

Nom Prénom

CLAN

Clan



ENDURANCE

0

FATIGUE

COUPS CRITIQUES

0 0 0 0

ÉTATS

0 0 0 0

SANG-FROID

0

CONFLIT

TOMBER LE MASQUE

Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid :
détails...

ATTENTION

0

VIGILANCE

0

POINTS DE VIDE

0 /

MAXIMUM / ACTUEL

HONNEUR

- /

DÉPART / ACTUEL

GLOIRE

- /

DÉPART / ACTUEL

POINTS DE TOURNOI

0

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

Créer ou réparer une œuvre d'art	ARTISANALES	RANG
	Composition : composer des œuvres littéraires	0 /
	Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles	0 /
	Forge : fabriquer armes et armures	0 /
Surpasser un adversaire	Stylisme : concevoir et choisir des tenues	0 /
	MARTIALES	RANG
	Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C	0 /
	Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance	0 /
Connaître ou récolter des informations	Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues	0 /
	Forme : réaliser des prouesses physiques	0 /
	Méditation : gérer et contrôler ses émotions	0 /
	Tactique : diriger et commander lors d'une bataille	0 /
Influencer autrui	SAVANTES	RANG
	Culture : connaître les traditions et les modes	0 /
	Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré	0 /
	Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner	0 /
Acquérir ou utiliser des ressources	Sentiments : comprendre les émotions d'autrui	0 /
	Théologie : comprendre la religion et les esprits	0 /
	SOCIALES	RANG
	Commandement : donner des ordres à autrui	0 /
	Courtoisie : maîtriser conversations et débats	0 /
	Jeux : comprendre et maîtriser les jeux	0 /
	Représentations : divertir et impressionner autrui	0 /
	PROFESSIONNELLES	RANG
	Commerce : acheter et vendre à profit	0 /
	Magouilles : voler et espionner autrui	0 /
	Navigation : piloter des navires et subsister en mer	0 /
	Survie : voyager et subsister dans la nature	0 /
	Travail manuel : réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture	0 /

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

- Anneau de l'Air :** - /
gracieux, astucieux et précis
- Anneau de la Terre :** - /
ferme, stable et consciencieux
- Anneau du Feu :** - /
direct, féroce et inventif
- Anneau de l'Eau :** - /
équilibré, flexible et perceptif
- Anneau du Vide :** - /
illuminé, concentré et mystique

POSTURES DE CONFRONTATION

- Air :** les ennemis ajoutent 1 au niveau de difficulté (ND) des tests effectués contre vous.
- Terre :** les ennemis ne peuvent pas dépenser de ♣ pour vous blesser.
- Feu :** vous pouvez considérer les résultats ♣ d'un test réussi comme des succès bonus.
- Eau :** vous pouvez réaliser une action supplémentaire différente mais qui ne nécessite pas de test.
- Vide :** vous ne recevez aucun point de Conflit si vous obtenez des ♣ lors de votre test.

INTERLUDE : DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

Pendant l'interlude, vous recevez 4 XP ! Vous pouvez dépenser votre XP pour...

- ⊗ **Améliorer un ou plusieurs anneaux** : pour atteindre le niveau souhaité, dépensez le triple de ce niveau en XP. Par exemple, passer de 1 à 2 coûte 6 XP, passer de 2 à 3 coûte 9 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous faudra donc 15 XP pour passer du niveau 1 à 3 (6 XP + 9 XP). La valeur d'un anneau ne peut jamais dépasser la somme de votre anneau le plus faible et de votre anneau du Vide. *Indiquez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de l'anneau concerné.*
- ⊗ **Améliorer une ou plusieurs compétences** : pour acheter un rang supplémentaire dans une compétence, il vous faudra dépenser l'équivalent du double du rang souhaité. Par exemple, passer du rang 0 au rang 1 coûte 2 XP, passer du rang 1 au rang 2 coûte 4 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous en coûtera dix XP pour passer du rang 1 au rang 3 (4 XP + 6 XP). *Notez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de la compétence.*

À VOTRE TOUR :

Au début de votre tour, choisissez votre posture si vous êtes en pleine escarmouche.

Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau de portée et effectuer l'une des **actions** suivantes :

- ⊗ Une Attaque avec l'action Frapper
- ⊗ Un Déplacement d'un niveau de portée supplémentaire
- ⊗ Utiliser une compétence
- ⊗ Utiliser l'une de vos nouvelles techniques (si celle-ci agit comme une action)

Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte. Vous pouvez aussi utiliser une technique qui n'est pas décrite comme une action.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	CRITIQUE	CLASSE	QUALITÉ	ÉQUIPEMENT	
Nom	Type	-	-	-	...	Détails...	Nom	Détails...

Vous infligez à la cible les dégâts de l'arme, plus 1 point de dégât par succès bonus. Vous pouvez également dépenser ✨ obtenus lors du test pour infliger un **coup critique** !

DILEMME PERSONNEL

Détails...

CAPACITÉ D'ÉCOLE

Nom

Détails...

VOTRE AVANTAGE

Nom

Détails...

NOUVELLES TECHNIQUES

NOTES



Dé de 
compétence



Dé de 
d'anneau

Fiche L5R v.5 par Mandar