

Nom : _____

Clan : _____ Daimyo : _____

Ecole : _____

Rang de Maîtrise : _____ Réputation : (/)

Honneur : _____ Gloire : _____ Statut : _____

Souillure : _____ Infamie : _____

Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	g
-------------------------------------	---

ND d'armure			
• De base (5 + 5 x Réflexes)			
• Armure. Bonus au ND :			
Type	RD	Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
		X	

Combat de masse (p.240) :	g
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise

Arme			
Dégâts totaux			
VD de l'arme			
Mots-clefs			
Prix			
Notes			
Combat à deux armes	<ul style="list-style-type: none"> • Main directrice () : -5 à l'attaque. • Main non-directrice (). Petite arme : -5 à l'attaque. Arme moyenne : -10 à l'attaque. Grande arme : -15 à l'attaque. • Bonus ND d'armure = Rang de réputation. 		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x		
Indemne (+0)		
Egratigné (+3)		
Légrmt blessé (+5)		
Blessé (+10)		
Gravmt blessé (+15)		
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)		
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)		
Hors de combat (ne peut plus agir)		
Mort		

