



ÉQUIPEMENT

Lined area for equipment details.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Empty box for experience points.

GLOIRE: \_\_\_\_\_

Five empty boxes for Glory.

Five empty boxes for Glory.

HONNEUR: \_\_\_\_\_

Five empty boxes for Honor.

Five empty boxes for Honor.

STATUT: \_\_\_\_\_

Five empty boxes for Status.

Five empty boxes for Status.

SOUILLURE DE L'OUTREMONDE:

Five empty boxes for Pollution.

Five empty boxes for Pollution.

HÉRITAGE

Lined area for heritage.

AVANTAGES

Lined area for advantages.

FLÈCHES

TYPE

QTÉ

Table with 2 columns: TYPE, QTÉ. Three rows.

TECHNIQUES, SORTS, KATA, KIHO, POUVOIRS DE L'OUTREMONDE

Lined area for techniques, spells, katas, kiho, and powers.

DÉSAVANTAGES

Lined area for disadvantages.













ÉQUIPEMENT

Lined writing area for equipment details.

Lined writing area for equipment details.

FLÈCHES

TYPE

QTÉ

Table with 2 columns: TYPE, QTÉ. Contains 5 rows for arrow specifications.

TECHNIQUES, SORTS, KATA, KIHO, POUVOIRS DE L'OUTREMONDE

Lined writing area for techniques, sorts, kata, kiho, and powers of the otherworld.

Lined writing area for techniques, sorts, kata, kiho, and powers of the otherworld.

POINTS D'EXPÉRIENCE

GLOIRE: \_\_\_\_

Five empty boxes for Glory score.

Five empty boxes for Glory score.

HONNEUR: \_\_\_\_

Five empty boxes for Honor score.

Five empty boxes for Honor score.

STATUT: \_\_\_\_

Five empty boxes for Status score.

Five empty boxes for Status score.

SOUILLURE DE L'OUTREMONDE:

Five empty boxes for Pollution of the Otherworld score.

Five empty boxes for Pollution of the Otherworld score.

HÉRITAGE

Lined writing area for heritage.

AVANTAGES

Lined writing area for advantages.

DÉSAVANTAGES

Lined writing area for disadvantages.

Vertical text on the left margin: 義, 勇, 仁, 礼, 誠, 名, 譽, 忠, 義

















# CLAN DU SCORPION



NOM: \_\_\_\_\_

CLAN: \_\_\_\_\_ ÉCOLE: \_\_\_\_\_

RANG DE MAÎTRISE: \_\_\_\_\_ RANG DE RÉPUTATION: \_\_\_\_\_

ANNEAUX X 10 + COMPÉTENCES + BONUS À LA RÉPUTATION



TROISIÈME ÉDITION

**Terre**

CONSTITUTION VOLONTÉ

**Eau**

FORCE PERCEPTION

**Feu**

AGILITÉ INTELLIGENCE

**Air**

RÉFLEXES INTUITION

**Vide**

## ARME PRINCIPALE

JET D'ATTAQUE (TRAIT/COMPÉTENCE D'ARME)		
VD	QUALITÉ	
CAPACITÉS SPÉCIALES		

## ARMURE

BONUS AU ND	QUALITÉ	
CAPACITÉS SPÉCIALES		

## ND POUR ÊTRE TOUCHÉ

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ	
= RÉFLEXES x 5 + ARMURE + AUTRES MODIFICATEURS	
AUTRES MODIFICATEURS	

## INITIATIVE

JET DE RÉFLEXES/RÉPUTATION	
INITIATIVE ACTUELLE	

BLESSURES (RANG DE TERRE X 2 PAR NIVEAU, RANG DE TERRE X 5 POUR HORS DE COMBAT)

NIVEAU DE BLESSURES	TOTAL	ACTUELLES
INDEMNE (+0)		
EGRATIGNÉ (+3)		
LÉGÈREMENT BLESSÉ (+5)		
BLESSÉ (+10)		
GRAVEMENT BLESSÉ (+15)		
IMPOTENT (+20)		
ÉPUISSÉ (+40) 1 POINT DE VIDE POUR AGIR		
HORS DE COMBAT IMPOSSIBILITÉ D'AGIR		

## COMPÉTENCES

NOM DE LA COMPÉTENCE	SPÉCIALISATIONS	RANGS	COMPÉTENCE D'ÉCOLE
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

CAPACITÉS DE MAÎTRISE	

POINTS DE VIDE UTILISÉS

