

MODALITÀ NARRATIVA

Identità

Nome del Personaggio

Nome del giocatore

Clan

Famiglia

Scuola

Grado nella Scuola

Ruoli



Onore

Gloria

Status

Ninjō

Giri

Posizione Sociale

Abilità

Creare o Riparare
un'Opera d'Arte

ABILITÀ ARTIGIANE

GRADO

Composizione

Estetica

Forgia

Moda

Influenzare
una Persona

ABILITÀ SOCIALI

GRADO

Comando

Cortesia

Esibizione

Giochi

Conoscere o
Apprendere un Fatto

ABILITÀ INTELLETTUALI

GRADO

Cultura

Governo

Medicina

Sensibilità

Teologia

Sconfiggere
un Avversario

ABILITÀ MARZIALI

GRADO

Allenamento

Arti Marziali [Distanza]

Arti Marziali [Mischia]

Arti Marziali [Senza Armi]

Meditazione

Tattica

Acquisire o
Utilizzare Risorse

ABILITÀ MESTIERALI

GRADO

Commercio

Criminalità

Lavori Pesanti

Navigazione

Sopravvivenza

APPROCCI

Affinare

Ripristinare

Inventare

Adattare

Armonizzare

APPROCCI

Ingannare

Ragionare

Incitare

Affascinare

Illuminare

APPROCCI

Analizzare

Ricordare

Teorizzare

Esaminare

Presentire

APPROCCI

Fintare

Contrastare

Sopraffare

Deviare

Sacrificare

APPROCCI

Raggirare

Produrre

Innovare

Scambiare

Sussistere

Titoli

DISTINZIONI: Ritirare fino a 2 dadi a scelta.

AVVERSITÀ: Ritirare due dadi contenenti o ; se la prova fallisce, +1 punto Vuoto.

PASSIONI: Dopo una prova correlata, -3 turbamento.

ANSIETÀ: Dopo una prova correlata, +3 turbamento; +1 Punto Vuoto (max 1/scena).

PERSONALITÀ, ABITUDINI E TRATTI CARATTERIALI

NOME DELL'INDIVIDUO

SITUAZIONE

NOTE

Vantaggi e Svantaggi

Rapporti

Legenda



Successo



Successo Esplosivo



Opportunità



Turbamento

ESPERIENZA



Totale



Spesa




Rimanente

La Leggenda dei Cinque Anelli
GIOCO DI RUOLO

MODALITÀ CONFLITTO

Anelli e Forme


FORMA DELLA TERRA:

Altri individui non possono spendere  per infliggere colpi critici o condizioni sul personaggio.

FORMA DELL'ACQUA:

Il personaggio effettua nel turno una seconda azione che non richieda prove o condivida il tipo con la prima azione.

FORMA DEL VUOTO:


Il personaggio non riceve turbamento dai simboli  nelle prove.



FORMA DELL'ARIA:

+1 al TN di prove di Attacco o Complotto che bersagliano il personaggio (+2 a grado 4+).

FORMA DEL FUOCO:

Se il personaggio ha successo, +1 successo bonus per ogni risultato .

LE FORME SI APPLICANO SOLO DURANTE I CONFLITTI

TENACIA

(Terra + Fuoco) x 2

COMPOSTEZZA

(Terra + Acqua) x 2

CONCENTRAZIONE

(Aria + Fuoco)

VIGILANZA

(Aria + Acqua) / 2

PUNTI VUOTO

	STANCHEZZA
	TURBAMENTO
MASSIMO	ATTUALE

Attributi Derivati

Abilità di Combattimento

NOME DELL'ABILITÀ

GRADO

RIASSUNTO DI UN TURNO DI CONFLITTO

- Scegliere una Forma (Aria, Terra, Fuoco, Acqua o Vuoto)
- Effettuare un'Azione (Intrigo p. 254, Duello p. 258, Schermaglia p. 262, Battaglia Campale p. 274)
- Muovere prima o dopo l'azione (Schermaglia: 1 lunghezza)

Vantaggi e Svantaggi

Condizioni

Capacità della Scuola

Armamento

ARMI

NOME	DANNO / LETALITÀ	RAGGIO	QUALITÀ

ARMATURA

NOME	TIPO DI PROTEZIONE (RESISTENZA)	QUALITÀ

Abbigliamento

Tecniche (Nuove Azioni)

TIPI DI TECNICHE DISPONIBILI

<input type="checkbox"/> KATA 	<input type="checkbox"/> KIHŌ 	<input type="checkbox"/> INVOCAZIONI 	<input type="checkbox"/> RITUALI 	<input type="checkbox"/> SHŪJI 
<input type="checkbox"/> MAHŌ 		<input type="checkbox"/> NINJUTSU 		

KOKU

BU

ZENI

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

Attrezzatura

Tecniche (Nuove Azioni)

Note

AVANZAMENTO		TIPO	PE INVESTITI
GRADO 1		Grp. di Abilità	
		Abilità	
		Abilità	
		Abilità	
		Grp. di Tecniche	
		Tecniche	
		Tecniche	
	PE Spesi Fuori Curriculum		
<input type="radio"/> COMPLETATO		PE Spesi a Grado 1 / Totale =	/20
GRADO 2		Grp. di Abilità	
		Abilità	
		Abilità	
		Abilità	
		Grp. di Tecniche	
		Tecniche	
		Tecniche	
	PE Spesi Fuori Curriculum		
<input type="radio"/> COMPLETATO		PE Spesi a Grado 2 / Totale =	/24
GRADO 3		Grp. di Abilità	
		Abilità	
		Abilità	
		Abilità	
		Grp. di Tecniche	
		Tecniche	
		Tecniche	
	PE Spesi Fuori Curriculum		
<input type="radio"/> COMPLETATO		PE Spesi a Grado 3 / Totale =	/32
GRADO 4		Grp. di Abilità	
		Abilità	
		Abilità	
		Abilità	
		Grp. di Tecniche	
		Tecniche	
		Tecniche	
	PE Spesi Fuori Curriculum		
<input type="radio"/> COMPLETATO		PE Spesi a Grado 4 / Totale =	/44
GRADO 5		Grp. di Abilità	
		Abilità	
		Abilità	
		Abilità	
		Grp. di Tecniche	
		Tecniche	
		Tecniche	
	PE Spesi Fuori Curriculum		
<input type="radio"/> COMPLETATO		PE Spesi a Grado 5 / Totale =	/60
GRADO 6	Capacità da Maestro:		SBLOCCATA <input type="radio"/>



Rimanente

[illegible]

NOME DEL TITOLO	PE INVESTITI

☐ COMPLETO
 PE Spesi nel Titolo / Totale = / ____

Capacità da Maestro del Titolo
 SBLOCCATA ☐

Esperienza

Registro dei Punti Esperienza e degli Avanzamenti

Titolo

NOME	Pag. #
Attivazione (Azione/Prova)	
Effetti	
Nuova ✨	

NOME	Pag. #
Attivazione (Azione/Prova)	
Effetti	
Nuova ✨	

NOME	Pag. #
Attivazione (Azione/Prova)	
Effetti	
Nuova ✨	

NOME	Pag. #
Attivazione (Azione/Prova)	
Effetti	
Nuova ✨	

NOME	Pag. #
Attivazione (Azione/Prova)	
Effetti	
Nuova ✨	

NOME	Pag. #
Prova	
Nuova ✨	

NOME	Pag. #
Prova	
Nuova ✨	

NOME	Pag. #
Prova	
Nuova ✨	

NOME	Pag. #
Prova	
Nuova ✨	

NOME	Pag. #
Prova	
Nuova ✨	

La Leggenda dei Cinque Anelli
GIOCO DI RUOLO

NOME Pag. #

Attivazione (Azione/Prova)

Effetti

Nuova ✨

NOME Pag. #

Attivazione (Azione/Prova)

Effetti

Nuova ✨

NOME Pag. #

Attivazione (Azione/Prova)

Effetti

Nuova ✨

NOME Pag. #

Attivazione (Azione/Prova)

Effetti

Nuova ✨

NOME Pag. #

Attivazione (Azione/Prova)

Effetti

Nuova ✨

NOME Pag. #

Attivazione (Azione/Prova)

Effetti

Nuova ✨

NOME Pag. #

Attivazione (Azione/Prova)

Effetti

Nuova ✨

NOME Pag. #

Attivazione (Azione/Prova)

Effetti

Nuova ✨

NOME Pag. #

Attivazione (Azione/Prova)

Effetti

Nuova ✨

NOME Pag. #

Attivazione (Azione/Prova)

Effetti

Nuova ✨