Joueur

Nom :

Age :

Pays :

Village :

Clan :

Taille et Poids :

m

Kg

Cheveux et Yeux :

Rang du ninja

Points de vies

Affinitées

Points de création

Nombres d'actions

	Niv	Rang :
Vitesse :		
Force :		
Dexterité :		
Précision :		
Apparence :		

	Niv	Rang :
Perception :		
Charisme :		
Intelligence :		
Coordination :		

VOLONTE

CHANCE

Points d'experience

CHAKRA :

RESERVE DE CHAKRA :

ENDURANCE :

ENDURANCE ACHAT AVEC PTS CREATION :

Combat

	Bonnus Niveaux	+0 0	+2 1	+5 2	+8 3	+10 4
Préc	Arme de lancer					
Dext	Arme de contact					
Préc	Arme à projectile					
Dext	Arme articulée					
Var	Corps à corps					
Vit	Esquive					
Coor	Acrobatie					
Vit	Athlétisme					
For	Escalade					
For	Natation					
Coor	Jutsus					

Capacité ninja

	Bonnus Niveaux	+0 0	+2 1	+5 2	+8 3	+10 4
Dext	Dissimulation					
Dext	Ambidextrie					
Int	Premiers soins					
Préc	Camouflage					
Int	Subterfuge					
Perc	Estimation					
Int	Survie					
Var	Piège					
Coor	Invocations					
Int	Préparation de drogue de combat					
Perc	Sixieme sens					

Capacité autre

	Bonnus Niveaux	+0 0	+2 1	+5 2	+8 3	+10 4
Int	Stratégie					
Char	Commandement					
Char	Eloquence					
Var	Etiquette					
Int	Tactique					
Int	Connaissance					
Dext	Crochetage					
Int	Enquête					
Var	Don artistique					
App	Déguisement					
Var	Négociation					

Inventaire

Arme

Spécialisations de compétences :

N'est possible que si l'avantage pacte d'invocation animalier est acheté

Compétences (Préparation drogue de combat) **INT**
Et (Premiers soins)

Drogue	Description

Compétences (Enquête) **INT**
Et (Déguisement) **APP**

Espionage	Effet

Compétences (Invocations) **COOR**
Et (Jutsus)

Rouleau	Contenu

Listes des connaissances :

Compétences (Connaissance) **INT**
Et (Etiquette)

Compétences (Premiers soins) **INT**
Et (Survie)

Compétences (Stratégie) **INT**
Et (Tactique)

Toutes les compétences
(Variables) **VAR**

Histoire	Géographie	Herboristerie	Logique & Calcul	Autres

Notes:

Pour accéder à des spécialisations où des connaissances, il faut que les deux compétences requises soient prise. Chaque monté de niveau des deux compétences requises donne droit à deux spécialisations où, deux connaissances au choix du joueur dans les tableaux correspondant aux compétences. Chaque spécialisations où connaissances rajoute un bonus de +2 au jet de dé qui est à rajouter aux bonus de niveau des compétences. Pour les connaissances (autres), il faut deux compétences variables au choix où une compétence variable et une autre au choix. Les connaissances apprisent doivent suivre la logique des compétences choisis.

Liste des techniques du ninja :

Nom	Type	Coût	Rang	Dégâts	Description

Liste des techniques héréditaires :

Nom	Type	Coût	Rang	Dégâts	Description

Systèmes pour lancer les jutsus.

Difficulté du au premier jet sur les jutsus :

* difficulté de base 05 jutsu rang E malus de + 2 si pas la compétence jutsu, qui fait monté la difficulté à 07.
* difficulté de base 10 jutsu rang D malus de + 2 si pas la compétence jutsu, qui fait monté la difficulté à 12.
* difficulté de base 15 jutsu rang C malus de + 2 si pas la compétence jutsu, qui fait monté la difficulté à 17.
* difficulté de base 20 jutsu rang B malus de + 3 si pas la compétence jutsu, qui fait monté la difficulté à 23.
* difficulté de base 25 jutsu rang A malus de + 4 si pas la compétence jutsu, qui fait monté la difficulté à 29.
* difficulté de base 30 jutsu rang S malus de + 5 si pas la compétence jutsu, qui fait monté la difficulté à 35.

Tableau pour les jutsus neutre sans affinités.

Rang du jutsu / Rang du ninja	E	D	C	B	A	S
E	6 -2	7 -2	8 -2	9 -2	Echec	Echec
D	5 -2	6 -2	7 -2	8 -2	9 -2	Echec
C	4 -2	5 -2	6 -2	7 -2	8 -2	9 -2
B	Réussite	4 -2	5 -2	6 -2	7 -2	8 -2
A	Réussite	Réussite	4 -2	5 -2	6 -2	7 -2
S	Réussite	Réussite	Réussite	4 -2	5 -2	6 -2

Jette un dé 10, si le chiffre est égal où superieur au tableau ci-dessus le jutsu est réussi.

Tableau pour les jutsus lancé sans posséder les affinités (Katon, Futon, Suiton Doton).

Rang du jutsu / Rang du ninja	E	D	C	B	A	S
E	7 -2	8 -2	9 -2	Echec	Echec	Echec
D	6 -2	7 -2	8 -2	10 -2	Echec	Echec
C	5 -2	6 -2	7 -2	8 -2	9 -2	Echec
B	4 -2	5 -2	6 -2	7 -2	8 -2	9 -2
A	Réussite	4 -2	5 -2	6 -2	7 -2	8 -2
S	Réussite	Réussite	4 -2	5 -2	6 -2	7 -2

Tableau pour les jutsus lancé en possédant les affinités (Katon, Futon, Suiton Doton, Raiton, Hyoton, Mokuton et Kinton).

Rang du jutsu / Rang du ninja	E	D	C	B	A	S
E	5 -2	6 -2	7 -2	9 -2	Echec	Echec
D	4 -2	5 -2	6 -2	7 -2	8 -2	Echec
C	3 -2	4 -2	5 -2	6 -2	7 -2	8 -2
B	Réussite	Réussite	3 -2	5 -2	6 -2	7 -2
A	Réussite	Réussite	Réussite	4 -2	5 -2	6 -2
S	Réussite	Réussite	Réussite	3 -2	4 -2	5 -2

Sac à Dos (6 kg)

…….. Boite de Conserve – 2:6en, 3pv
…….. Viande Séchée – 7en, 3pv
…….. Plat Lyophilisé – 2:5en, 6pv
…….. Biscuit Sec – 2en, 1ch
…….. Chips – 1en, 2ch
} – 1 kg

…….. Boisson Chaude –1L:6en, 5pv
…….. Boisson Fraîche –1L:4pv, 6ch
…….. Boisson Energétique – ½L:8en, 6pv, 4ch
…….. Pilule de Soin – 16en, 4pv, 2ch ⟶1gr
…….. Pilule du Soldat – 10ch ⟶1gr
…….. Kit de ……..……..……..
…….. Kit de ……..……..……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..

Pochette Gauche (26 objets)

…….. Makibishi – 1D4 (+2)
…….. Shuriken – 1D4+2
…….. Balle Fumigène – 1D4 ½ rd
…….. Parchemin Explosif – 3D4 (+5)
…….. Pilule du soldat – 10 ch
…….. Petit Shuriken – 1D4
…….. Grand Shuriken – 2D4
…….. Kunaï – 2D4+2
…….. Senbon – 2D4
…….. Pilule de soin – 16en, 4pv, 2ch

Pochette Droite (26 objets)

(8)…… **Makibishi – 1D4 (+2)**
(10)…. **Shuriken – 1D4+2**
(3)…… Balle Fumigène – 1D4 ½ rd
(2)…… Parchemin Explosif – 3D4 (+5)
(3)…… Pilule du soldat – 10 ch
…….. Petit Shuriken – 1D4
…….. Grand Shuriken – 2D4
…….. Kunaï – 2D4+2
…….. Senbon – 2D4
…….. Pilule de soin – 16en, 4pv, 2ch

Armes

…….. Naginata – 3D4+6
…….. Bâton – 2D4+2
…….. Katana – 3D4
…….. Poing Kunaï – 2D4+4
…….. Chaine – 3D4
…….. Griffe Métal – 3D4
…….. Saï – 2D4+4 armure divisé / 2.
……..
……..
……..
……..

Pochette à Rouleaux

…….. Rouleau d'invocation
…….. Kunaï – 2D4+2
…….. Senbon – 2D4
…….. Pilule du Soldat – 10ch
…….. Pilule de soin – 16en, 4pv, 2ch
……..
……..
……..

Equipement

☐…… Bandeau Frontal (+1 tête)
☐…… Gants de Combat (+1 bras)
Armure ……
Sandales

Autres objets portés

…….. ……
…….. ……
…….. ……
…….. ……
…….. ……
…….. ……

Etui à Kunaï Gauche

(5)…… Kunaï ou
(10)…. Senbon ou
(4)…… Petit Shuriken

Etui à Kunaï Droite

(5)…… Kunaï ou
(10)…. Senbon ou
(4)…… Petit Shuriken

Economies

…….. CREDITS

Historique du familier:

Points d'actions du famillier

Points de vie du familier

Niveau du Famillier

Jutsus effectuer par le familier.	Rang

Rang du famillier

Description du jutsu fait par le famillier.

Rang du jutsu / Rang du famillier	E	D	C	B	A	S
E	5	6	7	Echec	Echec	Echec
D	5	6	7	8	Echec	Echec
C	5	6	7	8	9	Echec
B	Réussite	4	5	6	7	Echec
A	Réussite	Réussite	4	5	6	7
S	Echec	Echec	Echec	Echec	Echec	Echec

Vitesse:

Force:

Agilité:

Précision:

Perception:

Coordination:

Inteligence:

Compétence sixième sens niveau 4 (Gratis)

BONUS DE +10

6ème sens: niv 4 perc/int

Attaque: niv for/prec
Bonnus: +

esquive: niv vit/agil
Bonnus: +