

Débuter L5R Fiche de personnage

Les articles "Débuter L5R" sont là pour d'apporter un résumé sur ce que l'on peut faire au départ d'un jeu de rôle. "Fiche de personnage" est l'aide côté technique. Voir l'article [Background](#).

Note aux joueurs : La progression dans L5R demande un réel investissement du joueur et une bonne expérience du background. Il est donc conseillé de se concentrer sur un Bushi d'un Clan majeur si vous débutez. Après seulement serez-vous peut-être à l'aise avec les voies alternatives, les écoles avancées, ancêtres et autres katas.

Il existe un générateur de personnage très bien fait à cette [adresse](#).

Tous les anneaux : 2

+1 selon la famille (+1 Vide pour la Confrérie de Shinsei) et +1 selon l'école.

Choix du clan

Crabe, Dragon, Grue, Licorne, Lion, Mante, Phénix, Scorpion, Araignée, Impérial, Clans Mineurs, Confrérie de Shinsei, Ronin.

Selon la période choisie ou le type de campagne, certains choix ne sont pas disponibles. Les classiques sont les Clans Majeurs (sauf Araignée).

Choix de la famille

Doit être choisie parmi les écoles du clan, sauf si vous prenez l'avantage "Écoles multiples" (et avec l'accord du MJ).

Application des choix

Notez les effets de l'école choisie et les sorts pour les Shugenja. (le rang de maîtrise est toujours de 1 à la création).

Les compétences sont au rang 1 (sauf quelques écoles, qui ont des compétences à 2), notez aussi les spécialisations si il y en a.

Statut : 1, **Gloire** : 1, **Honneur** : selon école.

Dépense de l'expérience

L'algo runique

Lauroliste (Rôliste et Développeur)

<http://lauroliste.fr>

Aucun trait ou compétence au-dessus de 4 à la création.

40 Points d'expérience, les avantages coûtent de l'expérience, les désavantages en donnent (limité à 10 points). On peut aussi acheter des Katas pour les bushis ou des Kiho pour les moines.

Compétence : rang suivant XP (donc 1XP pour le premier point d'une compétence). Spécialisation 2XP (permet de relancer tous les 1, le second jet est converti), une spécialisation au Rang 1, 2 au rang 3.

Trait : rang suivant x 4 XP, sauf Vide rang suivant x 6 XP.

Finalisation

Rang de Réputation : Somme des anneaux x 10 + Somme des compétences, donc 1 au départ (1-149 = rang 1 ; 150-174 rang 2, etc)

Initiative : Réflexes + Réputation / garde Réflexes

ND d'armure : 5 + 5 x Rang de Réflexes

Blessures : Indemne = Terre x 5, puis Terre x 2 (voir x 3, 4 ou 5 selon le niveau de létalité choisi dans les règles) pour chaque niveau de blessure.

Exemple niveau de létalité x 2 :

Terre	Indemne	Égratigné	Légèrement Blessé	Blessé	Gravement Blessé
2	10	14	18	22	26
3	15	21	27	33	39
4	20	28	36	44	52
5	25	35	45	55	65
6	30	42	54	66	78
7	35	49	63	77	91
8	40	56	72	88	104
9	45	63	81	99	117
10	50	70	90	110	130