

L'INFLEXIBLE

NOM :



ORIGINE

- Militaire
- Hors-la-loi
- Citadin
- Ordre monacal
- Privilégié
- Campagnard

ATTITUDE

- Affranchi
- Rebelle
- Perfectionniste
- Désinvolte
- Froid
- Réservé

STYLE DE COMBAT :

VOTRE ENTRAÎNEMENT



STATUTS

- POSITIFS**
 - Renforcé
 - Avantage
 - Confiant
 - Prêt
- NÉGATIFS**
 - En danger
 - Gêné
 - Piégé
 - Étourdi

CARACS

Ajoutez +1 à une carac.

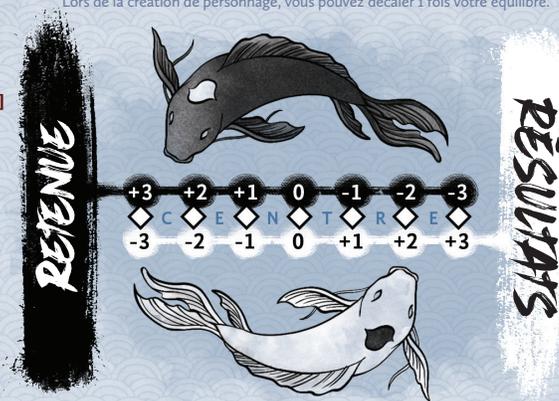
- CRÉATIVITÉ ^[0]
- CONCENTRATION ^[+1]
- HARMONIE ^[-1]
- ENTHOUSIASME ^[+1]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

Lors de la création de personnage, vous pouvez décaler 1 fois votre équilibre.



ÉTATS

- CONFUS**
-2 pour **supplir** et pour **compter sur ses capacités et son entraînement**
 - COUPABLE**
-2 pour **jouer avec le feu** et pour **refuser un rappel à l'ordre**
 - EN COLÈRE**
-2 pour **conseiller et réconforter** et pour **évaluer la situation**
 - FRAGILE**
-2 pour **duper** et pour **résister à un changement d'équilibre**
 - TERRIFIÉ**
-2 pour **intimider** et pour **rappeler quelqu'un à l'ordre**
- Consultez le verso de cette feuille pour savoir comment éliminer des états.

LE POINT DE REPÈRE

C'est la seule personne que vous laissez franchir régulièrement vos murailles émotionnelles.

Nommez votre point de repère (choisissez + un autre PJ pour commencer) :

Vous pouvez le remplacer par un autre point de repère quand une personne vous **conseille et vous réconforte** au point que vous vous ouvrez à elle, ou quand vous la **conseillez et réconfortez** et qu'elle s'ouvre à vous. Quand vous choisissez de changer de point de repère, effacez un état.

Quand vous **rembarrez une personne vulnérable aux mots rudes ou au silence glacial**, décalez votre équilibre vers les Résultats et faites un test de Résultats. En cas de réussite, la personne coche un état et vous pouvez effacer le même si vous l'avez coché. Sur 10+, elle n'est plus capable de décaler votre équilibre ou de vous **rappeler à l'ordre** pour le reste de la scène. En cas d'échec, elle a une réplique idéale à vous opposer ; vous cochez un état et elle décale votre équilibre. Vous ne pouvez pas utiliser cette méthode contre votre point de repère.

Quand votre point de repère **décale votre équilibre** ou vous **rappelle à l'ordre**, vous ne pouvez pas résister. Traitez le point de repère qui vous rappelle à l'ordre comme si vous aviez obtenu 10+ s'il s'agit d'un PNJ, et comme s'il avait obtenu 10+ s'il s'agit d'un PJ.

Quand vous **demandez un conseil concernant un problème à votre point de repère** (ou la permission d'utiliser votre solution préférée), faites un test de Retenue. Sur 10+, appliquez ces trois options ; sur 7-9 votre point de repère en choisit deux :

- Vous percevez la pertinence de son conseil. Il décale votre équilibre : suivez son conseil et décalez de nouveau votre équilibre.
- La conversation vous galvanise. Effacez un état ou 2 cases de fatigue.
- Proposer son point de vue le met à l'aise. Il efface un état ou 2 cases de fatigue.

En cas d'échec, ce conseil vous rend furieux pour une raison ou une autre. Cochez un état ou laissez le MJ modifier votre équilibre de deux crans.

MANOEUVRES DEUX AU CHOIX

C'EST CELUI QUI LE DIT QUI L'EST

Quand vous piquez verbalement quelqu'un en découvrant les brèches dans son armure, faites un test de **CONCENTRATION**. En cas de réussite, posez 1 question. Sur 7-9, il vous en pose une lui aussi :

- Quel est ton principe ?
- Qu'as-tu besoin de prouver ?
- Qu'est-ce qui pourrait bousculer tes certitudes ?
- Qui compte davantage pour toi que tu ne le laisses percevoir ?

Quiconque ment ou refuse de répondre coche 2 cases de fatigue. En cas d'échec, votre attaque vous laisse vulnérable : l'interlocuteur peut vous poser une question de la liste et vous êtes obligé de répondre honnêtement.

C'ÉTAIT UNE VICTOIRE

Quand vous révélez avoir saboté un bâtiment, un appareil ou un véhicule au moment précis où cette information devient pertinente, cochez une case de fatigue et faites un test d'**ENTHOUSIASME**. En cas de réussite, vos efforts ont payé : ils vous offrent, à vous et à vos alliés, une occasion à saisir qui tombe à pic. Sur 7-9, l'occasion est fugace : agissez sans tarder pour éviter les répercussions. En cas d'échec, vous avez agi de manière inconsidérée et quelque chose ou quelqu'un qui vous tient à cœur en pâtit.

ÉPRIS DE JUSTICE

Ajoutez +1 en **ENTHOUSIASME** (maximum +3).

JE NE TE HAIS PAS

Quand vous **conseillez et réconfortez** quelqu'un d'une façon maladroite, discrète ou particulière, faites un test d'**ENTHOUSIASME** plutôt que d'**HARMONIE** si vous cochez l'état Fragile ou qu'il l'est déjà.

PAS DE TEMPS POUR LES SENTIMENTS

Quand le nombre de vos états cochés est inférieur ou égal à votre valeur de principe la plus élevée, cochez 1 case de fatigue pour réprimer vos sentiments jusqu'à la fin de la scène et ignorer les malus dus aux états jusque-là. Quand vous réussissez à un PNJ qui décale votre équilibre, cochez 1 état pour faire un jet de dés en ajoutant le nombre d'états cochés comme bonus (maximum +4). Vous ne pouvez pas choisir d'effacer un état en prouvant immédiatement qu'il a tort.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Quelle tromperie ou manipulation vous a convaincu de ne plus jamais vous laisser influencer par autrui ?
- Qui était votre premier point de repère, et pourquoi s'agissait-il d'une exception ? Pourquoi en avez-vous changé ?
- Qui a gagné votre respect bien malgré vous en vous enseignant le pragmatisme ?
- Quel héritage ou objet confectionné à la main conservez-vous pour vous rappeler de toujours rester vous-même ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ conteste mes méthodes. Il/elle a peut-être raison, mais pas question que je l'admette devant lui/elle !

_____ est mon point de repère ; pour une raison particulière, c'est la seule personne devant qui je baisse ma garde.

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous avez réussi à préserver vos convictions profondes même quand il fallait vous salir les mains pour faire ce que vous estimiez nécessaire. Mais trouver l'équilibre consiste à reconnaître que les autres sont aussi complexes que vous, et pas seulement des obstacles ou des pions. Expliquez au MJ comment vous dénouez un problème insoluble ou apaisez un terrible conflit en établissant un rapport humain authentique avec des individus dangereux.

ÉLIMINER LES ÉTATS

- **Confus**, demandez conseil à un mentor ou une personnalité importante.
- **Coupable**, sacrifiez quelque chose de personnel pour vous pardonner.
- **En colère**, cassez quelque chose d'important ou défoulez-vous sur un ami.
- **Fragile**, commettez une action imprudente sans en parler à vos compagnons.
- **Terrifié**, fuyez le danger ou les difficultés.

PROGRESSION □□□□

QUESTION DE PROGRESSION

À la fin de chaque partie, répondez à la question suivante en même temps qu'aux autres questions de progression :

- Avez-vous cherché du soutien ou des conseils auprès d'autrui ?

ÉVOLUTIONS

- Choisir une nouvelle manœuvre de votre livret de personnage □□
- Choisir une nouvelle manœuvre issue d'un autre livret □□
- Ajouter +1 à une caractéristique (maximum de +2 dans chaque caractéristique)
- Décaler votre centre d'une case □□
- Débloquer votre moment d'équilibre □□

TECHNIQUES DE COMBAT

VISÉE PRÉCISE

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Prenez le temps nécessaire pour préparer un tir parfait : vous êtes Prêt. Lors de la prochaine passe d'armes, si vous **avancez et attaquez**, faites un test de **CONCENTRATION** ou d'**ENTHOUSIASME** (au choix). Si vous utilisez Frapper, vous n'avez pas besoin de cocher de case de fatigue pour choisir ce que vous infligez.

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

L'AUDACIEUX

NOM: _____

ORIGINE

- Militaire
- Hors-la-loi
- Citadin
- Ordre monacal
- Privilégié
- Campagnard

ATTITUDE

- Impatient
- Enthousiaste
- Sensible
- Bavard
- Affable
- Impétueux

STYLE DE COMBAT: _____

VOTRE ENTRAÎNEMENT



AVATAR

L É G E N D E S
LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

STATUTS

- | | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|
| POSITIFS | <input type="checkbox"/> Renforcé | NÉGATIFS | <input type="checkbox"/> En danger |
| <input type="checkbox"/> Avantage | <input type="checkbox"/> Confiant | <input type="checkbox"/> Gêné | <input type="checkbox"/> Piégé |
| <input type="checkbox"/> Prêt | | <input type="checkbox"/> Étourdi | |

CARACS

Ajoutez +1 à une carac.



CRÉATIVITÉ [+1]



CONCENTRATION [+1]



HARMONIE [0]



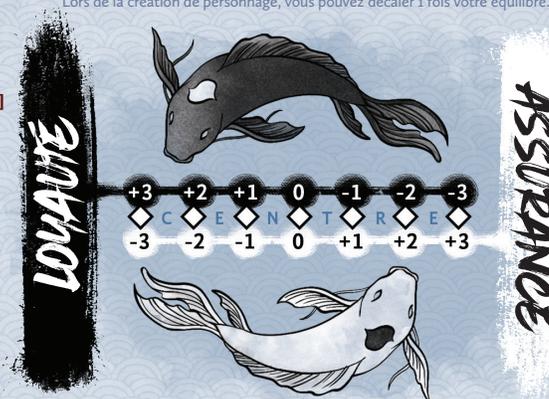
ENTHOUSIASME [-1]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

Lors de la création de personnage, vous pouvez décaler 1 fois votre équilibre.



ÉTATS

- CONFUS**
-2 pour **supplier** et pour **compter sur ses capacités et son entraînement**
 - COUPABLE**
-2 pour **jouer avec le feu** et pour **refuser un rappel à l'ordre**
 - EN COLÈRE**
-2 pour **conseiller et réconforter** et pour **évaluer la situation**
 - FRAGILE**
-2 pour **duper** et pour **résister à un changement d'équilibre**
 - TERRIFIÉ**
-2 pour **intimider** et pour **rappeler quelqu'un à l'ordre**
- Consultez le verso de cette feuille pour savoir comment éliminer des états.

PALMARÈS D'EXCELLENCE

Vous avez voué votre existence à accomplir des exploits mémorables et à vous montrer digne de la confiance qu'on vous témoigne. Choisissez quatre objectifs à cocher en début de partie. Quand vous en atteignez-un, barrez-le et cochez une progression ou effacez un état. Quand vos quatre objectifs de départ sont barrés, choisissez-en quatre autres que vous cochez. Quand tous les objectifs sont barrés, changez de livret ou acceptez un poste de haute responsabilité et prenez votre retraite d'aventurier.

- Mener avec succès vos compagnons au combat.
- Donner votre affection à quelqu'un qui en est digne.
- Déclencher un vrai combat contre un maître accompli et dangereux.
- Faire honneur aux conseils d'un ami ou d'un mentor.
- Éliminer une dangereuse menace à vous seul.
- Surpasser ouvertement un détenteur de l'autorité.
- Sauver la vie d'un ami.
- Recevoir une nouvelle tenue élégante.
- Gagner le respect d'un adulte que vous admirez.
- Pointer ouvertement du doigt l'attitude indigne d'un ami.
- Établir une relation solide avec un nouveau professeur.
- Arrêter un combat en parlant calmement.
- Sacrifier votre orgueil ou votre amour pour le bien commun.
- Défendre contre de terribles menaces un lieu habité.
- Résister à quelqu'un qui ne vous respecte pas.
- Pousser un ami à respecter un principe qu'il a négligé.
- Manifester de la pitié envers un individu dangereux ou le pardonner.
- Résister à une personne qui abuse de son pouvoir.
- Apprivoiser une bête dangereuse ou une créature rare, ou s'en faire une amie.
- Réussir une cascade insensée.

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

C'EST PAS TERMINÉ !

Une fois par séance de jeu, quand vous êtes hors de combat, décalez votre équilibre vers le centre pour rester debout pendant une passe d'armes de plus. Une fois terminée, vous êtes réduit à l'impuissance, vous perdez connaissance ou vous êtes incapable de poursuivre, et vous vous retrouvez hors de combat normalement.

DROIT AU BUT

Quand vous annoncez à un PNJ la vérité nue concernant l'opinion que vous avez de lui et de ses plans, faites un test de **CONCENTRATION**. En cas de réussite, votre honnêteté fait bonne impression ; il répond à une question non compromettante de votre part et vous accorde une faveur simple. Sur 7-9, lui aussi exprime honnêtement l'image qu'il a de vous ; cochez un état. En cas d'échec, vous vous montrez un peu trop honnête : il est soit furieux soit sincèrement blessé.

MEILLEUR AMI

Votre meilleur ami est petit, velu et fiable. Contrairement à toutes vos autres relations, celle que vous entretenez avec lui est simple et vraie. Vous comprenez votre petit compagnon et communiquez avec lui et, même s'il vous donne parfois du fil à retordre, il est toujours là quand vous avez besoin de lui. Dès que votre copain peut vous aider à **jouer avec le feu**, cochez 1 case de fatigue pour faire un test de **CRÉATIVITÉ** au lieu d'**ENTHOUSIASME**. Si votre animal domestique vient à être blessé, cochez un état.

TU AS RATÉ UN DÉTAIL

Quand vous examinez le plan d'action d'un PNJ amical, faites un test de **CONCENTRATION**. En cas de réussite, le MJ vous explique comment améliorer radicalement vos chances de succès : suivez ces directives et le PNJ s'en sortira haut la main. Sur 7-9, le plan comporte de graves défauts inhérents, et le PNJ rechignera à y appliquer les changements nécessaires. En cas d'échec, un détail du plan vous déconcerne ; le MJ vous explique quel danger évident le PNJ ignore... ou l'intention que ce dernier essaie de dissimuler.

VOILÀ LE PLAN

Quand vous vous engagez à réaliser un plan que vous avez proposé au groupe, faites un test de **CRÉATIVITÉ**, avec un modificateur de -1 pour chacun de vos compagnons qui n'est pas partant. Sur 10+, réservez 2. Sur 7-9, réservez 1. Vous pouvez dépenser votre réserve lorsque vous exécutez le plan en dépensant 1 point pour surmonter ou contourner un obstacle, créer un avantage ou neutraliser un danger. Si n'importe lequel de vos compagnons vous abandonne pendant le déroulement du plan, vous devez cocher un état. En cas d'échec, réservez 1, mais le plan tourne mal quand vous vous retrouvez confronté à une opposition inattendue.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Pourquoi avez-vous tellement besoin de faire vos preuves ?
- Qui est le parfait exemple du personnage audacieux et imposant que vous espérez devenir ?
- De qui n'obtiendrez-vous jamais l'approbation, selon vous ?
- Quel objet ou symbole portez-vous pour prouver que vous êtes sérieux ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ se moque de moi et de mes projets ; un jour, je lui montrerai de quoi je suis capable.

_____ a la tête sur les épaules ; c'est l'oreille critique idéale pour mes idées.

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Les plus grands héros de votre époque jouissent certes d'une assurance accablante, mais l'équilibre ne consiste pas à aspirer à la grandeur pour elle-même. Vous trouvez un moyen de soutenir vos compagnons comme personne. Expliquez au MJ comment vous éliminez un ennemi ou un obstacle extraordinairement puissant pour protéger vos amis en réalisant tout votre potentiel.

ÉLIMINER LES ÉTATS

- **Confus**, demandez conseil à un mentor ou une personnalité importante.
- **Coupable**, sacrifiez quelque chose de personnel pour vous pardonner.
- **En colère**, cassez quelque chose d'important ou défoulez-vous sur un ami.
- **Fragile**, commettez une action imprudente sans en parler à vos compagnons.
- **Terrifié**, fuyez le danger ou les difficultés.

PROGRESSION □□□□

QUESTION DE PROGRESSION

À la fin de chaque partie, répondez à la question suivante en même temps qu'aux autres questions de progression :

- Avez-vous exprimé votre vulnérabilité en admettant que vous aviez tort ou que vous auriez mieux fait d'écouter quelqu'un que vous avez ignoré ?

ÉVOLUTIONS

- Choisir une nouvelle manœuvre de votre livret de personnage □□
- Choisir une nouvelle manœuvre issue d'un autre livret □□
- Ajouter +1 à une caractéristique (maximum de +2 dans chaque caractéristique)
- Décaler votre centre d'une case □□
- Débloquer votre moment d'équilibre □□

TECHNIQUES DE COMBAT

TRAVAIL D'ÉQUIPE

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Associez-vous à un allié contre le même adversaire. Choisissez un adversaire qui se bat et un allié ; la fatigue, les états et les décalages d'équilibre que le second inflige au premier sont doublés.

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

LE GARDIEN

NOM :

ORIGINE

- Militaire Hors-la-loi Citadin
 Ordre monacal Privilégié Campagnard

ATTITUDE

- Dur Discret
 Sérieux Suspicieux
 Poli Prudent

STYLE DE COMBAT :

VOTRE ENTRAÎNEMENT



AVATAR

L É G E N D E S
LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

STATUTS

- POSITIFS** Renforcé
 Avantage
 Confiant
 Prêt
- NÉGATIFS** En danger
 Gêné
 Piégé
 Étourdi

CARACS

Ajoutez +1 à une carac.

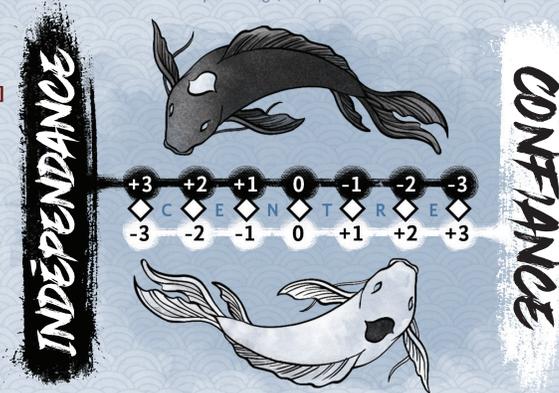
- CRÉATIVITÉ [-1]
 CONCENTRATION [+1]
 HARMONIE [0]
 ENTHOUSIASME [+1]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

Lors de la création de personnage, vous pouvez décaler 1 fois votre équilibre.



ÉTATS

- CONFUS**
-2 pour **supplier** et pour **compter sur ses capacités et son entraînement**
- COUPABLE**
-2 pour **jouer avec le feu** et pour **refuser un rappel à l'ordre**
- EN COLÈRE**
-2 pour **conseiller et réconforter** et pour **évaluer la situation**
- FRAGILE**
-2 pour **duper** et pour **résister à un changement d'équilibre**
- TERRIFIÉ**
-2 pour **intimider** et pour **rappeler quelqu'un à l'ordre**

Consultez le verso de cette feuille pour savoir comment éliminer des états.

FARDEAU DU PROTECTEUR

Vous avez décidé de protéger ceux qui vous entourent en général, mais il existe une personne en particulier que vous souhaitez garder en sécurité.

Baptisez votre protégé (choisissez un PJ pour commencer) : _____

Quand il coche un état devant vous, cochez 1 case de fatigue ou un état. Votre protégé peut toujours **vous rappeler à l'ordre pour que vous respectiez vos principes** sans décentrer son équilibre, et il bénéficie pour ce faire d'un modificateur de +1.

Au début de chaque séance de jeu, faites un test avec un modificateur de +1 pour chaque réponse « oui » :

- Pensez-vous que votre protégé vous écoute la plupart du temps ?
- L'avez-vous récemment protégé ou aidé face à un problème ?
- Êtes-vous au courant d'une menace immédiate pesant sur votre protégé ?

Sur 7-9, réservez 1. Sur 10+, réservez 2. À tout moment, vous pouvez dépenser la réserve pour :

- Obtenir 10+ sans lancer les dés pour n'importe quelle manœuvre destinée à le protéger.
- Retrouver sa piste même s'il est caché ou tente de vous éviter.
- Comprendre ce qu'il projette sans qu'il le sache.

En cas d'échec, réservez 1, mais... vous vous éloignez peu à peu. En fin de séance, vous devez choisir une de ces options :

- Décider que vous êtes la seule à pouvoir le protéger. Décalez votre équilibre vers l'Indépendance et gardez-le comme protégé.
- Décider qu'il peut tout à fait se débrouiller sans votre protection. Décalez votre équilibre vers la Confiance et prenez quelqu'un d'autre comme protégé.

Vous pouvez aussi changer de protégé s'il quitte la partie ou n'est plus présent pour une raison ou une autre. Dans ce cas, vous pouvez prendre un PNJ comme protégé (si le MJ est d'accord).

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

COMPLEXE DU MARTYR

Quand vous avez un total de 8 éléments cochés en totalisant les états, le principe le plus élevé et les cases de fatigue, vous bénéficiez de +1 en continu à toutes les manœuvres.

DÉMASQUER UN MENTEUR

Quand vous soupçonnez quelqu'un, écrivez son nom ici : _____

Vous ne pouvez en écrire un autre qu'une fois que vous l'avez forcé à admettre sa culpabilité et ses méfaits devant un public, ou quand vous ne cherchez plus à découvrir ses secrets. Quand le personnage avoue sa culpabilité et ses méfaits devant témoins, effacez son nom de cette manœuvre. Quand vous ne cherchez plus à découvrir ses secrets, vous pouvez cocher un état pour effacer son nom de cette manœuvre. Quand vous dévoilez les mensonges ou les coups bas de cette personne, effacez toute votre fatigue et jusqu'à deux états. Quand vous tenez de l'intimider pour qu'il avoue ses crimes en vous servant de vraies preuves, vous pouvez éliminer une option supplémentaire de la liste sur n'importe quelle réussite avant qu'il ne choisisse à son tour.

SOURCILS FRONCÉS

Recevez +1 en **CONCENTRATION** (maximum +3).

SUSPICION

Quand vous examinez soigneusement quelqu'un pour savoir ce qu'il a en tête, faites un test de **CONCENTRATION**. Sur 7-9, réservez 1. Sur 10+, réservez 2. Dépensez votre réserve à raison d'un point pour poser une question au joueur qui interprète le personnage tandis que vous l'observez ou interagissez avec lui. Le joueur doit répondre honnêtement.

- Est-ce que tu dis la vérité ?
- Quels sont tes véritables sentiments ?
- Que veux-tu réellement maintenant ?
- Qu'est-ce qui t'inquiète ?
- Qu'es-tu sur le point de faire ?

SYMBOLE D'AUTORITÉ

Vous avez un insigne ou un symbole d'autorité issu de votre passé. Il fait de vous quelqu'un qu'on écoute, même si on ne vous apprécie et ne vous respecte pas forcément. Quand vous donnez à un PNJ un ordre basé sur cette autorité s'il l'a identifiée, faites un test d'Enthousiasme. En cas de réussite, il fait ce que vous lui dites. Sur 7-9, il choisit 1 option :

- Il s'exécute, mais de façon médiocre.
- Il annonce qu'il a besoin de quelque chose pour pouvoir s'exécuter.
- Il le fait, mais il va en parler à vos supérieurs.

En cas d'échec, l'autorité associée à votre insigne ne le convainc pas : il agit comme bon lui semble et vous recevez -1 au prochain jet contre lui.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE : _____

HISTOIRE

- Qu'est-ce qui vous a poussé à assumer la responsabilité de la personne à laquelle vous tenez ?
- Qui avez-vous protégé très longtemps... mais n'a plus vraiment besoin de vous ?
- Qui faisait partie de vos proches de confiance avant de vous trahir ?
- Quel vêtement ou accessoire décoratif vous rappelle ceux que vous protégez... ou avez échoué à protéger ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ est mon/ma protégé-e et je dois garder ses arrières, point final.

_____ semble plus que capable même sans mon aide ; je suis ravi que certains d'entre nous sachent se débrouiller seuls.

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous avez juré de protéger ceux qui comptaient pour vous, mais pour trouver l'équilibre, vous devez découvrir votre propre place dans le monde. Vous savez de quoi vous êtes capable et vous passez à la vitesse supérieure pour montrer au monde vos atouts uniques. Expliquez au MJ comment vous risquez votre propre vie pour vaincre un individu mal-faisant ou un danger que rien ne semble pouvoir arrêter.

ÉLIMINER LES ÉTATS

- **Confus**, demandez conseil à un mentor ou une personnalité importante.
- **Coupable**, sacrifiez quelque chose de personnel pour vous pardonner.
- **En colère**, cassez quelque chose d'important ou défoulez-vous sur un ami.
- **Fragile**, commettez une action imprudente sans en parler à vos compagnons.
- **Terrifié**, fuyez le danger ou les difficultés.

PROGRESSION

QUESTION DE PROGRESSION

À la fin de chaque partie, répondez à la question suivante en même temps qu'aux autres questions de progression :

- Avez-vous cherché à réaliser un de vos propres désirs ou à atteindre un objectif personnel en plus de protéger autrui ?

ÉVOLUTIONS

- Choisir une nouvelle manœuvre de votre livret de personnage
- Choisir une nouvelle manœuvre issue d'un autre livret
- Ajouter +1 à une caractéristique (maximum de +2 dans chaque caractéristique)
- Décaler votre centre d'une case
- Débloquer votre moment d'équilibre

TECHNIQUES DE COMBAT

REDIRECTION

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Interceptez les coups destinés à vos alliés. Quand un allié à portée subit un coup lors de cette passe d'armes, vous pouvez l'encaisser à sa place. Si vous utilisez Riposter lors de cette passe d'armes, infligez 1 case de fatigue supplémentaire chaque fois.

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

LE MARTEAU

NOM: _____



ORIGINE

- Militaire
- Hors-la-loi
- Citadin
- Ordre monacal
- Privilégié
- Campagnard

ATTITUDE

- Enjoué
- Bruyant
- Direct
- Excessif
- Discret
- Déterminé

STYLE DE COMBAT: _____

VOTRE ENTRAÎNEMENT



STATUTS

- POSITIFS**
 - Renforcé
 - Avantage
 - Confiant
 - Prêt
- NÉGATIFS**
 - En danger
 - Gêné
 - Piégé
 - Étourdi

CARACS

Ajoutez +1 à une carac.

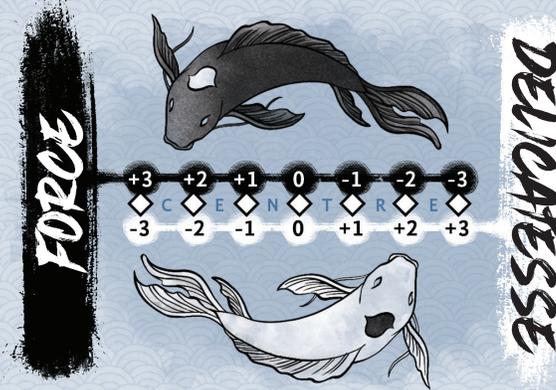
- CRÉATIVITÉ [+1]
- CONCENTRATION [-1]
- HARMONIE [0]
- ENTHOUSIASME [+1]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

Lors de la création de personnage, vous pouvez décaler 1 fois votre équilibre.



ÉTATS

- CONFUS**
-2 pour **supplier** et pour **compter sur ses capacités et son entraînement**
 - COUPABLE**
-2 pour **jouer avec le feu** et pour **refuser un rappel à l'ordre**
 - EN COLÈRE**
-2 pour **conseiller et réconforter** et pour **évaluer la situation**
 - FRAGILE**
-2 pour **duper** et pour **résister à un changement d'équilibre**
 - TERRIFIÉ**
-2 pour **intimider** et pour **rappeler quelqu'un à l'ordre**
- Consultez le verso de cette feuille pour savoir comment éliminer des états.

À ABATTRE !

Vous avez toujours un adversaire qui représente ce que vous souhaitez écraser comme la tyrannie, l'inégalité ou la guerre, des concepts vastes et dangereux qu'il incarne au moins à vos yeux. Votre adversaire est un personnage important et puissant, quelqu'un qui mérite que vous lui consacriez une force considérable.

Nommez votre adversaire : _____

Choisissez l'objectif lié à votre adversaire :

- Le capturer
- Le renverser
- Le démasquer
- Le discréditer
- Le maîtriser
- L'exiler

Recevez -1 en continu pour **supplier**, **duper** ou **guider et conseiller** votre adversaire.

CHANGER D'ADVERSAIRE

Vous pouvez changer d'adversaire à tout moment lorsque vous cochez un état, ou à la fin de n'importe quelle séance de jeu. Dans ce cas, choisissez un objectif adéquat, et le MJ décale votre équilibre deux fois pour qu'il s'adapte à votre nouvel adversaire et votre nouveau but.

Une fois que vous avez atteint votre objectif et vaincu votre adversaire, recevez une progression et choisissez-en un nouveau.

AFFRONTER VOTRE ADVERSAIRE

Quand vous entamez un combat contre votre adversaire, vous effacez toute votre fatigue et vous êtes **Confiant**. Lorsque vous choisissez une approche de combat contre lui, cochez 1 case de fatigue pour effectuer votre test avec comme bonus le nombre d'états que vous avez cochés plutôt que votre caractéristique normale.

MANOEUVRES DEUX AU CHOIX

AUCUN MUR NE ME RETIENT

Quand vous **comptez sur vos capacités et votre entraînement** pour vous frayer dangereusement un chemin en fracassant les murs et autres obstacles, faites un test d'**ENTHOUSIASME** plutôt que de **CONCENTRATION**.

COMPRENDRE L'ENNEMI

Quand vous vous **défendez et prenez à revers** un adversaire dont vous connaissez le principe d'équilibre, vous pouvez cocher de la fatigue pour faire un test de **CRÉATIVITÉ** plutôt que de **CONCENTRATION**.

FRAPPER LÀ OÙ IL FAUT

Quand vous **évaluez la situation**, vous pouvez toujours demander « Quel personnage, créature ou objet est le plus vulnérable vis-à-vis de moi ? » même en cas d'échec. Rappelez-vous de recevoir +1 en continu quand vous agissez en fonction de la réponse.

GALVANISÉ PAR LA RAGE

Cochez l'état **En colère** pour utiliser une technique maîtrisée ou de base quand vous **avancez et attaquez**, même en cas d'échec. Quand l'état **En colère** est coché, recevez +1 en continu pour **intimider** autrui.

VIENS TE BATTRE !

Quand vous provoquez un PNJ adverse pour qu'il vous attaque, faites un test d'**ENTHOUSIASME**. En cas de réussite, il s'en prend spécifiquement à vous. Sur 10+, vous êtes prêt à le recevoir ; effacez un état ou devenez **Prêt**. En cas d'échec, il profite de votre provocation pour vous frapper au moment où vous vous y attendez le moins.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE : _____

HISTOIRE

- Quelle injustice vous a poussé à employer votre force pour le bien ?
- Qui représente le genre d'énergie et de force positive que vous souhaitez incarner ?
- Qui a fait de son mieux pour vous enseigner la retenue, le calme et la réflexion ?
- Quel héritage ou babiole fragile conservez-vous avec soin ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ a le chic pour résoudre les problèmes par la discussion plutôt qu'avec les poings, c'est impressionnant !

Je crains que _____ ne soit pas capable de se débrouiller quand ça bardera. Je vais l'endurcir un peu !

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous pouvez bien abattre tous les murs du monde, on ne trouve pas l'équilibre par la conquête et la destruction. Vous savez que certains murs doivent rester debout pour protéger les gens. Expliquez au MJ comment vous vous placez sur le chemin d'une menace inévitable pour protéger entièrement quelqu'un ou quelque chose.

ÉLIMINER LES ÉTATS

- **Confus**, demandez conseil à un mentor ou une personnalité importante.
- **Coupable**, sacrifiez quelque chose de personnel pour vous pardonner.
- **En colère**, cassez quelque chose d'important ou défoulez-vous sur un ami.
- **Fragile**, commettez une action imprudente sans en parler à vos compagnons.
- **Terrifié**, fuyez le danger ou les difficultés.

PROGRESSION

QUESTION DE PROGRESSION

À la fin de chaque partie, répondez à la question suivante en même temps qu'aux autres questions de progression :

- Avez-vous progressé vers votre but contre votre adversaire ?

ÉVOLUTIONS

- Choisir une nouvelle manœuvre de votre livret de personnage
- Choisir une nouvelle manœuvre issue d'un autre livret
- Ajouter +1 à une caractéristique (maximum de +2 dans chaque caractéristique)
- Décaler votre centre d'une case
- Débloquer votre moment d'équilibre

TECHNIQUES DE COMBAT

ÉCRASER

AVANCER ET ATTAQUER

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Donnez un coup de poing en y mettant tout votre poids. Cochez 3 cases de fatigue pour infliger l'état *Étourdi* à un adversaire engagé avec vous.

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

L'ICÔNE

NOM :

ORIGINE

- Militaire Hors-la-loi Citadin
 Ordre monacal Privilégié Campagnard

ATTITUDE

- Naïf Triste
 Enjoué Hautain
 En manque d'affection Grave

STYLE DE COMBAT :

VOTRE ENTRAÎNEMENT



L É G E N D E S
LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

STATUTS

- POSITIFS** Renforcé Avantage Confiant Prêt
- NÉGATIFS** En danger Gêné Piégé Étourdi

CARACS

Ajoutez +1 à une carac.

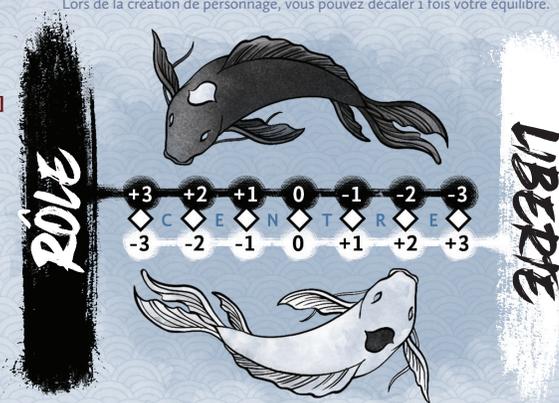
- CRÉATIVITÉ ^[0]
 CONCENTRATION ^[+1]
 HARMONIE ^[+1]
 ENTHOUSIASME ^[+1]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

Lors de la création de personnage, vous pouvez décaler 1 fois votre équilibre.



ÉTATS

- CONFUS**
-2 pour **supplier** et pour **compter sur ses capacités et son entraînement**
- COUPABLE**
-2 pour **jouer avec le feu** et pour **refuser un rappel à l'ordre**
- EN COLÈRE**
-2 pour **conseiller et réconforter** et pour **évaluer la situation**
- FRAGILE**
-2 pour **duper** et pour **résister à un changement d'équilibre**
- TERRIFIÉ**
-2 pour **intimider** et pour **rappeler quelqu'un à l'ordre**

Consultez le verso de cette feuille pour savoir comment éliminer des états.

⊕ FARDEAU ET TRADITION ⊕

Vous incarnez une tradition et le fardeau qu'elle fait peser sur vos épaules. On attend de vous que vous vous comportiez en modèle, car vous êtes son représentant le plus important, formé dès votre plus jeune âge à supporter le poids du passé. On vous a expliqué que vous étiez vital pour le monde.

Choisissez **3 responsabilités** liées au fardeau de votre tradition que vous êtes censé endosser :

Protéger l'humanité contre les catastrophes naturelles et les esprits sombres ; détruire de dangereuses créatures, renverser les tyrans ; servir et défendre les dirigeants légitimes ; réaliser des rituels ; venir en aide aux opprimés ; rechercher les reliques et les histoires cachées ; préserver la nature des menaces et de la destruction ; préserver les archives et les reliques.

Choisissez **3 tabous** liés au fardeau de votre tradition :

Ne jamais refuser une demande d'aide sincère ; ne jamais exprimer de grande émotion ; ne jamais fuir un combat ; ne jamais déclencher un combat ; ne jamais refuser le savoir ou la vérité à quiconque ; ne jamais exploiter votre rôle pour faire un bénéfice ; ne jamais intervenir dans une communauté sans invitation ; ne jamais refuser le pardon à qui que ce soit ; ne jamais voler ou tricher.

ÊTRE À LA HAUTEUR

Quand vous vous montrez à la hauteur de votre Rôle en respectant les responsabilités liées à votre fardeau et à votre tradition malgré l'opposition ou le danger, décalez votre équilibre vers votre Rôle plutôt que de cocher des cases de fatigue et effacez un nombre de cases égal à votre valeur de Rôle (minimum 0 case de fatigue).

ENFREINDRE LA TRADITION

Quand vous enfoncez ouvertement et directement un tabou, cochez un état, décalez votre équilibre de deux crans vers la Liberté et cochez une progression.

FIN DE SÉANCE

À la fin de chaque séance de jeu, répondez à cette question après votre question de progression.

Ai-je respecté une responsabilité ?
Si oui, décalez votre équilibre vers le Rôle et effacez un état.

Ai-je enfreint un tabou ?
Si oui, décalez votre équilibre vers la Liberté. Soulignez un tabou que vous avez enfreint lors de la séance. S'il l'est déjà, barrez-le : l'enfreindre de nouveau ne signifie désormais plus rien pour vous.

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

BONZU PÉPINDEPOMMOXOCOPOLIS... LE TROISIÈME DU NOM
Quand vous **dupez** un PNJ en adoptant un déguisement absurde ou une fausse identité, cochez l'état Fragile pour agir comme si vous aviez obtenu 12+. S'il est déjà coché, cochez 2 cases de fatigue à la place.

CONCENTRÉ
Recevez +1 en **CONCENTRATION** (maximum +3).

EXPLOITER L'ÉLAN ADVERSE
Quand vous affrontez un ennemi grand et puissant, cochez des cases de fatigue pour **avancer et attaquer** avec **CONCENTRATION** plutôt qu'**ENTHOUSIASME**. Si vous le faites, vous êtes **Prêt** et vous pouvez aussi choisir de riposter comme s'il s'agissait d'une technique de type **avancer et attaquer**.

MANCHOTS-LOUTRES, UNAGI ET SOURCES CHAUDES
Quand vous visitez un nouveau lieu habité dont vous avez entendu parler, faites un test d'**HARMONIE**. Sur 7-9, posez 1 question. Sur 10+, posez-en 2. Les PJ qui interagissent avec une des réponses effacent 1 case de fatigue ou cochent une progression.

- Quel est le meilleur divertissement local ?
- Qu'y a-t-il d'intéressant à visiter dans les environs ?
- Quelle est la personne la plus célèbre ici ?
- Quelle tradition spéciale respectent les autochtones ?
- Quelle est la légende la plus intéressante que racontent les autochtones au sujet de cet endroit ?

En cas d'échec, dites au MJ ce que vous vous attendiez à trouver, et il vous répondra en quoi l'endroit est différent !

YIP YIP !
Vous avez un compagnon animal assez grand pour que vous le chevauchiez. Baptisez-le et choisissez son espèce :

Bison volant, chien-ours polaire, chien-aniguille, chat-alligator, mandrill-éléphant, taureau-gemsbok, shirshu, rhino Komodo, élan-lion à dents de sabre, sanglier volant, morse-yack, poisson-hippopotame volant

- Quand vous combattez aux côtés de votre compagnon animal, cochez 1 case de fatigue pour être **Avantage** lors d'une passe d'armes.
- Quand quelque chose blesse votre compagnon animal, cochez un état.
- Quand vous et vos amis voyagez grâce à votre compagnon animal, tout le monde efface toutes les cases de fatigue.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- De quelle tradition êtes-vous l'incarnation ? Pourquoi ne pouvez-vous renoncer à ce rôle ?
- Qui était votre principal mentor, qui vous enseignait la nature et la valeur de votre fardeau ?
- Qui vous a montré que malgré le poids de votre fardeau, vous pouvez toujours trouver des occasions de vous amuser ?
- De quel objet lié à votre fardeau et à votre tradition ne vous séparez-vous jamais ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ ne semble pas tout à fait comprendre ce que signifie mon statut d'lcône de ma tradition... et je me sens curieusement libre à ses côtés.

Il suffit à _____ d'un sourire et de quelques mots gentils pour me rassurer au sujet de mes responsabilités et de mon fardeau.

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

On a tracé pour vous un chemin auquel vous ne pouvez pas échapper, mais l'équilibre signifie que vous comprenez les limites de leur vision. À cet instant, vous vous appropriez le rôle et définissez une nouvelle voie pour vous et pour votre tradition. Expliquez au MJ comment votre nouvelle façon de comprendre vos fardeaux ouvre une nouvelle voie pour tout le monde.

ÉLIMINER LES ÉTATS

- **Confus**, demandez conseil à un mentor ou une personnalité importante.
- **Coupable**, sacrifiez quelque chose de personnel pour vous pardonner.
- **En colère**, cassez quelque chose d'important ou défoulez-vous sur un ami.
- **Fragile**, commettez une action imprudente sans en parler à vos compagnons.
- **Terrifié**, fuyez le danger ou les difficultés.

PROGRESSION □□□□

QUESTION DE PROGRESSION

À la fin de chaque partie, répondez à la question suivante en même temps qu'aux autres questions de progression :

- Avez-vous accompli un exploit digne de votre fardeau et de votre tradition ?

ÉVOLUTIONS

- Choisir une nouvelle manœuvre de votre livret de personnage □□
- Choisir une nouvelle manœuvre issue d'un autre livret □□
- Ajouter +1 à une caractéristique (maximum de +2 dans chaque caractéristique)
- Décaler votre centre d'une case □□
- Débloquer votre moment d'équilibre □□

TECHNIQUES DE COMBAT

MURAILLE DE PERFECTION

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Créez un mur défensif parfait autour de vous et des alliés qui se trouvent à côté de vous. Cochez 1 case de fatigue pour bloquer une attaque visant le mur ou pour maintenir à l'écart un ennemi qui tente de le franchir.

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM :

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

L'IDÉALISTE

NOM :

ORIGINE

- Militaire Hors-la-loi Citadin
 Ordre monacal Privilégié Campagnard

ATTITUDE

- Solitaire Endeillé
 Compatissant Sincère
 Joyeux Déterminé

STYLE DE COMBAT :

VOTRE ENTRAÎNEMENT



STATUTS

- POSITIFS** Renforcé
 Avantageé
 Confiant
 Prêt
- NÉGATIFS** En danger
 Gêné
 Piégé
 Étourdi

CARACS

Ajoutez +1 à une carac.

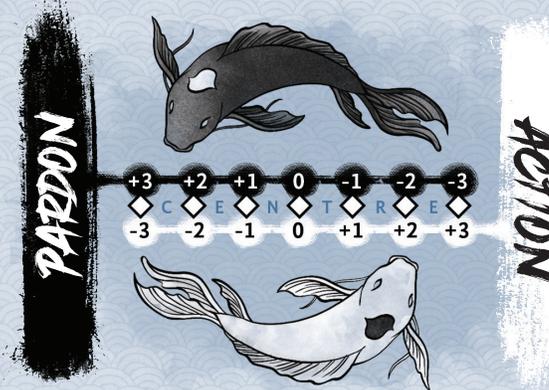
- CRÉATIVITÉ ^[0]
 CONCENTRATION ^[+1]
 HARMONIE ^[+1]
 ENTHOUSIASME ^[+1]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

Lors de la création de personnage, vous pouvez décaler 1 fois votre équilibre.



ÉTATS

- CONFUS**
 -2 pour **supplier** et pour **compter sur ses capacités et son entraînement**
- COUPABLE**
 -2 pour **jouer avec le feu** et pour **refuser un rappel à l'ordre**
- EN COLÈRE**
 -2 pour **conseiller et réconforter** et pour **évaluer la situation**
- FRAGILE**
 -2 pour **duper** et pour **résister à un changement d'équilibre**
- TERRIFIÉ**
 -2 pour **intimider** et pour **rappeler quelqu'un à l'ordre**
- Consultez le verso de cette feuille pour savoir comment éliminer des états.

NE JAMAIS TOURNER LE DOS

Vous avez connu le chagrin et la souffrance. Le deuil et la douleur ne vous sont pas étrangers. Mais vous savez que le monde peut devenir meilleur. Et rien ne change si des gens bienveillants ne se battent pas pour ce qui est juste...

Vous obéissez à un code. Choisissez dans la liste trois idéaux qui le définissent :

- Toujours dire la vérité. Ne jamais porter le premier coup.
 Toujours se dresser face aux tyrans. Ne jamais refuser une demande d'aide.
 Toujours respecter vos promesses. Ne jamais abandonner un ami.

Quand vous respectez vos idéaux alors qu'il vous en coûte, un témoin de votre sacrifice (ou quelqu'un qui en a entendu parler) vous approche pour se rallier aux objectifs de votre groupe. Notez son nom dans votre liste d'alliés.

ALLIÉS

Vous pouvez toujours **supplier** ces alliés : ils se soucient toujours de votre opinion ; ils s'ouvrent toujours à vous si vous les **conseillez et les réconfortez**, et vous pouvez les **rappeler à l'ordre pour qu'ils respectent leurs principes** comme si vous aviez obtenu 10+, mais vous devez alors effacer leur nom de votre liste d'alliés.

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

ÇA NE T'APPARTIENT PAS !

Quand vous subtilisez discrètement un objet appartenant à quelqu'un qui ne le mérite pas, faites un test d'**HARMONIE**. En cas de réussite, vous lui dérobez quelque chose (de votre choix) sans que cette personne ne le remarque. Sur 7-9, l'objet n'était pas vraiment ce que vous croyiez : le MJ vous explique en quoi. En cas d'échec, vous saisissez l'objet, mais la personne le remarque et vous pourchasse dès que vous sortez de la scène.

CES RÈGLES, ELLES SONT D'UNE AUTRE ÉPOQUE !

Quand vous résistez à un adulte en déclarant que ses règles sont stupides, faites un test d'**ENTHUSIASME**. En cas de réussite, votre argument le surprend : il doit décaler son équilibre ou vous proposer un moyen d'avancer et de laisser de côté les règles. Sur 10+, les deux effets s'appliquent. En cas d'échec, vos efforts visant à l'émouvoir révèlent simplement sa foi intense dans le système : cochez un état, la résistance de votre interlocuteur vous laissant sonné.

LA FORCE DU CŒUR

Quand vous utilisez Changer de position, les adversaires doivent cocher 2 cases de fatigue pour bloquer votre déplacement.

QUE PUIS-JE FAIRE POUR VOUS ?

Quand vous passez du temps à parler de leurs problèmes avec les autochtones, faites un test d'**HARMONIE**. En cas de réussite, on vous met au courant du problème le plus grave et le plus important ; le MJ vous explique qui il affecte et quelle en est la cause. Sur 10+, vous pouvez enchaîner avec une question portant sur le problème ou la cause ; vous recevez +1 en continu lorsque vous agissez en vous appuyant sur la réponse. En cas d'échec, vos questions et vos idées entraînent un problème inédit.

TU NE ME TERRASSERAS PAS

Quand vous livrez bataille à une opposition supérieure mais refusez ouvertement de battre en retraite ou de fuir, faites un test d'**HARMONIE** pour le reste du combat dès que vous **défendez et prenez à revers**. Vous ne pouvez pas choisir de vous échapper de la scène en utilisant Changer de position tant que l'affrontement n'est pas terminé.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE : _____

HISTOIRE

- Quelle tragédie vous a frappé lorsque vous étiez très jeune ?
- Qui estimez-vous responsable de cette tragédie ? Pourquoi ?
- Qui vous a aidé à surmonter votre chagrin ? Que vous a enseigné cette personne ?
- Quel symbole, héritage ou marque conservez-vous pour vous rappeler ce que vous avez perdu ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

Je reconnais chez _____ une partie de la douleur que j'ai ressentie ; je vais essayer de l'aider.

_____ m'exaspère tellement quand il/elle agit sans penser aux conséquences !

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

La souffrance du monde peut vous paraître écrasante, mais l'équilibre conduit à la paix. Vous arrêtez tout autour de vous : méchants, querelles, catastrophes... et vous restaurez le monde. Expliquez au MJ comment vos actes de compassion mettent un terme définitif à un conflit.

ÉLIMINER LES ÉTATS

- **Confus**, demandez conseil à un mentor ou une personnalité importante.
- **Coupable**, sacrifiez quelque chose de personnel pour vous pardonner.
- **En colère**, cassez quelque chose d'important ou défoulez-vous sur un ami.
- **Fragile**, commettez une action imprudente sans en parler à vos compagnons.
- **Terrifié**, fuyez le danger ou les difficultés.

PROGRESSION □□□□

QUESTION DE PROGRESSION

À la fin de chaque partie, répondez à la question suivante en même temps qu'aux autres questions de progression :

- Avez-vous amélioré la vie d'une communauté de citoyens standard ou aidé une personne ordinaire qui avait des problèmes ?

ÉVOLUTIONS

- Choisir une nouvelle manœuvre de votre livret de personnage □□
- Choisir une nouvelle manœuvre issue d'un autre livret □□
- Ajouter +1 à une caractéristique (maximum de +2 dans chaque caractéristique)
- Décaler votre centre d'une case □□
- Débloquer votre moment d'équilibre □□

TECHNIQUES DE COMBAT

DÉSORIENTATION

AVANCER ET ATTAQUER

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Martelez de coups rapides un adversaire avec lequel vous êtes engagé ; cochez 1 case de fatigue pour décentrer son équilibre.

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

LE PILIER

NOM :

ORIGINE

- Militaire Hors-la-loi Citadin
 Ordre monacal Privilégié Campagnard

ATTITUDE

- Confiant Austère
 Gai Doux
 Critique Chaleureux

STYLE DE COMBAT :

VOTRE ENTRAÎNEMENT



AVATAR

L É G E N D E S
LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

STATUTS

- POSITIFS** Renforcé
 Avantage Confiant
 Prêt
- NÉGATIFS** En danger
 Gêné Piégé
 Étourdi

CARACS

Ajoutez +1 à une carac.



CRÉATIVITÉ [+1]



CONCENTRATION [0]



HARMONIE [+1]



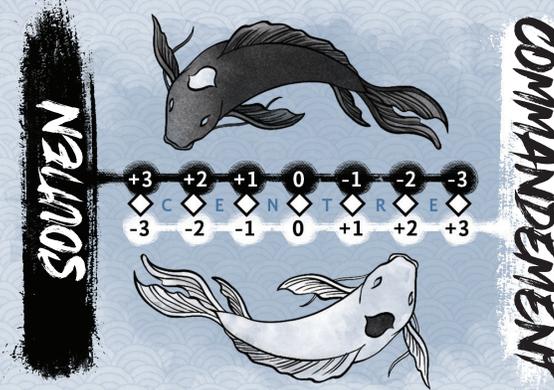
ENTHOUSIASME [-1]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

Lors de la création de personnage, vous pouvez décaler 1 fois votre équilibre.



ÉTATS

- CONFUS**
-2 pour **supplier** et pour **compter sur ses capacités** et son entraînement
- COUPABLE**
-2 pour **jouer avec le feu** et pour **refuser un rappel à l'ordre**
- EN COLÈRE**
-2 pour **conseiller et réconforter** et pour **évaluer la situation**
- FRAGILE**
-2 pour **duper** et pour **résister à un changement d'équilibre**
- TERRIFIÉ**
-2 pour **intimider** et pour **rappeler quelqu'un à l'ordre**
- Consultez le verso de cette feuille pour savoir comment éliminer des états.

CHEF DE PELOTON

Vous étiez le chef d'un petit groupe d'une dizaine de guerriers bien entraînés issus d'une tradition noble et reconnue.

D'où venait votre peloton ? _____

Quels sont les aspects les plus connus de votre peloton ? (Choisissez-en jusqu'à 3) : *nos armes, notre style de combat, notre cri de guerre, nos costumes, nos légendes, notre raison d'être*

Qu'est-ce qui compte pour votre escouade ? (Choisissez-en 2) : *excellence, justice, devoir, miséricorde, tradition, protection*

Bien que vous soyez le chef, vous avez choisi de voyager avec vos nouveaux compagnons pour le moment jusqu'à ce que vous atteigniez le but de ce groupe. Choisissez l'endroit où se trouve votre peloton en votre absence :

Occupé à protéger son foyer pendant votre absence ; occupé à protéger une personnalité puissante ; temporairement dissout ou exilé ; en train de s'entraîner et de se préparer à un événement important ; en voyage, occupé à faire de bonnes actions dans le cadre de votre campagne ; occupé à escorter d'importants voyageurs ; stationné à un endroit important ; occupé à accomplir un devoir traditionnel ou cérémoniel

Au sein de n'importe quel groupe, vous jouez un rôle à la fois direct et subtil, dirigeant l'équipe par moments et l'aidant parfois à se rassembler. Vous gagnez des points d'équipe grâce à la façon dont vous dirigez (commandement) et vous les dépensez au travers de votre style de soutien. À la fin de chaque séance de jeu, vous pouvez choisir 1 style de commandement et 1 style de soutien.

Choisissez 2 styles de commandement. Gagnez 1 point d'équipe quand...

- Ferme** : vous rappelez ouvertement à l'ordre un compagnon pour qu'il agisse selon son principe.
- Galvanisant** : vous agissez en respectant votre principe et obtenez une réussite.
- Diplomate** : vous suppliez un PNJ de vous aider et obtenez 10+.
- Empathique** : vous conseillez et réconfortez un compagnon et qu'il s'ouvre à vous.
- Conseiller** : vous évaluez la situation et donnez des instructions à un compagnon en fonction des réponses.
- Indomptable** : vous obtenez une réussite en résistant à un changement d'équilibre ou quand vous ignorez un rappel à l'ordre.

Choisissez 2 styles de soutien. Dépensez 1 point d'équipe quand...

- Réconfortant** : vous passez un moment calme en privé avec un compagnon pour effacer un de ses états.
- Revigorant** : vous ramenez un compagnon dans l'action à un moment de tension pour effacer 2 de ses cases de fatigue.
- Défensif** : vous vous trouvez à portée d'un compagnon au combat pour effacer un de ses statuts négatifs.
- Fortifiant** : vous aidez un compagnon en octroyant un bonus de +1 à son résultat (après qu'il a lancé les dés).
- Encourageant** : vous appuyez ouvertement un ami qui agit en respectant son principe pour décaler son équilibre vers ce principe.
- Confiant** : ... vous appuyez ouvertement un ami qui résiste à un changement d'équilibre pour lui donner un bonus de +2 après qu'il a lancé les dés.

MANOEUVRES DEUX AU CHOIX

- BALLET OFFENSIF**
Quand vous **avancez et attaquez** un groupe d'adversaires (ou un adversaire qui vous a déjà vaincu auparavant), faites un test d'**HARMONIE** plutôt que d'**ENTHOUSIASME**.
- CŒUR DE GUERRIER**
Quand vous **agissez en respectant votre principe** alors que vous avez au moins 3 états cochés, ignorez les malus associés. Quand vous **agissez en respectant votre principe** alors que vous avez 5 états cochés, ne cochez pas de case fatigue.
- CONTENANCE COMPRÉHENSIVE**
Recevez un bonus de +1 en **HARMONIE** (maximum +3).
- PRENDRE LES CHOSES EN MAIN**
Quand vous **perdez l'équilibre** au combat, au lieu de choisir une des options habituelles, vous pouvez vous sacrifier pour vos compagnons. Dans ce cas, ils ont la possibilité de s'enfuir sans problème tandis que vous êtes mis hors combat (et peut-être capturé). Vous devez aussi choisir 1 option :
 - Laisser un indice que vos compagnons pourront suivre.
 - Lancer à vos compagnons un objet vulnérable.
 - Provoquer un adversaire et décaler son équilibre de deux crans.
- SANS UNIFORME**
Quand vous adoptez un rôle déguisé ou physiquement modifié pour tromper une communauté afin que ses membres vous prennent pour deux personnes différentes, faites un test de **CRÉATIVITÉ**. En cas de réussite, ceux qui ne vous connaissent pas vraiment ne font pas le rapprochement entre les deux identités. Sur 7-9, c'est la dernière fois que vous arrivez à les duper sans qu'ils pigent. En cas d'échec, quelqu'un vous prend pour quelqu'un d'autre quand vous avez changé d'apparence et vous cause davantage d'ennuis en se méprenant.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Comment vous êtes-vous retrouvé à la tête d'un groupe ou d'un peloton ?
- Qui était votre plus proche ami et confidant au sein du groupe ?
- Qui n'a jamais pensé que vous méritiez de diriger le groupe ?
- Quel uniforme, héritage ou symbole avez-vous gardé du groupe en guise de talisman ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ ne respecte pas mes talents et aurait bien besoin d'une ou deux leçons.

On dirait que _____ ferait un bon candidat pour mon équipe ; je vais veiller sur lui/elle.

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous vous définissez comme élément d'un groupe et à cet instant, le groupe lui-même se définit par rapport à vous. Vous en rassemblez les membres, vous passez de l'un à l'autre en disant ce qu'il faut et en donnant les bons conseils pour que le groupe fonctionne avec cohérence et assurance. Expliquez au MJ ce que vous dites à chacun de vos compagnons pour vous permettre de triompher d'un insurmontable défi, ensemble.

ÉLIMINER LES ÉTATS

- **Confus**, demandez conseil à un mentor ou une personnalité importante.
- **Coupable**, sacrifiez quelque chose de personnel pour vous pardonner.
- **En colère**, cassez quelque chose d'important ou défoulez-vous sur un ami.
- **Fragile**, commettez une action imprudente sans en parler à vos compagnons.
- **Terrifié**, fuyez le danger ou les difficultés.

PROGRESSION □□□□

QUESTION DE PROGRESSION

À la fin de chaque partie, répondez à la question suivante en même temps qu'aux autres questions de progression :

- Avez-vous aidé un compagnon à remporter une victoire importante face à ses problèmes, ou conduit le groupe à une réussite collective importante ?

ÉVOLUTIONS

- Choisir une nouvelle manœuvre de votre livret de personnage □□
- Choisir une nouvelle manœuvre issue d'un autre livret □□
- Ajouter +1 à une caractéristique (maximum de +2 dans chaque caractéristique)
- Décaler votre centre d'une case □□
- Débloquer votre moment d'équilibre □□

TECHNIQUES DE COMBAT

SE FAUFILER SOUS LES COUPS

A ⊗ P ⊗ M ⊗

ESQUIVER ET ANALYSER

Vous vous déplacez à la perfection, glissant sous les coups et accaparant l'attention de l'adversaire. Un adversaire contre lequel vous vous battez doit rester au corps à corps avec vous et ne peut utiliser des techniques que contre vous lors de la prochaine passe d'armes. Si aucun adversaire ne vous affronte, vous pouvez vous faufiler entre les combattants pour engager le combat contre un nouvel ennemi (aucun d'entre eux ne peut cocher de la fatigue pour vous arrêter).

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

LE PRODIGE

NOM :

ORIGINE

- Militaire Hors-la-loi Citadin
 Ordre monacal Privilégié Campagnard

ATTITUDE

- Curieux Déterminé
 Fier Direct
 Sur la défensive Obstiné

STYLE DE COMBAT :

VOTRE ENTRAÎNEMENT



AVATAR

L É G E N D E S
LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

STATUTS

- POSITIFS** Renforcé
 Avantage
 Confiant
 Prêt
- NÉGATIFS** En danger
 Gêné
 Piégé
 Étourdi

CARACS

Ajoutez +1 à une carac.



CRÉATIVITÉ ^[-1]



CONCENTRATION ^[+2]



HARMONIE ^[0]



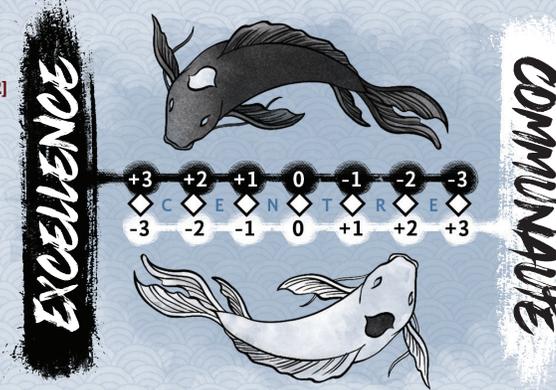
ENTHOUSIASME ^[0]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

Lors de la création de personnage, vous pouvez décaler 1 fois votre équilibre.



ÉTATS

- CONFUS**
-2 pour **supplier** et pour **compter sur ses capacités et son entraînement**
- COUPABLE**
-2 pour **jouer avec le feu** et pour **refuser un rappel à l'ordre**
- EN COLÈRE**
-2 pour **conseiller et réconforter** et pour **évaluer la situation**
- FRAGILE**
-2 pour **duper** et pour **résister à un changement d'équilibre**
- TERRIFIÉ**
-2 pour **intimider** et pour **rappeler quelqu'un à l'ordre**
- Consultez le verso de cette feuille pour savoir comment éliminer des états.

⊕ DON EXTRAORDINAIRE ⊕

Vous n'êtes pas simplement doué dans votre domaine, vous êtes stupéfiant. Un vrai prodige qui excelle dans son art et apprend bien plus vite qu'on ne pourrait s'y attendre. Vous commencez le jeu avec une technique maîtrisée supplémentaire.

Choisissez deux domaines où vous excellez de manière impressionnante :

- Modeler Manœuvrer Briser
 Percevoir Forcer Protéger

Quand vous **comptez sur vos capacités et votre entraînement**, utilisez une posture de combat ou déclenchez une manœuvre en exploitant l'un de vos deux domaines d'expertise, ignorez les malus issus des états et statuts.

Quand vous voyez quelqu'un employer une technique inconnue, si elle est accessible à vos capacités et à votre entraînement, vous pouvez cocher 1 case de fatigue pour décaler votre équilibre vers l'Excellence et considérer la technique comme acquise. **Vous ne pouvez utiliser cet effet que si votre équilibre se situe à +1 ou plus en Excellence.** Vous devez toutefois toujours obtenir le soutien d'un maître et réussir une **manœuvre d'entraînement** pour que son statut passe de pratiquée à maîtrisée.

Quand vous étudiez avec un professeur pour apprendre une nouvelle technique, décalez votre équilibre vers la Communauté pour l'apprendre automatiquement au niveau pratiqué (en sautant l'étape acquise). **Vous ne pouvez pas apprendre de techniques en étudiant avec un professeur si votre équilibre se situe à +0 ou moins en Communauté.**

Quand vous passez du temps à enseigner à un compagnon une technique accessible à ses capacités et à son entraînement, faites un test de Communauté. En cas de réussite, vous vous débrouillez bien et il l'apprend. Sur 7-9, impatient et frustré, vous avez le choix entre passer votre colère sur votre élève en lui infligeant 2 états ou l'intérioriser et subir 2 états vous-même. En cas d'échec, ses défauts vous frustreront trop : vous subissez tous deux 2 états, et vous ne pourrez plus jamais tenter de lui enseigner cette technique.

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

ATTENDRE ET ÉCOUTER

Quand vous **évaluez une situation** et prenez le temps d'exploiter vos dons extraordinaires pour saisir des informations secrètes ou profondes, cochez 1 case de fatigue, faites le test avec **CONCENTRATION** plutôt que **CRÉATIVITÉ** et devenez Prêt.

DÉFI

Quand vous lancez un défi vantard à un adversaire avant un combat, faites un test d'**ENTHOUSIASME**. En cas de réussite, il le relève ; si vous remportez la victoire, choisissez 1 option ci-dessous. Toutefois, votre défi pousse l'adversaire à repousser ses propres limites : il peut choisir 1 technique supplémentaire à chaque passe d'armes pendant tout le combat. Sur 10+, effacez toute votre fatigue à la fin du combat si vous triomphez.

Si vous triomphez, choisissez 1 option ; votre adversaire doit...

- vous enseigner une de ses techniques ou vous aider à maîtriser l'une de celles que vous connaissez déjà ;
- vous donner des réponses ou un objet de votre choix ;
- reconnaître votre supériorité ; décalez votre équilibre de deux crans vers l'Excellence ;
- prendre votre parti lors d'un futur conflit.

En cas d'échec, l'adversaire refuse le défi et le combat ; il vous inflige un état.

ENTRÉE SURPRENANTE

Quand vous **dupez quelqu'un** à l'aide de vos talents et disparaîsez pour réapparaître autre part dans la même scène, faites un test de **CONCENTRATION** plutôt que de **CRÉATIVITÉ**.

ÉVALUER UN RIVAL

Quand vous jugez quelqu'un, faites un test de **CONCENTRATION**. Sur 7-9, posez une question. Sur 10+, posez-en deux.

- Quelles sont tes faiblesses/tes forces ?
- Comment puis-je te montrer que je te domine/que je me soumetts ?
- Qu'as-tu l'intention de faire à l'instant ?
- Que souhaiterais-tu que je fasse à l'instant ?

En cas d'échec, le personnage remarque que vous l'épiez ; il peut vous poser 1 question de la liste.

OUVERTURE D'ESPRIT

Vous pouvez apprendre des techniques issues d'autres capacités et entraînements à condition d'avoir un professeur. Vous pouvez en apprendre jusqu'à trois au total. Vous recevez un bonus de +1 à la manœuvre entraînement pour les apprendre.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Quand avez-vous accompli pour la première fois ce que vos professeurs estimaient impossible pour vous ?
- Qui vous a prodigué les leçons et le soutien nécessaire pour découvrir vos incroyables pouvoirs ?
- Qui tient énormément à vous sans pour autant comprendre votre talent ?
- Quel étrange talisman ou détail vestimentaire joue un rôle dans vos talents ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ aurait bien besoin d'être formé par quelqu'un qui sait ce qu'il fait ; j'imagine que je suis à la hauteur de cette tâche.

Je ne sais pas si l'amitié que semble m'offrir _____ me rend heureux, furieux ou les deux.

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Compter sur autrui vous donne l'impression d'être faible, vous avez toujours eu du mal à le faire. Mais à cet instant, le lien que vous entretenez avec vos compagnons devient au contraire la source de votre force. Vous puisez dans votre dévouement envers le groupe pour dépasser vos limites et accomplir l'impossible. Expliquez au MJ comment vous accomplissez un exploit jamais vu jusqu'alors pour aider ou sauver vos amis.

ÉLIMINER LES ÉTATS

- **Confus**, demandez conseil à un mentor ou une personnalité importante.
- **Coupable**, sacrifiez quelque chose de personnel pour vous pardonner.
- **En colère**, cassez quelque chose d'important ou défoulez-vous sur un ami.
- **Fragile**, commettez une action imprudente sans en parler à vos compagnons.
- **Terrifié**, fuyez le danger ou les difficultés.

PROGRESSION

QUESTION DE PROGRESSION

À la fin de chaque partie, répondez à la question suivante en même temps qu'aux autres questions de progression :

- Avez-vous exprimé votre gratitude à un compagnon pour sa présence, son soutien ou son enseignement ?

ÉVOLUTIONS

- Choisir une nouvelle manœuvre de votre livret de personnage
- Choisir une nouvelle manœuvre issue d'un autre livret
- Ajouter +1 à une caractéristique (maximum de +2 dans chaque caractéristique)
- Décaler votre centre d'une case
- Débloquer votre moment d'équilibre

TECHNIQUES DE COMBAT

POSTURE INÉBRANLABLE DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Adoptez une posture robuste et ferme ; tout adversaire qui a engagé le combat contre vous et choisit d'**avancer et attaquer** lors de cette passe d'armes doit cocher 1 case de fatigue. Annulez le premier état ou statut négatif qui vous est infligé lors de cette passe d'armes. Si aucun état ou statut négatif ne vous a été infligé lors de cette passe d'armes, devenez *Renforcé* pour la prochaine.

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

LA FRIPOUILLE

NOM : _____

ORIGINE

- Militaire Hors-la-loi Citadin
 Ordre monacal Privilégié Campagnard

ATTITUDE

- Acerbe Extrême
 Espiègle Cynique
 Plaisantin Farouche

STYLE DE COMBAT :

VOTRE ENTRAÎNEMENT



STATUTS

- POSITIFS** Renforcé
 Avantage
 Confiant
 Prêt
- NÉGATIFS** En danger
 Gêné
 Piégé
 Étourdi

CARACS

Ajoutez +1 à une carac.

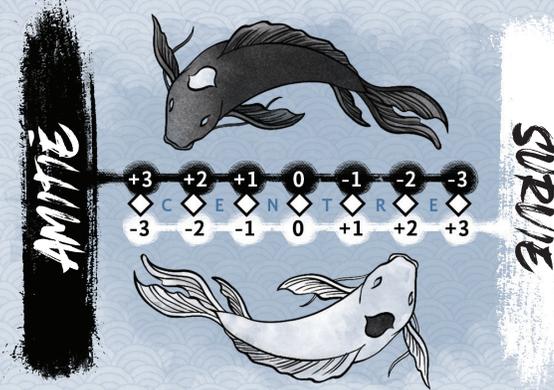
- CRÉATIVITÉ [+1]
 CONCENTRATION [0]
 HARMONIE [-1]
 ENTHOUSIASME [+1]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

Lors de la création de personnage, vous pouvez décaler 1 fois votre équilibre.



ÉTATS

- CONFUS**
 -2 pour **supplier** et pour **compter sur ses capacités et son entraînement**
- COUPABLE**
 -2 pour **jouer avec le feu** et pour **refuser un rappel à l'ordre**
- EN COLÈRE**
 -2 pour **conseiller et réconforter** et pour **évaluer la situation**
- FRAGILE**
 -2 pour **duper** et pour **résister à un changement d'équilibre**
- TERRIFIÉ**
 -2 pour **intimider** et pour **rappeler quelqu'un à l'ordre**
- Consultez le verso de cette feuille pour savoir comment éliminer des états.

SALES MANIES

Au fil des ans, vous avez accumulé les mauvaises habitudes. La plupart des gens sont d'ailleurs déterminés à vous les faire abandonner. Mais peut-être que vous pouvez embrigader quelques amis dans vos mauvais coups... Choisissez 4 détestables habitudes :

- Larcins et vol à la tire
 Vandalisme ou sabotage
 Violation de propriété
 Cascades de casse-cou
 Lancer de « charmantes » insultes à des individus dangereux
 Escroquerie
 Incitation à la révolte
 Jeux de hasard

On considère que tous les talents et compétences liés à vos sales manies font partie de vos origines.

Quand vous **vous adonnez seul à une sale manie**, décalez votre équilibre vers la Survie et faites un test de Survie. En cas de réussite, vous vous en tirez et évacuez vos frustrations ; effacez un nombre de cases de fatigue ou d'états égal à votre valeur de Survie (minimum 0). Si vous n'avez ni fatigue ni états, cochez une progression. Sur 10+, vous recevez aussi une aubaine, c'est-à-dire une occasion à saisir ou un bienfait : cette fois-ci, vos sales manies vous ont rapporté quelque chose. En cas d'échec, quelqu'un de dangereux ou de puissant vous prend sur le fait et vous complique la vie.

Quand vous **vous adonnez à une sale manie avec un ami**, décalez votre équilibre vers l'Amitié et faites un test d'Amitié. En cas de réussite, vous vous en sortez et l'expérience vous rapproche : chacun d'entre vous rend l'autre **Confiant**. Sur 10+, vous obtenez aussi une ressource ou information utile, et vous êtes Prêts. En cas d'échec, un détail tourne à la catastrophe : vous pouvez encaisser vous-même ou décaler deux fois votre équilibre vers la Survie et laisser votre ami dans la mouise.

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

C'EST TOUT CE QUE TU SAIS FAIRE ?

Quand vous provoquez un PNJ pour le pousser à agir imprudemment, expliquez ce que vous voulez qu'il fasse et effectuez un test d'**ENTHOUSIASME**. Sur 10+, il le fait. Sur 7-9, il peut choisir une option à la place :

- Il le fait, mais va beaucoup plus loin que prévu : vous êtes pris de court.
- Il le fait, mais plus prudemment que prévu : il obtient un avantage qu'il peut utiliser contre vous.
- Il ne le fait pas, mais se couvre de honte : il coche un état.
- Il ne le fait pas, mais se rattrape à la dernière minute : il vacille et vous donne une occasion à saisir.

En cas d'échec, vous le poussez à entreprendre une action agressive directement contre vous, d'une façon que vous êtes mal préparé à contrer.

CHARME DE VAURIEN

Quand vous **suppliez un PNJ** ou que vous **conseillez et réconfortez** quelqu'un en le flatant et en compatissant avec lui, cochez 1 case de fatigue pour faire un test de **CRÉATIVITÉ** plutôt que d'**HARMONIE**.

FUYANT COMME UN CHIEN-ANGUILLE

Quand vous **défendez et prenez à revers** et que vous choisissez de recourir à Changer de position pour vous échapper de la scène, les adversaires doivent cocher 2 cases de fatigue supplémentaires pour vous arrêter, et vous pouvez emmener avec vous tous les alliés situés à portée lorsque vous vous repliez.

REPÉRAGE

Quand vous **évaluez une situation**, ajoutez ces questions à la liste. Vous pouvez toujours poser une question supplémentaire issue de ces options, même en cas d'échec.

- Qu'est-ce qui est le plus précieux ou le plus intéressant pour moi ici ?
- Qui ou quel objet est le plus vulnérable face à moi ?
- Qui tire les ficelles/est le plus riche/a le plus de pouvoir ici ?

TU N'ES PAS MON MAÎTRE !

Quand vous **résistez au décalage d'équilibre imposé par un PNJ**, faites votre test avec un bonus de +2 plutôt que +0.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Comment en êtes-vous venu à penser que le seul moyen de survivre consistait à enfreindre les règles ?
- Qui n'a jamais cessé de vous tendre une main amicale que vous n'avez cessé de repousser ?
- Qui était prêt à n'importe quoi pour vous faire renoncer à vos mauvaises manières ?
- Quel est votre objet préféré parmi ceux que vous avez volés, escamotés ou acquis frauduleusement d'une manière ou d'une autre ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ est bien trop coincé et introverti ; il faut qu'il/elle enfreigne quelques règles !

_____ est formidable et j'espère qu'il/elle m'apprécie ; peut-être que ça vaut la peine de jouer réglo avec lui/elle ?

ÉLIMINER LES ÉTATS

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous avez appris très tôt qu'il faut parfois faire tout son possible pour survivre, ce qui vous a fait perdre certains amis. Mais à présent, vous avez trouvé un nouvel équilibre : enfreindre les règles ne vous éloigne pas forcément de tout le monde, et vous pouvez vous en servir de manière constructive, avec vos amis ! Expliquez au MJ comment vous conduisez vos compagnons à enfreindre les règles et à accomplir un exploit incroyable.

- **Confus**, demandez conseil à un mentor ou une personnalité importante.
- **Coupable**, sacrifiez quelque chose de personnel pour vous pardonner.
- **En colère**, cassez quelque chose d'important ou défoulez-vous sur un ami.
- **Fragile**, commettez une action imprudente sans en parler à vos compagnons.
- **Terrifié**, fuyez le danger ou les difficultés.

PROGRESSION

QUESTION DE PROGRESSION

À la fin de chaque partie, répondez à la question suivante en même temps qu'aux autres questions de progression :

- Avez-vous convaincu un ami de s'adonner à une de vos sales manies ou de l'approuver ?

ÉVOLUTIONS

- Choisir une nouvelle manœuvre de votre livret de personnage
- Choisir une nouvelle manœuvre issue d'un autre livret
- Ajouter +1 à une caractéristique (maximum de +2 dans chaque caractéristique)
- Décaler votre centre d'une case
- Débloquer votre moment d'équilibre

TECHNIQUES DE COMBAT

BALAYAGE

AVANCER ET ATTAQUER

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Vous attaquez là où l'ennemi est le plus faible ou déséquilibré. Si votre adversaire a au moins 3 cases de fatigue et d'états cochés, infligez 2 cases de fatigue. S'il a moins de 3 cases de fatigue et d'états cochés, infligez 2 cases de fatigue, mais cochez vous aussi 1 case de fatigue.

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____ A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

L'HÉRITIER

NOM :

ORIGINE

- Militaire Hors-la-loi Citadin
 Ordre monacal Privilégié Campagnard

ATTITUDE

- Guilleret Arrogant
 Décontracté Droit
 Passionné Inconscient

STYLE DE COMBAT :

VOTRE ENTRAÎNEMENT



L É G E N D E S
LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

STATUTS

- POSITIFS** Renforcé
 Avantageé
 Confiant
 Prêt
- NÉGATIFS** En danger
 Gêné
 Piégé
 Étourdi

CARACS

Ajoutez +1 à une carac.

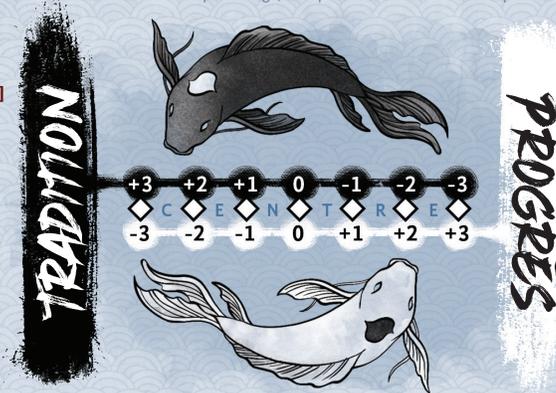
- CRÉATIVITÉ [+1]
 CONCENTRATION [+1]
 HARMONIE [-1]
 ENTHOUSIASME [0]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

Lors de la création de personnage, vous pouvez décaler 1 fois votre équilibre.



ÉTATS

- CONFUS**
-2 pour **supplier** et pour **compter sur ses capacités et son entraînement**
- COUPABLE**
-2 pour **jouer avec le feu** et pour **refuser un rappel à l'ordre**
- EN COLÈRE**
-2 pour **conseiller et réconforter** et pour **évaluer la situation**
- FRAGILE**
-2 pour **duper** et pour **résister à un changement d'équilibre**
- TERRIFIÉ**
-2 pour **intimider** et pour **rappeler quelqu'un à l'ordre**
- Consultez le verso de cette feuille pour savoir comment éliminer des états.

UN PASSÉ ENTACHÉ

Vous êtes issu d'une lignée puissante et tristement célèbre, assortie d'une réputation aussi impressionnante que terrible. Elle a eu un énorme impact sur le cadre de votre histoire : son influence s'exerce sur toute son étendue et tout le monde la connaît. Choisissez le domaine d'où vient le pouvoir de votre lignée, celui où elle a affecté le monde, et un autre où elle commence aujourd'hui à s'étendre.

- Haute société Affaires et industrie
 Commandement Universitaires d'élite militaire
 Arts et loisirs Milices de justiciers
 Propriétés terriennes Médias et information
 Crime organisé Chaînes d'approvisionnement vitales
 Autorité spirituelle
 Politique d'état

RESSOURCES DE LA LIGNÉE

Vous avez accès aux considérables réserves de votre lignée pour deux des ressources suivantes :

- connaissances obscures ou interdites
 relations et contacts
 domestiques ou hommes de main
 technologie avancée
 argent liquide
 reliques ou ouvrages spirituels

Dépensez des points de ressources pendant la séance de jeu pour créer un atout que vous avez demandé et obtenu auparavant, un élément que le statut unique et les réserves de votre lignée

peuvent fournir : véhicule, invitation, coffre rempli de pièces de jade, etc.

GESTE D'HUMILITÉ

Quand vous faites poliment et docilement un geste d'humilité devant un puissant membre de votre lignée, faites un test de Tradition. En cas de réussite, vous y gagnez du crédit ; réservez 3 points de ressources. Sur 7-9, ces ressources ne sont pas gratuites : vous devrez promettre de remplir une obligation envers votre lignée, ou laisser ses membres décaler votre équilibre. En cas d'échec, votre lignée, mécontente de votre démonstration, vous coupe les vivres jusqu'à ce que vous ayez exécuté une tâche pour elle.

PILLER LES RESSOURCES DE VOTRE LIGNÉE

Quand vous pillez les ressources de votre lignée sans que ses membres ne le sachent ou ne vous y autorisent, cochez un état et faites un test de Progrès. En cas de réussite, réservez 1 point de ressource. Sur 7-9, choisissez 1 option. Sur 10+, choisissez-en 2.

- Vous obtenez 1 point de ressource supplémentaire.
- Vous faites discrètement main-basse sur ce que vous voulez et votre lignée n'en sait rien.
- Vous vous endurez en préparation de votre acte et vous n'avez pas à cocher d'état.

En cas d'échec, un membre puissant de votre lignée a anticipé votre geste et vous prend la main dans le sac.

MANOEUVRES DEUX AU CHOIX

CONNAISSANCE DU MONDE

Votre éducation a élargi vos horizons, développant vos compétences et vos relations. Choisissez un autre entraînement et une autre origine.

LA VOIE DU FUTUR

Recevez +1 en **CRÉATIVITÉ** (maximum +3).

MARCHE COMME ÇA !

Quand vous grimez, déguisez ou conseillez vos amis afin qu'ils se fondent dans un milieu correspondant à l'une de vos origines, faites un test de **CRÉATIVITÉ**. Sur 10+, la performance est parfaite, vous accédez à l'endroit où vous vouliez vous infiltrer sans éveiller trop de soupçons. Sur 7-9, vous trompez presque tout le monde, mais une seule sentinelle pose des questions ou vous barre la route. En cas d'échec, le seul moyen d'avoir accès à ce que vous souhaitez consiste pour un de vos amis à adopter un rôle inconfortable ou dangereux, ou bien à attirer l'attention.

MOUTON-KOALA NOIR

Quand vous adoptez un comportement qui choque et dérange les personnages issus d'une de vos origines, faites un test de **CRÉATIVITÉ** pour les **intimider** ou **jouer avec le feu**.

UNE VIE DE REGRET

Quand vous conseillez et réconfortez un PNJ en présentant des excuses et en promettant sincèrement de vous racheter pour le mal qu'il a subi, faites un test de **CONCENTRATION** plutôt que d'**HARMONIE**. S'il choisit de ne pas s'ouvrir à vous, vous ne bénéficiez pas de +1 à votre prochain jet contre le PNJ. S'il choisit de s'ouvrir à vous, recevez +1 en continu pour les actions effectuées afin de vous racheter.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Qui est le chef actuel de votre lignée ? De quelle façon vous aimez-vous et vous exaspérez-vous mutuellement ?
- Quel autre membre proche de votre lignée souhaite la transformer ?
- Que portez-vous qui vous rappelle l'endroit le plus communément associé à votre lignée ?
- Quelle composante de l'identité de votre lignée compte le plus pour vous et vous est la plus précieuse en tant que personne ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ éprouve des inquiétudes, des craintes ou des griefs vis-à-vis de ma lignée... et de moi-même, par procuration.

_____ semble être affranchi de son passé comme je souhaiterais pouvoir l'être du mien ; l'entendre parler de l'avenir a quelque chose d'enthousiasmant !

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous n'échapperez peut-être jamais à l'héritage de votre famille, mais l'équilibre vous permet d'apprendre ce que vous enseignent vos parents sans pour autant vous laisser modeler à leur image. Vous faites appel à une ressource de votre famille pour définir une solution inédite à un problème insoluble, sans jamais oublier qui vous êtes face à un danger incroyable. Expliquez au MJ comment vous abattez des obstacles apparemment insurmontables pour sauver la situation.

ÉLIMINER LES ÉTATS

- **Confus**, demandez conseil à un mentor ou une personnalité importante.
- **Coupable**, sacrifiez quelque chose de personnel pour vous pardonner.
- **En colère**, cassez quelque chose d'important ou défoulez-vous sur un ami.
- **Fragile**, commettez une action imprudente sans en parler à vos compagnons.
- **Terrifié**, fuyez le danger ou les difficultés.

PROGRESSION □□□□

QUESTION DE PROGRESSION

À la fin de chaque partie, répondez à la question suivante en même temps qu'aux autres questions de progression :

- Avez-vous appris quelque chose de significatif ou d'important au sujet de votre lignée, de ses membres ou de l'influence qu'elle exerce sur le monde et ses autres habitants ?

ÉVOLUTIONS

- Choisir une nouvelle manœuvre de votre livret de personnage □□
- Choisir une nouvelle manœuvre issue d'un autre livret □□
- Ajouter +1 à une caractéristique (maximum de +2 dans chaque caractéristique)
- Décaler votre centre d'une case □□
- Débloquer votre moment d'équilibre □□

TECHNIQUES DE COMBAT

BRISER

ESQUIVER ET ANALYSER

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Visez un équipement vulnérable d'un adversaire ; vous le rendez inutile ou vous le brisez, infligeant ou surmontant éventuellement un statut pertinent (par exemple *Géné*).

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A O P O M O

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS AVANCER ET ATTAQUER ESQUIVER ET ANALYSER