

L'ÉLU

NOM :

ORIGINE

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

ATTITUDE

- Impatient Farceur
 Incertain Hanté
 Solennel Attentif

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 ^[0]



CONCENTRATION ^[-1]



HARMONIE ^[+2]



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.

⊕ MARQUE DU DESTIN ⊕

Quelque chose venu d'un autre monde vous a touché, quelque chose de spirituel ou mystique. (Consultez « Ma destinée » sur le livret de personnage.) Au cours de la création de personnage, complétez l'un des détails de destinée et choisissez l'un des signes du destin, ci-dessous.

DÉTAILS DE LA DESTINÉE

Complétez ces détails au fur et à mesure des révélations de votre destinée, qu'elles se manifestent en rêve ou grâce à des PNJ au diapason des esprits. Lorsque vous agissez afin de concrétiser l'un de ces détails, vous pouvez agir en respectant votre Détermination sans cocher de case de fatigue. Lorsque vous et le MJ êtes d'accord sur le fait que l'un de ces détails a été concrétisé ou parfaitement exploré, cochez une progression.

- J'apporterai un grand changement à _____
- Je résisterai à la trahison de _____
- Je perdrai _____
- J'aurai besoin de l'aide de _____
- J'apprendrai une leçon cruciale de la part de _____
- Je défendrai ou sauverai _____

JAUGE DE DESTINÉE □□□□

Lorsque vous perdez l'équilibre, êtes mis hors de combat ou en recevez l'ordre, cochez une case de votre jauge de destinée. Quand cette dernière est pleine, effacez toutes les coches et choisissez

parmi les quatre premiers signes du destin. Lorsque tous ont été sélectionnés, vous accédez à « Telle est ta destinée ».

SIGNES DU DESTIN

- Visions mystiques** : cochez une case de votre jauge de destinée afin de recevoir une vision au sujet de la situation actuelle. Posez une question au MJ, qui doit vous répondre honnêtement.
- Tremble devant moi** : cochez une case de votre jauge de destinée et révélez un aperçu de votre forme mystique pour intimider un PNJ comme si vous aviez obtenu 10+. Après quoi, la crainte et la méfiance qu'éprouve ce personnage à votre égard n'ont plus de limites : vous ne pouvez plus **conseiller et réconforter** ou **supplier** ce PNJ tant que vous n'avez pas regagné sa confiance.
- Sacrifice** : une fois par scène, cochez une case de votre jauge de destinée afin d'absorber de manière surnaturelle une attaque visant un allié que vous voyez. Annulez la fatigue, les états et les décalages d'équilibre qui auraient dû être infligés.
- Force intérieure** : une fois par partie, cochez deux cases de votre jauge de destinée afin d'éliminer tous vos états.
- Telle est ta destinée** : votre destinée se présente à vous et vous change complètement. Si vous survivez sous forme humaine, changez de livret de personnage.

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

DES ÉCHOS DE LÉGENDE

Une fois par partie, lorsque vous **comptez sur vos capacités** et **votre entraînement** pour refléter un acte issu d'une légende, d'un mythe ou d'un récit, considérez que vous avez obtenu un 10+. Ensuite, quelle que soit l'issue, le MJ décale votre équilibre vers le principe qui correspond le mieux à l'histoire que vous avez invoquée.

LES YEUX DE L'ÂME

Lorsque vous **évaluez la situation**, vous pouvez poser l'une des questions suivantes, en plus de toute autre question et même en cas d'échec :

- Quel objet ou quelle personne ont touché les esprits ?
- Comment puis-je ramener la paix en ce lieu ?

NOUS NE SOMMES PAS QUE LES JOUETS DU DESTIN

Lorsque vous **rappelez quelqu'un à l'ordre** au sujet de son principe en convainquant votre interlocuteur que son destin est (ou peut être) différent de ce qu'il imagine, en cas de réussite, il doit agir dans votre sens ou cocher deux états. En cas d'échec, son rappel à l'ordre a encore plus de poids : cochez deux états ou écoutez-le.

PACIFICATEUR

Lorsque vous vous avancez calmement en plein milieu d'un conflit violent et **suppliez** les combattants de baisser les armes, cochez 1 case de fatigue pour vous assurer qu'ils se soucient de vous et de vos paroles. En cas d'échec, le conflit s'enflamme au-delà de toutes vos craintes, et vous êtes à présent pris dans des tirs croisés : préparez-vous.

UN APPEL VENU DE LOIN

Lorsque vous contactez un PNJ éloigné par télépathie ou par voie spirituelle, cochez 1 case de fatigue et faites un test d'**HARMONIE**. En cas de réussite, votre message lui parvient ; choisissez 1 option. Sur 10+, le message est parfaitement clair : choisissez 2 options.

- Vous criez à l'aide ; il/elle vous entend et accourt.
 - Vous lui murmurez une question ; il/elle vous répond de la même façon.
 - Vous lui adressez une prémonition concernant un danger qui l'attend ; il/elle se prépare au pire.
 - Vous lui montrez quelque chose que vous pouvez voir ; il/elle vous renvoie des souvenirs et des connaissances liés à cette vision.
- En cas d'échec, votre message dépasse votre destinataire : vous attirerez une attention dangereuse.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Quand avez-vous compris que des forces surnaturelles vous avaient marqué ?
- Qui envie votre destinée et cherche à vous en priver ? Pour quelles raisons ne pouvez-vous pas laisser faire une telle chose ?
- Vers qui vous tournez-vous en quête de conseils lorsque vous vous sentez dépassé par le poids de votre destin exceptionnel ?
- Quelle marque ou quel symbole portez-vous afin de prouver à toutes et à tous que vous avez été choisi par la fortune ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

MA DESTINÉE UNE AU CHOIX

- Mon visage était marqué par un grand Esprit ; je reprendrai sa charge
- Mon esprit est porteur des connaissances et des compétences oubliées ; je vais redonner vie à une ancienne et respectable tradition
- Mon corps est porteur d'un atlas stellaire ; je tracerai un chemin vers un endroit merveilleux
- Mon cœur est à l'écoute des souffrances de la nature ; je guérirai une blessure profonde dans ce monde

RELATIONS

Je crois que _____ va jouer un rôle crucial dans l'accomplissement de ma destinée, pour le meilleur ou pour le pire.

Fréquenter _____ m'aide à oublier ma destinée pour un temps. Pourquoi ?

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Le destin peut être cause de frustration, car il exige un engagement constant tout en vous laissant ignorant de ses desseins. Mais maintenant que votre âme a atteint l'équilibre, vous pouvez voir que c'est le moment que vous attendiez. Vous êtes à la hauteur de l'occasion, renforçant les autres avec vos dons spirituels uniques. Expliquez au MJ comment votre sérénité et votre détermination l'emportent et inspirent tous ceux qui vous entourent.

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 passé un temps important avec un autre personnage pour discuter de ses soucis et de ses inquiétudes ?

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

ANTICIPER

ESQUIVER ET ANALYSER

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Étudiez un adversaire à proximité afin de découvrir où son élan va le conduire. Déclarez l'approche qu'il va adopter. Au cours de la prochaine passe d'armes, cet adversaire doit utiliser cette stratégie ou cocher un état.

Pour Anticiper, la technique spéciale de l'Élu, « adversaire » peut désigner un groupe unique (ennemi). L'ennemi n'est pas obligé d'adopter l'approche que vous avez choisie, mais s'il ne le fait pas, il doit cocher un état.

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'ANCIEN

NOM :

ORIGINE

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

ATTITUDE

- Appliqué Distant
 Austère Perplexe
 Gentil Irrascible

STYLE DE COMBAT :

VOTRE ENTRAÎNEMENT



AVATAR

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.

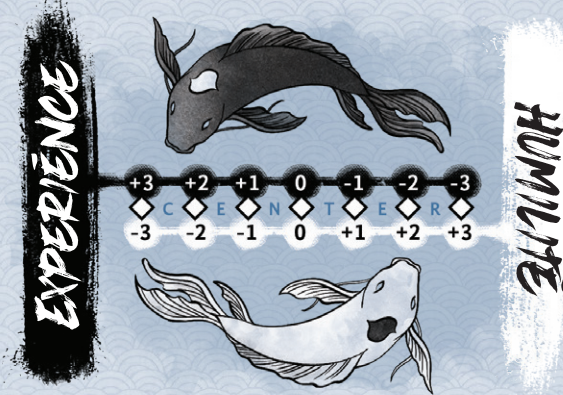
- CRÉATIVITÉ ^[0]
 CONCENTRATION ^[0]
 HARMONIE ^[+2]
 ENTHOUSIASME ^[-1]

FATIGUE



ÉQUILIBRE

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



ÉTATS

- BLASÉ**
-2 pour supplier et +1 pour duper
- FRUSTRÉ**
-2 pour jouer avec le feu et +1 pour intimider
- INQUIET**
-2 pour refuser un rappel à l'ordre et +1 pour compter sur vos capacités et votre entraînement
- PLEIN DE REMORDS**
-2 à la manœuvre de posture et +1 pour rappeler quelqu'un à l'ordre
- SECOUÉ**
-2 pour conseiller et reconforter et +1 pour évaluer la situation

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

LA SAGESSE DES ÂGES

Vous avez vécu plus longtemps que vos compagnons, peut-être assez longtemps pour avoir pu maîtriser votre entraînement à plusieurs reprises... et peut-être assez longtemps pour penser qu'il ne vous reste plus grand-chose à apprendre.

En plus de votre technique normale liée à votre livret de personnage, vous commencez le jeu avec quatre autres techniques maîtrisées. Vous n'avez pas besoin de les nommer lors de la création de personnage ; vous pouvez plutôt les choisir quand bon vous semble, même en plein milieu d'une passe d'armes. Vous pouvez entraîner les autres PJ dans ces techniques grâce à la manœuvre d'entraînement de base.

Vous ne pouvez pas apprendre de nouvelles techniques avant d'avoir déverrouillé un emplacement de technique, ce que vous faites lorsque vous décalez pour la première fois votre centre vers +1, +2 et +3 Humilité. Vous pouvez alors apprendre et développer une technique pour remplir cet emplacement, comme d'habitude.

Vous ne gagnez pas de progression. Lorsqu'un PJ accepte vos conseils et votre réconfort, vous pouvez décaler votre équilibre vers l'Expérience pour déclarer que ce PJ est votre protégé : écrivez son nom et l'un de ses principes ci-dessous. Quand ce PJ décale son centre vers ce principe, effacez son nom et cochez une progression. Vous pourrez à nouveau ajouter ce PJ plus tard, de la même façon.

PROTÉGÉS

VOS ÉTATS

Vos états sont différents ; ils offrent des bonus et des malus. Vous ne pouvez pas sélectionner de manœuvre issue d'un autre livret de personnage si elle mentionne des états que vous ne présentez pas. Vous pouvez éliminer ces états spéciaux grâce à des manœuvres ou en entreprenant les actions indiquées au verso de cette feuille.

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

À CŒUR OUVERT
Recevez +1 en **HARMONIE** (maximum +3).

ARRÊTE TES SALADES
Lorsque vous vous dressez ouvertement face à quelqu'un pour obtenir la vérité, faites un test d'**HARMONIE**. En cas de réussite, posez 2 des questions suivantes ; le personnage répond ou agit comme il le souhaite, mais son joueur doit répondre en toute sincérité. Sur 7-9, le joueur peut aussi vous poser une question, à laquelle vous devez répondre honnêtement.

- Est-ce que tu dis la vérité ?
- Qu'est-ce que tu ressens réellement ?
- Qu'est-ce que tu prévois de faire ensuite ?
- Que penses-tu réellement de _____ ?
- Comment puis-je t'amener à _____ ?

En cas d'échec, la confrontation tourne mal ; votre interlocuteur vous oblige à cocher un état et vous pose une des questions de cette liste ; vous devez répondre en toute honnêteté.

MOI VIVANT ...
Quand vous essayez d'intimider quelqu'un afin de protéger les personnes vulnérables ou faibles, faites un test d'**HARMONIE** plutôt que d'**ENTHOUSIASME**.

UN VÉRITABLE DÉLICE
Quand vous vous accordez un véritable moment de répit, faites un test d'**HARMONIE**. En cas de réussite, décalez votre équilibre comme vous le voulez. Sur 10+, vous obtenez une révélation : posez une question au MJ, qui doit répondre honnêtement. Sur 7-9, votre petit plaisir offre une occasion en or à vos rivaux ou à vos ennemis : le MJ vous explique comment. En cas d'échec, vous êtes obnubilé par votre passé, avec des résultats désastreux : dites au MJ quel ancien conflit compromet votre sérénité et décentrez deux fois votre équilibre.

À GAUCHE, À DROITE
Quand vous rendez visite à une vieille connaissance que vous n'avez pas vue depuis longtemps et qui habite dans la région afin de lui demander de l'aide, nommez-la et faites un test d'**HARMONIE**. En cas de réussite, vous la trouvez et elle peut vous aider. Sur 7-9, choisissez 1 option. Sur 10+, choisissez les 2.

• Elle n'est pas aux prises avec ses propres problèmes.
• Vous ne lui devez ni faveur ni excuses.

En cas d'échec, vos vieux ennemis vous cherchaient aussi ; le MJ vous explique comment vous vous rendez compte de leur présence.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Quel héritage grandiose avez-vous reçu voilà des décennies et auquel vous avez renoncé tout récemment ?
- Qui ne vous a pas encore pardonné pour certaines de vos décisions prises voilà des années ?
- Qui reste votre allié/alliée et confident/confidente, malgré les tensions historiques entre vous deux ?
- Quel uniforme ou tenue continuez-vous de porter pour vous souvenir de vos anciens devoirs ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

Je me soucie de _____ plus qu'il/elle ne le pense, même si c'est probablement l'élève qui m'agace le plus.

Il ne faut pas sous-estimer _____. En fait, il/elle pourrait bien m'apprendre certaines choses !

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous resterez à jamais attaché au passé, incapable d'échapper aux douloureuses leçons que vous avez apprises, mais vous pouvez à présent supporter ce fardeau avec l'humilité que confère l'authentique sagesse. Vous observez la situation en cours libéré de tout préjugé afin de discerner les vérités qui sourdent sous la surface. Expliquez au MJ de quelle manière vous dissipez les illusions qui entourent cette vérité, afin que quiconque puisse voir les choses telles qu'elles sont vraiment.

ÉLIMINER LES ÉTATS

- **Blasé**, cédez ou abandonnez face à une opposition importante.
- **Frustré**, déchaînez-vous contre quelqu'un ou agissez avec fermeté sans consulter personne.
- **Inquiet**, prenez les rênes dans une situation où un autre personnage pourrait mener le groupe.
- **Plein de remords**, efforcez-vous de sincèrement réparer vos torts passés.
- **Secoué**, cherchez les conseils d'un vieil ami ou mentor.

PROGRESSION □□□□

Vous progressez en aidant vos protégés à atteindre leur plein potentiel et à avancer vers leur principe ; consultez **La sagesse des âges**.

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

PATIENCE

ESQUIVER ET ANALYSER

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Vous attendez le moment parfait pour agir. Cochez 1 case de fatigue pour recevoir le statut *Prêt* et utiliser une technique de type **avancer et attaquer** ; vous devez payer tous les coûts habituels. Cochez 1 autre case de fatigue pour permettre à un compagnon qui a engagé le combat avec le même adversaire d'utiliser lui aussi une technique de type **avancer et attaquer** en payant tous les coûts habituels.

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 PONT

NAME: _____

ORIGINE

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

ATTITUDE

- Attentionné Respectueux
 Modeste Amical
 Dévoué Timide

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.

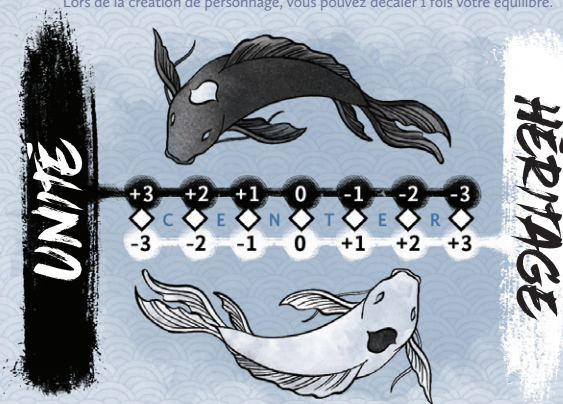
- CRÉATIVITÉ [+1]
 CONCENTRATION [-1]
 HARMONIE [+1]
 ENTHOUSIASME [0]

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.

⊕ HÉRITAGE DOUBLE ⊕

Vous êtes l'enfant de deux cultures. À la création de personnage, choisissez deux entraînements et deux origines qui représentent vos héritages. De plus, vous commencez le jeu avec deux techniques maîtrisées (dont la technique de votre livret de personnage) au lieu d'une seule.

SAGESSE DU MONDE

Vous pouvez étudier auprès d'un professeur afin d'apprendre des techniques de n'importe quel entraînement et les adapter aux vôtres. Lorsque vous commencez à apprendre une technique d'un entraînement que vous ne possédez pas auprès d'un professeur volontaire, faites un test, avec +1 au résultat pour chaque réponse positive aux questions suivantes :

- Votre Unité est-elle supérieure à 0 ?
- Avez-vous déjà étudié cette technique auparavant ?
- Quelqu'un a-t-il utilisé cette technique contre vous en plein combat ?

En cas de réussite, vous apprenez la technique ; décalez votre équilibre vers l'Unité. Sur 7-9, l'apprentissage vous a coûté ; cochez un état et notez son nom à côté de la technique. Vous ne pouvez pas utiliser cette dernière si vous présentez cet état coché. Quand vous maîtrisez la technique, effacez le nom de l'état.

En cas d'échec, vous avez du mal à intégrer la leçon à votre entraînement ;

pour poursuivre celui-ci, vous devez trouver un nouveau maître.

LIENS CULTURELS

Quand vous essayez de vous lier à un PNJ au travers d'une culture que vous partagez, faites un test d'Héritage. En cas de réussite, il vous reconnaît ; décalez votre équilibre vers l'Héritage. Sur 7-9, choisissez 1 option ; sur 1+, choisissez-en 2 :

- Il/Elle vous accepte ; de plus, il/elle cesse les hostilités ou surmonte son antagonisme envers vous.
- Il/Elle en vient à vous apprécier (s'il/si elle vous acceptait déjà) ; il/elle convient de vous aider à régler un problème.
- Il/Elle révèle son origine ; vous apprenez son principe.
- Il/Elle vous offre du réconfort ; vous éliminez un état.
- Il/Elle révèle une faiblesse ; vous devenez Prêt à lui faire face.

En cas d'échec, vous mélangez vos héritages d'une bien terrible façon ; le PNJ se moque de vous ou s'offense de votre faux pas. Cochez un état et décalez votre équilibre vers l'Unité.

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

CE QUE NOUS PARTAGEONS

Quand vous **conseillez et réconfortez** quelqu'un avec qui vous partagez un entraînement ou une origine en lui parlant de vos points communs, vous devenez Confiant en cas de réussite. Si votre interlocuteur accepte vos conseils et votre réconfort, il devient lui aussi Confiant.

CONSTRUIRE DES PONTS

Quand vous essayez de calmer un conflit en cours entre deux PNJ, rappelez-leur ce qu'ils ont en commun et faites un test d'**HARMONIE**. En cas de réussite, ils arrivent à un accord, pour l'instant. Ils ne s'affrontent plus à moins qu'une influence extérieure ravive le conflit ou qu'au moins une journée s'écoule. Sur 10+, vous tenez une véritable occasion de les pousser à mettre de côté leur conflit pour de bon ; le MJ vous explique ce que vous devez faire pour cela. En cas d'échec, vous soulignez par mégarde leurs différences et attisez le conflit : vous ne pouvez plus utiliser cette manœuvre sur eux.

OBJET DE VALEUR

Vous possédez une arme, un outil ou un autre objet particulier que vous estimez indispensable à votre entraînement et à vos capacités. Vous pouvez utiliser **HARMONIE** plutôt que

CONCENTRATION si vous usez de cet objet pour **compter sur vos capacités et votre entraînement**. En cas d'échec, l'objet est endommagé (en plus des autres conséquences d'un échec) et doit être réparé. Si l'objet est à nouveau endommagé avant que vous puissiez le réparer, il est détruit. Vous êtes **Géné** sans cet objet, jusqu'à ce que quelqu'un vous aide à surmonter cette perte ; choisissez une nouvelle manœuvre pour remplacer celle-ci quand vous allez enfin de l'avant.

SENSIBILITÉ DU COMBATTANT

Vous savez parfaitement deviner les intentions et les gestes d'autrui en plein combat. Quand vous vous **défendez et prenez à revers** un adversaire dont vous connaissez le principe, cochez 1 case de fatigue pour faire le test avec **HARMONIE** plutôt que **CONCENTRATION**.

VIDE TON ESPRIT

Vous savez vous adapter et épouser le cours des événements. Au cours d'une passe d'armes, après avoir fait votre test pour la manœuvre de posture, vous pouvez cocher 1 case de fatigue afin de choisir une technique de base issue d'une stratégie différente de celle que vous avez sélectionnée. (Vous devez malgré tout payer tous les autres coûts de cette technique.)

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE : _____

HISTOIRE

- Quand et comment avez-vous découvert votre second héritage ?
- Qui, dans votre famille, insiste pour que vous vous concentriez sur le maintien de votre héritage ?
- Qui vous a aidé à comprendre que vos deux entraînements peuvent se compléter l'un l'autre ?
- Quel détail de votre tenue, ou quel bijou visible, révèle votre appartenance à deux cultures ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ semble penser que je devrais accorder plus d'importance à l'un de mes deux héritages ; ses mots ont quelque chose de persuasif.

_____ est tellement fantastique ; je n'avais jamais vu des talents et un héritage comme les siens ! Je veux tout apprendre à son sujet et sur ses origines.

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous vous êtes toujours efforcé d'unifier vos deux moitiés tout en essayant d'honorer leurs traditions respectives. Mais le véritable équilibre consiste à savoir que tout fait partie d'un ensemble plus grand. Un héritage ne peut pas exister sans un autre... surtout chez vous. Expliquez au MJ comment votre nouvelle compréhension vous permet d'utiliser vos deux entraînements pour accomplir un exploit incroyable ou vaincre un ennemi que rien ne semble 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 résolu un problème ou un conflit sans faire appel à vos entraînements ?

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

RESSENS LE COURS DES CHOSES

ESQUIVER ET ANALYSER

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Vous marquez une pause afin de ressentir le cours de la bataille et étudier la manière dont combat votre adversaire. Vous devenez Avantage. Si votre adversaire partage un entraînement avec vous, vous apprenez son principe. Si vous connaissez son principe, vous effacez 1 case de fatigue (même s'il ne partage pas d'entraînement 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

LA LAME

NOM :

ORIGINE

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

ATTITUDE

- Puéril Convenable
 Autoritaire Impérieux
 Sauvage Étrange

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 ^[0]



CONCENTRATION ^[+2]



HARMONIE ^[-1]



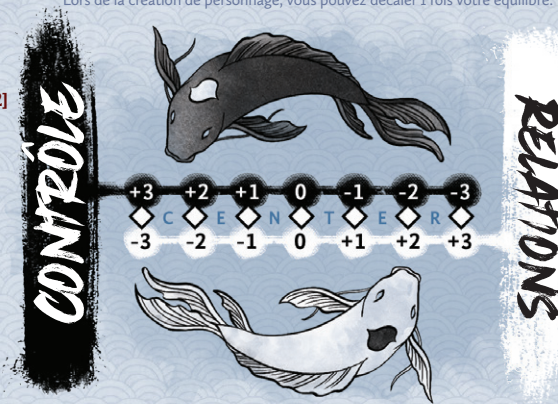
ENTHOUSIASME ^[0]

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.

FAIRE AMENDE HONORABLE

Vous étiez jadis l'arme des puissants : vos maîtres. À cette époque, vous blessiez autrui, y compris des personnes qui attendaient de vous amitié, commandement, protection ou soutien. Vous devez faire amende honorable. Choisissez quatre erreurs que vous essayez de réparer (au dos de la fiche).

Une fois par partie, **quand vous avez fait de votre mieux pour prouver, par vos actes, que vous avez changé en bien**, faites un test, avec +1 au résultat pour chaque réponse positive aux questions suivantes :

- Avez-vous demandé pardon à une personne que vous avez blessée ?
- Êtes-vous parfaitement centré ?
- Quelqu'un vous a-t-il sincèrement remercié pour vos efforts ou vous a-t-il pardonné pour vos erreurs ?

En cas de réussite, vous ressentez une étincelle d'espoir : vous progressez. Sur 7-9, choisissez 1 option. Sur 10+, choisissez 2 options (vous pouvez choisir deux fois la même option) ou débloquez la prochaine case d'équilibre de Relations (voir Déconnecté).

- Éliminez un état.
- Cochez 1 case de progression.
- Décalez votre équilibre vers les Relations.

En cas d'échec, quelque chose cloche : vous ne sentez aucun changement. Désignez une personne présente pour lui demander ce que vous pourriez faire de plus : elle vous l'explique, et le MJ décale votre équilibre deux fois en fonction de cette information.

DÉCONNECTÉ

Votre équilibre commence à Contrôle +2 ; vous pouvez toujours le décaler d'un niveau à la création de personnage.

Au début du jeu, votre principe de Relations est verrouillé : vous ne pouvez pas décaler votre équilibre au-delà de Relations +0. Si vous devez décaler votre équilibre sur une case verrouillée, vous perdez l'équilibre, mais votre centre ne peut pas être décalé sur une case verrouillée. Lorsque vous déverrouillez Relations +3, considérez votre jauge d'équilibre comme normale.

Quand vous décalez votre centre à Relations +1, +2 et +3 pour la première fois, choisissez un compagnon avec qui vous êtes lié : il vous octroie une des manœuvres de son livret (en ignorant les limites de progression).

PERFECTIONNÉ

Quand vous **transcendez vos sentiments pour être efficace**, éliminez un nombre d'états égal à 1 plus votre niveau de Contrôle et rayez un état non coché : vous ne pouvez plus jamais cocher cet état, quelle que soit la raison qui vous y pousserait. Quand vous décalez votre centre vers le principe de Relations, vous pouvez restaurer tous les états rayés.

Vous pouvez **agir en respectant votre principe de Contrôle** en décalant votre équilibre vers ce dernier plutôt qu'en cochant des cases de fatigue.

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

COMME DANS UN LIVRE OUVERT

Quand vous voyez quelqu'un interagir avec une autre personne, faites un test de **CONCENTRATION**. Sur 7-9, posez 1 question. Sur 10+, posez 2 questions. Bénéficiez de +1 en continu lorsque vous agissez sur la base des informations obtenues.

- Est-ce que tu mens en ce moment ?
- Que crains-tu le plus ?
- Quelle faiblesse puis-je exploiter chez toi ?
- Comment puis-je te faire cocher l'état _____ ?

En cas d'échec, vous ne parvenez pas à lire en elle comme dans un livre ouvert ; cochez un état par pure frustration.

ESPRIT AFFÛTÉ

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

SEULE COMPTE LA VICTOIRE

Quand vous choisissez d'utiliser un coup bas (en prenant pour cible un innocent que votre adversaire tente de protéger, en lui lançant du sable au visage, etc.) au début d'une passe d'armes, au lieu d'employer l'une des stratégies classiques, annoncez ce que vous faites et considérez que vous avez obtenu 10+ sur le test pour la manœuvre de posture, que vous ne faites pas ; vous devenez **Avantage** pour cette passe d'armes et pouvez sélectionner vos techniques dans n'importe quelle stratégie. À la fin de la passe d'armes, votre adversaire peut critiquer votre attitude déshonorable et votre manque d'intégrité afin de décaler deux fois votre équilibre.

VIENS DONC LE CHERCHER

Quand vous dupez quelqu'un en le provoquant grâce à ses états, faites un test en ajoutant ses états cochés au lieu de **CRÉATIVITÉ**.

VOLONTÉ D'ACIER

Quand vous **avancez et attaquez**, ou quand vous **esquivez et analysez**, si votre nombre d'états cochés est inférieur à la valeur de votre principe le plus élevé, vous pouvez utiliser **CONCENTRATION** au lieu de la caractéristique habituelle.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Pour quelles raisons vos maîtres vous ont-ils choisi afin de vous affûter et de vous utiliser ?
- De quel ancien maître étiez-vous le plus proche ?
- Qui vous a donné la volonté qui vous faisait défaut pour vous libérer de vos maîtres et transcender votre condition ?
- Quel symbole de vos maîtres ne pouvez-vous pas vous résoudre à jeter ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

MES ERREURS CHOISISSEZ-EN QUATRE

- J'ai essayé de soumettre ou de dominer un groupe ou un lieu.
- J'ai trahi une personne ou un groupe qui m'a fait confiance dans un moment capital.
- J'ai détruit quelqu'un qui essayait de me sauver de moi-même ou de mes maîtres.
- J'ai livré un innocent aux griffes de mes maîtres.
- J'ai grièvement blessé quelqu'un lors d'un incident ou un moment de faiblesse.
- J'ai formé quelqu'un de plus jeune en utilisant les mêmes méthodes abjectes.

RELATIONS

_____ semble capable de se lier à autrui de manière ouverte, libre et simple. J'aimerais qu'il/elle me montre comment faire..

Je trouve que _____ ne sait pas se contrôler. Peut-être pourrais-je lui montrer comment faire, au moins un petit peu.

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

On vous a appris à vous contrôler, et que donner de votre personne, vous lier à quelqu'un, revenait à perdre le contrôle. Mais à présent, vous comprenez que les relations ne sont pas une faiblesse ; il s'agit d'un choix, d'une véritable façon de se contrôler. Vous le comprenez parfaitement désormais, et vous choisissez d'être indomptable pour vous tirer vers le haut, à des hauteurs impossibles. Expliquez au MJ comment vous sauvez les personnes qui vous sont chères d'un danger incommensurable.

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 essayé de faire amende honorable pour vos erreurs passées ou de prouver que vous avez changé ?

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

APPÂT

DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Vous décontenancez un adversaire en servant d'appât. Nommez un adversaire que vous appâtez ; s'il n'a pas tenté de vous infliger de la fatigue, des états, des modifications d'équilibre ou des statuts négatifs avant la fin de la passe d'armes, il doit cocher 2 cases de fatigue. En revanche, s'il essaie de vous blesser au cours de la passe d'armes, vous devenez Avantage pendant toute la prochaine passe d'armes.

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