

L'AFFRANCHI

NOM :

ORIGINE

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

ATTITUDE

- ☐ Prudent ☐ Sarcastique
☐ Dédaigneux ☐ Cassant
☐ Impénétrable ☐ Réservé

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 [+2]



CONCENTRATION [0]



HARMONIE [0]



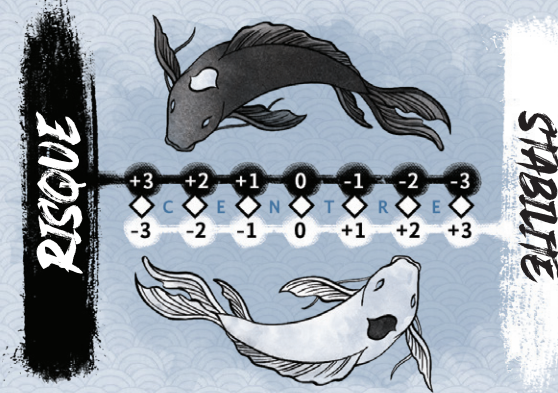
ENTHOUSIASME [-1]

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.

SECOUER LE JOUG

Vous avez toujours obéi aux consignes et aux attentes des autres, vous vous sentiez détachée du monde... jusqu'à maintenant. Vous avez changé, vous cherchez à présent s'il existe quelque chose qui vaut la peine de tout risquer.

PRISE DE CONSCIENCE

Au début de la partie, votre équilibre et votre centre se trouvent à Stabilité +3 ; vous avez le droit de décaler votre équilibre d'un cran lorsque vous créez votre personnage.

Quand vous devez cocher un état, vous pouvez choisir de décaler votre équilibre vers la Stabilité à la place.

LIMITER LES RISQUES

Quand vous **perdez l'équilibre** en direction de la Stabilité, au lieu de choisir une option de la liste habituelle, choisissez une option parmi les suivantes :

- vous vous soumettez à l'opposition et effacez toutes vos cases d'état ;
- vous fuyez la scène et effacez toutes vos cases de fatigue ;
- vous trébuchez et attirez l'attention ; vous offrez une occasion à un adversaire d'agir gratuitement à votre encontre, permettant ainsi à un allié de s'enfuir en toute sécurité.

Ensuite, vous pouvez choisir ou non de décaler votre centre vers la Stabilité.

RISQUER LE TOUT POUR LE TOUT

Une fois par séance, quand vous décidez de prendre des risques inconsidérés pour surmonter un obstacle difficile ou un adversaire dangereux, décalez votre équilibre vers le Risque et faites un test de Risque. En cas de réussite, choisissez 2 options. Sur un 10+, effacez en plus deux cases d'état ou toutes vos cases de fatigue. En cas d'échec, cochez une case d'état et choisissez 1 option.

- Réservez 1 ; vous pouvez dépenser votre réserve pour obtenir un résultat de 12+ sur n'importe quelle manœuvre afin de remplir votre objectif.
- Vous devenez **Renforcé** jusqu'à la fin de la scène.
- Ignorez le prochain état et les 2 prochaines fatigues que vous subissez au cours de la scène.
- Ignorez le prochain décalage d'équilibre qui vous ferait **perdre l'équilibre** au cours de la scène ; à la place, votre équilibre ne bouge pas.

Si vous n'arrivez pas à vaincre votre adversaire ou surmonter l'obstacle, choisissez 1 :

- Cochez une case d'état ; vous ne pouvez pas effacer cette case tant que vous n'avez pas **perdu l'équilibre**, que vous n'avez pas été mise hors de combat ou que vous n'avez pas laissé s'écouler suffisamment de temps.
- Vous **perdez l'équilibre** en direction du Risque (où que se trouve votre équilibre à l'heure actuelle).

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

☐ ARMES DISSIMULÉES

Même quand vous êtes capturé ou entravé, vous trouvez un moyen de mettre à profit vos talents et votre entraînement grâce à des armes dissimulées, des techniques de maîtrise d'une discrétion à toute épreuve ou des gadgets minuscules. Quand vous comptez sur vos capacités et votre entraînement alors que vous êtes ligoté, bâillonné ou entravé, faites un jet de Créativité plutôt que de Concentration. Quand vous êtes Piégé, vous devez cocher 2 cases de fatigue et/ou d'état au lieu de 3 pour pouvoir vous échapper.

☐ ATTISER LA COLÈRE

Quand vous vous tenez entre un ennemi dangereux avec lequel vous êtes engagé et un allié à portée lors d'un combat, cochez 1 case de fatigue pour obliger l'adversaire à se focaliser sur vous plutôt que sur votre allié. Votre adversaire doit cocher 1 case de fatigue et devient Gêné tant que vous restez engagé avec lui s'il veut cibler votre allié avec une technique. Si votre allié fuit le combat ou que l'ennemi dangereux est vaincu, effacez une case d'état.

☐ CHANGEMENT DE PLAN

La première fois que vous avancez et attaquez dans un combat, vous pouvez faire un test de Créativité plutôt que d'Enthousiasme. La première fois que vous esquivez et analysez pendant un

combat, effacez 2 cases de fatigue. La première fois que vous défendez et prenez à revers pendant un combat, vous devenez Avantage.

☐ RUMINATIONS

Quand vous passez du temps à ressasser vos problèmes, faites un test de Créativité. En cas de réussite, vous abordez vos problèmes et leur résolution sous un nouvel angle. Posez une question au MJ sur la façon dont vous pourriez surmonter un de vos problèmes ; le MJ doit vous répondre en toute honnêteté, et vous bénéficiez de +1 en continu tant que vous suivez ses conseils. Sur 7-9, un autre problème vous tourmente pendant que vous ruminez ; cochez une case d'état choisie par le MJ. En cas d'échec, vous entrevoyez uniquement vos défauts et ceux du monde qui vous entoure ; cochez une case d'état choisie par le MJ, et décalez votre équilibre dans la direction indiquée par le MJ.

☐ TENIR SA PLACE

Quand vous acceptez la requête d'un personnage après avoir exprimé votre désaccord en toute sincérité, vous pouvez effacer une case d'état ou 2 cases de fatigue, ou décaler votre équilibre. Quand vous laissez un PNJ décaler votre équilibre ou que vous obéissez à un personnage qui vous demande d'agir en respectant votre principe, vous pouvez effacer 1 case de fatigue.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Dans quel rôle confortable et sécurisant vous êtes-vous enfermé jusqu'à présent ?
- Qui espère vous rallier à une cause ?
- Qui se soucie de vous et n'a pas envie que vous vous mettiez en danger au nom d'une cause ?
- Quel objet portez-vous pour vous souvenir d'un ami ou d'un être aimé que vous avez perdu et qui a fini écrasé par le poids de son engagement ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ incarne une forme de dévouement qui éveille mon intérêt, j'aimerais lui ressembler.

_____ prend des risques inutiles en permanence, au risque d'y laisser des plumes et de blesser les siens. Je dois lui apprendre à tempérer ses ardeurs.

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous le distinguez clairement, le chemin à emprunter pour poursuivre votre entreprise sans vous effacer, sans sacrifier tout ce que vous êtes dans le seul but de parvenir à vos fins. À cet instant, vous savez sans le moindre doute ce qui vous importe le plus, et comment protéger ou promouvoir ce principe. Expliquez au MJ comment vous prenez juste assez de risques pour accomplir l'action parfaite et ainsi résoudre un problème ou un conflit en un instant.

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 une émotion forte et sincère au vu et au su de tous ?

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

ÉPINGLER AU MUR

ESQUIVER ET ANALYSER

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Lancez ou projetez des couteaux, des débris, des tessons ou des objets pointus pour clouer les vêtements d'une cible au mur. La cible devient *Gênée* ; si elle était déjà *Gênée*, elle devient *Piégée*.

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'ASPIRANT

NOM : _____

ORIGINE

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

ATTITUDE

- ☐ Pétillant ☐ Naïf
☐ Distract ☐ Obstiné
☐ Motivé ☐ Brouillon

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]



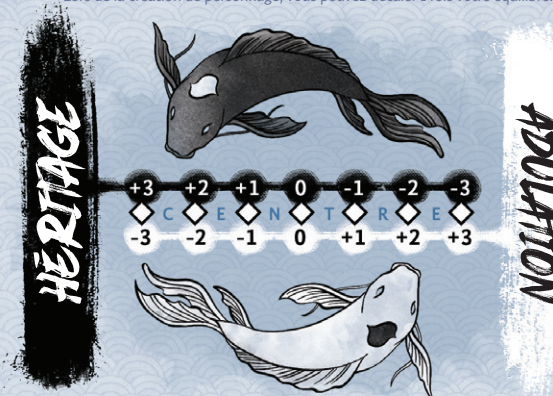
ENTHOUSIASME ^[+1]

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.

⊕ BÂTIR UN AVENIR MEILLEUR ⊕

RÉPUTATION RENOMMÉE ☐☐☐

Vous commencez la partie avec une valeur de 0 en Réputation.

Soutien :

Votre Réputation montre comment vos soutiens vous considèrent, vous et vos actions. Lors de la création du personnage, choisissez une de vos origines en guise de **soutien**.

Si vous **refusez un rappel à l'ordre** de vos soutiens, vous avez +2 sur votre test. Si vous **résistez à un changement d'équilibre** provoqué par votre soutien, vous avez -2 sur votre test.

Cible :

Vous voulez accroître votre Réputation pour toucher une nouvelle communauté. Lors de la création du personnage, choisissez une origine pour qu'elle devienne votre cible.

Opposants :

Certaines origines portent un regard moins favorable sur votre Réputation et constituent des opposants. Lors de la création du personnage, vous n'avez pas encore d'opposants.

NATURE DE LA RÉPUTATION

Choisissez-en une lors de la création du personnage.

Cochez une case de Renommée quand vous...

☐ **Meneur** : ... résolvez publiquement un conflit majeur

☐ **Guerrier** : ... vainquez publiquement un adversaire dangereux

☐ **Protecteur** : ... sauvez publiquement la vie d'une personne

Quand vous arrivez au bout de votre jauge de Renommée, effacez toutes les cases et augmentez votre valeur de Réputation de +1. Si cela doit amener votre valeur de Réputation à +4, choisissez à la place une évolution de progression.

EXPLOITER SA RÉPUTATION

Quand vous exploitez votre Réputation, cochez 1 case de fatigue et ajoutez votre valeur de Réputation à votre caractéristique lors d'une manœuvre ciblant un soutien. Sur 7-9, votre démonstration d'autorité n'est pas sans conséquence ; une personne issue de vos soutiens a entendu parler du problème ou de vos actions et vous soumet une requête. Honorez-la ou cochez une case d'état.

En cas d'échec, vous vous attirez les foudres d'un puissant PNJ comptant parmi vos soutiens ; calmez-le ou perdez -1 en Réputation.

Sur 12+, vous appliquez un effet supplémentaire qui dépend de la nature de votre Réputation :

- **Meneur** : quand vous obtenez un 12+ pour **supplier**, le PNJ agit comme vous le lui demandez aussi longtemps qu'il le peut.
- **Guerrier** : quand vous obtenez un 12+ pour **intimider**, choisissez deux options que le PNJ ne pourra pas choisir au lieu d'une.
- **Protecteur** : quand vous obtenez un 12+ pour **conseiller et réconforter**, si la cible est un PNJ, celui-ci ne peut pas vous repousser. Si la cible est un PJ qui se laisse réconforter, ce dernier efface toutes ses cases d'état ou de fatigue.

GAGNER DES SOUTIENS

L'origine ciblée rejoint vos soutiens quand vous recevez l'appui d'un porte-parole influent de cette origine, et que vous avez accompli une action bouleversante qui a des répercussions sur cette origine. Quand votre cible rejoint vos soutiens, choisissez une nouvelle cible, qui ne peut pas faire partie de vos opposants. Ensuite, choisissez une origine qui ne fasse pas partie de vos soutiens parmi celles qui restent pour qu'elle compte parmi vos opposants.

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

☐ AURA ROSE

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

☐ DÉVOILER SA DOULEUR

Quand vous parlez ouvertement de vos émotions et de vos expériences négatives pendant que vous **conseillez et réconfortez** une autre personne, en cas de réussite, vous pouvez cocher 1 case de fatigue et effacer une case d'état. Si la personne vous repousse, elle ne vous inflige pas d'état, mais vous pouvez quand même décaler son équilibre.

☐ QUE VOUS ÊTES ADORABLE !

Quand vous complimentez ou séduisez ouvertement un PNJ crédule pour le taquiner, vous pouvez **duper le PNJ** en utilisant l'**Harmonie** plutôt que la **Créativité**. Sur 7-9, si le PNJ se laisser bernier, il doit en plus cocher une case d'état. En cas d'échec, vous devez cocher 1 case de fatigue et redoubler de compliments pour vous assurer que le PNJ ne se rende pas compte que vous avez tenté de le duper.

☐ TOUJOURS EN MOUVEMENT

Vous pouvez cocher 1 case de fatigue pour utiliser **Changer de position** comme technique de base quand vous **avancez et attaquez**. Si vous le faites, vous ne pouvez pas tenter de vous échapper.

☐ UNE MAIN SECOURABLE

Une fois au début de chaque passe d'armes, avant que les combattants aient choisi leur approche, vous pouvez cocher 1 case de fatigue pour conférer un statut positif que vous possédez (autre que **Renforcé**) à un allié à portée. Vous ne perdez pas le statut en question quand vous le transférez à un allié. Si l'allié possède déjà le statut en question, il bénéficie d'un autre statut positif (autre que **Renforcé**) que vous choisissez.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Pourquoi ressentez-vous le besoin de faire vos preuves et d'opérer des changements radicaux ?
- Vous n'arrêtez pas de vous comparer à quelqu'un de meilleur que vous. Qui est-ce, et pourquoi cette comparaison ?
- Qui vous a encouragé à changer le monde et à vous bâtir une réputation ?
- Quel élément de votre tenue vestimentaire vous distingue des autres ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ a acquis ou va acquérir le genre de notoriété dont j'aurais bien besoin. J'espère le/la convaincre de m'associer à sa réussite.

_____ a envie de rétablir la justice et de rendre le monde meilleur, comme moi. J'espère juste qu'il/elle ne va pas me surpasser !

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous avez soigné votre réputation et votre influence pour provoquer de véritables bouleversements, pour améliorer le monde... ce qui ne vous rend pas forcément populaire ! Mais ici et maintenant, vous entrevoiez une solution pour allier les changements que vous comptez opérer aux désirs et aux aspirations de vos soutiens. Expliquez au MJ comment vous exploitez votre influence, votre réputation et votre allure pour convaincre une personnalité importante qu'une évolution est nécessaire, ici et maintenant, et comment vos soutiens sauront que vous avez contribué à cette transformation et vous apprécieront encore plus pour les efforts consentis.

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 :

- Êtes-vous resté fidèle à vous-mêmes en dépit des exigences des autres ?

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 □□

QUESTION DE RÉPUTATION

À la fin de chaque séance, demandez au MJ si la nature de votre Réputation a changé. Si c'est le cas, le MJ en choisit une nouvelle parmi meneur, guerrier ou protecteur, et les effets de cette nature s'appliquent dès le début de la prochaine séance.

TECHNIQUES DE COMBAT

ALORS, ON DANSE ?

AVANCER ET ATTAQUER

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Vous effectuez une série d'attaques contre votre adversaire non pas pour le toucher, mais pour capter son attention et l'empêcher de faire quoi que ce soit. Effacez 1 case de fatigue et infligez l'état *Gêné* à votre adversaire.

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 PARIA

NOM :

ORIGINE

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

ATTITUDE

- ☐ Bienveillant ☐ Insensible
☐ Honnête ☐ Perspicace
☐ Inquisiteur ☐ Excentrique

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 ^[+2]



CONCENTRATION ^[+1]



HARMONIE ^[0]



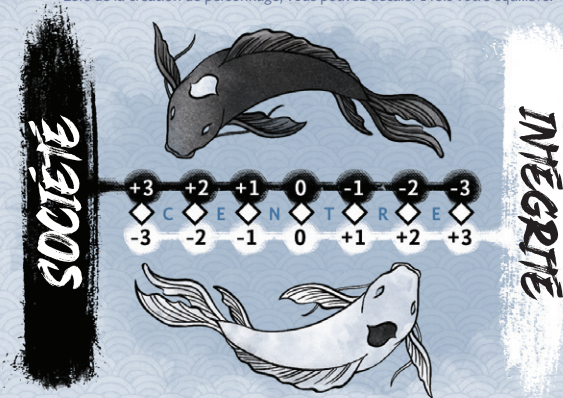
ENTHOUSIASME ^[0]

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.

EN MARGE DE LA SOCIÉTÉ

Vous avez été banni de chez vous par les autorités à cause de vos mauvaises actions, de votre comportement extravagant ou de vos croyances incompatibles. Vous n'êtes pas parti de votre plein gré, mais vous affirmez que vous n'avez pas envie de revenir. On vous a envoyé loin de chez vous pour que vous ne représentiez plus un danger, et depuis vous avez trouvé votre propre voie.

POINT DE VUE EXTÉRIEUR

Vous discernez l'amère réalité d'une situation et en faites part aux autres, même s'ils n'ont pas envie de l'entendre.

Quand vous révélez une vérité implacable à un PNJ qui a besoin de l'entendre, cochez 1 case de fatigue et faites un test d'Intégrité. En cas de réussite, le PNJ a conscience de la vérité que vous lui exposez et agit en conséquence. Sur 10+, choisissez 1 option. Sur 7-9, choisissez 2 options :

- il va falloir du temps pour qu'il accepte la vérité ; sinon, il distingue la vérité immédiatement ;
- il vous reproche d'avoir brisé ses illusions ; sinon, il ne vous en tient pas rigueur ;
- vos paroles le blessent et il doit cocher deux cases d'état ; sinon, il ne coche aucune case.

En cas d'échec, le PNJ révèle une vérité bouleversante qui remet en question ce que vous pensiez être vrai et décale votre équilibre en conséquence.

ACCEPTER LES RÈGLES DE LA SOCIÉTÉ

Quand vous pénétrez dans un espace communautaire (un temple, la place d'un village, un hôtel de ville, une école, etc.), cochez 1 case de fatigue pour apprendre un des principes d'équilibre fondamentaux de cette communauté (les valeurs qu'elle prise) et voir comment ce principe est mis en application. Vous pouvez considérer que les membres de cette communauté ont une valeur d'équilibre normale quand vous les **rappelez à l'ordre**.

Quand vous agissez en accord avec les principes de cette communauté dans l'espace qu'elle occupe ou au contact des gens qui la composent, vous pouvez **agir en respectant votre principe de Société** et ainsi appliquer votre valeur actuelle de Société au principe de la communauté.

Quand vous **rappelez quelqu'un à l'ordre** au sujet du principe de sa société, vous pouvez faire un test de votre principe de Société au lieu de faire un test du principe de la personne.

MANŒUVRES DEUX AU CHOIX

☐ APPRENTISSAGE PERMANENT

Vous possédez une troisième origine, qui représente des capacités et des connaissances acquises durant vos pérégrinations à travers le monde. À la fin d'une séance, vous pouvez modifier votre troisième origine pour qu'elle corresponde à une communauté avec laquelle vous avez été longuement en contact pendant la séance. Pour votre troisième origine, vous pouvez choisir une de vos deux origines de base pour montrer que vous les abordez sous un nouvel angle. Quand vous comptez sur vos capacités et votre entraînement avec votre troisième origine, faites un test de **CRÉATIVITÉ** plutôt que de **CONCENTRATION**.

TROISIÈME ORIGINE : _____

☐ COMBATTANT ATTENTIF

Quand vous observez soigneusement le style de combat de quelqu'un d'autre, faites un test de Créativité. Sur 7-9, réservez 2. Sur 10+, réservez 3. Vous pouvez dépenser 1 point quand vous êtes engagé avec cette personne ou que vous êtes confronté à ce style de combat spécifique pour :

- devenir Avantage face à cette personne ou ce style de combat ;
- profiter d'une faille dans la défense pour infliger un état supplémentaire lorsque vous portez une attaque ;
- rendre l'adversaire Gêné jusqu'à la fin d'une passe d'armes ou jusqu'à ce qu'il puisse récupérer ;

- avertir un allié sur ce que réserve le style de combat et le rendre Prêt.

En cas d'échec, vous réalisez combien ce combattant et son style de combat sont dangereux ; cochez une case d'état.

☐ ÉLÈVE BRILLANT

Vous recevez un bonus de +1 quand vous effectuez la manœuvre entraînement. Si vous obtenez 10+ sur la manœuvre entraînement, vous apprenez directement la technique au niveau pratiqué.

☐ HISTOIRES DU MONDE

Quand vous prenez le temps de partager librement votre histoire avec un auditoire intéressé, faites un test de Créativité. En cas de réussite, le public est attentif, impliqué et veut échanger avec vous. Posez-lui 1 question à son sujet ou à propos de son histoire. Il doit répondre clairement et en toute honnêteté. Sur 10+, vous pouvez effacer une case d'état ou poser une deuxième question. En cas d'échec, un auditeur réagit de façon inattendue et surprenante à votre récit, vous mettant en danger vos alliés et vous.

☐ LA FORTUNE SOURIT AUX AUDACIEUX

Quand vous jouez avec le feu en réalisant une action hors norme et originale, cochez 1 case de fatigue pour faire un test de Créativité plutôt que d'Enthousiasme.

VOTRE PERSONNAGE

APPARENCE :

VILLE D'ORIGINE :

HISTOIRE

- Qu'avez-vous commis pour avoir été chassé de votre ville natale ?
- Quel habitant de votre ville natale vous manque le plus ?
- Quel habitant de votre ville natale a une dent contre vous et continue de vous tourmenter ?
- Quel vêtement ou équipement typique de votre ville natale avez-vous conservé malgré tout ?
- Pourquoi êtes-vous dévoué envers ce groupe ou cette cause ?

RELATIONS

_____ est très à l'aise avec les gens. Il/elle me rappelle la communauté que j'ai perdue, ça me donne envie de me rapprocher de lui/d'elle.

_____ s'accroche à des croyances que je n'arrive pas à saisir ou à accepter. Je dois lui faire comprendre que les autres voient le monde différemment.

⊕ MOMENT D'ÉQUILIBRE ⊕

Vous êtes sans cesse ballotté entre votre besoin d'authenticité et celui d'aider les gens qui vous tiennent à cœur, mais à cet instant précis, vous sentez que votre foi en l'autre et votre intégrité ne font qu'une. Vous voyez comment préserver votre moralité tout en servant la société à laquelle vous appartenez. Expliquez au MJ ce qui vous permet de savoir exactement quoi dire ou quoi faire pour mettre votre communauté sur le droit chemin.

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 découvert une information significative sur un nouveau groupe ou une nouvelle communauté ?

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 SYMÉTRIQUE

ESQUIVER ET ANALYSER

A ⊗ P ⊗ M ⊗

Vous observez votre adversaire et vous préparez à copier sa posture et son comportement. Avant la prochaine passe d'armes, votre adversaire doit vous indiquer sans mentir la posture qu'il va adopter. Si vous choisissez la même posture, vous devenez *Avantagé* et *Prêt*.

NOM : _____

A ○ P ○ M ○

☐ DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS ☐ AVANCER ET ATTAQUER ☐ ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A ○ P ○ M ○

☐ DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS ☐ AVANCER ET ATTAQUER ☐ ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A ○ P ○ M ○

☐ DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS ☐ AVANCER ET ATTAQUER ☐ ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A ○ P ○ M ○

☐ DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS ☐ AVANCER ET ATTAQUER ☐ ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A ○ P ○ M ○

☐ DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS ☐ AVANCER ET ATTAQUER ☐ ESQUIVER ET ANALYSER

NOM : _____

A ○ P ○ M ○

☐ DÉFENDRE ET PRENDRE À REVERS ☐ AVANCER ET ATTAQUER ☐ ESQUIVER ET ANALYSER