

Nom Prénom

CLAN

Clan



ENDURANCE

0

FATIGUE

COUPS CRITIQUES

ÉTATS

SANG-FROID

0

CONFLIT

TOMBER LE MASQUE

Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid :
détails...

ATTENTION

0

VIGILANCE

0

POINTS DE VIDE

0

MAXIMUM

ACTUEL

HONNEUR

-

DÉPART

ACTUEL

GLOIRE

-

DÉPART

ACTUEL

POINTS DE TOURNOI

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

ARTISANALES

RANG

Composition : composer des œuvres littéraires

0 /

Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles

0 /

Forge : fabriquer armes et armures

0 /

Stylisme : concevoir et choisir des tenues

0 /

MARTIALES

RANG

Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C

0 /

Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance

0 /

Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues

0 /

Forme : réaliser des prouesses physiques

0 /

Méditation : gérer et contrôler ses émotions

0 /

Tactique : diriger et commander lors d'une bataille

0 /

SAVANTES

RANG

Culture : connaître les traditions et les modes

0 /

Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré

0 /

Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner

0 /

Sentiments : comprendre les émotions d'autrui

0 /

Théologie : comprendre la religion et les esprits

0 /

SOCIALES

RANG

Commandement : donner des ordres à autrui

0 /

Courtoisie : maîtriser conversations et débats

0 /

Jeux : comprendre et maîtriser les jeux

0 /

Représentations : divertir et impressionner autrui

0 /

PROFESSIONNELLES

RANG

Commerce : acheter et vendre à profit

0 /

Magouilles : voler et espionner autrui

0 /

Navigation : piloter des navires et subsister en mer

0 /

Survie : voyager et subsister dans la nature

0 /

Travail manuel : réaliser des tâches manuelles
comme l'agriculture

0 /

APPROCHES ET DÉS ASSOCIÉS

Anneau de l'Air : - /
gracieux, astucieux et précis

Anneau de la Terre : - /
ferme, stable et consciencieux

Anneau du Feu : - /
direct, féroce et inventif

Anneau de l'Eau : - /
équilibré, flexible et perceptif

Anneau du Vide : - /
illuminé, concentré et mystique

POSTURES DE CONFRONTATION

Air : les ennemis ajoutent 1 au niveau de difficulté (ND) des tests effectués contre vous.

Terre : les ennemis ne peuvent pas dépenser de pour vous blesser.

Feu : vous pouvez considérer les résultats d'un test réussi comme des succès bonus.

Eau : vous pouvez réaliser une action supplémentaire différente mais qui ne nécessite pas de test.

Vide : vous ne recevez aucun point de Conflit si vous obtenez des lors de votre test.



Dé de compétence



Dé d'anneau



Succès



Succès explosif



Aubaine



Conflit

5

uc

- **W**

Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau

Une Attaque avec l'action Frapper

- ❁ Un Déplacement d'un niveau de portée supplémentaire

- Utiliser une compétence

- ✿ Utiliser l'une de vos nouvelles techniques (si celle-ci agit comme une action)

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd

C

F

A