



ENDURANCE		COUPS CRITIQUES		ÉTATS	
FATIGUE					
SANG-FROID		TOMBER LE MASQUE			
CONFLIT		Votre réaction lorsque votre Conflit dépasse votre Sang-froid :			
ATTENTION		VIGILANCE		POINTS DE VIDE	
				MAXIMUM / ACTUEL	
HONNEUR		GLOIRE		POINTS DE TOURNOI	
DÉPART / ACTUEL		DÉPART / ACTUEL			

COMPÉTENCES ET DÉS ASSOCIÉS

Créer ou réparer une œuvre d'art	ARTISANALES	RANG
	Composition : composer des œuvres littéraires	
	Esthétique : créer des œuvres d'art visuelles	
	Forge : fabriquer armes et armures	
Surpasser un adversaire	Stylisme : concevoir et choisir des tenues	
	MARTIALES	RANG
	Arts martiaux (corps à corps) : manier les armes de C.à.C	
	Arts martiaux (distance) : manier les armes à distance	
	Arts martiaux (mains nues) : se battre à mains nues	
Connaître ou récolter des informations	Forme : réaliser des prouesses physiques	
	Méditation : gérer et contrôler ses émotions	
	Tactique : diriger et commander lors d'une bataille	
	SAVANTES	RANG
	Culture : connaître les traditions et les modes	
Influencer autrui	Gouvernement : savoir comment l'Empire est géré	
	Médecine : connaître le corps humain et savoir le soigner	
	Sentiments : comprendre les émotions d'autrui	
	Théologie : comprendre la religion et les esprits	
Acquérir ou utiliser des ressources	SOCIALES	RANG
	Commandement : donner des ordres à autrui	
	Courtoisie : maîtriser conversations et débats	
	Jeux : comprendre et maîtriser les jeux	
	Représentations : divertir et impressionner autrui	
	PROFESSIONNELLES	RANG
	Commerce : acheter et vendre à profit	
	Magouilles : voler et espionner autrui	
	Navigation : piloter des navires et subsister en mer	
	Survie : voyager et subsister dans la nature	
	Travail manuel : réaliser des tâches manuelles comme l'agriculture	

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.



Succès



Succès explosif



Aubaine



Conflit

INTERLUDE : DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

Pendant l'interlude, vous recevez 4 XP ! Vous pouvez dépenser votre XP pour...

- Améliorer un ou plusieurs anneaux : pour atteindre le niveau souhaité, dépensez le triple de ce niveau en XP. Par exemple, passer de 1 à 2 coûte 6 XP, passer de 2 à 3 coûte 9 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous faudra donc 15 XP pour passer du niveau 1 à 3 (6 XP + 9 XP). La valeur d'un anneau ne peut jamais dépasser la somme de votre anneau le plus faible et de votre anneau du Vide. Indiquez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de l'anneau concerné.
- Améliorer une ou plusieurs compétences : pour acheter un rang supplémentaire dans une compétence, il vous faudra dépenser l'équivalent du double du rang souhaité. Par exemple, passer du rang 0 au rang 1 coûte 2 XP, passer du rang 1 au rang 2 coûte 4 XP, etc. Chaque amélioration se fait séparément : il vous en coûtera dix XP pour passer du rang 1 au rang 3 (4 XP + 6 XP). Notez la nouvelle valeur dans le cadre blanc en regard de la compétence.

À VOTRE TOUR :

Au début de votre tour, choisissez votre posture si vous êtes en pleine escarmouche. Ensuite, vous pouvez vous déplacer d'un niveau de portée et effectuer l'une des actions suivantes :

- 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)

Vous pouvez également utiliser votre capacité d'école lors d'un test. Cela ne compte pas comme une action distincte. Vous pouvez aussi utiliser une technique qui n'est pas décrite comme une action.

ARMES ET ÉQUIPEMENT								
ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	CRITIQUE	CLASSE	QUALITÉ	ÉQUIPEMENT	
Vous infligez à la cible les dégâts de l'arme, plus 1 point de dégât par succès bonus. Vous pouvez également dépenser 🎲🎲 obtenus lors du test pour infliger un coup critique !								

DIVERS

DILEMME PERSONNEL

CAPACITÉ D'ÉCOLE

VOTRE AVANTAGE

NOUVELLES TECHNIQUES

NOTES



Dé de compétence



Dé d'anneau