

Nom :

Parents :

Age :

Maître Artisan :

Origine :

Mentor :

Fourrure :

Ami :

Rang :

Ennemi :

Manteau :

## RECOMPENSES

### Croyance

#### Destin

Jouer sa Croyance permet de gagner un point de Destin.

Un point vous permet de relancer toutes les haches (♣)

#### Objectif

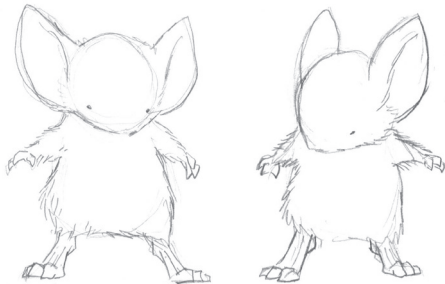
Accomplir son Objectif permet de gagner un point de Persona.

#### Persona

Ajoutez un dé par point dépensé ou fiez-vous à votre Nature.

#### Instinct

Jouer son Instinct permet de gagner un point de Destin.



Dessinez votre souris

## Equipement et Biens

L'Equipement se limite à ce que vous pouvez porter (et tel que vous l'avez dessiné sur le schéma ci-dessus). Les Biens sont gardés à Lockhaven ou tout autre lieu.

## Contacts

## UTILISER LES RELATIONS

- **Parents** : Si vous êtes dans votre ville d'origine, vos parents vous aideront à récupérer de l'état Affamé, Assoiffé ou Fatigué. Ils peuvent aussi fournir des provisions ou des outils si nécessaire.
- **Maître** : Quand vous serez à Lockhaven, votre maître vous proposera de l'aide et des provisions selon son métier.
- **Mentor** : Selon leur disponibilité, les mentors ne vous aideront que dans les moments de grand danger. Ils ne feront jamais votre devoir à votre place.
- **Ami** : Selon sa disponibilité, un ami vous aidera dans les tests s'il a la compétence.
- **Ennemi** : Votre ennemi vous gênera à la moindre occasion.

## OBJECTIF DU CONFLIT

## ACTIONS DU CONFLIT

Action 1

Action 2

Action 3

- Attaque
- Défense
- Feinte
- Manœuvre

- Attaque
- Défense
- Feinte
- Manœuvre

- Attaque
- Défense
- Feinte
- Manœuvre



	A	D	F	M
A	I	O	I	O
D	O	I	-	O
F	-	I	O	I
M	O	O	I	I

DÉS :

Succès



Serpents



Epées



Hache



## Attributs

Attribut Brut	Rang	Progression	Attribut Spécial	Rang	Progression
NATURE (SOURIS)	1	R:○○○○○ E:○○○○○	RESSOURCES	1	R:○○○○○○○○ E:○○○○○○○○
VOLONTÉ	1	R:○○○○○ E:○○○○○	CERCLES	1	R:○○○○○○○○ E:○○○○○○○○
VIGUEUR	1	R:○○○○○ E:○○○○○			



## Compétences

Compétence	Rang	Progression	Compétence	Rang	Progression
BAROUDEUR	1	R:○○○○○ E:○○○○○	ORATEUR	1	R:○○○○○ E:○○○○○
CHASSEUR	1	R:○○○○○ E:○○○○○	MANIPULATEUR	1	R:○○○○○ E:○○○○○
COMBATTANT	1	R:○○○○○ E:○○○○○	CONSEILLER	1	R:○○○○○ E:○○○○○
ÉCLAIREUR	1	R:○○○○○ E:○○○○○			
GUÉRISSEUR	1	R:○○○○○ E:○○○○○			
GUETTEUR D'ORAGE	1	R:○○○○○ E:○○○○○			
INSTRUCTEUR	1	R:○○○○○ E:○○○○○			
TRACE-SENTIER	1	R:○○○○○ E:○○○○○			
		R:○○○○○ E:○○○○○			R:○○○○○ E:○○○○○
		R:○○○○○ E:○○○○○			R:○○○○○ E:○○○○○
		R:○○○○○ E:○○○○○			R:○○○○○ E:○○○○○
		R:○○○○○ E:○○○○○			R:○○○○○ E:○○○○○

## États

**AFFAMÉ, ASSOIFFÉ** 1  
-1 à la position pour tout conflit.

**EN ROGNE** (Vol Ob 2) 1  
-1 à la position pour tout conflit utilisant la Volonté comme base.

**FATIGUÉ** (Vigueur Ob 3) 1  
-1 à la position pour tout conflit.

**BLESSÉ** (Vigueur Ob 4) 1  
-1D pour tous les tests de Compétence, Nature, Volonté et Vigueur (sauf récupération).

**MALADE** (Volonté Ob 4) 1  
-1D pour tous les tests de Compétence, Nature, Volonté et Vigueur (sauf récupération).

## Traits

NOM DU TRAIT	NIVEAU DU TRAIT	UTILISÉ POUR SOI	UTILISÉ CONTRE SOI
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○

**BÉNÉFICES DU TRAIT** : Niveau 1 : +1D par séance ; Niveau 2 : +1D pour tout jet approprié ; Niveau 3 : Relancez les échecs une fois par séance.

## LES LÉGENDES DE LA GARDE RÈGLES DE BASE

Pour faire un test, lancez le nombre de dés indiqué pour l'attribut ou la compétence.

- **Test Indépendant** : Le joueur doit obtenir un nombre de 4, 5, ou 6 (« succès ») égal à l'obstacle.
- **Test en Opposition** : Le joueur doit obtenir plus de succès que son adversaire.
- **Je Suis Savant** : Vous pouvez lancer +1D grâce à un Savoir adéquat.
- **Travail d'Équipe** : L'aide d'un autre joueur donne +1D

## RÈGLES DE NATURE

Nature (Souris) peut être utilisée pour fuir, escalader, se cacher et fourrager.

- **Agir dans sa Nature** : Utilisez Nature à la place d'une compétence.
- **Agir contre sa Nature** : Utilisez Nature à la place d'une compétence. Si le jet est un échec, Nature perd marge d'échec points.
- **Se Fier à sa Nature** : Vous pouvez dépenser un point de persona pour ajouter votre rang de Nature à n'importe quel jet, sauf Ressources et Cercles. Si le jet est contre votre Nature, l'attribut perd automatiquement un point ; si le jet est un échec, Nature perd marge d'échec points.

## RÈGLES DE PROGRESSION

- R= Réussite, test réussi. E= Échec, test échoué.
- **Pour progresser dans un attribut ou une compétence, il faut** : Un nombre de réussites égal au rang de la compétence et un nombre d'échecs égal au rang -1.
  - **Pour apprendre une nouvelle compétence, il faut** : Un nombre de jets de Chance du Débutant égal au rang de Nature.

## UTILISER LES TRAITS ET LES COCHES

Gagner des Coches en Utilisant les Traits Contre Soi pendant le Tour du MJ

- 1 : -1D pour tout jet fait gagner une coche pour le Tour des Joueurs.
- 2 : +2D à l'adversaire lors d'un test en opposition fait gagner deux coches pour le Tour des Joueurs.
- 2 : Briser une égalité en faveur de l'adversaire lors d'un test en opposition fait gagner deux coches pour le Tour des Joueurs.

### Dépenser les Coches

- 1 : Un jet pendant le Tour des Joueurs coûte une coche.
- 2 : Bénéficier d'un jet de récupération pendant le Tour du MJ coûte deux coches.
- 3 : Améliorer un trait pour le reste de la séance coûte trois coches.
- 2/4 : Recharger un trait de niveau 1 coûte deux coches, de niveau 2 coûte quatre coches.