

## Relations

(une fois que tous les personnages se sont présentés, remplis les cases suivantes)

Tu as fait une promesse à \_\_\_\_\_ il y a longtemps, mais tu n'as encore rien fait pour la tenir. Qu'était cette promesse ?

\_\_\_\_\_ est un ami proche, nous nous Respec-tons mutuellement.

## Manœuvre de Maître

Après t'être entraîné avec un Maître de l'Air, à chaque fois que tu cherches à te *placer stratégiquement*, tu peux utiliser +Naturel pour le lancer de dés de ta manœuvre suivante.

## Progressions

Dépense 5 Chi pour obtenir une progression:

- Tu obtiens +1 Brûlant (max +2).
- Tu obtiens +1 Solide (max +2).
- Tu obtiens +1 Acéré (max +2).
- Tu obtiens +1 Fluide (max +2).
- Choisis une autre manœuvre de ce livret.
- Choisis une autre manœuvre de ce livret
- Choisis une manœuvre d'un autre livret.
- Choisis une manœuvre d'un autre livret.
- Choisis une manœuvre d'un sous-livret.
- Choisis une manœuvre d'un sous-livret.
- Choisis ou crée un nouveau Chakra.

Une fois que tu as Progressé cinq fois, tu peux aussi choisir dans la liste des progressions avancées.

## Progressions avancées

- Tu obtiens +1 à n'importe quelle Caractéristique (max +3).
- Ton score maximum de Chance augmente de 1.
- Ton personnage prend sa retraite en toute tranquillité.
- Change un de tes Chakras.
- Crée un second personnage, que tu joueras en même temps que le premier.
- Change de livret.
- Tu obtiens un Compagnon Animal volant...

## Notes et autres manœuvres

## Le Maître de l'Air



*Le vent est une force mouvante, inconstante, sujette à des changements de direction capricieux. Il en est de même avec le Maître de l'air : prompt, toujours en mouvement, rapide dans ses décisions et lent dans la réalisation de ses engagements.*

**Nom:**

## Apparence

(choisis une option de chaque liste ou invente)

- Chauve, cheveux courts et bien entretenus, corps tatoué, cheveux en bataille.
- Vêtements communs, vêtements de méditation, vêtements religieux, vêtements de voyageur.

## Serments et Respect

J'ai fait le serment de...

Je respecte...

Je suis Respecté par...



## Caractéristiques

À la création, choisis une option:

- Naturel +2, Brûlant -1, Solide +0, Acéré +1, Fluide +1
- Naturel +2, Brûlant +1, Solide -1, Acéré +0, Fluide +1
- Naturel +2, Brûlant -1, Solide +1, Acéré +1, Fluide +0
- Naturel +2, Brûlant +0, Solide -1, Acéré +1, Fluide +1

### Naturel

sociable - compréhensif - empathique

Manœuvres: méditer,  
converser honorablement

### Brûlant

proactif - explosif - passionné

Manœuvres: menacer,  
commettre un acte violent

### Solide

fort - résistant - fiable

Manœuvre: tenir bon

### Acéré

futé - perspicace - vigilant

Manœuvre:  
observer attentivement

### Fluide

rapide - prudent - souple

Manœuvre:  
se placer stratégiquement

## Équipement

Tu commences le jeu avec cet équipement:

- Un bâton qui permet de planer et de voler à l'aide de la Maîtrise de l'Air.

## Marqueurs



## Chance

Max:

Dépense un point de Chance pour ignorer un Marqueur. Ton score de chance revient à son maximum au début de chaque session.

## Chi

Tu gagnes 1 Chi à la fin de chaque scène où l'un de tes Chakras a créé des problèmes pour toi-même ou ton entourage, ou quand tu obtiens un 6- sur un jet.

## Manœuvres de Maître de l'Air

Tu commences avec la manœuvre Maîtrise de l'Air + une autre au choix:

### X Maîtrise de l'Air

Quand tu manipules l'air pour contrôler une zone, lance +Naturel. Sur un 7+, choisis un effet :

- Tu immobilises un adversaire.
- Tu te déplaces, rapide comme le vent.
- Tu effectues une pousse acrobatique.
- Tu réorganises le champ de bataille.

Sur un 10+, tu ajoutes également +1 à tes lancers jusqu'à ce que tu arrêtes de te déplacer.

D'autres actions peuvent impliquer la Maîtrise de l'air mais être traitées à l'aide de toute autre Manœuvre appropriée.

### O En symbiose

Quand tu es à l'extérieur, ajoute +1 aux lancers utilisant Naturel (maximum +3).

### O Nomade

Quand tu médites au sujet d'un aspect du monde (naturel ou spirituel), sur un 7+ tu peux aussi poser au MC une question en rapport avec cet aspect.

## Chakras

À la création, choisis deux Chakras:

### O Émotif et sensible.

Quand quelqu'un te parle de sa tristesse ou de sa douleur, choisis l'une des deux options suivantes :

- Cette personne gagne ton Respect.
- Tu fais le Serment de l'aider à surmonter ce qui lui cause cette tristesse ou cette douleur.

### O Indécis et inconstant.

Quand ton attention est divisée entre deux personnages (ou quand deux personnages se disputent ton attention), fais deux Serments, un à chacun d'entre eux, en leur promettant de passer du temps seul avec eux (séparément) pour apprendre à mieux les connaître.

### O Redirection

Quand tu rediriges une attaque, lance +Fluide. Sur un 10+, l'attaque est redirigée sur une cible de ton choix. Sur un 7-9, elle est redirigée sur une cible déterminée par le MC.

### O Maîtrise du son

Le son n'est qu'une autre facette de l'air, que tu peux manipuler. Quand tu tentes d'imiter, d'amplifier ou de réduire des sons, lance +Acéré. Sur un 10+, tu peux recréer de manière convaincante tout son que tu as déjà entendu. Sur un 7-9, l'imitation est également assez convaincante, mais tu t'es exposé au danger.

### O Libre comme l'air

Lorsque que tu n'as aucun Serment à remplir, ajoute +1 aux jets des manœuvres converser honorablement et menacer.

### O Trop pressé et prompt à réagir.

Quand quelqu'un que tu Respectes te parle d'un de ses problèmes, tu fais le Serment de l'aider à régler ce problème immédiatement (sous 24 heures). Si tu remplis ce Serment, tu gagnes 1 Chi supplémentaire.

### O Dans les nuages et fantasque

Quand quelqu'un essaye de te rendre plus sérieux ou de te ramener à la réalité, tu fais le Serment de lui apprendre à s'amuser. Si tu remplis ce Serment, cette personne gagne ton Respect.

## Relations

(une fois que tous les personnages se sont présentés, remplis les cases suivantes)

Fais deux Serments : l'un pour réparer une erreur que tu as commise par le passé, l'autre pour alléger le fardeau de quelqu'un.

## Progressions

Dépense 5 Chi pour obtenir une progression:

- Tu obtiens +1 Naturel (max +2).
- Tu obtiens +1 Solide (max +2).
- Tu obtiens +1 Acéré (max +2).
- Tu obtiens +1 Fluide (max +2).
- Choisis une autre manœuvre de ce livret.
- Choisis une autre manœuvre de ce livret
- Choisis une manœuvre d'un autre livret.
- Choisis une manœuvre d'un autre livret.
- Choisis une manœuvre d'un sous-livret.
- Choisis une manœuvre d'un sous-livret.
- Choisis ou crée un nouveau Chakra.

Une fois que tu as Progressé cinq fois, tu peux aussi choisir dans la liste des progressions avancées.

## Progressions avancées

- Tu obtiens +1 à n'importe quelle Caractéristique (max +3).
- Ton score maximum de Chance augmente de 1.
- Ton personnage prend sa retraite en toute tranquillité.
- Change un de tes Chakras.
- Crée un second personnage, que tu joueras en même temps que le premier.
- Change de livret.
- Tu obtiens un Compagnon Animal, qui a une Manœuvre de Chasse et une autre Manœuvre.

## Manœuvre de Maître

Après t'être entraîné avec un Maître du feu, tu ne peux plus jamais recevoir de Marqueur causé par la brûlure d'un feu naturel ou de ta propre flamme magique.

## Notes et autres manœuvres

## Le Maître du Feu

*Le feu est source de vie autant que de destruction, et tu l'as emprisonné dans ton esprit. Tu ressens les choses plus intensément que quiconque, mais tu es assez discipliné pour garder le contrôle. Enfin, la plupart du temps.*



**Nom:**

## Apparence

(choisis une option de chaque liste ou invente)

Muscles visibles, vêtements intimidants, marques de brûlures, tenue simple.

Regard brûlant, regard vif, regard noir, regard chaleureux.

## Serments et Respect

J'ai fait le serment de...

Je respecte...

Je suis Respecté par...



## Caractéristiques

À la création, choisis une option:

- Naturel -1, Brûlant +2, Solide +1, Acéré +1, Fluide +0
- Naturel +0, Brûlant +2, Solide -1, Acéré +1, Fluide +1
- Naturel +1, Brûlant +2, Solide +1, Acéré +0, Fluide -1
- Naturel -1, Brûlant +2, Solide +1, Acéré +0, Fluide +1

### Naturel

sociable - compréhensif - empathique

Manœuvres: méditer,  
converser honorablement

### Brûlant

proactif - explosif - passionné

Manœuvres: menacer,  
commettre un acte violent

### Solide

fort - résistant - fiable

Manœuvre: tenir bon

### Acéré

futé - perspicace - vigilant

Manœuvre:  
observer attentivement

### Fluide

rapide - prudent - souple

Manœuvre:  
se placer stratégiquement

## Équipement

Tu commences le jeu avec cet équipement:

- Un héritage familial, chéri par ton peuple.

## Marqueurs



## Chance

Max:

Dépense un point de Chance pour ignorer un Marqueur. Ton score de chance revient à son maximum au début de chaque session.

## Chi

Tu gagnes 1 Chi à la fin de chaque scène où l'un de tes Chakras a créé des problèmes pour toi-même ou ton entourage, ou quand tu obtiens un 6- sur un jet.

## Manœuvres de Maître du Feu

Tu commences avec la manœuvre Maîtrise du Feu + une autre au choix:

### X Maîtrise du Feu

Quand tu crées ou manipules une flamme nue pour attaquer, lance +Brûlant. Sur un 10+, elle fait ce que tu veux, et tu appliques le Marqueur correspondant à la ou les cibles. Sur un 7-9, tu perds le contrôle de la flamme d'une manière ou d'une autre (choisis un effet dans la liste):

- Les flammes sont plus grandes et te demandent plus d'énergie que ce que tu prévoyais. Le feu est puissant et brûlant, mais tu as -1 sur ton prochain lancer.
- Les flammes jaillissent dans une explosion et blessent tout le monde autour d'elles, y compris le Maître du feu. Applique les Marqueurs correspondants.
- Tu mets le feu à la zone. Applique le Marqueur d'environnement correspondant.

D'autres actions peuvent impliquer la Maîtrise du feu mais être traitées à l'aide de toute autre Manœuvre appropriée.

### O Guidé par l'honneur

Quand tu cherches sans relâche à honorer un Serment fait à quelqu'un qui ne te Respecte pas, ajoute +1 à tous tes lancers pour les Manœuvres Tenir bon et Converser honorablement.

### O Âme solaire

Quand le soleil est visible dans le ciel, tu as +1 Brûlant (max +3).

## Chakras

À la création, choisis deux Chakras:

### O Énergique et impétueux

Quand tu t'ennuies et que tu suggères une activité amusante ou palpitante, ajoute +1 à tes jets quand tu converses honorablement pour convaincre les autres de se joindre à toi.

### O Honorable et discipliné

Quand tu évites des distractions ou résistes à la tentation pour respecter ton devoir ou une promesse, ajoute +1 au prochain jet que tu effectueras pour honorer ce devoir ou cette promesse.

### O Sang chaud

Quand quelqu'un te manque de respect et que tu réagis en commettant un acte déshonorant, ajoute +1 à ton lancer. En revanche, si tu réponds en commettant un acte violent, tu gagnes un point de Chi.

### O Passion intérieure

Décide de l'émotion qui anime ta maîtrise des éléments et informe-en le MC. Si c'est une émotion destructrice ou négative (comme la colère, l'arrogance ou la peur) tu peux lancer +Brûlant au lieu de +Solide pour tenir bon. Si c'est une émotion constructive ou positive (comme l'harmonie, la discipline ou l'espoir), tu peux lancer +Brûlant au lieu de +Fluide pour te déplacer stratégiquement.

### O Maîtrise de la foudre

Quand tu contrôles la foudre, lance +Fluide. Sur un 10+, tu réussis à projeter ou rediriger un éclair. Sur un 7-9, choisis l'une des options suivantes:

- Une partie de l'énergie ricoche et t'électrocutte; tu obtiens un Marqueur.
- La foudre ne frappe pas la cible, mais tous ceux qui peuvent la voir obtiennent le Marqueur « Ébloui ».
- Le coup manque la cible, mais cause des dégâts explosifs et chaotiques. Le MC applique un Marqueur d'environnement pertinent.

### O Modéré et paisible

Quand quelqu'un te frappe le premier et que tu ne répliques pas, fais le Serment de faire de cette personne ton ami et non ton ennemi, et ajoute +1 à tes lancers quand tu converses honorablement à cet effet.

### O Instable et explosif

Quand tu commets un acte déshonorant ou commets un acte violent devant quelqu'un que tu Respectes, demande-lui s'il approuve ou désapprouve ce geste. S'il désapprouve, il te fait le Serment de t'aider à apprendre à te contrôler. S'il approuve, demande-lui ce qu'il déteste dès que tu en as l'opportunité, et fais-lui le Serment de détruire cette chose.

## Relations

(une fois que tous les personnages se sont présentés, remplis les cases suivantes)

Tu as le Respect d'un Esprit majeur, et tu connais donc son Véritable nom. Quel est-il ?

Tu Respectes \_\_\_\_\_ et tu lui as montré le Monde spirituel/le Monde des esprits.

Quel esprit as-tu invoqué pour \_\_\_\_\_ ?  
Qu'est-ce qui a mal tourné ?

## Manœuvre de Maître

Après t'être entraîné avec un Maître des Esprits, tu pourras utiliser le Véritable Nom de n'importe quel esprit pour l'invoquer à tout moment, sans lancer les dés, mais il se peut que cela ne lui plaise pas et qu'il ne soit pas prêt à te pardonner. Il faut que l'esprit t'aie lui-même donné son Véritable nom pour que tu puisses l'utiliser ainsi.

## Notes et autres manœuvres

## Progressions

Dépense 5 Chi pour obtenir une progression:

- Tu obtiens +1 Naturel (max +2).
- Tu obtiens +1 Brûlant (max +2).
- Tu obtiens +1 Solide (max +2).
- Tu obtiens +1 Fluide (max +2).
- Choisis une autre manœuvre de ce livret.
- Choisis une autre manœuvre de ce livret.
- Choisis une manœuvre d'un autre livret.
- Choisis une manœuvre d'un autre livret.
- Choisis une manœuvre d'un sous-livret.
- Choisis une manœuvre d'un sous-livret.
- Choisis ou crée un nouveau Chakra.

Une fois que tu as Progressé cinq fois, tu peux aussi choisir dans la liste des progressions avancées.

## Progressions avancées

- Tu obtiens +1 à n'importe quelle Caractéristique (max +3).
- Ton score maximum de Chance augmente de 1.
- Ton personnage prend sa retraite en toute tranquillité.
- Change un de tes Chakras.
- Crée un second personnage, que tu joueras en même temps que le premier.
- Change de livret.
- Tu obtiens un Compagnon Animal, qui a une Manœuvre de Chasse et une autre Manœuvre.

## Le Maître des Esprits



Autrefois, tu avais peur des monstres qui hantent les légendes de ton peuple. Ils te paraissaient étranges et irréels, mais tu as visité leur monde et tu en es revenu plus puissant. Tu n'as plus peur désormais. Non, maintenant, ce sont les monstres qui ont peur de toi.

Nom:

## Apparence

(choisis une option de chaque liste ou invente)

Vêtements de mauvaise qualité, tatouages nombreux, corps entièrement couvert, totems et icônes..

Regard envoûtant, regard vide, regard terrifiant, regard étrange.

## Serments et Respect

J'ai fait le serment de...

Je respecte...

Je suis Respecté par...



## Caractéristiques

À la création, ajoute 1 à l'une de ces caractéristiques:

- o Naturel -1, Brûlant -1, Solide +0, Acéré +1, Fluide +1

### Naturel

sociable - compréhensif - empathique

Manœuvres: méditer,  
converser honorablement

### Brûlant

proactif - explosif - passionné

Manœuvres: menacer,  
commettre un acte violent

### Solide

fort - résistant - fiable

Manœuvre: tenir bon

### Acéré

futé - perspicace - vigilant

Manœuvre:  
observer attentivement

### Fluide

rapide - prudent - souple

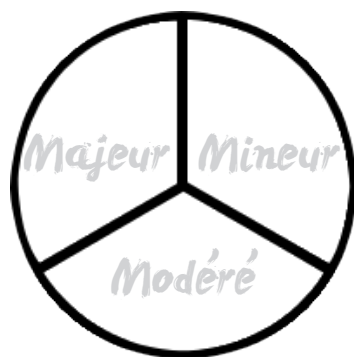
Manœuvre:  
se placer stratégiquement

## Équipement

Tu commences le jeu avec cet équipement:

- o Un talisman à utiliser contre les esprits. Choisis sa fonction : Sceller, Invoquer, Détruire, Apprivoiser.

## Marqueurs



## Chance

Max:

Dépense un point de Chance pour ignorer un Marqueur. Ton score de chance revient à son maximum au début de chaque session.

## Chi

Tu gagnes 1 Chi à la fin de chaque scène où l'un de tes Chakras a créé des problèmes pour toi-même ou ton entourage, ou quand tu obtiens un 6- sur un jet.

## Manœuvres de Maître des Esprits

Tu commences avec deux manœuvres de ton choix:

### o Distorsion des âmes

Quand tu imposes ta volonté à l'essence d'un être, lance +Fluide. Sur un 10+, tu gagnes le contrôle de la créature (mais elle t'en veut peut-être). Sur un 7-9, la créature déforme tes ordres, se bat pour reprendre le contrôle, ou peut t'influencer en retour. Si tu utilises cette Manœuvre contre un autre PJ, l'ordre que tu donnes doit être considéré comme un Serment.

### o Projection astrale

Quand tu projettes ton esprit hors de ton corps, lance +Naturel. Sur un 10+, tu peux observer ce qu'il se passe ou discuter en dehors des limites de ton enveloppe corporelle; tu peux retourner dans ton corps à tout moment, mais tu peux également être blessé, et ton corps est inconscient et impuissant. Sur un 7-9, pareil, mais ton esprit ou ton corps est rapidement repéré.

### o Communion

Quand tu invoques un esprit pour négocier ses services, ajoute le nombre de conditions remplies à ton lancer : tu lui fais une offrande, tu avais déjà rencontré cet esprit et établi un prix avec lui, tu es en position de force. Si tu essayes de réaliser l'invocation à la hâte, retire 1 au total. Sur un 10+, l'esprit remplit sa part du marché avant de réclamer son paiement. Sur un 7-9, tu dois le payer en avance.

## Chakras

À la création, choisis deux Chakras:

### o Arrogant et zélé.

Quand quelqu'un fait preuve d'ignorance à l'égard de ta sagesse ou de tes pouvoirs, tu peux faire usage d'une Manœuvre de Maître des esprits que tu ne possèdes pas, pour montrer son erreur à cette personne.

### o Intimidant et mystérieux.

Quand quelqu'un cherche à te parler seul à seul, il te trouve en pleine conversation avec un esprit et attire son attention.

### o Pacifiste et compréhensif.

Quand tu essayes de séparer des personnes en train de se battre, choisis l'une d'entre elles ainsi que l'une des options suivantes :

### o Contrats inflexibles

Quand tu passes un marché avec un esprit, il est obligé de t'accorder une récompense supplémentaire quand tu remplis ta part. Si tu brises un Serment fait à un esprit, retire 1 à chaque lancer fait pour Converser honorablement ou Commettre un acte déshonorant jusqu'à ce que tu te sois réconcilié avec cet esprit.

### o Médium

Quand tu communique avec les âmes des morts, lance +Solide. Sur un 7+, tu peux poser une question au fantôme, à laquelle il doit répondre. Sur un 10+, tu peux choisir d'incarner le fantôme. Choisis un Chakra en lien avec la personnalité du fantôme ; tu peux prendre l'apparence qu'avait le fantôme lorsqu'il était en vie.

### o Murmures des esprits

Quand tu Observes attentivement, tu peux choisir de répondre à des questions au lieu de les poser. Dans ce cas, le MC choisit les questions, et tu y réponds comme tu le souhaites. Tu peux également alterner les questions et les réponses. Si tu réponds à une ou plusieurs questions, c'est le MC qui applique le Marqueur d'environnement correspondant, et pas toi.

- o Elle te blesse accidentellement, ou blesse quelqu'un à ton service: applique les Marqueurs correspondants.

- o Tu la blesses accidentellement, ou quelqu'un à ton service la blesse: applique les Marqueurs correspondants.

### o À cheval sur ses principes et inébranlable.

Quand tu prends la défense de quelqu'un qui t'est cher, tu peux sacrifier un esprit pour annuler toute blessure qui a été infligée à cette personne. Si tu effectues ce sacrifice, fais un Serment à un esprit plus puissant, en promettant de mener à bien les objectifs que l'esprit sacrifié n'aura pas pu accomplir.

## Relations

(une fois que tous les personnages se sont présentés, remplis les cases suivantes)

D'habitude, tu ne laisses pas tomber les gens. Tous les personnages te Respectent, sauf \_\_\_\_\_. Que lui as-tu promis pour essayer de gagner sa confiance ?

## Progressions

Dépense 5 Chi pour obtenir une progression:

- Tu obtiens +1 Naturel (max +2).
- Tu obtiens +1 Brûlant (max +2).
- Tu obtiens +1 Acéré (max +2).
- Tu obtiens +1 Fluide (max +2).
- Choisis une autre manœuvre de ce livret.
- Choisis une autre manœuvre de ce livret.
- Choisis une manœuvre d'un autre livret.
- Choisis une manœuvre d'un autre livret.
- Choisis une manœuvre d'un sous-livret.
- Choisis une manœuvre d'un sous-livret.
- Choisis ou crée un nouveau Chakra.

Une fois que tu as Progressé cinq fois, tu peux aussi choisir dans la liste des progressions avancées.

## Progressions avancées

- Tu obtiens +1 à n'importe quelle Caractéristique (max +3).
- Ton score maximum de Chance augmente de 1.
- Ton personnage prend sa retraite en toute tranquillité.
- Change un de tes Chakras.
- Crée un second personnage, que tu joueras en même temps que le premier.
- Change de livret.
- Tu obtiens un Compagnon Animal, qui a une Manœuvre de **Monte** et une autre Manœuvre.

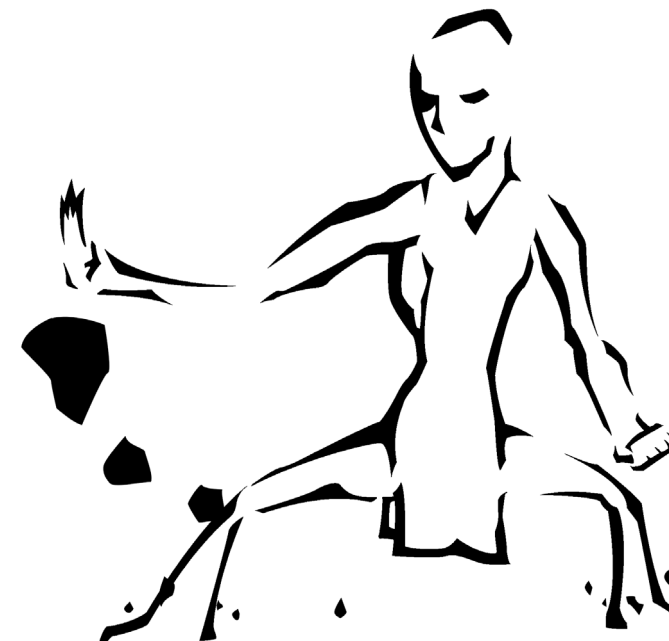
## Notes et autres manœuvres

### Manœuvre de Maître

Après t'être entraîné avec un Maître de la terre, quand tu laisses passer une opportunité d'agir ou que tu laisses quelqu'un s'opposer à toi sans réagir, tu gagnes 1 Chi.

## Le Maître de la Terre

Robustes et équilibrés, les Maîtres de la terre sont les fondations sur lesquelles les civilisations se bâtissent. Ils sont à la fois la charrue qui brise les rangs de leurs ennemis et le mur qui se tient entre les alliés et leurs adversaires.



Nom:

### Apparence

(choisis une option de chaque liste ou invente)

- Tunique de grande qualité, muscles visibles, vêtements de manant, vêtements abîmés et sales.
- Regard dur, regard calculateur, regard glacial, regard déterminé.

### Serments et Respect

J'ai fait le serment de...

Je respecte...

Je suis Respecté par...



## Caractéristiques

À la création, choisis une option:

- Naturel +0, Brûlant +1, Solide +2, Acéré +1, Fluide -1
- Naturel +1, Brûlant -1, Solide +2, Acéré +0, Fluide +1
- Naturel -1, Brûlant +1, Solide +2, Acéré +1, Fluide +0
- Naturel +1, Brûlant +0, Solide +2, Acéré -1, Fluide +1

### Naturel

sociable - compréhensif - empathique

Manœuvres: méditer,  
converser honorablement

### Brûlant

proactif - explosif - passionné

Manœuvres: menacer,  
commettre un acte violent

### Solide

fort - résistant - fiable

Manœuvre: tenir bon

### Acéré

futé - perspicace - vigilant

Manœuvre:  
observer attentivement

### Fluide

rapide - prudent - souple

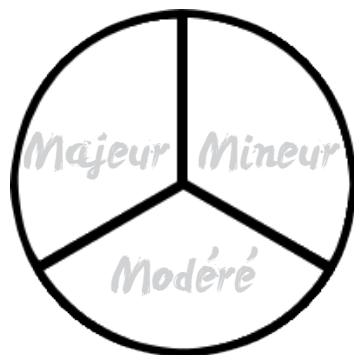
Manœuvre:  
se placer stratégiquement

## Équipement

Tu commences le jeu avec cet équipement:

- Une arme, lourde et contondante.

## Marqueurs



## Chance

Max:

Dépense un point de Chance pour ignorer un Marqueur. Ton score de chance revient à son maximum au début de chaque session.

## Chi

Tu gagnes 1 Chi à la fin de chaque scène où l'un de tes Chakras a créé des problèmes pour toi-même ou ton entourage, ou quand tu obtiens un 6- sur un jet.

## Manœuvres de Maître de la Terre

Tu commences avec la manœuvre Maîtrise de la Terre + une autre au choix:

### X Maîtrise de la terre

Quand tu modifies la topographie du champ de bataille, lance +Solide. Sur un 7+, applique un Marqueur d'environnement pertinent. Sur un 10+, chaque PC qui profitera de ce Marqueur d'environnement pour effectuer une Manœuvre pourra ajouter +1 à son lancer.

D'autres actions peuvent impliquer la maîtrise de la terre mais être traitées à l'aide de toute autre Manœuvre appropriée.

### O Bulldozer

Quand tes actions entraînent la destruction immédiate (ou la suppression) d'un Marqueur d'environnement, tu gagnes 1 Chi.

### O Maîtrise du métal

Tu peux contrôler le métal tant que tu le touches. Quand tu effectues cette Manœuvre, les résultats sont les mêmes que ceux de la Maîtrise de la terre, mais tu lances +Vif au lieu de +Solide. Quand tu utilises la maîtrise du métal contre quelqu'un, sur un 7+, tu peux appliquer un Marqueur à la cible en plus du Marqueur d'environnement.

## Chakras

À la création, choisis deux Chakras:

### O Dévoué et têtue

Quand tu brises un Serment et que tu en fais un nouveau pour essayer de te racheter, tu gagnes 1 Chi. Si tu le souhaites, tu peux refaire le même Serment plusieurs fois.

### O Fiable et travailleur

Quand tu rencontres le leader d'une cause honorable, fais-lui le Serment de travailler pour lui et/ou de défendre sa cause jusqu'à la victoire. Ajoute +1 à tes lancers quand tu tiens bon à cet effet.

### O Ferme et prudent

Quand quelqu'un qui te Respecte est effrayé, fais le Serment de veiller sur cette personne et de la

### O Défenseur

Quand tu es dans ton élément, tu peux te protéger d'une attaque (et donc du Marqueur correspondant) en dépensant 1 Chi. Si c'est un joueur qui t'attaquait, c'est à lui que tu donnes le Chi. Sinon, c'est au MC.

### O Enraciné

Quand tu es fermement ancré dans le sol, tu as +1 Solide (max +3).

### O Sismographe

Tu peux voir et sentir tout ce qui touche le sol (à une distance raisonnable). Quand tu Observes attentivement, ajoute les questions suivantes à la liste déjà disponible :

- Est-ce que cette personne dit la vérité ?
- Qu'est-ce que son langage corporel révèle sur ses plans ?
- Qu'est-ce que je ne vois pas mais qui est en contact avec le sol ?

protéger jusqu'à ce qu'elle soit en sécurité. Ajoute +1 à tes lancers quand tu **observes attentivement** à cet effet.

### O Rancunier mais clément

Quand quelqu'un fait du mal à une personne qui t'es chère, fais au coupable le Serment que tu lui feras regretter son geste. Si tu te montres clément envers lui, tu gagnes son Respect.



## Relations

(une fois que tous les personnages se sont présentés, remplis les cases suivantes)

Même si tu as échoué par le passé, tu es déterminé à remplir le Serment fait à \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ est adoré par mon peuple, et a donc mon Respect.

## Progressions

Dépense 5 Chi pour obtenir une progression:

- Tu obtiens +1 Naturel (max +2).
- Tu obtiens +1 Brûlant (max +2).
- Tu obtiens +1 Solide (max +2).
- Tu obtiens +1 Acéré (max +2).
- Choisis une autre manœuvre de ce livret.
- Choisis une autre manœuvre de ce livret.
- Choisis une manœuvre d'un autre livret.
- Choisis une manœuvre d'un autre livret.
- Choisis une manœuvre d'un sous-livret.
- Choisis une manœuvre d'un sous-livret.
- Choisis ou crée un nouveau Chakra.

Une fois que tu as Progressé cinq fois, tu peux aussi choisir dans la liste des progressions avancées.

## Progressions avancées

- Tu obtiens +1 à n'importe quelle Caractéristique (max +3).
- Ton score maximum de Chance augmente de 1.
- Ton personnage prend sa retraite en toute tranquillité.
- Change un de tes Chakras.
- Crée un second personnage, que tu joueras en même temps que le premier.
- Change de livret.
- Tu obtiens un Compagnon Animal, qui connaît deux Manœuvres.

## Manœuvre de Maître

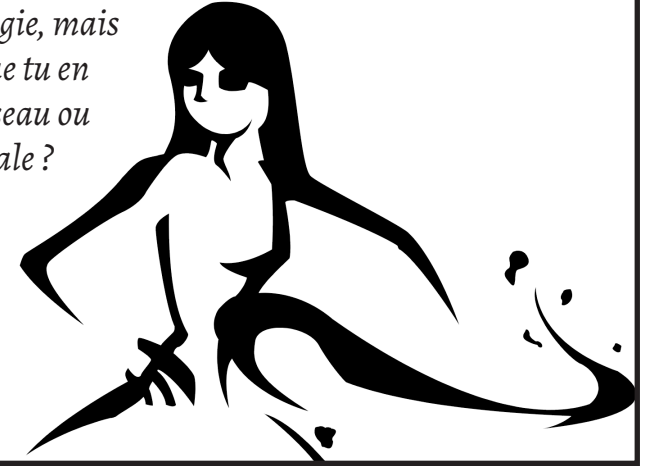
Après t'être entraîné avec un Maître de l'eau, ton usage de l'eau est plus efficace, et tu peux transporter une unité d'Eau supplémentaire.

## Notes et autres manœuvres

## Le Maître de l'Eau

Goutte à goutte, en ruisseau, en rouleaux ; l'eau est une force de la nature, qui crée la vie puis l'érode.

Tu peux contrôler cette énergie, mais c'est toi seul qui décide ce que tu en fais. Seras-tu un doux ruisseau ou une chute d'eau monumentale ?



Nom:

## Apparence

(choisis une option de chaque liste ou invente)

Vêtements de ville avec de la fourrure, vêtements de brousse, vêtements légers et fluides, vêtements chauds d'hiver.

Regard vide, regard doux, regard sévère, regard trouble.

## Serments et Respect

J'ai fait le serment de...

Je respecte...

Je suis Respecté par...



## Caractéristiques

À la création, choisis une option:

- Naturel +0, Brûlant +1, Solide -1, Acéré +1, Fluide +2
- Naturel +1, Brûlant -1, Solide +0, Acéré +1, Fluide +2
- Naturel +0, Brûlant +1, Solide +1, Acéré -1, Fluide +2
- Naturel +1, Brûlant +0, Solide +1, Acéré -1, Fluide +2

### Naturel

sociable - compréhensif - empathique

Manœuvres: méditer,  
converser honorablement

### Brûlant

proactif - explosif - passionné

Manœuvres: menacer,  
commettre un acte violent

### Solide

fort - résistant - fiable

Manœuvre: tenir Bon

### Acéré

futé - perspicace - vigilant

Manœuvre:  
observer attentivement

### Fluide

rapide - prudent - souple

Manœuvre:  
se placer stratégiquement

## Équipement

Tu commences le jeu avec cet équipement:

- Une outre d'eau, du type que tu souhaites
- Une arme simple, comme un couteau, une massue ou un bâton

## Marqueurs



## Chance

Max:

Dépense un point de Chance pour ignorer un Marqueur. Ton score de chance revient à son maximum au début de chaque session.

## Chi

Tu gagnes 1 Chi à la fin de chaque scène où l'un de tes Chakras a créé des problèmes pour toi-même ou ton entourage, ou quand tu obtiens un 6- sur un jet.

## Manœuvres de Maître de l'Eau

Tu commences avec deux manœuvres de ton choix:

### X Maîtrise de l'Eau

Tu disposes d'une petite réserve d'eau. Tu peux transporter jusqu'à **3 unités d'Eau**, qui sont renouvelées à chaque fois que tu crois un plan d'eau suffisamment grand. Quand tu manipules de l'eau durant un combat, dépense **1 unité d'Eau** et lance +Fluide. Sur un 7-9, choisis une option dans la liste suivante. Sur un 10+, choisis-en deux (tu peux choisir plusieurs fois la même option) :

- Applique un Marqueur à un ennemi
- Applique un Marqueur d'environnement
- Récupère l'unité d'Eau que tu as dépensée

D'autres actions peuvent impliquer la maîtrise de l'eau mais être traitées à l'aide de toute autre Manœuvre appropriée.

### O Guérisseur

Quand tu prends le temps de couvrir une plaie avec de l'eau et que tu y apposes tes mains, lance +Naturel. Sur un 10+, la blessure est visiblement guérie et la personne blessée est régénérée. Sur un 7-9, les blessures les plus graves sont guéries, mais pas les blessures superficielles.

## Chakras

À la création, choisis deux Chakras:

### O Calme et gentil

Quand tu sers de médiateur entre deux autres personnes, propose un compromis et lance +Fluide. Sur un 10+, tu parviens à calmer la situation pour l'instant, et les deux parties te font le Serment de te rendre la pareille. Sur un 7-9, l'une des personnes est satisfaite de ton aide et tu gagnes son Respect, mais l'autre est offensée d'une manière ou d'une autre. Si elle te Respectait, tu perds son Respect ; sinon, elle te voit désormais comme faisant partie du problème. Tous les participants au conflit décident ensemble de qui est offensé.

### O Enthousiaste et impatient

Quand tu travailles au sein d'une équipe en soutien au plan de quelqu'un d'autre, tu remontes le moral des troupes. Tous les autres joueurs ajoutent +1 au prochain lancer qu'ils effectueront dans le cadre du

### O Maîtrise de la glace

Tu peux contrôler la glace comme s'il s'agissait d'eau liquide, et transformer l'une en l'autre librement. Quand tu Maîtrises la glace pendant un combat, lance +Vif au lieu de +Fluide. Sur un 10+, tu peux choisir une troisième option dans la liste.

### O Position de maîtrise

Quand tu adoptes ta position de maîtrise, Déplace-toi stratégiquement et ajoute l'option suivante à la liste des effets possibles :

- Tu utilises le résultat du lancer de cette Manœuvre pour ton prochain jet de Maîtrise d'un élément.

### O Ubiquité

Dépense 1 Chi pour recharger des unités d'Eau depuis n'importe quelle source (vapeur d'eau, plantes, ou toute autre source qui ne soit pas un véritable plan d'eau).

### O Élu lunaire

Quand la lune s'est levée, tu as +1 Fluide (max +3).

plan.

Quand tu te jettes dans l'action avant que tes alliés ne soient prêts, ou que tu te sépares de tes alliés pour régler seul un problème, choisis l'une des deux options suivantes :

- tu ajoutes +1 à ton prochain lancer et ils enlèvent tous -1 au leur
- tu enlèves -2 à ton prochain lancer et ils ajoutent tous +1 au leur

### O Maternel et attentif

Quand tu soignes les blessures de quelqu'un, cette personne doit te promettre quelque chose qu'elle pense que tu désires.

### O Vengeur mais clément

Quand quelqu'un te trahit, ajoute +1 à tous tes lancers contre cette personne jusqu'à ce qu'elle fasse le serment de ne plus jamais te trahir.