

# Le Roublard

NOM : **Kai**



## YOUR TRAINING



STYLE DE COMBAT :

Discret

## STATUTS

O Renforcé	O Désespéré
O Favorisé	O Empêtré
O Inspiré	O Bloqué
O Préparé	O Étourdi

## STATISTIQUES

**2** CRÉATIVITÉ  
**0** CONCENTRATION  
**-1** HARMONIE  
**1** PASSION

FATIGUE



## BALANCE

At character creation, shift your balance once if you like



## AFFLICTIONS

- O APEURÉ**  
-2 pour intimider et pour interpellier
- O ÉNERVÉ**  
-2 pour guider et reconforter et pour évaluer la situation
- O COUPABLE**  
-2 pour tenter ta chance et +2 pour refuser une interpellation
- O INTIMIDÉ**  
-2 pour escroquer et pour résister au déséquilibre
- O TROUBLÉ**  
-2 pour supplier et pour utiliser tes dons et ta formation

## NOTES

- Passé:** Kai était un membre du culte de Vaatu, et a participé à de sombres rituels. Sans envie ni talents, le culte lui a donné un but. Il a participé à la recherche de Wan Shi Tong, du secret pour ramener Vaatu. C'est en cela qu'il fut présent lors de la perte de mémoire combattant les gardiens.
- Physique:** Un homme d'apparence de taille moyenne, au visage durci par la vie. Ses cheveux sont noirs et légèrement ébouriffés, avec une barbe naissante. Un tatouage du Culte de Vaatu sur l'épaule.
- Personnalité:** Kai est méfiant, tant envers les autres qu'envers lui-même. En même temps, il est aventureux et prend beaucoup de risques.
- Poches :** 2 couteaux de lancer faits d'une seule pièce de métal, une note chiffonnée.
- Chambre (-):** Aucune

## MANŒUVRES

### CHIEN-ANGUILLE INSAISSISSABLE

Quand tu défends et manœuvres et choisis de **PRENDRE POSITION** pour t'échapper de la scène, les ennemis doivent marquer 2-Fatigues pour t'arrêter, et tu peux entraîner tout allié à portée quand tu te retires.

### REPÉRER LES LIEUX

Quand tu évalues la situation, ajoute ces questions à la liste. Tu peux toujours poser une question de cette liste, même sur un échec :

- Qu'est ce qui a le plus d'intérêt ou de valeur pour moi ici ?
- Qui ici est en charge / le plus riche / détient le plus de pouvoir ?

## TECHNIQUES DE COMBAT

### La Balayette

#### Avance & Attaque

Tu attaques un ennemi en son point le plus faible ou le moins bien équilibré; s'il a un total de 3 Fatigues et Afflictions de marquées, inflige 2-Fatigue. S'il en a moins de 3, inflige 2-Fatigue, mais tu dois marquer 2-Fatigue toi aussi. .

### Parrer

#### Défense & Manœuvre

Arrête l'attaque d'un ennemi avant qu'elle ne te touche. Choisis un ennemi qui a choisi l'approche **AVANCE & ATTAQUE** lors de cet échange; pendant **AVANCE & ATTAQUE**, marque Fatigue, 1-pour-1, pour annuler une attaque qu'il lance contre toi après qu'il en a payé le prix.

## Mauvaises Habitudes

Tous dons ou talents nécessaires à tes mauvaises habitudes sont considérés comme faisant partie de ton éducation.

Quand tu te livres seul à une mauvaise habitude, déplace ton Équilibre vers Survie, et joue avec Survie. Sur un succès, tu réussis et épanches ta frustration, efface autant de Fatigue ou d'Affliction que ta Survie (minimum 0). Si tu n'as ni Fatigue, ni Affliction, marque 1 Evolution. Sur un 10+, tu reçois aussi un gain, une bénédiction ou une opportunité, ta mauvaise habitude a payé cette fois. Sur un échec, tu es pris par quelqu'un de dangereux ou puissant, et il te complique la vie.

Quand tu te livres à une mauvaise habitude avec un ami, décale ton Équilibre vers Amitié et joue avec Amitié. Sur un succès, ton ami et toi réussissez et vous vous rapprochez; vous vous rendez mutuellement Inspirés. Sur un 10+, vous obtenez aussi des ressources ou informations utiles, et devenez Préparés. Sur un échec, quelque chose tourne affreusement mal; tu peux subir les conséquences toi-même, ou déplacer ton Équilibre deux fois vers Survie et laisser ton ami dans le pétrin