

## ATTRIBUTS

ATTRIBUT BRUT	RANG	PROGRESSION	ATTRIBUT SPÉCIAL	RANG	PROGRESSION
NATURE <b>souris</b> fuir, escalader, se cacher, fourrager	/	R ○○○○○○ ○○○○○	RESSOURCES		R ○○○○○○ ○○○○○
VOLONTÉ		R ○○○○○○ ○○○○○	CERCLES		R ○○○○○○ ○○○○○
VIGUEUR		R ○○○○○○ ○○○○○			

**AGIR DANS SA NATURE:** Utilisez nature à la place d'une compétence.  
**AGIR CONTRE SA NATURE:** Nature à la place d'une compé. Taxée de marge d'échec.  
**SE FIER À SA NATURE (1 PT PERSONA):** Ajouter nature à un test de compétence ou attribut brut. Taxe 1 mini si agit contre.  
**CHANCE DU DÉBUTANT:** Volonté (social) ou Vigueur (physiq). Additionnez les bonus et divisez /2.

## SAVOIRS

SAVOIR	SUCCÈS	ÉCHEC	DESTIN	PERSONA	SAVOIR	SUCCÈS	ÉCHEC	DESTIN	PERSONA
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**JESUIS SAVANT?** +1D sans conséquences  
**COMPRÉHENSION ACQUISE (1 PT DESTIN):** Relancez un échec au dé.  
**MAIS C'EST BIEN SÛR (1 PT PERSONA):** Relancez tous les échecs aux dés.

## COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	RANG	PROGRESSION	COMPÉTENCE	RANG	PROGRESSION
BAROUDEUR		R ○○○○○○ ○○○○○	CONSEILLEUR		R ○○○○○○ ○○○○○
CHASSEUR		R ○○○○○○ ○○○○○	MANIPULATEUR		R ○○○○○○ ○○○○○
COMBATTANT		R ○○○○○○ ○○○○○	ORATEUR		R ○○○○○○ ○○○○○
ECLAIREUR		R ○○○○○○ ○○○○○			R ○○○○○○ ○○○○○
GUÉRISSEUR		R ○○○○○○ ○○○○○			R ○○○○○○ ○○○○○
GUETTEUR D'ORAGE		R ○○○○○○ ○○○○○			R ○○○○○○ ○○○○○
INSTRUCTEUR		R ○○○○○○ ○○○○○			R ○○○○○○ ○○○○○
TRACE-SENTIER		R ○○○○○○ ○○○○○			R ○○○○○○ ○○○○○
		R ○○○○○○ ○○○○○			R ○○○○○○ ○○○○○

**TEST INDÉPENDANT:** Succès égaux à l'obstacle.  
**TEST EN OPPOSITION:** Obtenez plus de succès que l'adversaire.  
**TRAVAIL D'ÉQUIPE ET OUTILS:** Aider: donnez +1D à un allié. Vous êtes liés aux conséquences. Pas de progression possible. Outils: obtenez +1D à un test.  
**PROGRESSION (R/E):** Cochez chaque réussite ou échec. Le rang augmente dès qu'obtenu autant de réussites que le rang actuel ainsi que d'échecs -1.  
**NOUVELLE COMPÉTENCE:** Vous devez tester la chance du débutant un nombre de fois égal à votre nature max. Octroie alors la compétence au rang 2.

## TRAITS

TRAIT	NIVEAU	COCHES	TRAIT	NIVEAU	COCHES
		<input type="checkbox"/> 2 ○○○○○○			<input type="checkbox"/> 2 ○○○○○○
		<input type="checkbox"/> 2 ○○○○○○			<input type="checkbox"/> 2 ○○○○○○
		<input type="checkbox"/> 2 ○○○○○○			<input type="checkbox"/> 2 ○○○○○○

**GAGNER DES COCHES:** Utilisez un trait contre vous. (+1) se gêner: -1D à un test. (+2) se nuire: +2D à l'adversaire. (+2) briser une égalité.  
**PROGRESSION:** Le niveau d'un trait ne peut augmenter que pendant l'hiver ou si Nature 0/7.  
**BÉNÉFICES:** Niveau 1: +1D une fois par session. Niveau 2: deux fois par session. Niveau 3: +1s pour chaque test concerné.  
**DÉPENSER LES COCHES:** (1) obtenez un test significatif lors du tour des joueurs. (2) bénéficiez d'un test de récupération rapide. (3) améliorez un trait jusqu'à la fin de la séance. (2/4) rechangez un trait pour la session en cours.

## ETATS

- 1** AFFAMÉ/ASSOIFFÉ  
Tout conflit: position -1
- 2** EN ROGNE  
Conflit de volonté: position -1
- 3** FATIGUÉ  
Tout conflit: position -1
- 4** BLESSÉ  
Tout test (non spécial): -1D (sauf récupération)
- 5** MALADE  
Tout test (non spécial): -1D (sauf récupération)

## RÉCOMPENSES

TRAIT	(PTS MAX PAR SESSION)	RÉCOMPENSE
 (3)	CROYANCE	Qu'est-ce qui motive votre personnage? Citation, qui peut porter sur la Garde, les parents, les amis et ennemis, la Guerre de l'Hiver ou un code éthique.
	INSTINCT	Une réaction viscérale de votre personnage, un automatisme ou une marque de fabrique qu'il fait naturellement sans même y penser.
 (4)	OBJECTIF	Que souhaite accomplir votre personnage? Il doit s'impliquer grâce à une action, une cible et une condition. Ex: devoir convaincre les rebelles qu'ils peuvent se racheter

**GAGNER DES POINTS DE DESTIN** en agissant selon vos croyances et votre instinct, en oeuvrant pour atteindre votre objectif.  
**GAGNER DES POINTS DE PERSONA** en agissant contre vos croyances et en accomplissant votre objectif. Points uniques supplémentaires en tant que *Meilleur Allié*, *Bête de Somme* et grâce à la *Meilleure Incarnation*.

## EQUIPEMENT

JOUEUR \_\_\_\_\_  
 NOM \_\_\_\_\_  
 ORIGINE \_\_\_\_\_ AGE \_\_\_\_\_  
 FOURRURE \_\_\_\_\_  
 RANG \_\_\_\_\_ LEADER   
 SPÉCIALITÉ [ \_\_\_\_\_ ]  
 MANTEAU \_\_\_\_\_  
 ARME \_\_\_\_\_

POSSESSIONS EN STOCK



# PARENTS & APPRENTISSAGE

RELATION	NOM	PROFESSION/GRADE	COMPÉTENCES	AGE	DÉGÈS	VILLE D'ORIGINE	DESCRIPTION/PERSONNALITÉ
PARENT (I)	<input type="text"/>						
PARENT (II)	<input type="text"/>						
M.ARTISAN	<input type="text"/>						
MENTOR	<input type="text"/>						

**FAMILIE:**  
Dans sa ville d'origine, la famille peut automatiquement lever les états *Affamé & Assouffé* ou *Fatigué* voire fournir des outils ou ressources.

**MAÎTRE ARTISAN:**  
A Lockhaven, le maître artisan peut fournir de l'aide ou des ressources appropriées à son domaine.

**MENTOR**  
Un mentor peut intercéder en votre faveur mais ne fera jamais les choses à votre place.

**COMPÉTENCE DE PERSONNAGE:**  
Un personnage débutant gagne un rang dans les compétences de ces souris d'influence.

## PATROUILLE

NOM	GRADE/LEADER/MENTOR	SPÉCIALITÉ	MANTEAU	DESCRIPTION & RELATION	(AMI/RIVAL)
<input type="text"/>	A ○ R ○				
<input type="text"/>	A ○ R ○				
<input type="text"/>	A ○ R ○				
<input type="text"/>	A ○ R ○				

## CONTACTS

NOM	PROFESSION/GRADE	VILLE D'ORIGINE	DESCRIPTION & RELATION	(ALLIÉ/ENNEMI)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	A ○ E ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	A ○ E ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	A ○ E ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	A ○ E ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	A ○ E ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	A ○ E ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	A ○ E ○
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	A ○ E ○

**CONTACT:**  
Un test de *Cercles* réussi permet de créer ou retrouver un contact établi auparavant. Une fois localisé, il faut ensuite le convaincre de divulguer des informations ou de vous aider.

**ALLIÉ:**  
+1D sur un test de *Cercles* pour localiser un allié. Une fois localisé, un allié peut faire un test pour aider le personnage ou lever les états *Affamé & Assouffé* ou *Fatigué*.

**ENNEMI:**  
Un ennemi fera tout pour retarder et perturber les actions de votre personnage s'ils se rencontrent (échec au test de *Cercles*). Un ennemi obient automatiquement +3s aux conflits sociaux contre votre personnage.

## NOTES & MISSIONS

