

L'Audacieux

NOM : Jean



YOUR TRAINING



STYLE DE COMBAT :

Tacticienne

STATUTS

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

STATISTIQUES

- 1 CRÉATIVITÉ
- 1 CONCENTRATION
- 0 HARMONIE
- 0 PASSION

FATIGUE



BALANCE

At character creation, shift your balance once if you like



AFFLICTIONS

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

NOTES

- Passé** : Elle était en réalité plus de passage qu'un gardien. Elle avait un crush sur quelqu'un à la bibliothèque, mais qui ?
- Physique** : Une femme dans la trentaine, de taille moyenne et au physique athlétique, sans être particulièrement musclé. Elle a des mains calleuses dues à des années de travail manuel et des lunettes avec un lacet. Ses habits sont tachés de graisse et de peinture.
- Personnalité** : Cynique et pragmatique, Jean préfère les solutions concrètes aux mystères spirituels. Elle est parfois sarcastique mais toujours loyale. Cependant elle perçoit Wan Shi Tong comme trop conservateur.
- Poches** : Clef de sa chambre avec une étiquette numérotée 6, une grenade artisanale de mousse expansive anti-incendie fabriqué à partir d'une gourde étrange.
- Chambre** (vérouillée) : La chambre n'est pas vraiment personnalisée. Une valise ouverte depuis longtemps dans l'armoire avec une brosse à dents non utilisée dedans. Une brosse à dents utilisée dans la salle de bain. Une caisse à outils traîne éventrée à côté du bureau. Il y a des plans pour différents systèmes dans la bibliothèque, un ascenseur, des canalisations modernes, des pompes, le plan d'un pendentif simple qui se transforme en cœur et s'ouvre (le pendentif à côté est en cours de fabrication.). Une note chiffonnée dans la poubelle

Héritage de l'Excellence

Tu t'es appliquée à accomplir des actes grands et extraordinaires, pour mériter la confiance que d'autres t'ont accordé. Choisis quatre buts au début de la partie. Quand tu accomplis un de ces buts, coche-le, et soigne une Affliction.

- ☐ Mène avec succès tes compagnons à la bataille
- ☐ Offre ton affection à quelqu'un de méritant
- ☐ Surpasse ouvertement une figure d'autorité
- ☐ Tiens tête à une personne abusant de ses pouvoirs

MANŒUVRES

VOICI LE PLAN

Quand tu t'investis dans un plan que tu as proposé au groupe, joue avec **CRÉATIVITÉ** ; prends un -1 pour chaque compagnon qui n'est pas d'accord. Sur un 10+, retiens 2, sur un 7-9, retiens 1. Tu peux dépenser tes retenues 1-pour-1 pendant le déroulé du plan pour dépasser ou éviter un obstacle, créer un avantage, ou neutraliser un danger ; si un compagnon t'abandonne avant la fin du plan, tu dois marquer une Affliction. Sur un échec, retiens 1, mais ton plan déraile quand tu rencontres une opposition inattendue.

JE N'AI PAS FINI !

Une fois par session, quand tu es éliminée, décale ton équilibre vers le centre pour rester debout pour un échange de plus. A la fin de l'échange, tu deviens impuissant, inconscient, ou incapable de continuer, et est éliminée.

TECHNIQUES DE COMBAT

Equipe de choc

Défense & Manœuvre

Cœuvre avec un allié contre le même ennemi ; choisis un ennemi engagé et un allié, double toute la Fatigue, les Afflictions ou le Déséquilibre que cet allié inflige à cet ennemi.

Récolter des matériaux

Esquive & Observe

Ramasse des bricoles dans la zone qui t'entoure et que tu peux utiliser à ton avantage. Prends 3-Engrenages et deviens Préparé. Dépense tes Engrenages 1-pour-1 à la place de la Fatigue pour les techniques de technologie ou les techniques de base utilisant la formation de technologie.