

# L'Inflexible

NOM : **Liana**



## YOUR TRAINING



STYLE DE COMBAT :

Rusé

## STATUTS

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

## STATISTIQUES

**2 CRÉATIVITÉ**  
**1 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**: Liana a fui son village après la trahison de sa meilleure amie qui l'a accusé de fomenter un complot contre le roi. En arrivant à la bibliothèque par chance ou erreur, elle convainquit Wan Shi Tong de lui faire oublier son amie et son passé.
- Physique**: Une jeune femme à la forte carrure. Elle a des cheveux noirs tressés, généralement attachés en chignon.
- Personnalité**: Têtue et pragmatique, elle est dévouée corps et âme à Wan Shi Tong.
- Poches**: (Un renard chercheur lui a chapardé sa clef plutôt ce matin) Un carnet à son nom (rempli de note de corrections sur des livres concernant les animaux, spécialement les esprits renards chercheurs) et un crayon.
- Chambre** (déverrouillée): Elle possède sa première mémoire sous forme d'une bille de cristal bleue (un cristal de souvenir) dans un petit écrin avec une bague sertie d'un sceau rouge représentant une feuille de vigne, une figurine de Wan Shi Tong, un herbier, un lit pour les renards chercheurs.

## Le Phare

Il n'y a qu'une seule personne que tu laisses passer outre tes défenses: Wan Shi Tong

Quand tu tais quelqu'un de vulnérable aux mots durs ou aux silences glaciaux, décale ton Équilibre vers Résultats et joue avec Résultats. Sur une réussite, cette personne marque une Affliction et tu peux effacer la même Affliction. Sur un 10+, elle ne peut te Déséquilibrer ni t'interpeller pendant le reste de la scène. Sur un échec, elle a le droit de riposter ; marque une Affliction, et elle te Déséquilibre. Tu ne peux utiliser ceci sur ton Étoile Polaire.

Quand ton Étoile Polaire te Déséquilibre ou t'Interpelle, tu ne peux y résister. Traite une Étoile Polaire PNJ t'interpellant comme si tu avais joué un 10+, et une Étoile Polaire PJ comme si elle avait joué un 10+.

Quand tu consultes ton Étoile Polaire pour un conseil sur un problème (ou permission d'utiliser la solution favorite), joue avec Retenue. Sur un 10+, prend les trois, sur un 7-9, choisis-en deux :

- Tu comprend la sagesse de son conseil. Elle te Déséquilibre, suis son conseil, elle te Déséquilibre encore.
- La conversation te stimule. Efface une Affliction ou 2-Fatigue.
- Elle se sent à l'aise en t'offrant son opinion. Elle efface une Affliction ou 2-Fatigue.

Sur un échec, un point de son conseil t'exaspère. Marque une affliction ou le MJ te déséquilibre 2 fois.

## MANŒUVRES

### CA C'ÉTAIT UNE VICTOIRE

Quand tu révéles que tu avais saboté un bâtiment, un dispositif ou un véhicule pile au moment opportun, marque 1-Fatigue et joue avec PASSION. Sur une réussite, ton travail paye, créant une opportunité pour tes allies et toi au bon moment. Sur un 7-9, l'opportunité est fugace : agis vite pour devancer les conséquences. Sur un échec, ton action était méjugée, et quelqu'un ou quelque chose auquel tu tiens subis des dégâts collatéraux.

### POUSSÉ PAR LA CONNAISSANCE

Ajoute +1 à ta CRÉATIVITÉ (max +3).

## TECHNIQUES DE COMBAT

### Visée Précise

#### Défense & Manœuvre

Prends le temps nécessaire pour aligner un tir parfait ; deviens Préparé. Lors du prochain échange, si tu AVANCES & ATTAQUES, joue avec CONCENTRATION ou PASSION, au choix. Si tu utilises Frapper, tu n'as pas à marquer de Fatigue pour choisir ce que tu infliges.

### Mange la poussière!

#### Esquive & Observe

"Même le plus petit gravier peut faire trébucher un éléphant-alligator. Fais perdre pied à un ennemi. Ta cible est Empêtrée et incapable de choisir DÉFENDRE & MANŒUVRE pour le prochain échange. "