

Le Gardien

NOM : **Tolin**



YOUR TRAINING



STYLE DE COMBAT :

Défensif

STATUTS

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

STATISTIQUES

- 1 CRÉATIVITÉ
- 2 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 interpellé
- 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**: Tolin a une famille qui ne sait pas où se trouve la bibliothèque. Mais il ne sait plus où elle se trouve. Il sert la bibliothèque dans l'espoir de trouver un remède à une maladie touchant la famille de sa femme.
- Physique**: Un homme petit, mince et agile, avec des cheveux rasés et un visage doux, orné de tatouages de maître de l'Air (flèches bleues) qui longent sa tête et ses bras. Il porte un pendentif de jade verte.
- Personnalité**: Philosophe dans l'âme, calme en apparence, il se bat intérieurement avec le sentiment qu'il a abandonné quelque chose.
- Poches**: La clef de sa chambre, des graines de céréales et une pomme.
- Chambre** (verrouillée): Un parchemin ancien sur les maladies spirituelles roulé dans le coin de la chambre, Un bol à encens gravé de motifs aériens faits main par un enfant, un bâton de maître de l'air, une photo de famille avec sa fille (qu'il inconsciemment trouve ressemblant à Liana), son fils et sa femme, avec une lettre lue des milliers de fois.

MANŒUVRES

SOURCILS FRONCÉS

Ajoute +1 à ta CONCENTRATION (+3 max).

YIP-YIP !

Tu as un animal de compagnie assez grand pour être monté, un Bison volant nommé **Taku**

. Quand tu te bas à ses côtés, marque 1-Fatigue pour devenir Favorisé lors de l'échange

. Quand quelque chose blesse ton animal de compagnie, marque 1-Affliction

. Quand tes compagnons et toi voyagez grâce à ton animal de compagnie, efface toute Fatigue.

TECHNIQUES DE COMBAT

Détourner

Défense & Manœuvre

Interpose-toi dans le champ d'un coup destiné à tes alliés; quand un allié à portée subit un coup lors de cet échange, tu peux l'accuser à sa place. Si tu utilises aussi Répliquer lors de cet échange, ajoute 1-Fatigue à chaque fois.

Rafle d'air

Défense & Manœuvre

Prépare-toi à créer un arc d'air pressurisé pour éloigner toute attaque arrivante et déséquilibrant les ennemis. Si un ennemi t'attaque, tu peux marquer 1-Fatigue pour créer l'arc et bloquer ou dévier le coup. Si aucun ennemi ne t'a attaqué d'ici la fin de l'échange, tu peux créer l'arc pour infliger 2-Fatigue à jusqu'à ennemis.

FARDEAU DU PROTECTEUR

Tu t'es chargé de protéger ceux qui t'entourent en général, mais il y a une personne en particulier que tu protèges: **Liana**.

Quand elle marque une Affliction devant toi, marque 1-Fatigue ou 1-Affliction. Ta protégée peut toujours t'interpeller pour te faire agir selon tes principes, sans éloigner son équilibre de son centre, et bénéficie de +1 pour le faire.