

L'Ancien

NOM : **Zeck**



YOUR TRAINING



STYLE DE COMBAT :

Explosif

STATUTS

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

STATISTIQUES

- 1 CRÉATIVITÉ
- 0 CONCENTRATION
- 2 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** : Zeck est une maître du feu au glorieux passé de soldat. Mais c'est également une ancienne membre de gang, qui s'est repentie dans l'armée avant de devenir une gardienne.
- **Physique** : Une femme âgée aux traits anguleux, cheveux noirs courts avec des reflets roux, et des yeux perçants couleur ambre. Elle est de taille moyenne avec une musculature sèche.
- **Personnalité** : Impulsive et passionnée, Zeck ressent une honte par rapport à des blessures infligées à ses alliés.
- **Poches** : La clef de sa chambre avec une étiquette avec son nom.
- **Chambre** (déverrouillée) : Un chaos total en désordre, tiroir d'anciennes médailles et récompenses de guerre, un uniforme de générale sur un mannequin, Une petite bourse en cuir contenant un jeu de dés truqués et un masque en tissu avec une empreinte de main rouge (souvenir de son gang).

MANŒUVRES

ÉPARGNEZ-MOI VOS SALADES

Quand confrontes ouvertement quelqu'un pour obtenir la vérité, joue avec HARMONIE. Sur un succès, poses 2 questions, le personnage peut dire ou faire ce qu'il veut, mais le joueur doit répondre honnêtement. Sur un 79, son joueur peut te poser une question à laquelle tu dois répondre honnêtement :

- . Dis-tu la vérité ?
- . Que penses-tu vraiment ?
- . Que veux-tu faire ensuite ?
- . Que penses-tu réellement de _____ ?
- . Comment puis-je te faire _____ ?

Sur un échec, la confrontation s'envenime ; il t'inflige un Affliction et te pose une question de la liste à laquelle tu dois répondre honnêtement.

UN COEUR OUVERT

Ajoute +1 à ton HARMONIE (max +3).

TECHNIQUES DE COMBAT

Patience

Esquive & Observe

Tu attends le moment parfait pour agir. Marque 1-Fatigue pour devenir Préparé et utilise une technique Avance & Attaque, payant son prix normal. Marque 1-Fatigue de plus pour permettre à un compagnon engagé contre le même ennemi d'utiliser aussi une technique Avance & Attaque, payant aussi le prix normal.

Souffle de feu

Avance & Attaque

Crache une flamme massive. Marque 1-Fatigue pour enflammer autant des éléments environnants que tu le souhaites, et essaie d'enflammer tous les ennemis à portée. Ces ennemis doivent soit se retirer et désengager, devenant Empêtré, soit subir 2-Fatigues et devenir Désespéré alors qu'ils s'enflamment.

Charger

Avance & Attaque

Avance droit sur un ennemi pour le frapper à pleine force. Marque 1-Fatigue pour réduire la distance et t'engager contre un ennemi contre lequel tu n'es pas actuellement engagé, infligeant 1-Affliction ou 2-Fatigue (selon son choix).

Deviens Favorisé pour le prochain échange.

SAGESSE DES ÂGES

En plus de la technique normale de ton Archétype, tu commences avec quatre autres techniques maîtrisées.