



« SOEUR MIRIAM » Temple des Horizons

Nom : Miriam-sœur du temple des horizons / **Espèce :** humaine

Attributs	Puissance	Résistance	Agilité	Perception	Création	Attrait
Physique	D8	D10	D6	D8	D6	D8
Mental	D10	D10	D8	D6	D6	D10

MILESTONES

La voie des « Horizons »

1XP : découvrir des lieux inconnus
3XP : assainir le lieu découvert
10XP : laisser une trace du temple sur le lieu découvert (autre qu'une borne)

Artisanat: d8
Conduite: d4
Cbt sans arme: d8
Cbt Mêlée armé : d8
Lancer: d6
Tir: d4
Réparer: d6

SKILLS / d4 par défaut

Naviguer: d6
Piloter/voler : d4
Focus: d10
Influencer: d4
Connaissance:
Fermage: d4
Mouvement: d6
Détecter: d4
Manipuler: d4
Artistique: d4
Furtivité: d4
Survivre: d8
Commerce: d6
Tromperie: d4

DISTINCTIONS

Soeur des « horizons »: d8

Hinder: Gain 1 PP

- when you switch out this distinction's 8 for a 4 .

Imposition des mains: Spend 1 PP

- 1PP = réduire d'un cran une complication (soi ou autre) ou regagne 1/4 des PV . OU ramène en scène une personne taken out avec une complication d10, pour 2pp d8, 3pp d6, 4pp d4

Jamais perdue : Spend 1 PP

- dessine une carte précise de la journée d'exploration (durée 2h00)

Grand voyageur: d8

Hinder: Gain 1 PP

- when you switch out this distinction's 8 for a 4 .

Haute survie: Spend 1 PP / -1 cran

- Augmente d'un cran la caractéristique sur un test de survie

Nourriture abondante : Spend 1PP / -1 cran

- réduit d'un cran le test de difficulté pour trouver de la nourriture comestible en tout lieu

Passé partout : Spend 1PP / -1 cran

- réduit d'un cran ou obtient un cran contre un terrain difficile et /ou des conditions difficiles

Pas du voyageur : d8

Hinder: Gain 1 PP

- when you switch out this distinction's 8 for a 4 .

Bornage: Gain 1 PP

- construction et bénédiction d'une borne des horizons à moins de 20 kilomètres d'une autre (durée de création : 2h30)
- détection divine et automatique des bornages sur 100 km

Grand voyage : Spend 3PP+1PP / voyageur

- téléportation entre deux bornages de une (3PP) à plusieurs personnes

ASSETS

Cuir renforcée : d8 | Masse : d8 | bouclier : d6 | Paquetage du voyageur : d6

Miracles

Aura de chute : 1pp pour un cercle de 5m où l'adversaire test son agilité (très difficile) pour ne pas chuter au sol | **Souffle de force :** 1pp ajoute 1d8 en combat pendant 3 passes | **Déplacement rapide :** 1pp ajoute 1d6 au déplacement ou l'esquive | **Aura de renforcement :** 2pp soigne les alliés de moitié dans un cercle de 3m | **Impact de déplacement :** 1,2 ou 3pp si la masse touche l'adversaire, ce dernier est téléporté à 500m,1km,2km dans une direction horizontale aléatoire sans collision.