

# Rêve de Dragon

Nom **Docteur Martin**  
 Heure de naissance **Épées** Beauté **12**  
 Sexe **M** Cheveux **noirs** Taille **194**  
 Age **21** Yeux **verts** Poids **106 2/4**  
 Signes distinctifs:  
 Fine moustache noire

**Taille** 15 **Volonté** 12  
**Apparence** 11 **Intellect** 15  
**Constitution** 12 **Empathie** 10  
**Force** 9 **Rêve** 8  
**Agilité** 9 **Chance** 10  
**Dextérité** 14 *Mêlée* 9  
**Vue** 10 *Tir* 12  
**Ouïe** 10 *Lancer* 10  
**Odorat/Goût** 13 *Dérobée* 10

**Combat** Niv. xp Init. Dom. m/t/l  
 Corps à corps 0 5 m  
 Dague 3 60 8 1 m  
 Esquive 3 60 80 m

**Compétence Générales (-4)**  
 Bricolage 3 120  
 Chant  
 Course  
 Cuisine 2 100  
 Danse  
 Dessin 3 120  
 Discrétion  
 Escalade  
 Saut  
 Séduction  
 Vigilance 0 60

**Compétences Particulières (-8)**  
 Charpenterie  
 Comédie -3 55  
 Commerce 3 160  
 Equitation -3 55  
 Maçonnerie -3 55  
 Musique 0 100  
 Pickpocket -6 20  
 Survie: Cité 3 160  
 Extérieur 0 100  
 Désert  
 Forêt -3 55  
 Glace  
 Marais 0 100  
 Montagne  
 Sous-sols  
 Travestissement

**Compétences Spécialisées (-11)**  
 Acrobatie  
 Chirurgie 3 175  
 Jeu -6 35  
 Jonglerie  
 Maroquinerie -3 70  
 Métallurgie  
 Natation 0 115  
 Navigation  
 Orfèvrerie  
 Serrurerie -6 35

**Connaissances (-11)**  
 Alchimie 3 175  
 Astrologie 0 115  
 Botanique 3 175  
 Écriture 3 175  
 Légende 3 175  
 Médecine 3 175  
 Zoologie 0 115

**Draconic (-11)** comp. sort  
 Oniros  
 Hypnos  
 Narcos  
 Thanatos

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	
4	8	17	25	34	42	51	59	68	76	85	93	102	110	119	127	136	144	
4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	
4	9	19	28	38	47	57	66	76	85	95	104	114	123	133	142	152	161	
5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	

Vie 13 Endurance 27 +dom 4 Sust. 4 Caract 160  
 Seuil constit. 4 Enc. 4 Malus armure Comp 2995  
 Sorts 0

Pantalons en velours noir  
 Chemise en coton blanc  
 Gilet en velours noir  
 Chaussures en cuir noir avec boucles en argent  
 Trousse d'outils de chirurgie, herbes de soin (14 brins d'Ortival Noir)  
 Stylet  
 Besace en cuir (petit chaudron, briquet, pilon, cristal alchimique).  
 Outre en peau  
 Monocle  
 Chapeau à large bord  
 Masque de chirurgie avec bec de corbeau  
 Édition de proche de l'autopsie facile par Postmortem le précoce.  
 Bourse: 10 pièces d'argent + gemme verte

# Rêve de Dragon

Nom

Docteur Martin

Originaire d'une bonne famille de la ville de Port Glauque, dans le grand marais gama. Martin s'est toujours passionné par les activités médicales: autopsie, taxidermie, distillerie. Son grand regret a toujours été le fait que les patients sont bien trop souvent malades, et le plus souvent d'affections inintéressantes, celles qui peuvent être soignées avec une tisane et du temps. L'appel du voyage est venu à Martin comme pour beaucoup de jeunes gens vers 20 ans, et son départ n'était nullement causé par les complications induites par un nouveau traitement révolutionnaire et chirurgical du rhume.

Martin apprécie beaucoup le voyage, cela lui permet de découvrir de nouvelles contrées, de nouvelles pratiques, de nouvelles substances. L'avantage du voyage, c'est que les villages visités n'ont souvent pas de médecin, et les gens sont donc plus ouverts à des nouvelles idées de traitement. En l'absence de malades, Martin sait aussi travailler comme brasseur, s'il trouve un alambic, comme brûleur. Là encore, l'expérimentation est sa joie, et dans le pire des cas, il est médecin, ne l'oublions pas.

Martin est de plus en plus convaincu que la médecine n'est que le premier pas, la chirurgie doit permettre non seulement de réparer, mais aussi d'améliorer, voire de rendre la vie. Même s'il est extrêmement discret à ce sujet, il s'intéresse énormément à la magie, domaine dans lequel Martin n'a pas la moindre connaissance ni le moindre don. Malgré cela, il a réussi à acquérir une gemme magique verte. Théoriquement, lorsqu'elle est immergée quelques instants dans une substance liquide, elle en augmente la potence, mais il faudrait expérimenter...

## **Expressions**

*Ce comportement est symptomatique...*

*Je connais une solution homéopathique à ce trouble, disposeriez vous d'un maillet?*

*Je n'aime pas utiliser le mot torture, je préfère parler d'amélioration douloureuse...*

*Il est réellement malheureux que je n'ai pu récupérer un spécimen...*

*Reculez! Je vais procéder à un geste opératoire!*