

A SUNDERED WORLD

JOUEUR



CLASSE

ÂME ACÉRÉE

ASPECT

CORPS :

Corps tonique, corps scarifié ou excroissances métalliques

TÊTE :

Yeux pailletés de métal, regard d'acier ou orbes en fusion

ACCESSOIRE :

Chauve, cheveux en broussailles ou dôme chromé

VÊTEMENTS :

Vêtements rudimentaires, cape dissimulatrice ou haillons

ARMURE

POINTS DE VIE

MAX (12+CON) ACTUEL

DÉGÂTS

8

ALIGNEMENT

LOYAL

Vous obtenez un succès sur les Actions décisives.

BON

Vous protégez un plus faible que vous.

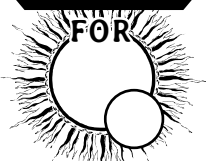
NEUTRE

Vous parvenez à vaincre un puissant monstre.

CHAOTIQUE

Vous foncez tête baissée dans la mêlée.

FORCE



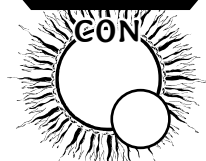
☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ



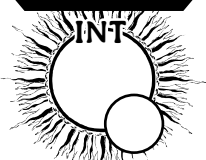
☐ Secoué -1

CONSTITUTION



☐ Malade -1

INTELLIGENCE



☐ Sonné -1

SAGESSE



☐ Confus -1

CHARISME



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez n'importe quelle race et décidez de la façon dont vous avez acquis vos pouvoirs psioniques :

INSTRUIT

Vous avez consacré de longues années à apprendre comment affûter votre esprit, telle une lame finement forgée et équilibrée. Lorsque vous utilisez votre concentration psionique, sur un 10+ vous gagnez +1d4 dégâts à suivre.

MUTATION

Vos pouvoirs se sont manifestés en raison d'une trop longue exposition aux effets du Royaume Lointain. Lorsque vous transformez votre corps en arme ou en armure, celui-ci comporte toujours un élément organique tel que des yeux, des bouches ou une carapace de chitine. Lorsque vous utilisez votre concentration psionique, vous récupérez autant de points de vie que de retenues CONCENTRATION gagnées.

INNÉ

Votre esprit est une source naturelle de pouvoir psionique. Vous débutez avec Étincelle mentale.

Vous débutez avec les Actions suivantes :

ARMURÉ

Vous ignorez le marqueur *encombrant* de l'armure que vous portez.

CORPS BLINDÉ

Tant que vous possédez des retenues CONCENTRATION, vous pouvez toujours choisir de Défier le danger causé par une attaque en endurant. D'une simple pensée vous êtes capable de durcir votre peau : lorsque vous êtes atteint par une attaque, vous pouvez dépenser 1 CONCENTRATION pour réduire les dégâts subis d'1d4.

ARME VIVANTE

Lorsque vous passez quelques instants à vous concentrer, une ou deux de vos mains se transforment en armes possédant les marqueurs *contact* et *proche*. Lorsque vous touchez une créature grâce à une attaque de mêlée, vous pouvez dépenser 1 CONCENTRATION pour infliger +1d4 dégâts.

CONCENTRATION PSIONIQUE

Lorsque vous passez quelques instants à accumuler et concentrer vos énergies psioniques durant un combat, vous perdez toutes vos retenues CONCENTRATION et faites un jet+CON.

Sur un 10+, vous gagnez 3 CONCENTRATION.

Sur un 7-9, vous gagnez 2 CONCENTRATION.

Sur un échec, vous gagnez 1 CONCENTRATION en plus de tout ce que vous décrit le MJ.

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du (ou des) PJ avec lesquels vous êtes lié :

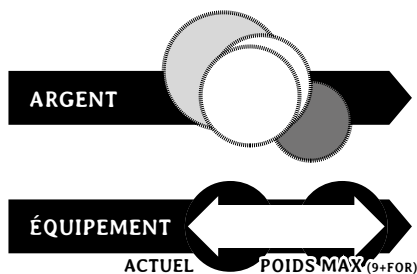
J'admire le courage et le talent de _____ avec une lame.

_____ désire forger son esprit pour en faire une arme.

_____ me considère comme un outil et rien de plus.

_____ est faible et fragile : je serai son bouclier.

RACE



Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

BIO-ÉLECTRICITÉ

Après un moment de concentration, vous êtes capable de générer un halo d'éclairs crépitants autour de votre tête qui éclaire comme une torche. Tant que vous possédez des retenues CONCENTRATION, votre corps peut également lancer des décharges électriques. Considérez-le comme une arme possédant le marqueur *courte*. Lorsque vous lancez une salve vous faites un jet+CON et sur un 7-9, si vous choisissez de réduire vos munitions alors vous réduisez simplement votre CONCENTRATION de 1.

FER FORGÉ

Les armes que vous formez à partir de votre corps infligent +1d6 dégâts aux Fées et aux autres créatures vulnérables au fer forgé. Vous pouvez dépenser 1 CONCENTRATION pour trancher à travers un effet magique ou agir comme si vous aviez obtenu un 10+ contre un sort.

PEAU DE FER

Tant que vous possédez une retenue CONCENTRATION, vous gagnez +1 armure. Lorsque vous dépensez une CONCENTRATION pour réduire les dégâts subis, à la place vous les réduisez d'1d6.

DISSIPATEUR THERMIQUE

Vous êtes immunisé contre les effets du feu.

SANG FERREUX

Les armes que vous formez à partir de votre corps infligent +1 dégât et lorsque vous dépensez votre CONCENTRATION pour infliger des dégâts supplémentaires, à la place vous infligez +1d6 dégâts.

ÉTINCELLE MENTALE

Lorsque vous utilisez votre CONCENTRATION psionique, sur un 12+ vous gagnez 4 retenues CONCENTRATION.

AUTO-CICATRISANT

Lorsque vous passez du temps en méditation, en une heure environ vous récupérez 1d8 points de vie. Lorsque vous dépensez votre CONCENTRATION pour réduire les dégâts subis, vous regagnez un nombre équivalent de points de vie.

PEAU ÉPINEUSE

Lorsque vous Défiez le danger contre une attaque au corps à corps et obtenez un 12+, vous pouvez dépenser 1 CONCENTRATION pour infliger vos dégâts à l'attaquant.

MEMBRES ÉTIRABLES

Tant que vous possédez des retenues CONCENTRATION, vos bras gagnent le marqueur *proche* et peuvent se plier dans toutes les directions.

AVALEUR DE SABRE

Lorsque vous forcez votre corps à ingérer une arme magique, vous subissez 1d10 dégâts et faites un jet+CON.

Sur un 7+, le MJ vous précisera quelles sont les propriétés de l'arme que vous possédez désormais organiquement — lorsque vous formez vos bras en armes, ils possèdent également ces qualités. Sur un 7-9, vous n'absorberez pas complètement la magie de l'arme — le MJ vous précisera comment vous êtes altéré, ou bien vous offrira un choix de pouvoirs magiques différents.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

ARMEMENTS ADAMANTINS

Remplace : Sang Ferreux
Les armes que vous formez avec votre corps gagnent les marqueurs +1 dégât et ignore l'armure et lorsque vous dépensez votre CONCENTRATION pour infliger des dégâts supplémentaires, vous gagnez +1d6 dégâts.

BIO-MAGNÉTIQUE

Prérequis : Bio-électricité
Vous êtes capables d'attirer et de repousser des objets métalliques non tenus et proches de vous. Vous pouvez dépenser 1 CONCENTRATION pour arracher un objet métallique à la poigne d'une créature.

CHAMP ATTÉNUATEUR

Prérequis : Fer Forgé
Lorsque vous tentez de résister à un effet magique, vous gagnez +1. Vous pouvez dépenser 1 CONCENTRATION afin de donner à une personne proche +1 contre un effet magique.

SUPPLÉMENT DE FER

Vous êtes capable de vous nourrir uniquement de métal. Lorsque vous vous gavez de métal, choisissez l'une de ces trois possibilités :

- ❖ Gagner +1 à suivre pour utiliser votre concentration psionique ;
- ❖ Gagner +1 armure à suivre ;
- ❖ Gagner +1d4 dégâts à suivre.

BRAS LONGS

Remplace : Membres Étirables
Tant que vous possédez des retenues CONCENTRATION, vos bras peuvent gagner le marqueur *allonge* et se plier dans toutes les directions.

REFORGER LA CHAIR

Lorsque vous touchez quelqu'un, vous pouvez dépenser 1 CONCENTRATION pour lui restaurer 1d8 points de vie ou temporairement transformer l'un de ses membres en arme.

RÉGÉNÉRATION

Remplace : Auto-cicatrisant
Lorsque vous passez du temps en méditation, en une heure environ vous récupérez la moitié de vos points

de vie maximum ou vous régénérerez un membre amputé. Lorsque vous dépensez votre CONCENTRATION pour réduire les dégâts subis, alors vous regagnez un nombre équivalent de points de vie.

LAMES CRANTÉES

Les armes que vous formez avec votre corps gagnent le marqueur *dévastateur*. Lorsque vous Taillez en pièces avec une arme formée avec votre corps, vous infligez +1d4 dégâts.

PEAU D'ACIER

Remplace : Peau de Fer
Lorsque vous possédez des retenues CONCENTRATION, vous gagnez +2 armure. Quand vous dépensez vos retenues CONCENTRATION pour réduire les dégâts subis, vous les réduisez d'1d8.

BRISÉ-LAME

Remplace : Peau Épineuse
Lorsque vous Défiez le danger contre une attaque au corps à corps et obtenez un 10+, vous pouvez dépenser 1 retenue CONCENTRATION pour garder l'une des propositions suivantes :

- ❖ Vous détruisez une arme maniée par l'ennemi ;
- ❖ Vous infligez vos dégâts à votre cible ;
- ❖ L'armure de votre cible est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle régénère ou bien soit réparée.