

A SUNDERED WORLD

JOUEUR

CLASSE

NOMADE



ASPECT

CORPS :

Peau immaculée, doigt manquant ou corps disproportionné

TÊTE :

Regard distant, yeux perçants ou yeux rêveurs

ACCESSOIRE :

Cheveux en broussailles, cheveux courts ou chapeau à bord large

VÊTEMENTS :

Vêtements cintrés, articles en mouvement constant ou colifichets assortis

ARMURE

POINTS DE VIE

MAX (6+CON)

ACTUEL

DÉGÂTS

8

ALIGNEMENT

LOYAL

Vous utilisez vos pouvoirs avec une précision et un timing parfait.

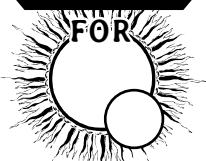
NEUTRE

Vous arrivez là où vous devez vous rendre.

CHAOTIQUE

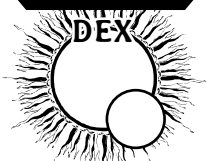
Vous ne restez jamais bien longtemps au même endroit.

FORCE



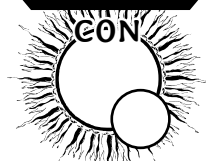
☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ



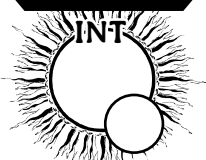
☐ Secoué -1

CONSTITUTION



☐ Malade -1

INTELLIGENCE



☐ Sonné -1

SAGESSE



☐ Confus -1

CHARISME



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez comment vous avez acquis vos capacités psioniques :

ACCIDENT

Vous avez subi un accident de téléportation ou de portail, auquel vous avez étrangement survécu. Qu'y avez-vous perdu ? Lorsque vous dépensez un REPLI pour Défier le danger afin d'esquiver une attaque, sur un 12+ vous pouvez également subtiliser quelque chose à votre attaquant.

PERDU DANS L'ESPACE ASTRAL

Vous étiez à la dérive dans les profondeurs de l'espace astral, mais vous êtes parvenu instinctivement à retrouver votre chemin. Lorsque vous utilisez l'Action ondulations spatiales, sur un échec, la prochaine fois que vous tentez cette Action, un nouvel échec sera considéré comme un 7-9.

RECONSTITUÉ

Vous avez été complètement désintégré, mais d'une façon ou d'une autre votre corps a été reconstitué, atome par atome. Comment avez-vous été détruit ? Combien de temps vous a-t-il fallu pour récupérer ? Lorsque vous vous téléportez, vous regagnez 1d4 points de vie.

Vous débutez avec les Actions suivantes :

ONDULATIONS SPATIALES

Lorsque vous consacrez quelques moments à examiner le tissu de la réalité pour y détecter des déchirures et des replis, faites un jet+INT.

Sur un 10+, vous retenez trois REPLIS.

Sur un 7-9, vous retenez deux REPLIS.

Sur un échec, vous retenez un REPLI en plus de tout ce que le MJ vous décrira.

Dépensez un REPLI pour accomplir une des choses suivantes :

- ❖ Vous vous téléportez vers un lieu proche ;
- ❖ Vous infligez 1d6 dégâts à une créature proche ;
- ❖ Vous apportez ou prélevez quelque chose se trouvant dans un lieu proche, à condition que vous puissiez le tenir d'une seule main ;
- ❖ Défier le danger pour esquiver une attaque en vous basant sur votre INT.

Si vous quittez la zone actuelle, vous perdez tous vos REPLIS.

CARTE MENTALE

Tant que vous êtes capable de vous souvenir d'un détail le concernant, vous connaissez toujours de manière infaillible la direction et la distance de n'importe quel lieu que vous avez précédemment visité, peu importe qu'il soit vaste ou réduit. Vous ne savez pas si un lieu s'est déplacé. Si une force externe manipule le tissu de l'espace-temps, alors le MJ vous le précisera.

PROJECTION SENSORIELLE

Après quelques instants de concentration, vous êtes capable de déplacer un ou plusieurs de vos sens vers un point alentours que vous pouvez apercevoir. Vous pouvez ainsi voir, entendre, sentir, goûter ou toucher comme si vous étiez présent à cet endroit. Vous pouvez agir sur (mais aussi être affecté par) tout ce qui se trouve dans ce lieu.

ONDULATIONS TEMPORELLES

Lorsque vous Discernez la réalité, vous pouvez demander au MJ de vous décrire les créatures ou les objets ayant transité par ce lieu il y a quelque temps, en plus de ce qui y a été déplacé. Vous percevez leur forme physique et leurs actions comme des images fantomatiques.

LIENS

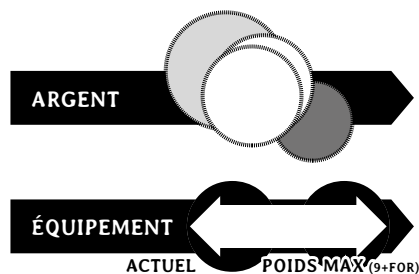
Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du (ou des) PJ avec lesquels vous êtes lié :

J'ai voyagé un peu partout avec _____.

Je ne sais pas ce que je ferai sans _____.

Je préfère garder mes distance avec _____.

RACE



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

PROFITER DU VOYAGE

Lorsque vous vous téléportez, vous pouvez emmener quelqu'un se trouvant proche de vous jusqu'à votre destination.

ÉCHOS SPATIAUX

Lorsque vous utilisez Ondulations Temporelles, vous pouvez demander quels sons étaient audibles dans ce lieu il y a un moment, ainsi que toutes les conversations s'y étant déroulées.

PERCER LE TISSU

Vous pouvez dépenser vos REPLIS pour infliger des dégâts aux créatures que vous pouvez voir. Lorsque vous dépensez vos REPLIS pour infliger des dégâts, ceux-ci ignorent l'armure de votre cible.

TENIR LA DISTANCE

Lorsque vous vous téléportez, vous apparaissez dans n'importe quel lieu que vous êtes capable de voir.

GRAND VOYAGEUR

Lorsque vous vous téléportez, vous gagnez +1 à suivre pour utiliser Ondulations Spatiales.

ŒIL DANS LE CIEL

Lorsque vous Discernez la réalité en bénéficiant d'un point de vue dominant, vous pouvez poser au MJ des questions supplémentaires et sur un échec vous pouvez toujours en poser une seule.

ESPACE FLEXIBLE

Lorsque vous agissez en tant qu'éclaireur, vous pouvez faire un jet+INT au lieu d'un jet+SAG et un échec est considéré comme un 7-9.

DISTORSION SPATIALE

Lorsque vous dépensez un REPLI pour Défier le danger afin d'esquiver une attaque, gagnez +1 pour chaque REPLI supplémentaire dépensé. Si vous échouez et subissez des dégâts, vous les réduisez du nombre de REPLIS dépensés.

PRENDS MA PLACE

Après vous être téléporté, vous pouvez tirer ou pousser une créature se trouvant à portée de main, la faisant ainsi apparaître là où vous étiez il y a un instant.

PICKPOCKET

Vous pouvez dépenser des REPLIS pour donner ou prendre quelque chose à une créature que vous êtes capables de voir.

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

SANCTUAIRE D'OUTRE-ESPACE

Lorsque vous Montez un camp, vous pouvez dépenser un REPLI pour vous faire passer vous-même ou une créature consentante dans une dimension de poche. Son occupant peut en sortir à n'importe quel moment et tant qu'il se trouve dans celle-ci, il ne peut pas être affecté sauf par les capacités ou les créatures capables de traverser les dimensions.

TOUS EN CHŒUR

Prérequis : Profiter du Voyage

Lorsque vous vous téléportez, pour chaque REPLI que vous dépensez au-delà du premier, vous pouvez emmener une personne supplémentaire avec vous.

PASSER AU-DELÀ

Lorsque vous utilisez Projection sensorielle, vous pouvez dépenser un REPLI pour étendre votre "point de vue" sensoriel au-delà de toutes les barrières. Si vous projetez votre vue, vous pouvez également dépenser un REPLI pour vous téléporter vers le point où ce sens est projeté.

ATTAQUE FRATRICIDE

Prérequis : Distorsion Spatiale

Lorsque vous dépensez des REPLIS pour Défier le danger afin d'esquiver une attaque, sur un 10+ vous pouvez rediriger celle-ci contre une autre cible proche.

VA-DONC LÀ

Prérequis : Prends Ma Place

Après vous être téléporté, vous pouvez tirer ou pousser une créature se trouvant à portée de main, la faisant ainsi apparaître à n'importe quel endroit que vous pouvez voir.

ESPACE DE STOCKAGE

Prérequis : Pickpocket

Vous pouvez dépenser un REPLI pour produire tout ce qui pourrait être contenu dans un sac de fournitures d'aventurier.

RIEN NE VAUT SON CHEZ-SOI

Prérequis : Tenir la Distance

Vous pouvez dépenser un REPLI pour vous téléporter vers n'importe quel lieu que vous avez déjà visité.

RELOCALISATION

Vous pouvez dépenser un REPLI pour téléporter un objet depuis un lieu que vous avez déjà visité jusqu'à votre localisation actuelle ou vers un autre lieu que vous avez déjà visité.

EFFET DOMINO

Prérequis : Percer le Tissu

Lorsque vous dépensez des REPLIS pour infliger des dégâts à une créature, alors vous causez +1d6 dégâts et votre attaque gagne le marqueur *puissant*.

LES GRANDS ESPACES

Prérequis : Grand Voyageur

Lorsque vous vous téléportez, la prochaine fois que vous utilisez Ondulations spatiales vous retenez +1 REPLI, même sur un échec.