

Ts'chi'chi

une planète d'aventures



Classe de personnage

l'espion

NOM

NIVEAU

HP

RÉVOLTE

ARMURE



TEMPÉRAMENT

POINTS DE VIE

MAX (8+CON)



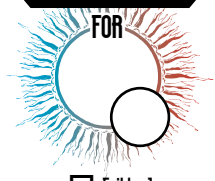
ACTUEL

DÉGÂTS

6

FORCE

FOR



☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ

DEX



☐ Secoué -1

CONSTITUTION

CON



☐ Malade -1

INTELLIGENCE

INT



☐ Sonné -1

SAGESSE

SAG



☐ Confus -1

CHARISME

CHA



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des actions suivantes :

Contrefaçon

Choisissez un type de personne : peut-être une profession, un rang social, ou tout autre rôle social. Vous possédez un costume qui vous permet de vous déguiser en ce type de personne : tout ce que vous avez besoin de faire est d'endosser ces vêtements. Vos actions peuvent vous trahir, mais pas vos vêtements et manières. Chaque fois que vous montez de niveau, choisissez un autre type de personne en qui vous pouvez vous déguiser.

Connaissance de la rue

Quand vous faites le tour des gens en quête d'information sur un lieu, une personne ou un objet, dites au MJ ce que vous voulez savoir et lancez 2d6+INT. Sur un 10+, vous obtenez une piste solide qui vous amènera à cette information, si vous la suivez. Sur un 7-9, il y a un problème ; choisissez un parmi la liste suivante :

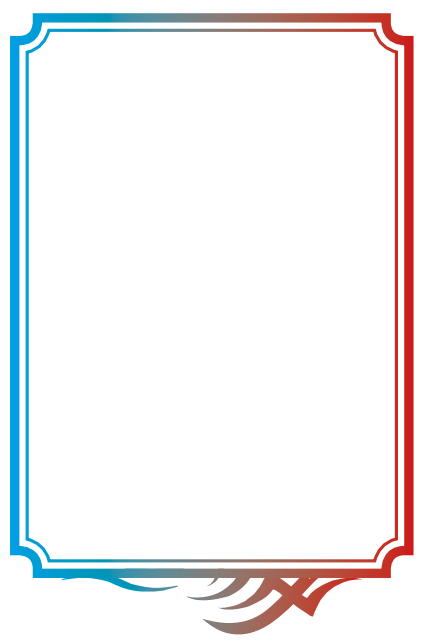
- ❖ La piste est floue ou froide ; vous devrez accomplir davantage de travail de terrain.
- ❖ Vos investigations attirent une attention malvenue.

Arnaqueur

Quand vous jaugez une potentielle victime, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, posez au joueur trois questions de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, posez-en une :

- ❖ Comment pourrais-je engager la conversation ?
- ❖ Combien est-ce que tu vaud ?
- ❖ Quelles sont actuellement tes intentions ?
- ❖ À quoi accordes-tu de l'importance ?

Sur un échec, vous semblez louche.



LIENS

ORIGINE

l'espion

CLASSE

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (8-100)

ACTIONS AVANCÉES

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

Rester hors de la lumière

Quand vous vous cachez dans les ombres ou les ténèbres, vous ne pouvez être repéré par des moyens normaux tant que vous ne vous révélez pas.

Estimation

Quand vous examinez pour la première fois un objet important (selon votre opinion), lancez 2d6+INT. Sur un 10+, posez trois questions de la liste suivante. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais vous n'appréciez peut-être pas la réponse. Prenez +1 sur le prochain jet si vous tenez compte de ces réponses.

- ❖ Est-ce que c'est un objet de haute technologie ?
- ❖ Combien est-ce que ça vaut et auprès de qui ?
- ❖ Qu'est-ce qui a été fait avec ça ou à ça ?
- ❖ À quoi est-ce que ça sert ?
- ❖ Qui a fabriqué ça et de quand est-ce que ça date ?

Objet caché

Quand vous dissimulez un objet sur vous, il ne peut être trouvé à moins que vous le souhaitiez. Un seul objet à la fois peut être dissimulé de cette façon.

Baratiner

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+, vous avez +1 à votre prochaine action avec elle.

Imposture

Quand vous vous déguisez en une personne spécifique, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, seules les fréquentations les plus proches de cette personne peuvent faire la différence. Sur un 7-9, seuls ceux qui ne connaissent pas cette personne se font berner.

Filer

Quand vous suivez ou filez quelqu'un, lancez 2d6+DEX. Sur un 10+, vous découvrez exactement ce qu'il prépare sans éveiller les soupçons. Sur un 7-9, soit vous avez une impression de ses agissements, soit vous vous dévoilez pour en apprendre plus.

Tel un fantôme

Quand vous lancez les dés pour une autre action que vous souhaitez accomplir de manière secrète, vous pouvez choisir un nombre d'options égal à votre DEX ou moins (avec comme minimum une option), et ensuite dire aux autres joueurs :

- ❖ ... comment vous détournez l'attention ailleurs que sur vous.
- ❖ ... comment vous restez hors de vue.
- ❖ ... que vous demeurez silencieux.
- ❖ ... pourquoi vous ne laissez aucune trace derrière vous.

Sur un 10+, tout ce que vous dites est vrai. Sur un 7-9, le MJ choisit une affirmation comme fausse, les autres sont vraies. Sur un échec, aucune garantie.

Sincère et désarmant

Quand vous engagez la conversation avec quelqu'un, vous pouvez poser une question

de la liste suivante au joueur. Il doit répondre honnêtement, puis peut vous poser une question de la liste. Si vous mentez, vous ne pouvez plus jamais utiliser cette action sur lui. Si vous dites la vérité, vous le pouvez.

- ❖ Quelles sont actuellement tes intentions ?
- ❖ Que désires-tu le plus ?
- ❖ Que voudrais-tu que je ne sache pas ?
- ❖ Que veux-tu de moi ?

Cœur en or

Requiert : Arnaqueur

Après avoir jugé une potentielle victime et posé vos questions, dites à l'autre joueur ce qu'il peut faire pour vous faire changer d'avis et que vous ne profitez pas de l'avantage que vous avez sur lui. S'il fait ceci, vous gagnez +1 sur le prochain jet. S'il s'agit d'un PJ, il marque 1 PH.

Entrée spectaculaire

Quand vous faites une entrée spectaculaire ou que vous jouez pour un public, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, choisissez trois options de la liste suivante. Sur un 7-9, choisissez-en deux. Sur un échec, choisissez-en une malgré tout, en plus de ce que le MJ vous annoncera.

- ❖ Quelqu'un souhaite vous rencontrer plus tard, le MJ vous dira qui.
- ❖ Quelqu'un tombe amoureux de vous, le MJ vous dira qui.
- ❖ Quelqu'un doit vous faire un cadeau, le MJ vous dira qui.

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

Escroquer

Remplace : Baratiner

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+ vous avez +1 à votre prochaine action avec elle et vous pouvez poser à son joueur (MJ compris) une question à laquelle il doit répondre sincèrement.

Maître imposteur

Remplace : Imposture

Quand vous vous déguisez en une personne spécifique, vous lui ressemblez comme deux gouttes d'eau. Vos actions peuvent vous trahir, mais tous ceux qui ne connaissent pas cette personne intimement seront trompés par votre apparence. Quand vous rencontrez quelqu'un qui est une proche fréquentation de la personne pour laquelle vous vous faites passer, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, il est berné, même en cas d'un comportement étrange, jusqu'à ce que vous vous révéliez pour de bon. Sur un 7-9, il est déjà méfiant en ce qui vous concerne.

Issue de secours

Quand vous y êtes jusqu'au cou et voulez prendre la poudre d'escampette, décrivez votre échappatoire et lancez 2d6+DEX. Sur un 10+, vous disparaissiez. Sur un 7-9, vous pouvez rester ou vous en aller mais, si vous partez, il vous en coûte : laissez quelque chose derrière vous ou prenez quelque chose avec vous. Le MJ vous dira quoi.

Disparition

Requiert : Rester hors de la lumière

Quand vous restez immobile ou agissez de manière effacée et humble, même en plein jour, les gens

ne vous remarqueront que s'ils vous cherchent spécifiquement.

Doigts de fée

Quand vous quittez une pièce ou tout autre lieu, vous pouvez nommer quelque chose de petit que vous avez vu et que personne n'utilisait ou ne regardait. Vous l'avez pris.

Sournois

Requiert : Sincère et désarmant

Quand vous êtes sincère et désarmant, vous pouvez aussi demander :

- ❖ En quoi m'es-tu vulnérable ?

La cible ne peut vous poser cette question.

Mon petit doigt m'a dit

Quand vous rencontrez une personne importante (votre décision), dites ce que vous avez entendu à son sujet et lancez 2d6+SAI. Sur un succès, le MJ vous donnera plus de détails. Sur un 10+, les détails du MJ viendront compléter vos propos. Sur un 7-9, les détails pourront contredire vos propos et comment vous avez découvert la vérité est votre affaire. Sur un échec, vous vous trompez à propos de quelque chose d'important.

Un public spécifique

Requiert : Entrée spectaculaire

À la place de choisir une des options de la liste, vous pouvez choisir un membre du public. Le MJ vous dira comment il réagit en se basant sur la liste.

Le casse du siècle

Quand vous prenez le temps de faire un plan pour voler quelque chose, décrivez l'objet de votre convoitise et posez ces questions au MJ. Quand vous tenez compte des réponses pour agir vous et vos alliés bénéficiez d'un +1 sur le prochain jet.

- ❖ Quelle est sa meilleure protection ?
- ❖ Qui d'autre le veut ?
- ❖ Qui va chercher à le récupérer ?
- ❖ Qui va remarquer son absence ?

Physionomiste

Si vous revoyez quelqu'un que vous avez déjà rencontré (votre décision) il y a un certain temps, vous avez +1 à la prochaine action contre lui.