

T-SG Batai

une planète d'aventures



Classe de personnage

le chasseur

NOM

NIVEAU

HP

RÉVOLTE

ARMURE



TEMPÉRAMENT

POINTS DE VIE



MAX (10+CON)

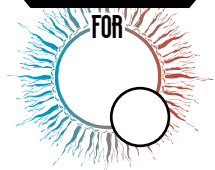
ACTUEL

DÉGÂTS



FORCE

FOR



☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ

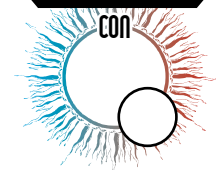
DEX



☐ Secoué -1

CONSTITUTION

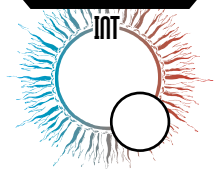
CON



☐ Malade -1

INTELLIGENCE

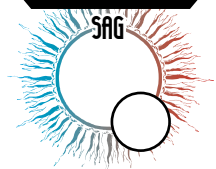
INT



☐ Sonné -1

SAGESSE

SAG



☐ Confus -1

CHARISME

CHA



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des actions suivantes :

Chasser et pister

Quand vous suivez une piste d'indices laissés par le passage de créatures ou d'individus, lancez 2d6+3AG. Sur un succès, vous suivez la piste jusqu'à ce qu'un changement significatif dans sa direction ou son moyen de déplacement ne survienne. Sur un 10+, vous choisissez aussi une option :

- ❖ Vous déterminez ce qui a interrompu la piste.
- ❖ Vous recevez une information utile sur votre proie. Le MJ vous dira quoi.

Un havre dans la tempête

Lorsque vous revenez dans une localité que vous avez déjà visitée, indiquez au MJ à quand remonte votre dernier passage. Il vous dira en quoi ce lieu a changé depuis. De plus, si vous le souhaitez, vous pouvez nommer une personne que vous avez rencontrée ici ou quelque chose que vous y avez laissé.

Chef d'expédition

Quand vous défiez le danger pour passer un obstacle dangereux ou difficile, sur un succès, vous pouvez faire passer un de vos compagnons avec vous sans encombre. Quel que soit votre jet, vous pouvez sacrifier une pièce d'équipement pour en ignorer une conséquence -n'importe quelle pièce qui est la plus aisément disponible ou qui fait le plus sens. S'il s'agit de matériel d'aventurier encore indéfini, définissez-le maintenant.

Aussi vif qu'un serpent

Tant que vous transportez moins que votre charge maximale et que vous ne portez ni armure ni bouclier, gagnez +1 Armure.

LIENS

ORIGINE

le chasseur

CLASSE

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (S-FOR)

ACTIONS AVANCÉES

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

Égide sanglante

Quand vous subissez des dégâts, vous pouvez serrer les dents et supporter le choc. Si vous le faites, vous ne subissez pas de dégâts mais un Handicap de votre choix. Si vous avez déjà six Handicaps, vous ne pouvez pas utiliser cette action.

Prévisions

Quand vous montez un camp, le MJ vous parlera d'un ennemi, péril ou obstacle que vous avez de grandes chances de rencontrer le lendemain, et vous gagnez +1 sur votre prochain jet contre lui.

Camouflage

Quand vous restez immobile dans un environnement naturel, les ennemis ne vous voient que si vous bougez.

Suivez-moi

Vous avez +1 lorsque vous entreprenez un voyage périlleux ou explorez.

Un endroit sûr

Quand vous mettez en place des tours de garde, vous et toute personne de votre groupe qui suit vos recommandations pour la nuit a +1 pour être aux aguets.

Signalétique de vagabond

Quand vous tâtez le terrain dans la nature ou quand vous entrez dans une localité pour la première fois, posez également une de ces questions :

- ❖ Comment puis-je être accepté par les gens d'ici ?
- ❖ Comment puis-je attirer le plus l'attention ici ?
- ❖ Comment puis-je accéder à ce qui est secret ici ?
- ❖ Quelle est la source du mal ici ?
- ❖ Où puis-je me dissimuler au mieux ici ?

Si vous tâtez le terrain à propos d'un lieu, vous pouvez poser une de ces questions à la place d'une question de la liste normale.

Voies et chemins secrets

Vous connaissez des endroits dans la nature où des chemins demeurent cachés. Quand vous passez par un chemin qui n'est pas répertorié, lancez 2d6+5AF6. Sur un 10+, il vous conduit là où vous vouliez. Sur un 7-9, vous ou le MJ devez choisir une difficulté :

- ❖ D'autres trouvent ce chemin qu'ils ne connaissent pas avant.
- ❖ Le voyage prend plus de temps que prévu.
- ❖ Le chemin est long et difficile. Chaque personne qui l'emprunte doit consommer une ration ou marquer le Handicap faible.
- ❖ Vous rencontrez du danger sur la route.

Mangeur d'insectes

Quand vous montez un camp dans une grotte, ou que vous entreprenez un voyage périlleux à travers une grotte, vous n'avez pas besoin de consommer une ration. Si vous vous occupez des provisions sous terre, vous réussissez automatiquement comme si vous aviez obtenu un 10+.

Plein nord

Vous savez toujours où vous vous trouvez par rapport au point le plus au nord du monde. Vous ne vous perdez jamais et vous trouvez toujours un chemin de retour vers un endroit où vous vous êtes déjà rendu.

Tours de corde

Avec l'opportunité et du temps pour utiliser votre corde, vous pouvez sans encombre traverser un environnement dangereux (ne lancez pas les dés) et amener d'autres personnes avec vous, tant qu'elles suivent vos instructions. Vous pouvez aussi utiliser votre corde comme une arme (allonge, courte, puissante) qui fait des dégâts étourdissants.

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

Observateur

Quand vous chassez et pistez, sur un succès, vous pouvez également poser gratuitement une question de la liste de tâter le terrain à propos de la créature que vous traquez.

Un endroit plus sûr

Remplace : Un endroit sûr

Quand vous mettez en place des tours de garde, vous et toute personne de votre groupe qui suit vos recommandations pour la nuit a +1 pour être aux aguets. Après une nuit de campement durant laquelle vous avez mis en place les tours de garde, chacun obtient +1 à sa prochaine action.

Suivez-moi, je connais le chemin

Remplace : Suivez-moi

Vous avez +1 lorsque vous entreprenez un voyage périlleux ou explorez. De plus, lorsque vous entreprenez un voyage périlleux, sur 7-9, choisissez 1 option supplémentaire que le MJ ne peut prendre.

Tisseur du temps

Quand vous êtes à l'extérieur au lever du soleil, le MJ vous demandera le temps qu'il fera ce jour. Dites lui ce que vous voulez, cela se passera ainsi.

Autour du monde

Requiert : Un heure dans la tempête

Vous avez parcouru le monde entier. Quand vous arrivez quelque part, renseignez-vous auprès du MJ au sujet de n'importe quel tradition ou rituel importants, entre autres, et il vous dira ce que vous devez savoir. De plus, lorsque vous revenez dans une localité que vous avez déjà visitée, vous pouvez nommer une personne que vous avez rencontrée ici et quelque chose que vous y avez laissé.

Danse des cavernes

Quand vous utilisez les formations naturelles d'une grotte à votre avantage, gagnez +1 pour défendre ou défier le danger.

Étrange médecine

Requiert : Mangeur d'insectes

Quand vous avez le temps de recueillir des provisions dans une grotte naturelle, vous pouvez préparer un cataplasme qui soignera un Handicap la prochaine fois que vous montez le camp.

Œil d'aigle

Quand vous observez un endroit distant, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, vous pouvez poser trois questions de la liste de questions de tâter le terrain au sujet de cet endroit. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais vous êtes distrait et prenez tout votre temps pour ce faire.

Limier en chasse

Quand vous avez versé le sang de quelqu'un ou qu'il a versé votre sang, vous pouvez le traquer n'importe où. Peu importe ce qu'il fait, vous le retrouvez toujours.

Sans être entendu

Vous êtes anormalement silencieux et ne ferez jamais le moindre bruit à moins de le vouloir. Vous n'avez pas à défier le danger pour agir silencieusement.