

Ts'chi

une planète d'aventures



Classe de personnage

l'explorateur

NOM

NIVEAU

HP

RÉVOLTE

ARMURE



TEMPÉRAMENT

POINTS DE VIE



MAX (8+CON)

ACTUEL

DÉGÂTS



FORCE

FOR



☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ

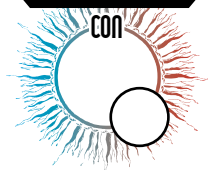
DEX



☐ Secoué -1

CONSTITUTION

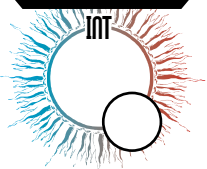
CON



☐ Malade -1

INTELLIGENCE

INT



☐ Sonné -1

SAGESSE

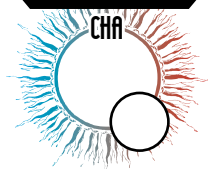
SAG



☐ Confus -1

CHARISME

CHA



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des actions suivantes :

Charmant et sincère

Quand vous discutez franchement avec quelqu'un, vous pouvez poser une question de la liste ci-dessous à son joueur. Il doit répondre sincèrement et peut à son tour vous poser une question de la liste, à laquelle vous devez répondre sincèrement.

- ❖ Comment puis-je l'amener à (faire) _____ ?
- ❖ Que ressens-tu vraiment en ce moment ?
- ❖ Que désires-tu le plus ?
- ❖ Que souhaiterais-tu que je fasse ?
- ❖ Qui sers-tu ?

Expertise des pièges

Quand vous prenez le temps d'étudier une zone dangereuse, lancez 2d6+DEX. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, retenez 1. Dépensez votre *retenue* pour poser une question dans la liste suivante pendant que vous évoluez dans cette zone :

- ❖ Y a-t-il un piège ici et si oui, comment se déclenche-t-il ?
- ❖ Que fait ce piège quand il se déclenche ?
- ❖ Qu'est-ce qu'il y a d'autre caché ici ?

Ficelles du métier

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches de quelqu'un ou désactivez un piège, lancez 2d6+DEX. Sur un 10+, vous y parvenez sans problème. Sur un 7-9, vous y parvenez mais le MJ vous laisse choisir deux options parmi suspicion, danger ou coût.

Sortir une arme

Vous possédez un arsenal complet d'armes à votre disposition. Il pèse 4 *poids*, et démarre avec stock +2. Tant que vous l'emportez avec vous, vous pouvez instantanément produire une arme de n'importe quel type avec le marqueur contact, proche ou allonge. Quand vous en sortez une arme

plus spécifique, lancez 2d6+stock. Sur un 10+, décrivez-la et choisissez une option dans la liste suivante. Sur un 7-9, vous pouvez choisir cette option mais vous ne pourrez plus de nouveau choisir cette option tant que vous n'avez pas réapprovisionné votre arsenal en achetant des armes.

- ❖ +1 dégâts.
- ❖ 2 perforant.
- ❖ Puissant et dévastateur.
- ❖ Précis.
- ❖ Arme de jet (portée *courte*, *longue*) avec 1 munition.
- ❖ Dégâts étourdissants.

Quand vous sortez et définissez une arme spécifique, notez-la : une fois que vous en avez quatre, vous ne pouvez en sortir d'autres tant que vous n'avez pas réapprovisionné votre arsenal. Si vous perdez ou donnez une arme de votre arsenal, prenez -1 stock jusqu'à ce que vous vous réapprovisionnez. Quand vous vous réapprovisionnez, votre arsenal revient à stock +2 et vous pouvez mettre de côté une arme comme un objet séparé. Le reste retourne dans votre arsenal, effacez-les.

LIENS

ORIGINE

l'explorateur

CLASSE

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (S-FOR)

ACTIONS AVANCÉES

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

Multiclasse - Dilettante

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

La longue ascension

Quand vous évaluez une étendue de terrain dangereux entre vous et un objectif, le MJ esquissera une carte ou un diagramme pour vous aider à établir votre approche. Travaillant ensemble, prenez note d'un nombre de particularités utiles égal à votre niveau, et prenez +1 sur le prochain jet lorsque vous les utilisez.

Bretteur

Quand vous utilisez votre environnement pour exécuter une flamboyante manœuvre acrobatique, choisissez une issue, en plus de tout ce qu'il pourrait arriver d'autre :

- ❖ Vous vous emparez de quelque chose qui n'est pas défendu. Désormais, c'est à vous !
- ❖ Vous faites tomber ou déséquilibrez quelqu'un.
- ❖ Vous vous déplacez sans difficulté de là où vous êtes vers un endroit à vue ou à portée.

Effraction

Quand vous étudiez un endroit avec l'intention d'y pénétrer par effraction, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, posez au MJ trois questions de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, posez-en une :

- ❖ Quel est mon meilleur moyen d'y pénétrer ?
- ❖ Qu'est-ce qui n'est pas à sa place ici ?
- ❖ Quel est le plus grand danger ici ?
- ❖ Où les richesses sont-elles gardées ?

Prenez +1 sur le prochain jet qui utilise ces réponses.

Entasseur

Requiert : Sortir une arme

Vous avez plus que des armes dans votre arsenal. Quand vous cherchez un objet qui y tiendrait, lancez 2d6+SAG. Sur un 10+, vous trouvez exactement ce que vous cherchiez du moment que ça n'est pas de haute technologie, unique ou précieux. Sur un 7-9, vous avez la chose exacte et vous prenez -1 stock ou vous trouvez seulement quelque chose de similaire. Faites avec. Tout ce que vous sortez de votre arsenal compte dans la limite des quatre armes spécifiques.

Charognard

Requiert : Sortir une arme

Quand vous ramassez les armes de vos ennemis tombés (plus d'un), cela compte comme un réapprovisionnement.

Un bouclier fait d'armes

Requiert : Sortir une arme

Quand vous défendez, vous pouvez prendre -1 stock pour gagner +1 retenue.

Choses sérieuses

Requiert : Sortir une arme

Vous pouvez sortir une arme avec deux options si vous dépensez une *préparation* ou prenez -1 stock au lieu de lancer les dés.

Briseur de lame

Requiert : Sortir une arme

Lorsque vous laissez votre arme encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés mais l'arme est brisée. Prenez -1 stock et vous ne pouvez plus sortir une autre arme de ce type tant que vous n'avez pas réapprovisionné votre arsenal.

Je ne serai pas le seul à tomber !

Quand il vous reste moins de la moitié de vos Points de Vie maximum, vos attaques gagnent les Marqueurs *dévastateur* et *puissant*, et vous infligez +1d6 dégâts.

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

Trompe-la-mort gracieux

Quand vous défiez le danger par des manœuvres acrobatiques, sur un 7-9, vous pouvez choisir de ne pas en subir personnellement les conséquences. Quelqu'un ou quelque chose d'autre, potentiellement votre équipement mais certainement pas vous, en subit les conséquences à la place.

Bretteur héroïque

Remplace : Bretteur

Quand vous utilisez votre environnement pour exécuter une flamboyante manœuvre acrobatique, choisissez une issue, en plus de tout ce qu'il pourrait arriver d'autre :

- ❖ Vous vous emparez de quelque chose, même si quelqu'un l'avait en main. Désormais, c'est à vous !
- ❖ Vous faites tomber ou déséquilibrez quelqu'un. Vous pouvez faire des dégâts égaux à votre niveau.
- ❖ Vous vous déplacez sans difficulté de là où vous êtes vers un endroit à vue ou à portée. Vous pouvez emmener quelqu'un d'autre avec vous.

Serpentin

Quand vous utilisez vos réflexes, des manœuvres adroites, ou des acrobaties, vous pouvez défendre avec DEH à la place de CON.

Issue de secours

Quand vous y êtes jusqu'au cou et voulez prendre la poudre d'escampette, décrivez votre échappatoire et lancez 2d6+DEH. 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.

Poches profondes

Requiert : Sortir une arme

Vous pouvez sortir sept armes spécifiques ou objets avant de devoir vous réapprovisionner. Quand vous vous réapprovisionnez, vous avez stock +3 au lieu de +2.

Ouvre-boîte

Requiert : Sortir une arme

Au lieu de l'option 2 *perforant*, vous pouvez produire une arme qui ignore l'armure. Vous ne pouvez pas mettre de côté cette arme quand vous vous réapprovisionnez.

Arsenal supérieur

Requiert : Sortir une arme

Quand vous sortez une arme, sur un 12+ vous pouvez choisir deux options et cette arme ne compte pas dans la limite.

Arme meurtrière

Requiert : Sortir une arme

Au lieu de l'option +1 dégâts, vous pouvez produire une arme qui inflige +1d6 dégâts. Vous ne pouvez pas mettre de côté cette arme quand vous vous réapprovisionnez.

Dérobade

Quand vous défiez le danger, sur un 12+, vous transcendez le danger. Non seulement vous atteignez votre objectif, mais en plus le MJ vous proposera un meilleur résultat, voire un moment de pure grâce.

Aussi glissant qu'une anguille

Vous pouvez marquer un Handicap pour vous libérer instantanément d'une entrave physique ou mentale.