

TSGCITA

une planète d'aventures

Joueur

Classe de personnage

le maître d'armes

NOM

NIVEAU

HP

RÉVOLTE

ARMURE



TEMPÉRAMENT

POINTS DE VIE

MAX (8+CON)



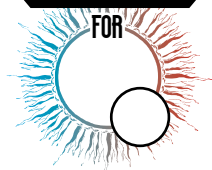
ACTUEL

DÉGÂTS



FORCE

FOR



☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ

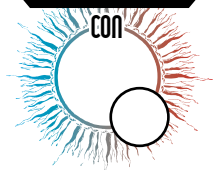
DEX



☐ Secoué -1

CONSTITUTION

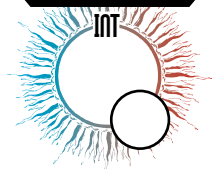
CON



☐ Malade -1

INTELLIGENCE

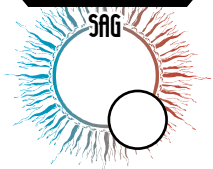
INT



☐ Sonné -1

SAGESSE

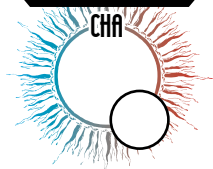
SAG



☐ Confus -1

CHARISME

CHA



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des actions suivantes :

Danse des lames

Quand vous prenez part à un combat face à plusieurs adversaires, lancez 2d6+DEX. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, retenez 2. Sur un échec, retenez-en 1 malgré tout, mais vos ennemis ont, particulièrement sur vous, l'avantage. Dépensez une *retenue* pour exécuter une manœuvre qui accomplira l'un des résultats suivants :

- ❖ Vous obtenez un avantage de +1 sur le prochain jet pour un allié ou vous-même si vous en profitez.
- ❖ Vous vous retirez du combat au corps-à-corps avec un ennemi.
- ❖ Vous franchissez immédiatement la distance qui vous sépare d'un ennemi qu'il vous est possible d'atteindre.
- ❖ Vous vous débarrassez d'un effet mental que vous subissez, comme la confusion ou l'étourdissement.

Attaque sournoise

Quand vous attaquez un ennemi sans défense ou par surprise avec une arme de mêlée, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de lancer 2d6+DEX. Sur un 10+, choisissez deux options. Sur un 7-9, choisissez-en une :

- ❖ Vous réduisez son Armure de 1 jusqu'à ce qu'il la répare.
- ❖ Vous obtenez un avantage de +1 sur le prochain jet pour un allié ou vous-même si vous en profitez.
- ❖ Vous infligez vos dégâts +1d6.
- ❖ Vous évitez le corps à corps avec votre adversaire.

Empoisonneur

Vous maîtrisez l'usage d'un poison. Choisissez un poison sur la liste d'équipement : ce poison n'est désormais plus dangereux pour vous. Vous commencez le jeu avec trois doses de ce poison. Quand vous avez le temps de réunir les ingrédients nécessaires et disposez d'un endroit calme où concocter vos mélanges, vous pouvez distiller trois nouvelles doses de ce poison gratuitement. Notez que

certains poisons sont à *appliquer*, ce qui signifie que vous devez précautionneusement l'appliquer sur la cible ou sur quelque chose qu'elle va absorber. Les poisons de *toucher* ont juste besoin d'un contact avec la cible, ils peuvent donc être utilisés sur la lame d'une arme.

- ❖ Herbe sanglante (*toucher*) : la cible, tant qu'elle n'est pas soignée, soustrait 1d4 des dégâts qu'elle inflige.
- ❖ Racine d'or (*appliquer*) : la cible considère la prochaine créature qu'elle voit comme un allié fiable, jusqu'à preuve du contraire.
- ❖ Poudre d'iothane (*ingérer*) : provoque la mort de la cible.
- ❖ Huile de Tagit (*appliquer*) : la cible s'endort d'un sommeil léger.
- ❖ Larmes de serpent (*toucher*) : quiconque inflige des dégâts à la cible tire deux dés au lieu d'un et prend le meilleur résultat.

LIENS

ORIGINE

le maître d'armes

CLASSE

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (co-for)

ACTIONS AVANCÉES

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

Voir rouge

Quand vous tâtez le terrain en plein combat, prenez +1.

Interrogatoire

Quand vous faites usage de menaces physiques alors que vous négociez, lancez avec FOR au lieu de CHA.

Réputation

Quand vous rencontrez pour la première fois une personne qui a entendu parler de vous, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, révélez au (M) deux choses qu'elle a entendues à votre propos. Sur un 7-9, révélez une chose au (M) et le (M) vous en révélera une.

Morsure de la vipère

Quand vous frappez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d4 dégâts.

Lame équilibrée

Toute arme entre vos mains est considérée comme ayant le Marqueur *précis*.

Coup bas

Requiert : *Attaque sournoise*

Quand vous maniez une arme dont les Marqueurs sont *précis* ou *contact*, votre attaque sournoise fait +1d6 dégâts supplémentaires.

Arme improvisée

N'importe quel objet que vous ramassez peut devenir une arme entre vos mains avec la portée appropriée (en général *contact*).

Sixième sens

On ne vous prend jamais par surprise. Quand l'ennemi devrait vous prendre de vitesse, vous pouvez quand même réagir avant lui.

Flux abois

Quand vous combattez en sous-nombre, vous avez +1 *Armure*.

Lame empoisonnée

Quand vous attaquez avec une lame empoisonnée, sur un succès, le poison fait aussi effet, mais sur un 7-9, votre arme n'est plus empoisonnée. Quand vous enduisez votre lame de poison, choisissez un poison à *appliquer* ou au *toucher* que vous possédez ou l'un de ces deux poisons :

- ❖ Paralysant : choisissez l'un des membres, sens, ou toute autre capacité physique de votre adversaire. Il ne peut plus l'utiliser.
- ❖ Toxique : infligez +1d4 dégâts quelques instants après avoir frappé.

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

Exactement là où je le voulais

Requiert : *Danse des lames* ou *Symphonie de bataille*

Quand vous utilisez votre *danse des lames* ou votre *symphonie de bataille*, ajoutez ces options à la liste :

- ❖ Vous échappez à l'étreinte d'un adversaire.
- ❖ Vous trouvez une position où un seul ennemi peut vous affronter à la fois.

Symphonie de bataille

Remplace : *Danse des lames*

Quand vous prenez part à un combat face à plusieurs adversaires, lancez 2d6+DEH. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, retenez 2. Sur un échec, retenez-en 1 malgré tout, mais vos ennemis ont, particulièrement sur vous, l'avantage. Dépensez une *retenue* pour exécuter une manœuvre qui accomplira l'un des résultats suivants :

- ❖ Vous obtenez un avantage de +1 continu pour un allié ou vous-même si vous en profitez.
- ❖ Vous vous retirez du combat au corps-à-corps avec tous vos ennemis.
- ❖ Vous franchissez immédiatement la distance qui vous sépare d'un ennemi.
- ❖ Vous vous débarrassez d'un effet mental que vous subissez, comme la confusion ou l'étourdissement.

Crochets de la vipère

Remplace : *Morsure de la vipère*

Quand vous frappez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d8 dégâts.

Coup vicieux

Remplace : *Coup bas*

Quand vous maniez une arme dont les Marqueurs sont *précis* ou *contact*, votre attaque sournoise fait +1d8 dégâts supplémentaires et vos autres attaques +1d4.

Dos au mur

Remplace : *Flux abois*

Vous avez +1 *Armure*. Quand vous êtes en sous-nombre, vous avez +2 *Armure*.

Bras ferme, œil vif

Vous pouvez *tirer une salve* avec n'importe quelle arme de mêlée. Une arme lancée est perdue : vous ne pouvez pas choisir de réduire vos munitions sur un 7-9.

Vétéran

Lorsque vous *taillez en pièces*, sur un 12+, infligez vos dégâts, esquivez les attaques et impressionnez, démoralisez ou effrayez vos ennemis.

Regard meurtrier

Requiert : *Voir rouge*

Quand vous engagez le combat, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Dépensez 1 pour accrocher le regard d'un (PN) présent, qui se fige ou flanche et ne peut agir tant que vous le fixez. Sur un échec, vos ennemis vous considèrent immédiatement comme la plus grande menace.

Cri de guerre

Lorsque vous vous invitez dans la bataille par une démonstration de force (un hurlement, un cri de ralliement, une danse de guerre), lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, les deux effets suivants s'appliquent. Sur un 7-9, c'est l'un des deux :

- ❖ Vos alliés se rallient et ont +1 sur le prochain jet.
- ❖ Vos ennemis prennent peur et agissent en fonction (ils vous évitent, se cachent, attaquent sous l'effet de la terreur).

Symbole du pouvoir

Lorsque vous choisissez cette action et que vous méditez sans interruption sur votre gloire passée, vous pouvez arborer un

symbole de votre pouvoir (une longue natte tressée de clochettes, des cicatrices rituelles, des tatouages, etc.). À sa simple vue, toute créature mortelle douée d'intelligence sait instinctivement qu'elle a affaire à une puissance non négligeable et vous traite en conséquence.