

Tsibitai

une planète d'aventures



Classe de personnage

le chevalier

NOM

NIVEAU

HP

RÉVOLTE

ARMURE



TEMPÉRAMENT

POINTS DE VIE



MAX (8+CON)

ACTUEL

DÉGÂTS



FORCE

FOR



☐ Faible -1

DENTÉRITÉ

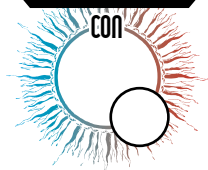
DEX



☐ Secoué -1

CONSTITUTION

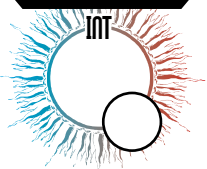
CON



☐ Malade -1

INTELLIGENCE

INT



☐ Sonné -1

SAGESSE

SAG



☐ Confus -1

CHARISME

CHA



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des actions suivantes :

En garde !

Quand vous isolez un ennemi au combat, vous l'engagez en combat en tête-à-tête, qu'il le veuille ou non. Après qu'un duel ait débuté, les choses suivantes sont vraies :

- ❖ S'il rompt le duel avant que l'un d'entre vous soit vaincu, prenez +1 sur le prochain jet contre lui et il est considéré comme vaincu si vous le rencontrez à nouveau.
- ❖ S'il rompt le duel pour combattre quelqu'un d'autre, vous pouvez aussi lui infliger vos dégâts pour lui faire comprendre son insolence.
- ❖ Si vous rompez le duel avant que l'un d'entre vous soit vaincu, prenez -1 sur le prochain jet contre lui et considérez-vous vaincu.

Avoir des alliés qui participent au combat à vos côtés est considéré comme rompre le duel.

Appétits herculéens

Les autres peuvent se contenter d'une gorgée de vin ou d'un ou deux esclaves à leur service, mais il vous en faut plus. Choisissez deux *ambitions* ci-dessous. Lorsque vous poursuivez l'une de vos *ambitions*, si vous deviez lancer 2d6 pour une fiction, lancez 1d6+1d8 à la place. Si le résultat du d6 est supérieur à celui du d8, le MJ peut introduire une complication ou un danger provoqué par votre *ambition*.

- ❖ Conquête.
- ❖ Découverte de secrets.
- ❖ Gloire et renommée.
- ❖ Plaisirs terrestres.
- ❖ Destruction pure.
- ❖ Pouvoir sur autrui.
- ❖ Richesses et possessions.

Suite

Vous pouvez être entouré par au plus d'une douzaine de laquais qui vous soutiendront, suivront vos ordres, impressionneront les gens, et vous aideront à mener vos affaires. Choisissez quel type d'entourage compose votre suite :

- ❖ Nobles courtisans : Dissension +2, Éloquence +1, Combat +1, Érudition +1.
- ❖ Serviteurs dévoués : Dissension +0, Éloquence +0, Combat +1, Érudition +1.
- ❖ Commis rusés : Dissension +1, Éloquence +1, Combat +0, Érudition +2.
- ❖ Mercenaires chevronnés : Dissension +1, Éloquence +1, Combat +2, Érudition +0.
- ❖ Artistes talentueux : Dissension +1, Éloquence +2, Combat +0, Érudition +1.

Voir p.37 pour plus de précisions

Les privilèges de la charge

Quand vous êtes entouré de votre suite...

- ... et que vous attaquez la même cible, ajoutez leur Dissension et leur Combat à vos dégâts.
- ... et que vous *défendez* la même cible, ajoutez leur Combat à votre jet.
- ... et que vous *négochiez*, ajoutez leur Éloquence à votre jet.
- ... et que vous *étalez votre science*, ajoutez leur Érudition à votre jet.
- ... et que quelqu'un vous *gêne*, ajoutez leur Dissension au jet pour gêner.

LIENS

ORIGINE

le chevalier

CLASSE

ARGENT

EQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (en-foi)

ACTIONS AVANCÉES

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

Beau parleur

Vous n'avez jamais à dépenser de l'argent pour *ripailler*, et vous lancez avec CHA au lieu de l'argent dépensé. S'il y a déjà une festivité en cours, vous pouvez *ripailler* sans avoir à faire un retour triomphant.

Ascension sociale

Quand vous avez à cœur d'atteindre une certaine position sociale, 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. Vous ne pouvez travailler que sur une position sociale à la fois.

Réputation

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

Parade de duelliste

Lorsque vous *taillez en pièces*, vous avez +1 *Armure* sur le prochain jet.

Querelle sanglante

Quand vous proclamez votre détermination à vaincre un ennemi, vous infligez +2d4 dégâts contre cet ennemi et -4 dégâts contre tout autre. Cet effet dure jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu. Si vous échouez ou abandonnez le combat, vous pouvez admettre votre défaite, mais l'effet continue jusqu'à ce que vous trouviez un moyen de vous racheter.

Sur le pré à l'aube

Quand vous défiez quelqu'un en duel, s'il refuse ou ne se présente pas, choisissez un :

- ❖ Il perd le respect de ses pairs.
- ❖ Il perd le respect de vos pairs.

Faim insatiable

Requiert : Appétits herculéens

Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez choisir de les ignorer en prenant -1 continu jusqu'à ce que vous ayez satisfait l'une de vos *ambitions*. Si vous avez déjà cette pénalité, vous ne pouvez choisir cette option.

Toujours affamé

Requiert : Appétits herculéens

Choisissez une *ambition* supplémentaire.

Chiens de guerre

Requiert : Suite

Quand vous attaquez avec votre suite, vous faites d10 dégâts de base.

Compagnons prestigieux

Requiert : Suite

Votre suite gagne une autre option d'attirail et une autre option de compétence, à votre choix.

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

Garde de duelliste

Remplace : Parade de duelliste

Lorsque vous *taillez en pièces*, vous avez +2 *Armure* sur le prochain jet.

Gladiateur

Quand vous combattez en duel un adversaire face à un public, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, choisissez deux PNJ qui ne peuvent s'empêcher d'être impressionnés. Sur un 7-9, choisissez-en un. Pour chaque PNJ impressionné, le MJ choisit un :

- ❖ Il vous admire et cherchera à vous voir.
- ❖ Il souhaite faire appel à vos services.
- ❖ Il vous défendra vous ou votre réputation en public.

Duelliste respecté

Remplace : Sur le pré à l'aube

Quand vous défiez quelqu'un en duel, s'il refuse ou ne se présente pas, il perd le respect de ses pairs et celui des vôtres. De plus, vous pouvez salir sa réputation auprès du grand public, si vous choisissez de rendre son échec largement connu.

Ainsi, nous nous retrouvons

Quand vous rencontrez un adversaire qui vous a précédemment vaincu, dites ce que vous avez appris depuis lors et dépensez jusqu'à 3 PH pour le prouver. Puis lancez 2d6+PH dépensé. Sur un 10+, posez au MJ deux questions au sujet de cet adversaire et prenez +1 continu si vous tenez compte de ces réponses. Sur un 7-9, posez-en une. Sur un échec, vous n'avez rien appris. Quel que soit votre résultat, si vous êtes victorieux cette fois, récupérez 1 PH dépensé.

Plus ! Toujours plus !

Requiert : Appétits herculéens

Quand vous poussez l'une de vos *ambitions* à l'extrême (en détruisant quelque chose d'unique et d'important, en accédant à une prodigieuse renommée, richesse, puissance, etc.), vous pouvez décider de mettre fin à cette *ambition*. Rayez-la de votre liste et marquez 1 PH. Bien que vous puissiez poursuivre de nouveau cette *ambition*, vous ne ressentez plus ce besoin impérieux de le faire. À sa place, choisissez une nouvelle *ambition* de la liste ou créez-en une.

Obsession

Requiert : Appétits herculéens

Quand vous *tâtez le terrain*, sur un succès, le MJ vous dira également si vous pouvez satisfaire une de vos *ambitions* ici, et le cas échéant, comment.

Influent

Quand vous *négochiez* avec quelqu'un, sur un 12+, non seulement il fait ce que vous vouliez, mais il change d'opinion sur vous et devient votre allié. Il soutient vos projets et ne prend plus part aux menaces du MJ.

Une bête à plusieurs têtes

Requiert : Suite

Choisissez un type d'entourage supplémentaire. Vous pouvez vous entourer de compagnons de n'importe lequel de ces types, mais pour l'action *Les privilèges de la charge*, vous ne pouvez utiliser que les caractéristiques de ceux qui sont les plus nombreux. Vous pouvez basculer de l'un à l'autre en congédiant certains compagnons et en convoquant d'autres.

Garde palatiale

Remplace : Chiens de guerre

Quand vous attaquez avec votre suite, vous faites d12 dégâts de base.

Compagnons aux multiples talents

Requiert : Compagnons prestigieux

Choisissez une action d'une autre classe ou spécialisation. Vous pouvez utiliser cette action tant que vous êtes entouré de votre suite.