

Ts'chi

une planète d'aventures



Classe de personnage

le rebouteux

NOM

NIVEAU

HP

RÉVOLTE

ARMURE



TEMPÉRAMENT

POINTS DE VIE



MAX (6+CON)

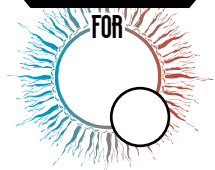
ACTUEL

DÉGÂTS



FORCE

FOR



☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ

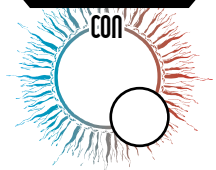
DEX



☐ Secoué -1

CONSTITUTION

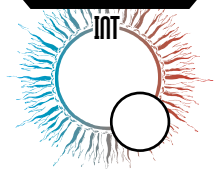
CON



☐ Malade -1

INTELLIGENCE

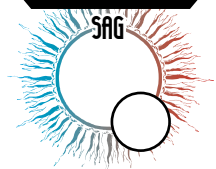
INT



☐ Sonné -1

SAGESSE

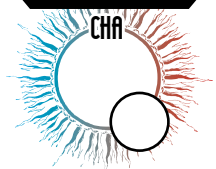
SAG



☐ Confus -1

CHARISME

CHA



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des actions suivantes :

Chirurgie psychique

Quand vous effectuez vos rituels de guérison sur quelqu'un, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, vous soignez 1d8 dégâts ou guérissez une maladie. Sur un 7-9, elle est soignée mais les dégâts ou la maladie vous sont transférés.

Mauvais augures

Quand vous déconseillez à un PNJ d'accomplir certains actes dans le futur, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, il décide de ne pas le faire. Si quelqu'un le force à les faire, les choses tournent mal. Sur un 7-9, il le fait malgré tout, s'il le veut, et évidemment les choses tournent mal. Sur un échec, quelle que soit sa décision, les choses tournent mal pour vous également.

Hypnose

Quand vous croisez le regard de quelqu'un et que vous exercez votre volonté sur lui, lancez 2d6+INT. Sur un succès, il est paralysé et ne peut bouger, mais sur un 7-9, l'effet est rompu si vous bougez. Si vous rompez le contact visuel, il peut bouger à nouveau.

Consulter le sage

Quand un autre PJ vous demande conseil à propos de quelque chose d'important et que vous lui indiquez sincèrement ce qui vous semble la meilleure marche à suivre, il a +1 lorsqu'il accomplit la prochaine action en suivant votre conseil. À la fin de la session, si le PJ a bénéficié d'avoir suivi vos conseils, vous marquez 1 PH.

LIENS

ORIGINE

le rebouteux

CLASSE

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (7-100)

ACTIONS AVANCÉES

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

Protection inespérée

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 2 Armure.

Douce torpeur

Quand vous touchez quelqu'un, vous pouvez calmer ses émotions et la sensation de douleur. Cela l'empêche de connaître des sentiments violents de colère, de joie ou de tristesse. Cela dure plusieurs heures ou jusqu'à ce que la cible souffre d'un quelconque choc ou traumatisme émotionnel.

Sorcier guérisseur

Quand vous soignez un allié, guérissez +1d8 dégâts.

Toucher du martyr

Requiert : Chirurgie psychique ou Remède

Quand vous soignez quelqu'un, vous pouvez échanger n'importe quel handicap, maladie, déficience, blessure, ou plaie qu'il a avec quelqu'un d'autre, y compris vous, qu'il soit consentant ou inconscient.

Les malades verront

Requiert : Chirurgie psychique ou Remède

Vous pouvez guérir la folie ou la maladie mentale comme s'il s'agissait de dégâts ou d'une maladie ; la retirer sur un 10+, vous la transférer sur un 7-9.

Présages

Quand vous examinez le futur pour y déceler de possibles dangers, désignez une personne, un lieu ou un objet et lancez 2d6+5AG. Sur un 10+, le MJ vous dira deux choses de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, seulement une. Sur un échec, le MJ vous en dira une malgré tout, mais également quelque chose qui est faux. Cela sera à vous de faire la part des choses.

- ❖ La nature d'une menace (son type et son but) qui plane sur le sujet ou dont le sujet fait partie.
- ❖ Un sombre présage, en lien avec le sujet, qui doit encore se produire.
- ❖ Un enjeu en lien avec le sujet.
- ❖ Le type de menace qu'est le sujet.

Signes de l'avenir

Quand vous passez quelques heures à interpréter des signes, dites ce que vous souhaitez le plus, et les signes vous montreront un moyen pour l'atteindre. Prenez +1 sur le prochain jet si vous utilisez cette information, jusqu'à ce que vous consultiez à nouveau les augures.

Chant des ancêtres

Quand vous pratiquez une cérémonie du culte des ancêtres pour une communauté, lancez 2d6+5AG. Sur un 10+, les gens sont impressionnés et se sentent obligés de rendre la pareille. Sur un 7-9, ils sont un peu impressionnés et vous traitent avec respect. Tout le monde dans cette communauté n'est pas obligé de partager le même avis, mais cette attitude représente la grande majorité.

Faiblesse prophétisée

Quand vous combattez quelqu'un dont vous avez prophétisé les futurs, choisissez une Caractéristique.

Jusqu'à ce que vous subissiez des dégâts, vous pouvez lancer 5AG à la place de cette Caractéristique. Choisissez à nouveau à chaque fois que vous participez à un combat.

Contrôle

Quand vous touchez quelqu'un et imposez votre volonté sur lui, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Vous pouvez dépenser votre retenue pour lui donner des ordres. Il doit obéir ou subir 1d6 dégâts. Vous ne pouvez avoir de retenue que sur une personne à un instant donné.

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

Mâchoires autour du cou

Remplace : Contrôle

Quand vous touchez quelqu'un et imposez votre volonté sur lui, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Vous pouvez dépenser votre retenue pour lui donner des ordres. Il doit obéir ou subir 1d8 dégâts. Vous ne pouvez avoir de retenue sur un nombre de gens supérieur à votre INT.

Oracle martial

Remplace : Faiblesse prophétisée

Quand vous combattez quelqu'un dont vous avez prophétisé les futurs, choisissez une Caractéristique. Jusqu'à ce que le combat soit fini, vous pouvez lancer 5AG à la place de cette Caractéristique. Choisissez à nouveau à chaque fois que vous participez à un combat.

Armure inespérée

Remplace : Protection inespérée

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 3 Armure.

Contrôle des foules

Quand vous attirez l'attention de la foule et focalisez votre volonté sur leurs émotions, lancez 2d6+5AG. Sur un succès, vous pouvez inspirer une émotion de votre choix à chaque membre de cette foule. Sur un 10+, vous pouvez aussi commander à cette foule d'accomplir une action concrète : la majorité obéira. Sur un échec, la foule se retourne contre vous.

Puissant sorcier

Remplace : Sorcier guérisseur

Quand vous soignez un allié, guérissez +2d8 dégâts.

Lever les ombres

Requiert : Présages

Quand vous examinez le futur pour y déceler de possibles dangers, sur un 12+, choisissez trois options de la liste.

Malédiction des fantômes

Quand vous lancez une malédiction sur quelqu'un, décrivez une condition qui lèvera la malédiction et lancez 2d6+5AG. Sur un 10+, des fantômes hanteront cette personne jusqu'à ce qu'elle remplisse cette condition ou jusqu'à une semaine après que vous maudissiez quelqu'un d'autre. Sur un 7-9, des fantômes la pourchasseront pour quelques semaines, jusqu'à ce qu'elle remplisse la condition, ou jusqu'à ce que vous maudissiez quelqu'un d'autre. Sur un

échec, les fantômes se rebellent contre vous et vous subissez la malédiction.

Visions du soigneur

Quand vous tâtez le terrain, si vous étudiez quelqu'un qui est affaibli, blessé ou qui souffre, vous pouvez poser des questions dans cette liste à la place :

- ❖ Qu'espères-tu pour l'avenir ?
- ❖ Qu'est-ce que tu as l'intention de faire maintenant ?
- ❖ Que veux-tu de ma part ?
- ❖ Qu'est-ce qui te fait sentir beau ou aimé ?
- ❖ Qu'est-ce qui ne va pas chez toi et comment puis-je t'aider ?

Quand vous soignez quelqu'un, posez également une de ces questions.

Rêves dangereux

Quand vous demandez une vérité prophétique tirée de vos rêves, lancez 2d6+INT. Sur un succès, le MJ vous décrira une vision d'un sombre présage imminent. Sur un 10+, vous gagnez +1 sur le prochain jet si vous y faites face. Sur un échec, prenez -1 sur le prochain jet en raison de visions déplorables.

Fatale prémonition

Lorsque vous participez à une bataille, lancez 2d6+5AG. Sur un 10+, nommez quelqu'un qui vivra et quelqu'un qui mourra. Sur un 7-9, nommez quelqu'un qui vivra ou quelqu'un qui mourra. Nommez des PNJ, pas des PJ. Si elle est un tant soit peu plausible, le MJ exaucera votre vision. Sur un échec, vous prévoyez votre propre mort agissez à -1 continu durant toute la bataille.