

T-Schitai

une planète d'aventures



JOUER

Classe de personnage

le capitaine mercenaire

NOM

NIVEAU

HP

RÉVOLTE

ARMURE

TEMPÉRAMENT

POINTS DE VIE

MAX (8+CON)

ACTUEL

DÉGÂTS

FORCE

FOR

DEXTERITÉ

DEX

CONSTITUTION

CON

☐ Faible -1

☐ Secoué -1

☐ Malade -1

INTELLIGENCE

INT

SAGESSE

SAG

CHARISME

CHA

☐ Sonné -1

☐ Confus -1

☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des actions suivantes :

Fidèle équipe

Vous êtes à la tête d'une bande. Il peut s'agir de soldats, de pirates, de voleurs ou de mercenaires, mais ce sont vos hommes et vous êtes leur capitaine et commandant. Par défaut, votre bande est un groupe de taille moyenne (12-15 membres), *prudent*, *intelligent* et *organisé*. En conditions normales, ils obéissent à vos ordres.

(voir p.32 pour les détails)

Le fardeau du commandement

Quand vous donnez des ordres à vos hommes durant une situation tendue, lancez 2d6+ votre caractéristique de commandement. Sur un 10+, votre équipe vous obéit. Sur un 7-9, vous avez un problème à régler d'abord. Soit ils réclament une récompense, opposent une résistance, acceptent à reculons tant que vous ne faites pas un exemple de l'un d'entre eux ou les persuadez d'une autre façon. Sur un échec, soit l'un d'entre eux fait un effort coordonné pour vous supplanter comme chef, soit ils sont victimes de leur faiblesse, au choix du MJ.

Bouclier de son corps

Quand vous êtes engagé en combat au corps-à-corps avec un ennemi et que ce dernier effectue une action offensive contre quelqu'un d'autre, vous pouvez l'intercepter. L'action vous affecte à la place de la cible initiale.

Cuirassé

Ignorez le Marqueur *encombrant* des armures que vous portez.

LIENS

RACE / ORIGINE

le capitaine mercenaire

CLASSE

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (11-100)

ACTIONS AVANCÉES

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

Recruter pour la cause

Quand vous recrutez, choisissez aussi autant d'options que votre CHA. Sur un 10+, toutes sont vraies. Sur un 7-9, seule l'une d'elles est vraie, au choix du MJ. Sur un échec, aucune n'est vraie :

- ❖ Vous obtenez le soutien des gens du coin, et pouvez *ripailler* en ville avant de partir.
- ❖ Vous recrutez une petite troupe de recrues sans compétence.
- ❖ Vous recrutez en plus une recrue compétente.
- ❖ Vous réquisitionnez une pièce d'équipement auprès des gens du coin.

Voleurs et pirates

Quand vous recrutez à partir d'un port ou d'un repaire grouillant de voleurs, toute recrue que vous trouvez prendra comme salaire le pillage, peu importe ce qu'ils désirent d'autre.

Tracer une route

Quand votre vaisseau appareille vers une nouvelle destination, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, les trois. Sur un 7-9, choisissez deux :

- ❖ Aucun de vos bricolages ne cause de problème au vaisseau.
- ❖ Le voyage suggère quelque nouvelle amélioration, le MJ vous dira laquelle et comment la mettre en œuvre.
- ❖ Vous arrivez aussi tôt que vous pouviez le souhaiter.

Garde du corps

Quand vous protégez un client, ajoutez ces options à la liste de questions de *tâter le terrain* :

- ❖ Comment puis-je faire sortir d'ici mon client ?
- ❖ Qu'à l'intention de faire mon client maintenant ?
- ❖ Qu'est-ce qui représente ici la plus grande menace pour mon client ?

Bouclier du martyr

Remplace : Bouclier de son corps

Quand quelqu'un à votre portée effectue ou subit une action offensive, vous pouvez l'intercepter. L'action vous affecte à la place de la cible initiale.

Protection

Quand vous *défendez*, vous gagnez +2 *Armure* sur le prochain jet.

Défenseur acharné

Quand vous *défendez*, vous gagnez toujours +1 de *retenue*, même sur un 6-.

Charge !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine Action.

Éclaireur

Quand vous *étalez votre science* au sujet d'une unité militaire ou d'une situation que vous avez observée, vous pouvez utiliser SAG à la place de INT. Quiconque agit en fonction de vos informations gagne +1 sur le prochain jet.

Escarmoucheur

Quand vous participez à une bataille, lancez 2d6+SAG. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, retenez 2. Sur un échec, retenez 1 malgré tout, mais prenez -1 sur le prochain jet et vos ennemis vous considèrent comme leur principale menace.

Durant la bataille, dépensez 1 *retenue* pour :

- ❖ Choisir un personnage qui peut vous voir ou vous entendre et le guider hors d'une mauvaise position.
- ❖ Choisir un personnage à portée et l'attirer vers une mauvaise position.
- ❖ Choisir un personnage à portée et rediriger son attaque.
- ❖ Choisir un personnage que vous pouvez voir ou entendre. Vous l'atteignez avant qu'il puisse réagir.

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

En avant, toujours !

Remplace : Charge !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine Action et +2 *Armure* pour cette Action.

Ô capitaine, mon capitaine

Quand vous impressionnez publiquement, par des mots ou par des actes, un groupe de gens, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 PH. Pour chaque PH dépensé, le MJ choisit un PNJ que vous impressionnez et sa réaction :

- ❖ Il vous soutient, vous épaula, ou appuie vos activités.
- ❖ Il vient à vous avec ce qu'il pense que vous vouliez, avez besoin ou pourriez utiliser.
- ❖ Il vient à vous avec une précieuse information.
- ❖ Il combat à vos côtés.

Esprit de corps

Quand vous êtes parmi votre équipe, ils se traitent les uns les autres avec respect et dignité. Si des problèmes surviennent, ils réagiront du mieux qu'ils peuvent, comme une équipe.

Commandant tactique

Quand vous dirigez votre troupe d'unités au cœur de la bataille, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, choisissez trois résultats de la liste suivante. Sur un 7-9, choisissez-en deux. Sur un échec, choisissez-en un malgré tout mais prenez -1 sur le prochain jet et votre ennemi voit cette unité comme la principale menace.

- ❖ Choisissez un danger sur le champ de bataille : votre unité l'évite.
- ❖ Choisissez un endroit à portée : votre unité s'y rend ou plonge parmi les troupes le protégeant.
- ❖ Choisissez un ennemi à portée : votre unité engage le combat avec celui-ci et le cloue sur place.
- ❖ Choisissez une unité ennemie avec laquelle vous êtes engagé : votre unité rompt le contact de manière ordonnée.
- ❖ Vous les ralliez : aucun membre de votre unité n'est dérouté ou ébranlé.

Défenseur inébranlable

Remplace : Défenseur acharné

Quand vous *défendez*, vous gagnez toujours +1 de *retenue*, même sur un échec. Sur 12+, au lieu

d'une *retenue*, votre adversaire le plus proche est entravé et vous obtenez un net avantage. Le MJ vous dira lequel.

Faudra d'abord me passer sur le

corps

Remplace : Protection

Quand vous *défendez*, vous gagnez +3 *Armure* sur le prochain jet.

Garde du corps supérieur

Remplace : Garde du corps

Quand vous *tâtez le terrain* lorsque vous protégez un client, vous pouvez poser une de ces questions au MJ, même sur un échec :

- ❖ Comment puis-je faire sortir d'ici mon client ?
- ❖ Qu'à l'intention de faire mon client maintenant ?
- ❖ Qu'est-ce qui représente ici la plus grande menace pour mon client ?

Vous pouvez aussi poser n'importe laquelle de ces questions à la place de celles de la liste de *tâter le terrain*.

Plans de bataille

Quand vous faites un plan avant une bataille, lancez 2d6+SAG. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, retenez 2. Sur un échec, retenez 1 malgré tout, vous en aurez besoin quand l'enfer va se déchaîner. Dépensez 1 *retenue* à n'importe quel moment avant la fin de la bataille pour déclarer un plan d'action. Quiconque suit ce plan gagne +1 sur le prochain jet.

Coude à coude

Remplace : Attaque concertée

Quand vous *taillez en pièces*, choisissez un allié. Sa prochaine attaque contre votre adversaire inflige +1d4 dégâts et il gagne +1 sur le prochain jet contre lui.

Éclaireur expérimenté

Requiert : Éclaireur

Quand vous *entreprennez un voyage périlleux*, vous repérez toujours en avance les ennuis. Sur un 10+, vous n'avez pas à choisir d'option dans la liste. Sur un 7-9, vous choisissez l'option au lieu du MJ.