

# TSGCITA

une planète d'aventures

Joueur

Classe de personnage

le technicien

NOM

NIVEAU

HP

RÉVOLTE

ARMURE



TEMPÉRAMENT

POINTS DE VIE



MAX (6+CON)

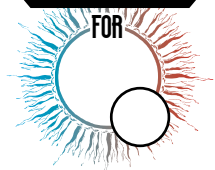
ACTUEL

DÉGÂTS



FORCE

FOR



☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ

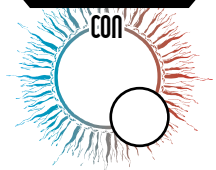
DEX



☐ Secoué -1

CONSTITUTION

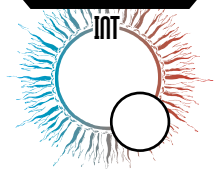
CON



☐ Malade -1

INTELLIGENCE

INT



☐ Sonné -1

SAGESSE

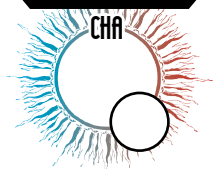
SAG



☐ Confus -1

CHARISME

CHA



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez une des actions suivantes :

### Fibre ingénieuse

Quand vous concevez une machine, le MJ nommera un prérequis pour chaque fonction que cette machine accomplira :

- ❖ Ça va prendre du temps.
- ❖ Vous aurez besoin de l'aide ou de l'expertise de quelqu'un.
- ❖ Vous aurez besoin de composants bien au-delà de ce que vous possédez actuellement.
- ❖ Vous devrez construire quelque chose d'abord.
- ❖ Vous devrez démonter quelque chose d'autre d'abord.

Une fois les prérequis satisfaits, lancez 2d6+INT. Sur un succès, cela marche comme prévu, tant que les composants peuvent tenir le coup, mais sur un 7-9, il y a aussi un défaut de conception. Le MJ vous dira lequel. Sur un échec, cela ne fonctionne pas comme prévu.

### Psychométrie

Quand vous manipulez un objet intéressant, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, posez au MJ trois questions dans la liste ci-dessous. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, en plus de tout ce que le MJ annoncera :

- ❖ Quels ont été les plus récents mots prononcés à proximité de cet objet ?
- ❖ Qu'est-ce qu'on a fait à ou avec cet objet récemment ?
- ❖ Quelles émotions fortes ont été ressenties à proximité de cet objet ?
- ❖ Qu'est-ce qui ne va pas dans cet objet et comment l'arranger ?
- ❖ Qui l'a manipulé en dernier ?
- ❖ Qui l'a fabriqué ?

### Créations merveilleuses

Quand vous créez un objet de haute technologie ou une œuvre d'art, dites au MJ quel effet vous voulez qu'il ait sur les gens et le MJ vous dira combien de temps cela vous

prendra et si vous avez besoin de composants spéciaux. La première fois que vous utilisez ou dévoilez votre création, lancez 2d6+INT. Sur un succès, elle a l'effet désiré, mais sur un 7-9, elle a un effet supplémentaire choisi par le MJ. Sur un échec, vous avez créé quelque chose de terrible.

### Outils du métier

Quand vous avez le temps de vous préparer pour un coup, vous pouvez disposer des outils dont vous avez besoin par la suite. Quand vous les produisez, dites ce qu'ils sont et lancez 2d6+INT. Sur un 10+, ils fonctionnent parfaitement et vous avez encore d'autres tours dans votre sac. Sur un 7-9, soit vous disposez encore de plein d'autres choses de là où vous les sortez mais le MJ leur ajoutera un Marqueur ou une complication, soit c'était la dernière chose que vous sortez de votre manche et ça marche parfaitement. Sur un échec, il y a probablement quelque chose qui ne va pas avec vos outils.

LIENS

ORIGINE

le technicien

CLASSE

ARGENT

ÉQUIPEMENT

ACTUEL

POIDS MAX (8-FRM)

## ACTIONS AVANCÉES

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

### Perceur de coffre

*Requiert : Outils du métier*

Quand vous utilisez vos outils pour percer un coffre, une porte, un mur ou tout autre obstacle scellé, lancez 2d6+DEH. Sur un 10+, choisissez deux options ci-dessous. Sur un 7-9, choisissez une :

- ❖ Cela ne vous coûte rien.
- ❖ Vous le faites rapidement.
- ❖ Vous le faites discrètement.

### Objectivisation improvisée

Vous pouvez utiliser n'importe quel objet comme une arme de mêlée efficace. Sa portée (*contact, proche, allonge*) est basée sur sa taille.

### Grâce du champ de bataille

Quand vous aidez quelqu'un, gagnez +2 Armure sur le prochain jet.

### Expertise des pièges

Quand vous prenez le temps d'étudier une zone dangereuse, lancez 2d6+DEH. 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 ?

### Arpenteur

Quand vous fouillez ou arpentez un lieu, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, vous pouvez poser trois questions au MJ parmi la liste ci-dessous. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais vous n'apprécierez peut-être pas la réponse. Prenez +1 sur le prochain jet si vous tenez compte de ces réponses.

- ❖ Comment cet endroit peut-il être endommagé ?
- ❖ Y a-t-il un moyen de sortir, contourner ou traverser ?
- ❖ Qu'y a-t-il ici qui pourrait nuire à quelqu'un ?
- ❖ Qui d'autre s'est trouvé ici et qu'y a-t-il fait ?

### Talent mécanique

Vous pouvez étudier les machines et les mécanismes comme s'ils étaient des individus. Quand vous le faites, vous pouvez *tâter le terrain* avec INT au lieu de SAG.

### Je connais ce travail

Quand vous rencontrez un intéressant artefact, construction, ou appareil (votre décision), lancez 2d6+SAG. Sur un 10+, posez trois questions au MJ dans la liste ci-dessous. Sur 7-9, posez-en deux :

- ❖ Que faire pour que cette chose fasse \_\_\_\_\_ ?
- ❖ En quoi est-elle vulnérable ou fragile ?
- ❖ Que lui est-il arrivé récemment ?
- ❖ À quoi cela sert-il ?
- ❖ De quoi est-elle faite ?
- ❖ Qui l'a créée ?

Sur un échec, c'est quelque chose hors de vos connaissances et de votre compréhension.

Vous avez un partenaire en qui vous pouvez avoir confiance, qui vous soutient dans tout ce que vous faites. Décrivez-le et donnez-lui un nom (Vedran, Tingo ou Zylphia par exemple). Il est considéré comme une recrue avec Loyauté +2 et des points de compétence égaux à votre niveau +1, dont vous choisissez librement les compétences, plus une de ces capacités suivantes :

- ❖ Quand il vous aide à *défendre*, vous avez +1 *retenue*.
- ❖ Quand il vous aide à *défier le danger*, prenez +1.
- ❖ Quand il vous aide à combattre, vous faites +1d4 dégâts.
- ❖ Quand il vous aide à  *négocier*, prenez +1.

Il ne possède pas de points de vie propres. Quand il prend des dégâts, diminuez vos propres points de vie. Si vous devez mourir, votre partenaire peut sacrifier sa propre vie pour que vous surviviez.

### Ficelles du métier

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches de quelqu'un ou désactivez un piège, lancez 2d6+DEH. 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.

### Cuir tanné

L'armure que vous portez vaut +1 Armure et pèse 1 *poids* de moins.

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

### Opérateur de mécanismes technologiques

Quand vous utilisez un objet de haute technologie et le forcez à obéir à votre volonté, lancez 2d6+INT. Sur un succès, vous contrôlez le degré et l'étendue de ses effets. Sur un 7-9, vous guidez ses effets mais choisissez un :

- ❖ Il est abîmé et ne peut plus être utilisé tant qu'il n'est pas réparé.
- ❖ Il échappe à votre contrôle, générant des effets supplémentaires non-désirés.

### Meilleurs amis pour la vie

*Requiert : Duettistes*

Donnez à votre partenaire une seconde capacité de la liste.

### Objectivisation efficace

*Requiert : Objectivisation improvisée*

Quand vous attaquez avec une arme improvisée, vos dégâts de base sont d8, au lieu de d4.

### Démolition

Quand vous préparez du matériel pour démolir ou détruire un lieu, le MJ choisira un ou deux prérequis parmi la liste suivante :

- ❖ Ce matériel devra être installé très précautionneusement.
- ❖ Ce matériel devra être transporté très précautionneusement.
- ❖ Vous avez besoin de composants de haute technologie pour endommager ce lieu.
- ❖ Vous devez dépenser beaucoup de sequins pour acquérir ces composants.

Si vous respectez ces prérequis, votre préparation se débarrassera de ce lieu ou le changera de manière irrévocable.

### Génie mécanique

*Requiert : Talent mécanique*

Vous pouvez étudier les machines et les mécanismes comme s'ils étaient des individus. Quand vous le faites, vous pouvez *tâter le terrain* avec INT au lieu de SAG. Sur un 12+, vous pouvez poser trois questions de votre choix, sans être limité par la liste.

### Rénovation

Quand vous aménagez une structure existante, naturelle ou artificielle, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, choisissez deux. Sur un 7-9, choisissez un :

- ❖ Votre ouvrage comporte des éléments cachés.
- ❖ Votre ouvrage est une œuvre d'art, de toute beauté, ou richement décorée.
- ❖ Votre ouvrage est résistant et durera longtemps.

Si vous avez investi une somme importante de sequins ou un temps déraisonnable, vous pouvez choisir une option supplémentaire.

### Bagage de connaissances

Quand vous étalez votre science, sur un 12+, posez une question au MJ, mais le MJ vous posera aussi une question à ce sujet. Quelle que soit votre réponse, cela devient la vérité.

### Merveille permanente

*Requiert : Créations merveilleuses*

Quand vous créez un objet de haute technologie ou une œuvre d'art, demandez au MJ quel composant vous avez besoin pour rendre son effet permanent et le MJ vous répondra. Plus l'effet sera puissant, plus il sera dangereux d'obtenir et de manipuler le composant. Mais si vous faites cela, votre objet ou votre œuvre d'art affectera les gens même après la première utilisation.

### Transfert

Tant que vous avez du temps et de l'espace pour travailler, vous pouvez retirer les propriétés d'un objet de haute technologie et les transférer à un autre objet. L'objet de destination peut déjà être un objet de haute technologie ou n'être qu'un simple objet.

### Le défaut de l'armure

Quand vous connaissez le point faible de votre cible, vos armes de jet sont +2 *perforantes*.

## Duettistes