Rurgosh, Clerc nain d'Erdagosh

Les contrées de Dungeon World sont un foutoir oublié des dieux. Les vastes étendues séparant les temples et les villes sont remplies de morts-vivants et de bêtes de toutes sortes. Ce monde est impie. Et c'est pourquoi vous êtes là.

Apporter la gloire et la sagesse d'Erdagosh aux mécréants n'est pas seulement dans votre nature : c'est votre vocation. C'est votre devoir de répandre sa parole la masse et la magie. De creuser au plus profond des contrées sauvages et d'y semer les germes du savoir et de l'esprit. On dit qu'il vaut mieux garder son dieu près de son coeur. Vous savez que c'est faux. Erdagosh se trouve dans le poids de votre masse.

Montrez au monde qui en est le véritable Seigneur.

Texte adapté de la traduction de Dungeon World par Grégory Pogorszelsky.

Rurgosh, Clerc nain d'Erdagosh

Caractéristiques

FOR 13	[+1]	INT 11	[0]
DEX 8	[-1]	SAG 17	[+2]
CON 9	[0]	CHA 15	[+1]

Dégâts D6 | Armure 2 | PV 17

PV actuels :
17

Regard triste, chauve, habit sobre physique malsain.

Alignement

Loyal : vous vous êtes exposé au danger pour suivre les préceptes de votre divinité.

Race

Nain: vous faites un avec la pierre. Quand vous communiez, vous recevez également une version personnelle de la ***Parole des Sans Voix*** qui ne marche que sur la pierre, mais qui ne compte que comme une oraison.

Niveau : 1

PX actuels : 4

Liens

> **Rudiger** a insulté Erdagosh.

> Je m'inquiète quant aux chances de survie de **Rudiger**.

> **La Poisse** est quelqu'un de fervent ; il a toute ma confiance.

> Je me consacre à convertir **Phirosalle** à ma foi.

La Poisse [+1]

Phirosalle [+1]

Rudiger [+2]

Équipement

Matériel	Charge
Grimoire	1
Cotte de mailles (Armure 1)	1
Masse (Rapproché)	1

Consommables	Charge
Rations de fer (10)	1
Sac d'aventurier (5)	1
Herbes et cataplasmes (2)	1

Pièces d'Or (PO) : 4

Charge max : 8 / actuelle: 6

Actions de Base du Clerc

Divinité

Vous servez et adorez **Erdagosh le Gardien des Tombes**, une divinité qui vous accorde des ***Miracles***.

Domaine (choisissez 1)

☐ Soins et Restauration

☐ Sang et Conquêtes

☐ La Civilisation

✓ Savoir et Secrets

☐ Les Opprimés et les Oubliés

☐ Ce qui Gît dans les Profondeurs.

Préceptes (choisissez 2)

☐ Votre religion prêche la souffrance purificatrice. Recevez ***Pénitence*** : **Souffrance**

✓ Votre religion est sectaire et renfermée. Recevez ***Pénitence*** : **Percer les Secrets**.

✓ Votre religion requiert d'importants sacrifices. Recevez ***Pénitence*** : **Offrandes**.

☐ Votre religion croit en l'ordalie et la guerre sainte. Recevez ***Pénitence*** : **Victoire**

Inspiration Divine

Quand vous accomplissez une de vos ***Pénitences***, votre divinité vous accorde une inspiration ou une bénédiction qui peut vous être utile. Le MJ vous dira de quoi il s'agit (un +1 dans certaines conditions, par exemple).

Communier

Quand vous consacrez un long moment (au moins 1 heure) à communier avec votre divinité, vous perdez tous les ***Miracles*** que vous avez encore et votre divinité vous offre de nouveaux ***Miracles*** : choisissez-les, tant que le total de leur ***niveau*** ne dépasse pas votre ***niveau+1***. Vous ne pouvez pas recevoir de ***Miracles*** d'un ***niveau*** supérieur au vôtre.

Faire un Miracle

Quand vous exécutez un des ***Miracles*** que votre divinité vous a accordé, ***oraisons*** comprises, lancez 2d6+***sag***. **Sur 10+** le ***Miracle*** se produit et votre divinité ne vous en prive pas : vous pouvez le faire à nouveau plus tard.

Sur 7-9, le ***Miracle*** se produit mais choisissez 1 :

> Vous attirez une attention malveillante ou vous vous mettez dans l'embarras (le MJ vous décrira comment)

> Produire ce ***Miracle*** vous éloigne de votre divinité : ***-1 continu*** quand vous ***Faites un Miracle*** jusqu'à ce que vous ***Communiez***.

> Une fois le ***Miracle*** produit, il est révoqué par votre divinité. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas ***Communié*** et reçu ce ***Miracle*** à nouveau.

Vade Retro / Vade Pro

Quand vous brandissez votre symbole sacré en faisant face aux morts-vivants, lancez ***2d6+sag***. **Sur 10+** donnez-leur un ordre et le MJ choisit : ils l'exécutent ou vous répartissez ***2d6+niveau dégâts*** entre eux comme bon vous semble. **Sur 7-9**, ils peuvent choisir de fuir ou de se figer à la place.

Actions avancées du Clerc

Quand vous montez de ***niveau*** **entre 2-5**, choisissez une des ***Actions*** suivantes.

☐ Conseil Divin

Quand vous sacrifiez quelque chose de valeur à votre divinité et que vous priez pour un conseil, votre divinité vous dit ce que vous devez faire. Si vous le faites, marquez ***1 PX***.

☐ Élu

Choisissez un ***Miracle***. Vous pouvez le recevoir comme s'il était d'un ***niveau*** inférieur (e.g. si ce ***Miracle*** est de ***niveau 3***, vous pouvez le recevoir comme s'il était de ***niveau 2***).

☐ Pénitent

Quand vous encaissez des ***dégâts*** et acceptez la douleur, vous pouvez subir ***+1d4 dégâts*** (ignorez l'***Armure***). Si vous le faites, recevez +1 la prochaine fois que vous ***Faites un Miracle***.

☐ Pesée des Ames

Quand quelqu'un pousse son ***Dernier Soupir*** en votre présence, il ajoute +1 à son jet de dés.

☐ Premiers Soins

Quand vous communiez, vous recevez gratuitement ***Soins des Blessures Légères***. Ce ***Miracle*** ne compte pas pour votre limite.

☐ Protection Divine

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous recevez ***2 Armure***.

☐ Revigorer

Quand vous soignez quelqu'un, il reçoit ***+2 à son prochain jet de dégât***.

☐ Savoir Céleste

Quand vous choisissez cette ***Action***, désignez le nom d'une autre divinité. Quand vous ***Discernez la Vérité***, vous pouvez également demander 1 au choix :

- Est-ce que [cette divinité] est vénérée ici ?
- Est-ce que ces gens servent [cette divinité]?

☐ Sérénité

Vous pouvez diviser votre attention sans problème. Quand vous ***Faites un Miracle***, vous ignorez la première pénalité de -1 pour les ***Miracles*** continus.

☐ Surpuissance

Quand vous ***Faites un Miracle***, **sur un 10+** vous pouvez choisir une option sur la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez doubler l'***effet***, les ***dégâts***, la ***durée*** ou le ***nombre de cibles*** du ***Miracle***.

Oraisons

Les Oraisons ont ceci de particulier qu'elles ne comptent pas dans votre limite de Miracles.

☐ Lumière

Touchez un objet. Il brille d'une lumière divine, aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consume aucun combustible mais sinon se comporte comme une torche normale. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Ce ***Miracle*** dure tant que vous êtes en présence de l'objet.

☐ Purification

Tenez de la nourriture ou de l'eau entre vos mains et lancez ce ***Miracle*** : cette nourriture ou cette eau est consacrée par votre divinité. En plus d'être bénite ou maudite, la substance est purifiée de toute souillure naturelle.

☐ Orientation

Le symbole sacré de votre divinité apparaît devant vous et vous indique le chemin ou l'***Action*** que votre divinité aimerait vous voir entreprendre avant de disparaître. Ce message est purement non-verbal : votre divinité ne peut pas vous parler autrement que par gestes.

Miracles de Niveau 1

☐ Arme Magique

Brandissez une arme et lancez ce ***Miracle***: cette arme inflige ***+1d4 dégâts*** jusqu'à ce que vous révoquiez ce ***Miracle***. Jusqu'à ce que vous révoquiez ce ***Miracle***, vous recevez ***-1 continu*** pour ***Faire un Miracle. Continu.***

☐ Bénédiction

Votre divinité porte assistance à votre cible en combat: celle-ci reçoit ***+1 continu*** **pour toute la durée du combat** tant qu'elle y participe. Jusqu'à ce que vous révoquiez ce ***Miracle***, vous recevez ***-1 continu*** pour ***Faire un Miracle. Continu.***

☐ Parler aux Morts

Vous pouvez parler brièvement avec un cadavre. Il répondra à 3 de vos questions du mieux qu'il peut, selon ce qu'il a appris de son vivant ou après sa mort.

☐ Sanctuaire

Vous consacrez un lieu à votre divinité. Marchez autour de l'endroit que vous voulez sanctifier et lancez le ***Miracle***. Tant que vous restez dans cette zone, vous savez quand quelqu'un agit dans votre sanctuaire avec de mauvaises intentions (comme, par exemple, celle de vous blesser vous et vos compagnons). De plus, quiconque récupère de ses blessures dans le sanctuaire récupère ***+1d4 PV***.

☐ Sentir les Alignements

Quand vous lancez ce ***Miracle***, choisissez un ***alignement*** : Bon, Mauvais ou Neutre. Un de vos sens est brièvement capable de sentir cet ***alignement***. Le ***Meneur*** vous dira ce qui est lié à cet ***alignement*** dans les limites de ce sens.

☐ Soins des Blessures Légères

Touchez votre ***cible***. Ses blessures se referment et ses douleurs s'apaisent. Votre ***cible*** récupère ***1d8 PV***.

Rudiger, Guerrier des Collines de Cendres

C'est un boulot ingrat : vivre au jour le jour par la force de votre bras, engoncé dans votre armure. Plonger tête la première au coeur du danger. Personne ne vous sonnera le cor pour avoir pris un coup de couteau dans les côtes à leur place dans cette taverne de Daimbourg. Pas une âme ne chantera vos louanges pour cette fois où vous les avez tirés du Puits de Démence, hurlant à la mort.

Peu importe.

Vous faites ça pour la gloire et l'ivresse. La rumeur des batailles et le sang chaud qui coule. Vous êtes une bête de fer. Vos amis portent des armes d'acier, mais vous, guerrier, c'est d'acier dont vous êtes fait. Alors que vos compagnons grimacent et bandent leurs blessures autour d'un feu de camp perdu dans les terres sauvages, vous portez vos cicatrices avec fierté. Vous êtes un mur sur lequel chaque danger s'écrase sans laisser de trace.

Au final, vous serez toujours le dernier debout.

Texte adapté de la traduction de Dungeon World par Grégory Pogorszelsky.

Rudiger, Guerrier des Collines de Cendres

Caractéristiques

FOR 17	[+2]	INT 9	[0]
DEX 11	[0]	SAG 8	[-1]
CON 13	[+1]	CHA 15	[+1]

Dégâts D10 +1 | Armure 2 | PV 23

PV actuels :
23

Regard dur sous un casque défoncé. Physique solide à la peau tannée.

Alignement

Bon : vous avez défendu les plus faibles que vous.

Race

Humain : une fois par partie vous pouvez relancer un jet de ***Dégâts***, le vôtre ou pas, ***Aventurier*** ou non.

Niveau : 1

PX actuels : 4

Liens

> **Phirosalle** me doit la vie, qu'il l'admette ou non.

> J'ai juré de protéger **La Poisse**.

> Je m'inquiète quant aux chances de survie de **Rurgosh**.

> **Rurgosh** est un mou, mais je vais en faire un dur à cuire, comme moi.

La Poisse [+1]

Phirosalle [+1]

Rurgosh [+2]

Équipement

Matériel	Charge
Armure d'écailles (***Armure 2***)	0
Fléau fétiche (rapproché, enjambée, puissant, salissant)	2
Arc rudimentaire (court)	2
Potion de soins (+10 PV)	1

Consommables	Charge
Flèches (3)	
Rations de fer (5)	1
Antitoxine (1)	
Herbes et cataplasmes (2)	1

Pièces d'Or (PO) : 7

Charge max : 11 / actuelle: 7

Actions de Base du Guerrier

Ouverture de Portes et de Herses

Duand vous utilisez la force brute pour détruire un obstacle inanimé, lancez ***2d6+FOR***. **Sur 10+** choisissez 3.

Sur 7-9 choisissez 2.

> Ça ne prend pas longtemps.

> Vous n'endommagez rien d'important.

> Vous ne faites pas une quantité intolérable de bruit.

> On peut réparer l'obstacle sans trop de temps ni d'effort.

Harnaché

Vous ignorez le ***mot-clé Encombrant*** des armures que vous portez. Les armures lourdes sont généralement ***Encombrantes***, ce qui les rend difficiles à porter. Vous, vous savez comment les enfiler correctement.

Santé de Fer

Ajoutez votre niveau à votre total de ***PV*** maximum. Vous gagnez donc ***1 PV*** chaque fois que vous montez de ***niveau***.

Arme Fétiche

Il y en a beaucoup comme ça, mais celle-là, c'est la vôtre. Cette arme est votre meilleure amie. Vous lui devez la vie. Elle vous accompagne quoi qu'il arrive. Vous êtes indispensables l'un à l'autre.

Choisissez une arme de base — elles pèsent toutes ***2 poids***:

❑ Epée ✓ Fléau ❑ Hache
❑ Lance ❑ Masse ❑ Poings

Choisissez une portée:

❑ Corps-à-corps
❑ Rapproché
❑ Enjambée

Choisissez 2 options:

❑ Acéré: +2 Perforant.
❑ Brille en présence d'un type de ***Créature*** de votre choix.
❑ Crochets et pointes: ***+1 Dégâts***, mais ***+1 Poids***.
❑ Dentelé. ***+1 Dégâts***.
✓ Enorme. ***+Salissant, +Puissant***.
❑ Parfaitement équilibré. ***-1 Poids***.
✓ Versatile. Choisissez une ***portée*** supplémentaire.

Choisissez une apparence:

❑ Ancien
❑ Comme neuf
❑ De faction étrange
❑ Ouvragé
✓ Sinistre
❑ Tâché de sang

Actions avancées du Guerrier

Quand vous montez de *niveau* **entre 2-5**, choisissez une des *Actions* suivantes.

☐ Arme Améliorée

Ajoutez une option à votre ***arme fétiche***.

Blindé

Quand vous encaissez des ***Dégâts***, vous pouvez laisser l'armure prendre le plus gros de l'attaque. Vous ne perdez aucun *PV* mais votre armure (ou votre bouclier) a ***-1 Armure*** tant qu'un forgeron ne s'en est pas occupé.

☐ Classes Multiples - Débutant

Recevez une ***Action*** d'une autre ***classe***. Dans ce cadre précis, le ***Grimoire du Sorcier***, ***Préparer les Sorts*** et ***Lancer un Sort*** comptent tous comme une seule et même ***Action de classe***. Pareillement, ***Communier*** et ***Faire un Miracle*** comptent tous les deux comme une seule ***Action de classe***. Si l'***Action*** dépend de votre niveau, considérez que vous êtes d'un ***niveau inférieur*** (e.g. si vous êtes ***niveau 3***, vous ne pouvez lancer que des sorts de ***niveau 2*** ou inférieur).

☐ Cuir Tanné

Même nu, vous avez ***+1 Armure***.

☐ Destinée

Quand vous consultez les esprits qui habitent votre arme personnelle, lancez ***2d6+CHA***. Ces esprits peuvent être ceux de vos ancêtres, un démon captif, l'écho des âmes de vos victimes ou n'importe quoi d'autre, à votre choix. Les esprits vous donneront un aperçu de la situation actuelle, et vous poseront peut-être une question en retour. **Sur 10+** le ***Meneur*** vous donnera cet aperçu en détail ; **sur 7-9** le ***Meneur*** vous donnera juste une impression.

☐ Forgeron

Si vous avez le temps et le matériel pour, vous pouvez forger les propriétés magiques d'un objet dans votre ***arme fétiche***. Le faire détruit l'objet magique et donne ses capacités à votre ***arme fétiche***.

☐ Interrogation

Quand vous êtes en ***Pourparlers*** et que vous utilisez la violence omme moyen de pression, lancez avec ***+FOR*** au lieu de ***+CHA***.

☐ Odeur du Sang

Après être ***Monté à l'Assaut*** d'un adversaire, vous infligez ***+1d4 Dégâts*** à l'attaque suivante contre la même cible.

☐ Sans Pitié

Quand vous infligez des Dégâts, infligez +1d4 Dégâts.

Voir Rouge : quand vous Discernez la Vérité en plein combat, prenez +1.

Phirosalle, Sorcière des Monts noirs

Ce monde a des lois. Pas celles d'un quelconque tyran. De plus grandes lois, de meilleures lois. Si vous lâchez quelque chose, ça tombe. Rien ne se perd, rien ne se crée. Les morts ne reviennent pas à la vie. Pas vrai ?

C'est incroyable ce qu'on peut se raconter pour arriver à dormir les longues nuits d'hiver !

Vous avez passé pas mal de temps à éplucher ces vieux grimoires que vous traînez partout. A faire des expériences qui vous ont presque rendu fou, à parier votre âme à chaque invocation. Pour quoi ? Pour le pouvoir, quoi d'autre ? Et pas le simple pouvoir d'un Roi ou d'une Nation mais le pouvoir de faire brûler le sang d'un homme dans ses veines. Le pouvoir d'appeler la foudre et de déplacer la roche. Le pouvoir d'ignorer ces lois si chères à tous.

Ils peuvent bien vous regarder de travers. Vous appeler " la possédée " ou " la nécromant " Qui parmi eux peut lancer une boule de feu d'un simple regard ? Nous sommes bien d'accord.

Texte adapté de la traduction de Dungeon World par Grégory Pogorszelsky.

Phirosalle, Sorcière des Monts noirs

Caractéristiques

FOR 9	[0]	INT 17	[+2]
DEX 13	[+1]	SAG 15	[+1]
CON 11	[0]	CHA 8	[-1]

Dégâts D4 | Armure 0 | PV 15

PV actuels :
15

Regard hanté, et cheveux fous. Robe étrange et physique affiné.

Alignement

Neutre: vous avez percé le secret derrière un mystère magique.

Race

Elfe : la magie est quelque chose de naturel pour vous. Vous préparez ***Sentir la Magie*** comme si c'était un ***Tour Mineur***.

Niveau : 1

PX actuels : 4

Liens

> **La Poisse** va jouer un rôle important dans les événements à venir.

> **La Poisse** n'a aucune idée de la vraie nature du monde ; je vais lui enseigner ce que je sais.

> **Rurgosh** me cache un secret important.

La Poisse [+2]

Rurgosh [+1]

Équipement

Matériel	Charge
Grimoire	1
Dague (***Corps à corps***)	1

Consommables	Charge
Rations de fer (5)	1
Sac de livres (5)	2
Potions de soins (3)	0
Antitoxines (3)	0

Pièces d'Or (PO) : 4

Charge max : 5 / actuelle: 5

Actions de Base du Sorcier

Grimoire

Vous maîtrisez plusieurs ***Sorts*** et les avez inscrits dans votre grimoire. Vous commencez avec ***3 Sorts*** de ***niveau 1*** et tous vos ***Tours Mineurs***. Quand vous ***Montez de Niveau***, vous ajoutez un nouveau ***Sort*** de votre niveau ou moins à votre grimoire. Votre grimoire pèse ***1 poids***.

Préparation de Sorts

Quand vous consacrez du temps (au moins une heure) à l'étude concentrée de votre grimoire, vous perdez tous les ***Sorts*** que vous aviez préparés et préparez de nouveaux ***Sorts*** choisis dans votre grimoire. Le total du ***niveau*** de ces ***Sorts*** ne peut pas dépasser votre propre ***niveau+1***. Vous préparez aussi tous vos ***Tours Mineurs***: ils ne comptent pas pour la limite de ***Sorts***.

Lancer un Sort

Quand vous lancez un des ***Sorts*** que vous avez préparé, ***Tours Mineurs*** compris, lancez ***2d6+INT***. **Sur 10+,** vous lancez le ***Sort*** avec succès et vous ne l'oubliez pas — vous pouvez le lancer à nouveau plus tard. **Sur 7-9**, le ***Sort*** est lancé mais choisissez 1 option:

- Vous attirez une attention malveillante ou vous vous mettez dans l'embarras (le ***Meneur*** décrira comment)
- Le ***Sort*** malmène le tissu de la réalité — prenez ***-1 continu pour Lancer un Sort*** tant que vous n'avez pas ***Préparé de Sorts*** à nouveau.
- Vous oubliez le ***Sort*** une fois lancé. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas ***Préparé de Sorts*** à nouveau.

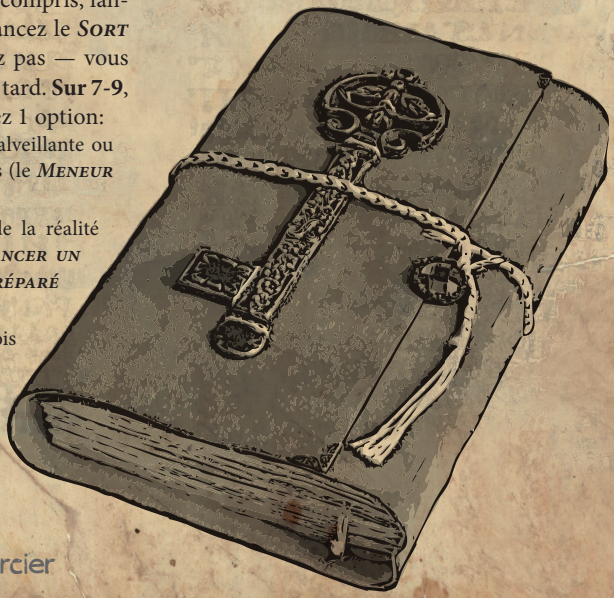
Parade Magique

Quand vous maintenez un ***Sort continu*** et que vous subissez une attaque, vous pouvez annuler le ***Sort*** et utiliser son énergie pour vous protéger: retirez son ***niveau*** des ***Dégâts*** subis.

Rituel

Quand vous passez au moins une heure à faire des expériences magiques, annoncez au MJ ce que vous voulez accomplir. Le MJ vous répondra: « Tu peux le faire, mais... », et ajoutera 1 à 4 des options suivantes :

- Ça va prendre des jours/semaines/mois.?
- Pour ça tu vas devoir...
- Tu auras besoin de l'aide de...
- Ça va coûter cher en composants magiques.
- Il faudra revoir tes ambitions à la baisse et le résultat sera peu fiable.
- Tes alliés et toi-même risquez de...
- Tu vas devoir désenchanter... pour le faire.



Actions avancées du Sorcier

Quand vous montez de *niveau* **entre 2-5**, choisissez une des *Actions* suivantes.

☐ Contremagie

Quand vous êtes touché par un effet magique, vous pouvez le contrer. Pariez un des *Sorts* que vous avez préparé et lancez *2d6+INT*. **Sur 10+**, l'effet est contré et vous gardez votre *Sort*. **Sur 7-9**, l'effet est contré et vous oubliez votre *Sort*. Le contresort ne protège que vous.

☐ Enchanteur

Quand vous avez du temps devant vous et que vous étudiez un objet magique, demandez au MJ ce que fait cet objet, et il vous répondra sincèrement.

☐ Grimoire Augmenté

Ajoutez un nouveau *Sort* ou *Miracle* de n'importe quelle *classe* à votre grimoire. Vous le lancez comme un *Sort* normal.

☐ Je-Sais-Tout

Quand l'*Aventurier* d'un autre joueur vous demande un conseil important et que vous prenez le temps d'y réfléchir sérieusement et de lui donner ce qui est selon vous la meilleure marche à suivre, il prend *+1 à l'avenir* quand il suit votre conseil et vous marquez *1 PX* s'il le suit.

☐ Logique

Quand vous utilisez la raison pure pour analyser vos alentours, vous pouvez *Discerner la Vérité* avec *INT* au lieu de *SAG*.

☐ Parma Magica

Tant que vous avez au moins encore un *Sort* préparé, vous avez *+2 Armure*.

☐ Prodige

Choisissez un *Sort*. Vous préparez ce *Sort* comme s'il était d'un *niveau* inférieur (si le Sort est de *niveau 3*, vous le préparez comme s'il était de *niveau* 2).

☐ Puits de Savoir

Quand vous vous remémorez les *Contes et Légendes* à propos de quelque chose que personne ne connaît, *prenez +1*.

☐ Surcharge Magique

Quand vous *Lancez un Sort*, **sur 10+** vous pouvez si vous le désirez choisir une option sur la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez doubler l'*effet*, les *Dégâts*, la *durée* ou le nombre de *cibles* du *Sort*.

Tours Mineurs

Les Tours Mineurs ont ceci de particulier qu'ils ne comptent pas dans votre limite de sorts.

☐ Lumière

Touchez un objet. Il brille d'une lumière magique, aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consume aucun combustible mais sinon se comporte comme une torche normale. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Ce sort dure tant que vous êtes en présence de l'objet.

☐ Servant Invisible

Vous invoquez un automate magique et invisible qui ne peut faire qu'une chose : porter vos affaires. Il a une *Charge de 2* et porte tout ce que vous lui confiez. Il ne peut rien ramasser tout seul, juste recevoir des objets.

Les objets portés par votre servant invisible semblent flotter dans les airs quelques pas derrière vous. Un servant invisible est immédiatement révoqué dès qu'il subit le moindre ***Dégât*** ou qu'il n'est plus en votre présence.

☐ Prestidigitation

Vous faites un petit tour de vraie magie. Si vous touchez un objet pendant que vous lancez ce sort, vous pouvez le changer de façon superficielle: le nettoyer ou le souiller, le réchauffer ou le refroidir, changer son goût, son odeur ou sa couleur. Si vous lancez ce sort sans toucher d'objet, vous pouvez créer une petite illusion, pas plus grande que vous-même. Cette illusion est faiblarde et ne trompera personne, mais ça peut en amuser certains.

Sorts de Niveau 1

☐ Alarme (dans le grimoire ☐)

Marchez le long d'un cercle. Tant que vous ne préparez pas de nouveaux ***Sorts***, vous êtes prévenu magiquement dès qu'une ***Créature*** franchit ce cercle. Si vous êtes endormi, le sort vous réveille.

☐ Charme-Personne (dans le grimoire ☐)

Touchez votre ***cible***. Elle vous considère comme son ami jusqu'à ce qu'elle subisse des ***Dégâts*** ou que vous lui prouviez clairement que vous n'avez pas ses meilleurs intérêts en vue. Tant que ça dure, vous pouvez utiliser votre amitié comme moyen de pression pour ***Pourparler***. ***Enchantement***.

☐ Invisibilité (dans le grimoire ☐)

Touchez quelqu'un et lancez ce ***sort***. Votre ***cible*** devient invisible! Le ***sort*** se maintient tant que la ***cible*** n'attaque personne et tant que vous ne le révoquez pas. Tant que vous maintenez ce sort, vous ne pouvez pas lancer d'autres sorts. ***Illusion, Continu***.

☐ Parler aux Esprits (dans le grimoire ☐)

Vous conjurez la présence de ***Créatures*** d'un autre plan, suffisamment près pour entendre leur voix. Désignez l'esprit que vous voulez contacter (ou laissez le choix au Meneur). Il est contraint de répondre à 1 question du mieux qu'il peut avant d'être révoqué. ***Invocation***.

☐ Projectile Magique (dans le grimoire ☐)

Vous lancez un projectile fait de magie pure du bout de vos doigts. Infligez automatiquement ***2d4 Dégâts*** à une ***cible***. ***Evocation***.

☐ Sentir la Magie (dans le grimoire ☐)

Un de vos sens s'éveille brièvement à la magie. Le MJ vous dira ce qui est magique à votre portée. ***Divination***.

☐ Télépathie (dans le grimoire ☐)

Touchez votre ***cible***. Vous formez un lien télépathique vous permettant de discuter par la pensée avec cette personne. Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien télépathique à la fois. ***Divination, Continu***.

La Poisse, Voleuse de la Cité de l'Aube

Vous les entendez sans cesse pendant ces longues veillées autour du feu. À ressasser la bataille de truc ou machin. À prêcher que tel ou tel dieu veille sur votre joyeuse compagnie. Vous, vous comptez vos pièces et vous souriez dans votre coin – ça, c'est la vraie vie. Vous seul savez ce qui fait tourner le monde : la cupidité pure et simple.

Bien sûr, ils vous font la grimace chaque fois vous vous esquivez toute seule mais sans vous, lequel d'entre eux aurait été coupé en deux par une guillotine dissimulée ou serait mort empoisonné par un dard giclant d'un mur ? Laissez-les dire. Quand vous prendrez votre retraite, vous lèverez votre verre en l'honneur de feu vos compagnons.

Assise sur votre trône. Dans votre château. Bourré de trésors. Espèce de vaurienne...

La Poisse, Voleuse de la Cité de l'Aube

Caractéristiques

FOR 15	[+2]	INT 9	[0]
DEX 17	[+2]	SAG 11	[0]
CON 8	[-1]	CHA 13	[+1]

Dégâts D8 | Armure 1 | PV 14

PV actuels :
14

Regard fourbe et cheveux libres. Habit passe-partout et physique noueux.

Alignement

Chaotique: vous vous êtes jeté au coeur de l'action sans réfléchir.

Race

Humain: vous êtes un professionnel. Quand vous vous remémorez des ***Contes et Légendes*** ou que vous ***Discernez la Vérité*** à propos d'activités criminelles, ***prenez +1 au prochain jet***.

Niveau : 1

PX actuels : 4

Liens

> J'ai volé quelque chose à **Rurgosh**.
> **Phirosalle** est toujours là pour m'aider quand ça tourne mal.
> **Phirosalle** et moi, on est sur un gros coup.
> **Rudiger** en sait beaucoup trop à mon propos.

Phirosalle [+2]

Rudiger [+1]

Rurgosh [+1]

Équipement

Matériel	Charge
Armure de cuir (***Armure 1***)	1
Rapière (***Rapproché, Précis***)	1

Consommables	Charge
Dagues (***Proche***) (3)	1
Rations de fer (5)	1
Sac d'aventurier (5)	1
Larmes de serpent (3)	0
Huile de Tagit (1)	0

Pièces d'Or (PO) : 18

Charge max : 8 / actuelle: 5

Actions de Base du Voleur

Expertise des Pièges

Quand vous prenez le temps d'étudier une zone dangereuse, lancez ***2d6+DEX***. **Sur 10+,** retenez 3; **sur 7-9,** retenez 1. Pendant que vous vous déplacez dans cette zone, dépensez 1 pour poser une des questions suivantes:

- Est-ce qu'il y a un piège ici et si oui, comment se déclenche-t-il?
- Que fait ce piège quand on le déclenche?
- Qu'est-ce qu'il y a d'autre de caché ici?

Carrière Criminelle

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches à quelqu'un ou désactivez un piège, lancez ***2d6+DEX***. **Sur 10+,** tous les 3. **Sur 7-9,** choisissez 2 :

- Vous n'attirez pas d'attention malvenue.
- Vous ne jouez pas avec votre santé.
- Vous arrivez à vos fins.

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 3 doses de ce poison. Si vous avez le temps et les composants, vous pouvez distiller 3 nouvelles doses de ce poison.

Morale Elastique

Quand quelqu'un essaie de déterminer votre ***alignement***, vous pouvez répondre par l'***alignement*** qui vous chante.

Attaque dans le Dos

Quand vous attaquez quelqu'un sans défense ou par surprise, choisissez : soit vous infligez vos ***Dégâts***, soit vous lancez ***2d6+DEX***. Si vous lancez les dés, **sur 10+,** choisissez 2 options. **Sur 7-9,** choisissez-en 1:

- Vous ne finissez pas au corps-à-corps avec votre victime.
- Vous infligez vos Dégâts +1d6.
- Vous ouvrez une faille, +1 à l'avenir pour un allié ou vous-même si vous en tenez compte.
- Vous réduisez son Armure de 1 jusqu'à ce qu'il la répare.

Poisons

Herbe de Sang

Dangereux, Appliqué, 2 Po, 0 Poids

La cible inflige ***-2 Dégâts continu*** jusqu'à ce qu'elle soit soignée.

Racines d'Or

Dangereux, Appliqué, 10 Po, 0 Poids

La cible traite la prochaine ***Créature*** qu'elle voit comme une personne de confiance, jusqu'à ce qu'on lui prouve le contraire.

Huile de Tagit

Dangereux, Appliqué, 3 Po, 0 Poids

La cible s'endort d'un sommeil léger.

Larmes de Serpent

Dangereux, Appliqué, 2 Po, 0 Poids

La cible subit ***5 Dégâts*** de suite et ***3 Dégâts*** quelques instants plus tard. Ces ***Dégâts*** ne peuvent être soignés tant que le poison n'est pas purgé.

Actions avancées du Voleur

Quand vous montez de *niveau* **entre 2-5**, choisissez une des *Actions* suivantes.

☐ À l'Affût

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

☐ Contacts

Quand vous faites savoir au milieu local que vous cherchez quelque chose dont vous avez besoin, lancez *2d6+CHA*. **Sur 10+**, quelqu'un vous l'apporte. **Sur 7-9**, vous devez vous contenter de quelque chose d'approchant ou vous allez devoir rendre la pareille plus tard, au choix.

☐ En Passant

Quand vous maniez une arme ***Précise***, votre ***Attaque dans le Dos*** fait ***+1d6 Dégâts supplémentaires.***

☐ Maître Empoisonneur

Une fois que vous avez utilisé un poison une fois avec succès, il n'est plus jamais ***Dangereux*** pour vous.

☐ Opulence et Bon Goût

Quand vous exhibez votre plus précieuse possession sous le nez de tout le monde, désignez un ***Figurant*** présent. Il fera tout pour obtenir cet objet, ou quelque chose qui s'en approche. Cette obsession dure tant que vous lui brandissez l'objet sous le nez.

☐ Prudent

Quand vous obtenez un échec avec votre ***Expertise des Pièges***, vous retenez toujours au moins 1 (mais le ***Meneur*** fait son ***action*** malgré tout).

☐ Seul Contre Tous

Quand vous combattez en sous-nombre, ***+2 Armure.***

☐ Tambouille Mortelle

Quand vous avez du temps devant vous, les ingrédients nécessaires et un endroit calme où faire votre tambouille, vous pouvez préparer 3 doses d'un poison qui n'est pas ***Dangereux*** pour vous.

☐ Venimeux

Quand vous appliquez sur votre arme un poison qui n'est pas ***Dangereux*** pour vous, remplacez le mot-clé ***Appliqué*** par le mot-clé ***Toucher.***