

MAGNUS LE PRESTE



Fraîchement arrivé dans la cité, Magnus fut pris pour cible par un groupe de malfrats qui cherchaient à le soulager de sa bourse. Bien que largement dépassé en nombre, il combattit vaillamment, et l'issue finale aurait été bien différente si Kort, sortant d'un pas lourd d'une ruelle voisine, ne s'était joint au combat. Depuis cette rencontre, les deux ont développé une amitié solide et ont commencé à voyager ensemble.

Bien qu'il essaie de conserver l'apparence bourrue d'un redoutable voyou, au fond de lui Magnus se soucie des démunis et se retrouve souvent à les défendre.

Culture : humaine.

Allure : 8 (d8).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d8, Perception d6, Performance d4, Persuasion d6, Subterfuge d8.

Atouts : Ambidextre, Véloce.

Handicaps : Impulsif (Majeur), Héroïque (Majeur).

PARADE
5

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Ambidextre :** ignore -2 de Main non directrice.

ACTIONS

✂ **Dague :** Combat d8, d6+d4.

✂ **Dague lancée :** Athlétisme d8, 3/6/12, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

4 dagues, outils de serrurier, cape de voleur (Discrétion +1 dans Pénombre ou Obscurité), grappin et filin, 15 rilks d'or.

Un voyou bourru qui se soucie des démunis. Doué de ses dix doigts, il est souvent un peu trop prompt à agir.

■ **POINTS FORTS :** Se déplace rapidement, ambidextre, discret.

■ **POINTS FAIBLES :** Impulsif, héroïque.



KORT LE DUR



Entraîné pour combattre dans les fosses, Kort eut la langue coupée par un maître brutal. Il acquit finalement sa liberté et échoua dans la Cité des Voleurs. Là, il rencontra Magnus le Preste, et devint rapidement son ami. Magnus et Kort sont maintenant inséparables.

Bien que Kort ne puisse parler, il a maîtrisé un vocabulaire fait de gestes et de grognements. Ceux qui le côtoient apprennent rapidement (au bout de quelques semaines) à communiquer avec lui, et n'ont plus besoin d'un Jet d'Intellect pour ce faire.

Culture : humaine.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d10, Culture générale d4-1, Discrétion d4, Intimidation d8, Perception d6-1, Persuasion d4-1, Réparation d4, Soins d4.

Atouts : Costaud, Nerfs d'acier.

Handicaps : Ignorant (Majeur), Illettré (Mineur), Moche (Mineur).

PARADE
7

RÉSISTANCE
7

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Costaud :** Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.
- * **Nerfs d'acier :** ignore -1 de Blessure.
- * **Taille 1 :** Costaud inclus.

ACTIONS

- 🗡️ **Gourdin ferré :** Combat d10, d8+d6.

ÉQUIPEMENT

Gourdin ferré, vêtement usés, 47 rilks d'or, 1 smerduk d'argent.



Un costaud gladiateur maintenant libre. Sa langue coupée, il communique par gestes avec ses alliés, notamment avec son ami inséparable, Magnus.

■ **POINTS FORTS :** Combat, intimidation, nerfs d'acier

■ **POINTS FAIBLES :** Parle par signes, n'a pas reçu d'éducation, ne connaît pas grand chose à la vie hors des fosses.

Le handicap Muet n'existait pas quand ce personnage a été créé. Si le joueur s'en sent capable, le MJ peut l'autoriser à le prendre à la place d'Illettré et Moche.

TREENA LA SOURIS



Treena a rejoint une troupe d'acrobates après avoir assisté à l'un de leurs spectacles de rue à Lankmar. Au cours des années suivantes, elle apprit les arts de la représentation, à manier la foule, et à soulager les bourses des spectateurs. À l'aide des talents acquis durant ses années de vagabondage, elle devint une experte de la cambriole. Ses frasques ont attiré l'attention de la guilde des voleurs, ce dont elle se serait bien passée, mais elle a, jusqu'à présent, réussi à éluder ses représentants. En dépit de ses manières de voleuse, Treena est une amie sûre et fidèle.

Culture : humaine.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8(R) (escalade urbaine +1), Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d8 (urbain +1), Perception d6, Performance d6, Persuasion d4, Réparation d6, Subterfuge d8+1.

Atouts : Acrobate, Voleuse.

Handicaps : Prudente (Mineur), Loyale (Mineur), Recherchée (Majeur — la guilde des Voleurs).

PARADE
5

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Acrobate** : Relance gratuite en Athlétisme (acrobatie, empoignade et équilibre).

ACTIONS

✂ **Épée courte** : Combat d6, 2d6.

✂ **Dague** : Combat d6, d6+d4.

☒ **Dague lancée** : Athlétisme d8, 3/6/12, d6+d4.

☒ **Fronde** : Athlétisme d8, 4/8/16, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Épée courte, dague, fronde, 20 pierres, outils de serrurier, 16 rilks d'or, 1 smerduk d'argent.



Acrobate vagabonde et joviale. Cambrioleuse de talent qui aimerait rester éloignée de la guilde des voleurs.

■ **POINTS FORTS** : Acrobate, discrète, pickpocket.

■ **POINTS FAIBLES** : Recherchée par la guilde des voleurs, loyale envers ses alliés.

NIMÉRIA LA MAGE DU FEU



Niméria est une femme mystérieuse venue du grand désert oriental, qui a gagné la Cité des Voleurs en quête d'aventures et de savoir. Restée fidèle aux coutumes de son peuple, elle se drape d'une lourde toge noire qui la cache entièrement de la tête aux pieds, si ce n'est ses yeux. Sous l'imposant vêtement se trouve une belle femme aux cheveux de jais et au corps souple. Sa beauté est tempérée par son caractère : Niméria trouve incompréhensible la vie de la cité et ses habitants.

Culture : humaine.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Éducation d4, Équitation d4, Magie d8, Occultisme d8, Perception d4, Performance d4 (séduisante +1), Persuasion d4 (non semblable -2, séduisante +1), Provocation d6.

Atouts : Arcanes (Magie élémentaire-Feu), Chanceuse, Séduisante.

Handicaps : Étrangère (Mineur), Phobie (Mineur — grandes étendues d'eau), Présomptueuse (Majeur).

PARADE
6 (1)

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Chanceuse :** +1 jeton par session.
- ✂ **Magie élémentaire (feu) :** Magie d8, 10 PP.
- * **Phobie (Mineur — grandes étendues d'eau) :** action -1 en présence de grandes étendues d'eau.

ACTIONS

- ✂ **Bâton :** Combat d6, 2d4, Parade +1, 2 mains.
- ✂ **Déflexion :** Magie d8, 3 PP, 8 cases, 5 rd. Attaques sur la cible à -2 [-4] — par cible supp. (+1).
- ✂ **Éclair :** Magie d8, 1 PP, 16 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).
- ✂ **Frappe :** Magie d8, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Dégâts +2 [+4] sur arme ou munitions — par cible supp. (+1).

ÉQUIPEMENT

Toge noire, bâton, 49 rikks d'or.

Belle femme venue d'un pays lointain en quête d'aventure et de savoir.

■ **POINTS FORTS :** Magie du feu, occultisme, provocatrice.

■ **POINTS FAIBLES :** Étrangère, un peu trop sûre d'elle.



LUCAS LE BRAVE



Troisième fils d'un prêteur sur gages influent issu de la petite noblesse, Lucas mène une vie inconnue de la plupart des citoyens de Lankhmar. Il a été éduqué par des tuteurs et des maîtres d'armes, et c'est un escrimeur-né. Dans la journée, Lucas s'occupe des affaires familiales, prêtant et recouvrant de l'argent. Mais la nuit il change du tout au tout, et s'adonne aux plus bas plaisirs de la rue, cherchant des femmes, du vin et les ennuis. Il compte plus sur ses talents martiaux que sur son statut social pour se sortir des ennuis.

Lucas a réussi à faire en sorte que sa famille ignore sa double vie. Le prix à payer serait des plus élevés si jamais son père apprenait son secret !

Culture : lankhmarien.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4 (classes supérieures +2), Discrétion d4, Équitation d4, Intimidation d4, Jeu d6, Perception d6+2, Persuasion d6 (Réseautage classes supérieures +2), Provocation d6.

Atouts : Aristocrate, Vigilant.

Handicaps : Handicaps : Bizarrie (Mineur — déteste se salir), Cupide (Mineur), Obligations (Majeur — commerce familial).

PARADE
7 (1)

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Blasé :** ignore -2 au jet de Terreur.

ACTIONS

✚ **Rapide lourde :** Combat d8, 2d6, Parade +1.

✚ **Dague :** Combat d8, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Rapide lourde, dague, vêtements sur mesure, 7 rilks d'or, 5 smerduks d'argent.



Jeune aristocrate à la double vie. Le jour il est prêteur sur gages, la nuit il tape le carton et court après les femmes dans les bas quartiers.

- **POINTS FORTS :** escrimeur, provocateur.
- **POINTS FAIBLES :** n'aime pas se salir, doit s'occuper du commerce familial.

KARAAK L'ÉVANESCENT



Seul rescapé lors d'un pogrom contre les goules, il fut adopté les assassins de sa famille, qu'il massacra et mangea en représailles à son adolescence. Depuis, il fuit sa condition de goule en écumant les mers en tant que pirate. Récemment, il a acheté son propre sloop en contractant un crédit auprès d'un usurier peu recommandable.

Culture : goule

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d6	d6	d4

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d6, Navigation d6, Perception d6, Persuasion d4 (non semblable -2), Survie d8^(R), Tir d4.

Atouts : Explorateur, Pique revigorante.

Handicaps : Étranger (Mineur — goule), Obligation (Mineur — remboursement du sloop, 500 rilks d'or), Recherché (Majeur — meurtrier).

PARADE
7 (2)

RÉSISTANCE
4

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Chair transparente :** Parade +2 sans armure ou vêtement.
- * **Compétence innée :** commence avec Intimidation à d6 et d12+1 comme limite.
- * **Explorateur :** Relance gratuite en Survie pour résister à la Fatigue due à la chaleur ou au froid.
- * **Pique revigorante :** si Épreuve avec Succès, annule Distrait ou Vulnérable d'un allié.

ACTIONS

🗡 **Sabre d'abordage :** Combat d6, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Sabre d'abordage, vêtements normaux, 29 rilks d'or et 8 agols de bronze.

Goule élevée par des marchands humains, il les a massacrés en découvrant qu'ils ont tué sa famille biologique avant de s'enfuir de Lankhmar pour devenir contrebandier et pirate.

■ **POINTS FORTS :** navigation, explorateur, intimidation.

■ **POINTS FAIBLES :** rancunier, recherché pour meurtre.

L'INVISIBLE (SLOOP, PETIT)

Il contient une salle commune, une petite cuisine, une chambre (juste la place pour un hamac et un sac de marin) et 3 pièces (la cale).

Son Mod est de 0, son Influence de -2 (s'applique aux jets de Persuasion envers les membres identifiés de l'équipage).

CARACTÉRISTIQUES

Taille : Grande (7) ;
Manœuvrabilité : +1 ; Vitesse max. : 15 km/h ; Résistance : 10 (2) ; Équipage : 1+5 ; Prix : 500 rilks d'or.



DRUHN LA DISTANTE



Spadassine d'exception, monte-en-l'air renommée, Druhn est en fait une goule camouflée parmi les humains. Son secret la force à garder ses distances avec les autres membres de sa profession, pourtant elle sait parfaitement tirer parti de sa nature mais elle reste très curieuse de la nature humaine et avide d'aventures.

Culture : goule.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d4

Compétences : Athlétisme d6 (escalade ou poursuite +2), Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d8, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4, Subterfuge d6, Tir d8.

Atouts : Assassine, Coureuse.

Handicaps : Bizarrerie (cannibale), Étrangère (goule — si non maquillée), Prudente, Timorée, Secret (Majeur — goule, si découverte deviendra déshonorée).

PARADE
6

RÉSISTANCE
4

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Assassine :** dégâts +2 sur cible Vulnérable ou Attaque surprise.
- * **Chair transparente :** Parade +2 sans armure ou vêtement. Non pris en compte car généralement habillée et maquillée.
- * **Compétence innée :** commence avec Intimidation à d6 et d12+1 comme limite.
- * **Coureuse :** si à pied, ignore terrain difficile.

ACTIONS

- ✦ **Épée courte :** Combat d8, 2d6.
- ✦ **Arc :** Tir d8, 12/24/48, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Pèlerine, tenue de rechange, maquillage (valeur 5 a), épée courte, arc, carquois et 20 flèches, 3 smerduks d'argent.

Goule maquillée et déguisée pour se faire passer pour humaine. Spadassin discret et efficace.

- **POINTS FORTS :** assassin, facilité de déplacement à pied
- **POINTS FAIBLES :** secret (c'est une goule), prudente.



TREEZ L'ÉCLAIREUSE



Treez est une Mingole pur jus, elle monte et se bat à cheval depuis son enfance. Mais, tombée amoureuse d'une des concubines du chef de sa tribu, elles tentèrent de fuir avec elle. Rattrapées toutes les deux, la concubine fut exécutée et, elle, bannie. Ne sachant que combattre, elle sert de mercenaire au plus offrant ce qui a fini par l'amener à Lankhmar. Malheureusement le meurtre de son amante devant ses yeux la hante souvent et elle se réfugie dans l'alcool pour oublier.

Culture : mingol.

Allure : 6.

AGI d8	ÂME d4	FOR d8	INT d6	VIG d6
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

Compétences : Athlétisme d4, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d8, Équitation d8, Perception d6, Persuasion d4, Tir d8, Survie d4.

Atouts : Poigne ferme.

Handicaps : Ennemi (Mineur — clan Mingol), Mauvaise habitude (Majeur — Alcool), Rien à perdre.

PARADE
7 (1)

RÉSISTANCE
8 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Compétence innée :** commence avec Équitation à d6 et d12+1 comme limite.
- * **Mauvaise habitude (Majeur — Alcool) :** subit 1 Fatigue par 24h de manque si Échec de Vigueur.

ACTIONS

- 🗡️ **Sabre long :** Combat d8, 2d8.
- 🏹 **Arc :** Tir d6, 12/24/48, 2d6.
 - + **Poigne ferme :** ignore -2 de Plateforme instable et -1 de course.

ÉQUIPEMENT

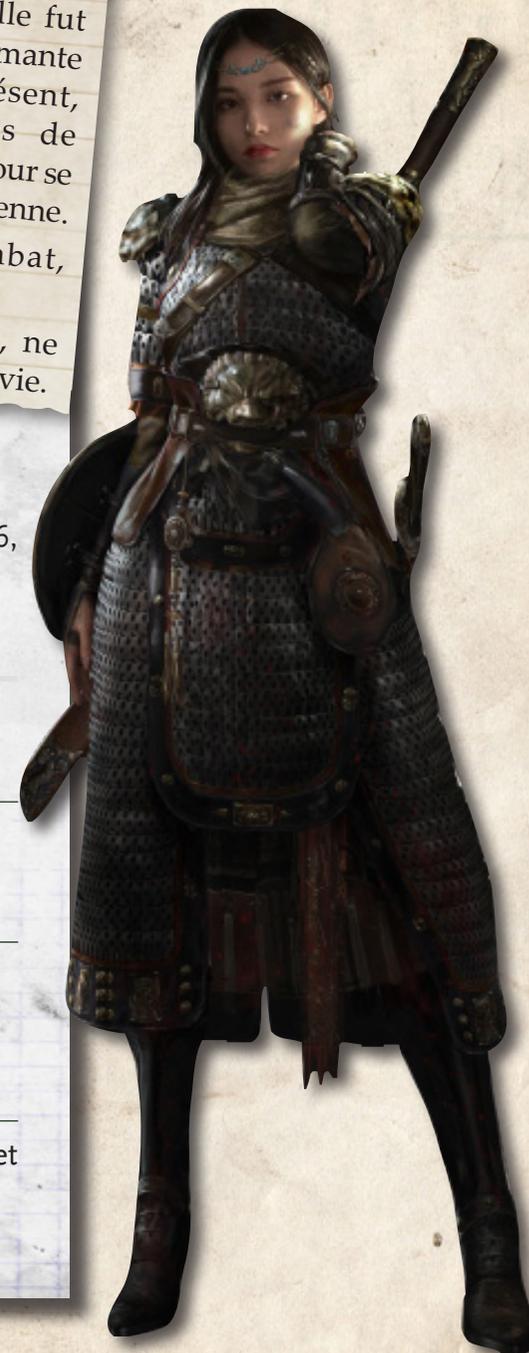
Cheval sellé, arc avec carquois et 20 flèches, sabre long et petit bouclier rond (+1), maille (+3 torse, bras et jambe), 14 rilks d'or et 5 agols de bronze.

Note : à dépensé 1 point de Handicap pour 100 rilks d'or supplémentaires.

Tombée amoureuse d'une des femmes du chef, elle fut bannie tandis que son amante était exécutée. A présent, elle vend ses services de combattante et pisteuse pour se payer sa bouteille quotidienne.

■ **POINTS FORTS :** combat, équitation, vue acérée

■ **POINTS FAIBLES :** alcool, ne tient pas beaucoup à sa vie.



HRILA LA MAÎTRESSE DES RATS



Modeste, Hrila a longtemps vécu parmi les mendiants, à œuvrer pour leur santé. Têtue et droite dans ses chausse trouées, elle fut déclarée pPersona non grata par le roi des mendiants pour lui avoir tenu tête. Elle est alors entrée au service de la guilde des voleurs. Grâce à son affinité avec les animaux et sa capacité à voir à travers leurs yeux, elle est une excellente informatrice.

Culture : Lankhmarienne.

Allure : 5 (d6-1).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6-1	d8	d4-1	d8	d6-1

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d8, Discrétion d6, Magie d8, Occultisme d6, Perception d8+2, Persuasion d8, Soins d8+2.

Atouts : Arcanes (magie blanche), Guérisseuse, Vigilante.

Handicaps : Âgée, Ennemi (Mineur — Roi des mendiants), Têtue.

PARADE
6 (1)

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

✂ **Arcanes (magie blanche) :** Magie d8. Contrecoup : Fatigue (30 min), fin des pouvoirs actifs.

* **Blasé :** ignore -2 au jet de Terreur.

ACTIONS

✂ **Bâton :** Combat d4, 2d4, Parade +1.

✂ **Ami des bêtes :** Magie d8-1 (1+ PP), 6 cases, 10 min. Parle aux animaux et les contrôle — chevauteur d'esprit (+1).

✂ **Convocation de bête :** Magie d8-1 (2+ PP), 6 cases, 5 rd. Fait apparaître un animal — chevauteur d'esprit (+1), Morsure ou Griffes For+d6 (+1), Vol Allure 12 (+2).

ÉQUIPEMENT

Vieille robe, bâton de marche, fiole de poison (5 doses, -1 Fatigue/dose), 36 rilks d'or et 5 agols de bronze.



Vieille femme têtue, pleine de compassion et d'attention pour les mendiants et autres démunis. Elle a un don exceptionnel avec les animaux, surtout les rats.

■ **POINTS FORTS :** magie blanche, guérisseuse, rat de compagnie

■ **POINTS FAIBLES :** âgée, ennemi (chef de la guilde des mendiants).

KIRO, RAT DE COMPAGNIE

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d4-3	d6(A)	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d8, Perception d8 (sens +2).

PARADE
5

RÉSISTANCE
3

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Taille -3 :** Très petit (-4).

ACTIONS

✂ **Morsure :** Combat d6, d6.

MUUMBA LE PRÊTRE DE SHANGO



Prêtre-guerrier de Shango, dieu de la foudre et du combat, Muumba conclut son noviciat par un voyage initiatique à la gloire de son dieu. Il se pose parfois des questions sur sa foi et sa vocation, ce qui le pousse à appliquer à la lettre les préceptes de Shango (combattre jusqu'au bout, justice expéditive), souvent au grand désespoir de son entourage.

Culture : kleshite.

Allure : 8 (d8).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d4, Éducation d6, Perception d6, Persuasion d6^(R), Stratégie d6.

Atouts : Prêtre, Véloce, Vif.

Handicaps : Impitoyable (Mineur — applique les préceptes de Shango à la lettre), Poches percées (Mineur — donne son argent aux plus nécessiteux), Serment (Majeur — religion).

PARADE
8 (2)

RÉSISTANCE
5[+2]

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Prêtre :** gagne un Jeton sur utilisation d'un 2 en Initiative. Relance gratuite en Persuasion envers les fidèles.

* **Vif :** peut repiocher tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une. Il peut tout à fait décider de finalement garder un 2 pour gagner un jeton (Prêtre).

ACTIONS

✂ **Mambele (hachette) :** Combat d8, d8+d6.

☒ **Mambele (hachette) :** Athlétisme d6, 3/6/12, d8+d6.

ÉQUIPEMENT

Bouclier ovale en cuir (+2), Mambele (hachette kleshite bicornue) et 5 agols de bronze.

Fervent adorateur du dieu tonnerre, il n'apprécie pas les libertés prises par son clergé par rapport à l'enseignement originel. Observateur et calculateur, il combat avec intelligence et stratégie.

■ **POINTS FORTS :** combattant, stratège

■ **POINTS FAIBLES :** doute et s'interroge avant d'agir, se montre souvent sans pitié.



Hragard le Négociant



Avide de civilisation et de raffinements décadents, choses dont il s'est senti privé lors de son enfance dans les déserts glacés du Nord, Hragard voulait trouver un métier qui le comblerait. N'ayant pas de grandes aptitudes au combat, il devint marchand, et s'avéra plutôt doué dans cette branche car il en tira de l'argent et des contacts. Mais, il commence à s'ennuyer et l'excitation et les aventures de ses débuts lui manquent.

Culture : humain.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d4	d8	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Culture générale d8 (underground ou criminel +2), Discrétion d4, Éducation d8, Équitation d4, Intimidation d4-2 (underground ou criminel +2), Jeu d6, Navigation d4, Perception d6, Persuasion d8R (underground ou criminel +2), Provocation d6.

Atouts : Charismatique, Réseau, Riche.

Handicaps : Bavard, Bizarrerie (raffole des mets fins et des habits extravagants), Cœur d'artichaut, Prudent.

PARADE
3 (1)

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Compétence innée :** commence avec Provocation à d6 et d12+1 comme limite.
- ✂ **Riche :** revenus annuels de 150 rilks d'or.

ACTIONS

✂ **Canne :** Combat d4-2, 2d4, Parade +1.

ÉQUIPEMENT

Cheval, canne, riches vêtements sur mesure, 98 rilks d'or (Rolf et Verm payés avec un mois d'avance).

Deux mercenaires enrôlés comme gardes : Rolf le gras et Verm le confus. Leur salaire de misère est de 50 algols de bronze par mois et par personne, mais Hragard doit subvenir à leurs besoins : logement, nourriture, vêtement et équipements, ils boivent le reste de leur solde à la première occasion.



Marchand charismatique et raffiné, au commerce florissant. Lassé du train-train quotidien, il rêve d'aventures.

- **POINTS FORTS :** charismatique, éduqué, riche, bonnes relations parmi les criminels et les contrebandiers.
- **POINTS FAIBLES :** très bavard, ne sait pas dire non à une jolie femme.

Rolf le Gras et Verm le Confus

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d8	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d4, Équitation d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4, Survie d4, Tir d6.

Handicaps : Bizarrerie (Goinfre — Rolf le gras. S'embrouille même sur des choses simples — Verm), Loyaux.

Atouts : Combatifs.

PARADE
5

RÉSISTANCE
7 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Combatifs :** annuler Secoué ou Sonné +2.

ACTIONS

✂ **Grand gourdin :** Combat d6, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Grand gourdin, veste en cuir épais (torse).

MISSAH L'INSTRUITE



Obnubilée par la magie depuis son plus jeune âge, elle s'est faite bannir de son école de magie pour avoir tenté des expériences au-delà de toute éthique, juste à cause de sa curiosité malsaine. Dès lors, elle s'est mise au service de la guilde des voleurs qui ont l'avantage de financer ses lubies et de lui donner parfois accès à des manuscrits ou des artefacts volés.

Culture : rateline.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d6, Éducation d6, Intimidation d6, Magie d8, Navigation d4-2 (orientation +2), Occultisme d4, Perception d6 (indice +2), Persuasion d4 (non semblable -2), Recherche d8 (indice +2).

Atouts : Investigatrice, Arcanes (Magie noire).

Handicaps : Obsession (Majeur — pour la magie), Anémique, Suspicieuse, Étrangère (Mineur — rateline).

PARADE
4

RÉSISTANCE

5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Anémique :** Vigueur -2 pour résister à la Fatigue des Périls.
- * **Arcanes (magie noire) :** Magie d8. Contrecoup : Fatigue (30 min), fin des pouvoirs actifs et 1 point de Corruption.
- * **Compétence innée :** commence avec Discrétion à d6 et d12+1 comme limite.
- * **Parenté avec les rats :** perçue comme un rat géant par les animaux.
- * **Sens de l'orientation :** Intellect pour retrouver chemin si déjà emprunté. (Poursuite +2).
- * **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

ACTIONS

- ☒ **Dague :** Combat d4, 2d4.
- ☒ **Lecture des pensées :** Magie d8-1 (2 PP), 8 cases, Inst. Arcanes vs. Intellect pour lire une pensée [sans que la cible en ait conscience].
- ☒ **Terreur :** Magie d8-1 (2 PP), 8 cases, Inst. Provoque un jet de Terreur [-2] — GM (+2), GG (+3).

ÉQUIPEMENT

Loupe, dague, livre de notes, 5 bougies, silex et amorce, gants de cuir, 47 rilks d'or et 5 agols de bronze.

Ex-apprentie de l'académie de magie, expulsée pour son manque de retenue morale et son indiscipline. Devenue experte en menaces et extorsions pour la guilde des voleurs.

■ **POINTS FORTS :** magie noire, investigatrice, intimidation

■ **POINTS FAIBLES :** obsession pour la magie, suspicieuse.

