

# AMOK



## Paladin

Lors d'une attaque contre notre village par un nécromant, mon aimée fut terrassée sous les griffes d'un mort-vivant. Ma voie alors toute tracée, je suis devenu un servoiteur de la lumière. Je protège l'humanité des thaumaturges maléfiques. Je suis juge et bourreau. Gare à toi, magicien ! Si ton cœur n'est pas pur, alors tu es mon ennemi.



Allure 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d6	d8	d10	d4	d6	7 (1)	8 (3)

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d4, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Équitation d6, Foi d6, Intimidation d4, Occultisme d4, Perception d4, Persuasion d6, Soins d4.

**HANDICAPS :** Chimère (Mineur – tout est noir ou blanc, pas de juste milieu), Phobie (Mineur – mort-vivant, rappelle de trop mauvais souvenirs), Serment (Majeur – terrasser les thaumaturges maléfiques).  
**ATOUTS :** Arcanes (Miracles), Arme fétiche (ton épée à deux mains), Balayage, Brave, Guerrier saint.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ARCANES (MIRACLES) :** Foi d6, 10 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- ✂ **ARME FÉTICHE :** tu connais l'épée à deux mains confiée par ton ordre comme la paume de ta main. Parade +1 et Combat +1, déjà inclus, lorsque tu l'utilises.
- \* **BRAVE :** +2 contre la Terreur et -2 sur la table.
- ☠ **CHIMÈRE (MINEUR) :** si ce n'est pas bien c'est que c'est mal. Il n'y pas de juste milieu.
- **GUERRIER SAINT :** Encaissement +1/PP après le jet (max. +4).
- ☠ **PHOBIE (MINEUR) :** action -1 en présence de morts-vivants.
- ☠ **SERMENT (MAJEUR) :** certains mages utilisent leur savoir pour opprimer et s'enrichir. Les arrêter est la priorité de ton ordre, et donc, ta priorité.

## ACTIONS

- ✂ **ÉPÉE À DEUX MAINS :** Combat d8+1, 2d10, Arme fétiche, Deux mains, Parade +1.
  - + **BALAYAGE :** Combat -2 pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.
- **AVEUGLEMENT :** Foi d6, 2 PP, 4 cases, Inst. Inflige -2 [-4] à la victime, résiste avec Vigueur en fin de tour – résiste à -2 (+1), GM (+2), GG (+3).
- **LUMIÈRE :** Foi d6, 1 PP, 4 cases, 10 min. Éclaire un GG [faisceau de 5 cases] – zone déplaçable de Arcanes cases/tour ou sur cible mobile (+1). Limitation (lumière).
- **PROTECTION ARCANIQUE (HALO LUMINESCENT) :** Foi d6, 1 PP, 4 cases, 5 rd. Inflige -2 [-4] à Arcanes et dégâts arcaniques sur la cible – par cible supp. (+1).

## ÉQUIPEMENT

Épée à deux mains de ton ordre (Arme fétiche), chemise et chausses de maille (+3, torse, bras et jambes), 150 pièces.

**PROGRESSIONS :** Balayage, Arme fétiche, Âme d8, Guerrier saint.

# BEKA



## Spiritiste

*Je suis morte, noyée dans ce lac, quand ma barque a chaviré. Enfin, je l'ai vraiment cru. Depuis j'ai une certaine connexion avec l'au-delà. Je parle aux fantômes et ils me répondent, même s'ils ont beaucoup de mal à s'exprimer. J'en ai fait une force. Peu de choses leur échappent. Alors, grâce à eux, j'aide ceux qui ont perdu un objet de valeur ou un être cher à comprendre ce qui a pu se passer. Je suis connue et reconnue pour cela ! C'est même devenu une obsession chez moi : je dois comprendre.*

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d4	d8	d6	d8	d6

PARADE	RÉSISTANCE
4	7 (2)

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Éducation d4, Magie d6, Occultisme d6, Perception d8 (indice +2), Persuasion d8 (notoriété +1), Recherche d8 (indice +2), Tir d4.

**HANDICAPS :** Obsession (Majeur – comprendre ce qui s'est passé), Phobie (Mineur – étendue d'eau, bateau), Prudente (Mineur).

**ATOUTS :** Arcanes (Miracles), Contacts (autorités locales), Investigatrice, Notoriété, Nouveaux pouvoirs.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✧ **ARCANES (MAGIE) :** Magie d6, 10 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- \* **CONTACTS (AUTORITÉS LOCALES) :** un service rendu par session.
- \* **INVESTIGATRICE :** Perception et Recherche +2 pour trouver des indices, déjà inclus.
- \* **NOTORIÉTÉ :** Persuasion +1 si reconnu (Culture générale) et amical, gain prestation ×2.
- ✧ **NOUVEAUX POUVOIRS :** 2 nouveaux pouvoirs.
- ⚔ **OBSESSION (MAJEUR) :** tu cherches à élucider tout mystère.
- \* **PHOBIE (MINEUR) :** action -1 en présence d'étendue d'eau ou sur un bateau.
- ⚔ **PRUDENTE (MINEUR) :** l'épisode sur le lac t'a bien refroidie. Tu prends des précautions où que tu ailles, quoi que tu fasses.

## ACTIONS

- 🗡 **DAGUE :** Combat d4, 2d4.
- 🏹 **ARBALÈTE LÉGÈRE :** Tir d4, 10/20/40, 2d6 PA 2, Rechargement 1.
- ✧ **AUGMENTATION DE TRAIT (DES FANTÔMES SUSURRENT LES RÉPONSES) :** Magie d6, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran – *par cible supp.* (+1). Limitation (augmentation).
- ✧ **LECTURE DES OBJETS (SCÈNE REJOUÉE PAR DES ESPRITS) :** Magie d6, 2 PP, Tou, Spé. Lit l'histoire d'un objet sur 5 [100] ans – *voir et entendre* (+2).
- ✧ **LIEN MENTAL (DES FANTÔMES TRANSMETTENT LES MESSAGES) :** Magie d6, 1 PP, 8 cases, 30 min. Lien télépathique sur 1,5 km [7,5 km] – *par cible supp.* (+1)
- ✧ **TERREUR (DES FANTÔMES APPARAISSENT) :** Magie d6, 2 PP, 8 cases, Inst. Provoque un jet de Terreur [-2] – GM (+2), GG (+3).
- ✧ **VISION LOINTAINE (VOIT PAR LES YEUX D'UN SPECTRE) :** Magie d6, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Vision à grande distance, [malus de Portée /2] – *par cible supp.* (+1).

## ÉQUIPEMENT

Dague, arbalète légère et 20 carreaux, veste et chausse de cuir (+2), 700 pièces.

**PROGRESSIONS :** Investigatrice, Perception d8 et Persuasion d8, Contacts (autorités locales), Nouveaux pouvoirs (*lecture des objets, vision lointaine*).

# CAËL



## Prêtre

*Je suis au service de la Compassion. Je soulage ceux qui souffrent, je protège ceux dans le besoin. Je suis dévoué à ma tâche. Je déteste les conflits et fais mon possible pour trouver une solution pacifique, car la violence apporte la souffrance. Partout où je vais, je prêche la bonne parole, espérant faire changer les mentalités.*

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d4	d10	d6	d6	d6	7 (2)	7[+2] (2)

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Éducation d6, Foi d10, Perception d6, Persuasion d8, Soins d4.

**HANDICAPS :** Loyal (Mineur), Pacifiste (Mineur – la violence seulement si tout le reste a échoué), Serment (Majeur – aider et protéger les démunis, porter la bonne parole).

**ATOUTS :** Arcanes (Miracles), Déterminé, Fiable, Lien mutuel, Nouveaux pouvoirs.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✧ **ARCANES (MIRACLES) :** Foi d10, 10 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- \* **DÉTERMINÉ :** Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.
- \* **FIABLE :** Relance gratuite en Soutien.
- \* **LIEN MUTUEL :** peut partager ses Jetons avec les autres.
- ☞ **LOYAL :** tu ne laisses jamais tomber des alliés dans le besoin.
- ✧ **NOUVEAUX POUVOIRS :** 2 nouveaux pouvoirs.
- ☞ **PACIFISTE (MINEUR) :** tu ne recours à la violence que si tout le reste a échoué.
- ☞ **SERMENT (MAJEUR) :** ton ordre est dévoué au respect mutuel et à la protection des faibles et des démunis. Tu prêches cette parole partout où tu voyages et donnerais ta vie pour cet idéal.

## ACTIONS

- ✧ **FLÉAU ENCENOIR :** Combat d6, 2d6, ignore les bonus de bouclier.
- ✧ **ADAPTATION ENVIRONNEMENTALE (SPHÈRE DE PROTECTION) :** Foi d10, 2 PP, 6 cases, 1 h. Protège d'un environnement hostile – *par cible supp.* (+1).
- ✧ **BARRIÈRE (ALIGNEMENT DE PAVOIS) :** Foi d10, 2 PP, 6 cases, 5 rd. Crée une barrière : 5 cases de long (10 m), 1 de haut (2 m), Solidité 10 – *dégâts 2d4 au contact (+1), forme (+2), Solidité 12 (+1), longueur et hauteur ×2 (+1).*
- ✧ **CONVOCATION D'ALLIÉ (ARMURES ANIMÉES) :** Foi d10, 2+ PP, 6 cases, 5 rd. Fait apparaître un allié – *chevalier d'esprit (+1), Morsure ou Griffes For+d6 (+1), Vol Allure 12 (+2).*
- ✧ **GUÉRISON (IMPOSITION DES MAINS) :** Foi d10, 3 PP, Tou, Inst. Guérit 1 [2] Blessure de moins d'1 heure – *sans limite d'heure (+10), neutraliser poison ou maladie (+1), séquelle permanente (+20).*
- ✧ **PROTECTION (BOUCLIER FLOTTANT) :** Foi d10, 1 PP, 6 cases, 5 rd. Armure [Résistance] +2 – *Armure +2 (+1), par cible supp.* (+1), *Résistance au lieu d'Armure (+1).*

## ÉQUIPEMENT

Fléau encensoir, bouclier moyen (+2), veste et chausses de cuir (+2, torse, bras et jambes), sacoche de soigneur, 380 pièces.

**PROGRESSIONS :** Lien mutuel, Fiable, Foi d10 et Persuasion d8, Nouveaux pouvoirs (*barrière, adaptation environnementale*).

# GALDOR



## Mage

*J'ai étudié toute ma vie à l'académie de la magie. Air, eau, feu et terre m'obéissent. J'ai appris cela auprès de mes professeurs. Puis, ils m'ont mis à la porte : "vous en avez bien assez, il vous faut pratiquer maintenant" ! Mais, dehors, c'est dangereux. Enfin, peut-être que j'y trouverai de nouveaux grimoires ? J'adore ces anciens tomes. Ce sont des sources intarissables d'information sur ce qui fut et sur d'où l'on vient. C'est passionnant.*



Allure : 5 (d6-1, min.1).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d6-1	d6	d4-1	d10	d6-1	4	5

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4-1, Discrétion d4, Éducation d8+2, Magie d10, Occultisme d6, Perception d6-1, Persuasion d6, Recherche d8, Stratégie d4, Sciences d4.

**HANDICAPS :** Âgé (Majeur), Ignorant (Majeur – ne connaît rien d'autre que les tours de l'académie).

**ATOUTS :** Afflux de pouvoir, Arcanes (Magie), Érudit (Éducation), Nouveaux pouvoirs, Points de pouvoir, Tête froide.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AFFLUX DE POUVOIR :** si joker en carte d'action, recharge 10 PP.
- ⚔ **ÂGÉ :** le temps a laissé ses marques sur ton corps. 5 points de connaissances supplémentaires, Agilité, Force et Vigueur -1, déjà inclus.
- **ARCANES (MAGIE) :** Magie d10, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- \* **ÉRUDIT :** Éducation +2, déjà inclus.
- ⚔ **IGNORANT :** cloîtré dans ton école, tu n'as jamais vraiment pratiqué le monde extérieur. Culture générale et Perception -1 déjà inclus.
- **NOUVEAUX POUVOIRS :** 2 nouveaux pouvoirs.
- **POINTS DE POUVOIR :** Arcanes (Magie) +5 PP.
- \* **TÊTE FROIDE :** pioche 1 carte d'action en plus et en choisit une.

## ACTIONS

- ⚔ **BÂTON :** Combat d4, 2d4-1, Allonge 1, Deux mains, Parade +1.
- **DÉFLEXION (VENTS PROTECTEURS) :** Magie d10, 3 PP, 10 cases, 5 rd. Attaques au corps-à-corps ou [et] à distance sur la cible à -2 – *par cible supp.* (+1).
- **ENFOUISSEMENT (LA TERRE S'ÉCARTE) :** Magie d10, 2 PP, 10 cases, 5 rd. Se déplace sous terre à demi-Allure [Allure complète] – *par cible supp.* (+1), *traverse pierre, béton, etc.* (+1).
- **MANIPULATION ÉLÉMENTAIRE :** Magie d10, 1 PP, 10 cases, 5 rd. Manipulation mineure des éléments de base.
- **RAFALE (SOUFFLE DE FEU) :** Magie d10, 2 PP, Cône, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] – +d6 (+2).
- **RAVAGE (VAGUE D'EAU) :** Magie d10, 2 PP, 10 cases ou Cône, Inst. GM ou Cône, Distrain puis projette à 2d6 cases si Échec de Force [-2] (en vol -2), dégâts 2d4 non létaux si obstacle – *résiste à -2* (+1), GG (+1).

## ÉQUIPEMENT

Bâton, robes simples, grimoire, parchemins vierges et encre, 850 pièces.

**PROGRESSIONS :** Nouveaux pouvoirs (*rafales, enfouissement*), Points de pouvoir, Afflux de pouvoir, Tête froide.

# JARED



## Barbare

*Je viens des steppes désolées du Nord. Ceux de la ville me disent barbare, mais ils ne surviendraient pas deux heures dans ces territoires hostiles. Je n'ai pas le temps pour la soie, vos parchemins calligraphiés et vos gadgets. J'aime les choses simples et efficaces. Je ne me laisse pas marcher sur les pieds, quand je veux quelque chose, je me bats pour l'avoir.*

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d8	d6	d6 / d8	d4	d8	6	8 (2) / 10 (2)

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d6, Équitation d6, Intimidation d6+2, Perfection d4, Persuasion d4, Stratégie d4, Survie d4.

**HANDICAPS :** Deux mains gauches (Mineur – tu aimes les choses simples), Illettré (Mineur – les gribouillis ça sert à rien), Impitoyable (Majeur – droit au but, tu abats les obstacles sans t'arrêter).

**ATOUTS :** Ambidextre, Combat à deux armes, Enragé, Menaçant, Nerfs d'acier, Sans pitié.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **AMBIDEXTRE :** ignore -2 de Main non directrice.
- \* **DEUX MAINS GAUCHES :** utiliser un appareil mécanique -2, hors service si Échec critique.
- \* **ENRAGÉ :** devient enragé si Secoué ou Blessé puis Échec d'Intellect. Force +1 cran, Résistance +2, ignore -1 de Blessure, attaque au corps-à-corps toujours totale et si Échec critique touche autre cible au hasard, action sans concentration ni réflexion ; 1 niveau de Fatigue après 5 rounds puis 10 rounds ; se calme après 10 rounds ou si Succès d'Intellect -2 (action gratuite optionnelle).
- ☞ **ILLETTRÉ :** d'où tu viens, on n'a pas le temps de griffonner sur du papier ; on lutte pour survivre.
- ☞ **IMPITOYABLE (MAJEUR) :** tu apprécies l'action, pas le temps pour les chichis ou l'hésitation. Quand tu as un objectif en tête, tu fonces. Mieux vaut s'écarter de ton chemin.
- \* **MENAÇANT :** Intimidation +2, déjà inclus.
- \* **NERFS D'ACIER :** ignore -1 de Blessure.
- \* **SANS PITIÉ :** dégâts +2 si Relancés avec Jeton.

## ACTIONS

- ☞ **FRANCISQUE (x2) :** Combat d8, 2d6 / d8+d6 si enragé.  
+ **COMBAT À DEUX ARMES :** ignore -2 d'actions multiples si 2de attaque de Combat avec autre main.
- ☞ **FRANCISQUE LANCÉE (x4) :** Athlétisme d8, 3/6/12, 2d6 / d8+d6 si enragé.
- ☞ **FRONDE :** Athlétisme d8, 4/8/16, d6+d4 / d8+d4 si enragé.

## ÉQUIPEMENT

Harnais et chausses de cuir (+2, torse et jambes), 4 francisques, fronde et pierres, cheval, 170 pièces.

**PROGRESSIONS :** Combat à deux armes, Nerfs d'acier, Menaçant, Sans pitié.

# HECTOR



Protecteur

*Je suis un guerrier. J'ai appris à tuer dans l'armée d'un tyran, j'étais alors jeune et ignorant. J'ai mis trop de temps à réaliser que je me fourvoyais. Le mal est fait, mais aujourd'hui, je compte bien racheter mes fautes. Ma lame et mon bouclier défendent ceux qui sont dans le besoin.*



Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d6	d6	d6	d6	d8 <sup>(R)</sup>	10 (3)	9[+2] (3)

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d6, Combat d10, Culture générale d6, Discrétion d4, Perception d6, Persuasion d4, Provocation d8<sup>(R)</sup>, Stratégie d6, Réparation d4.

**HANDICAPS :** Héroïque (Majeur), Déshonoré (Majeur — a commis des atrocités par le passé).

**ATOUTS :** Contre-attaque, Humiliation, Provocateur, Soldat.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

❖ **DÉSHONORÉ (MAJEUR) :** tu as commis des atrocités dans ta jeunesse, pour la gloire et les faveurs de celui que tu reconnais maintenant n'être qu'un tyran. Tu as changé mais certains n'ont pas oublié ce que tu as fait.

❖ **HÉROÏQUE :** tu te portes toujours au secours de ceux en difficulté, espérant que cela excusera tes erreurs de jeunesse.

\* **HUMILIATION :** Relance gratuite en Provocation.

\* **PROVOCATEUR :** si Prouesse de Provocation, provoque l'ennemi (Trait -2 aux actions contre autre que le provocateur).

\* **SOLDAT :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

## RÉACTIONS

⚔ **CONTRE-ATTAQUE :** si ni Secoué ni Sonné, attaque gratuite contre ennemi avec Échec de Combat contre lui, max. 1/round.

## ACTIONS

⚔ **ÉPÉE LONGUE :** Combat d10, d6+d8.

🏹 **FRONDE :** Athlétisme d6, 3/6/12, d6+d4.

## ÉQUIPEMENT

Épée longue, fronde et pierres, grand bouclier (+3), armure complète de mailles (+3), 15 pièces.

# LEOLYS



## Rôdeuse

*Ces vauriens m'ont arraché ce que j'avais de plus cher. J'ai immédiatement pris mes armes et suivi leurs traces à travers la forêt, les collines et les montagnes. Je n'ai pas la meilleure santé au monde, mais je les traquerai jusqu'au dernier, même si cela doit m'en coûter la vie.*

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d8	d6	d6	d8	d4	4	5 (2)

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d8 (nature +2), Équitation d4, Perception d6+2, Persuasion d4, Survie d8 (nature +2), Tir d8.

**HANDICAPS :** Frêle (Mineur), Impulsive (Majeur), Rien à perdre (Mineur – se venger quitte à y perdre la vie).

**ATOUTS :** Extraction, Forestière, Poigne ferme, Tireuse d'élite, Vigilante, Vive.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **EXTRACTION :** si retraite, annule 1 Attaque gratuite au choix avant jet.
- \* **FORESTIÈRE :** Discrétion (nature +2), Survie (nature +2), déjà inclus.
- ☠ **IMPULSIVE :** tu agis souvent sans réfléchir aux conséquences pour ton entourage.
- ☠ **RIEN À PERDRE :** la vengeance est tout ce qui te reste, tu es prête à perdre la vie pour l'assouvir.
- \* **TAILLE -1 :** Frêle inclus.
- \* **VIGILANTE :** Perception +2, déjà inclus.
- \* **VIVE :** peut repiocher tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une.

## ACTIONS

- 🗡 **ÉPÉE COURTE :** Combat d4, 2d6.
- 🏹 **ARC :** Tir d8, 12/24/48, 2d6.
  - + **POIGNE FERME :** ignore -2 de Plateforme instable et -1 de course.
  - + **TIREUSE D'ÉLITE :** sans bouger, en 1ère action et CdT 1, Athlétisme (lancer) ou Tir +1 ou ignore -2 d'Attaque ciblée, Couvert, Échelle, Portée ou Vitesse.

## ÉQUIPEMENT

Cheval, épée courte, arc et 40 flèches, armure de cuir complète (+2), 190 pièces.

# MERYN



## Sorcelleur

*Je suis un monstre. J'ai été forgé par une alchimie impie et un entraînement exigeant. Les gens me craignent et pourtant ils ont besoin de moi, car je chasse les monstres pires que moi qui rôdent dans leurs bois, leurs cimetières et parfois même dans leurs chaumières.*



Allure : 6 (d6).

AGILITÉ	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d6	d8	d6	d6	6	10 (3)

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Focus d6, Occultisme d6, Perception d6, Persuasion d4 (non semblable -2), Survie d6.

**HANDICAPS :** Étranger (Mineur — tes mutations mettent les gens mal à l'aise), Présomptueux (Majeur — les autres peuvent rarement t'aider dans ta tâche), Susplicieux (Mineur — le mal se cache partout).

**ATOUTS :** Arcanes (Don), Champion, Costaud (mutation), Frénésie, Guérison rapide (mutation).

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **ARCANES (DON) :** Focus d6, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- \* **CHAMPION :** dégâts +2 contre créatures surnaturelles maléfiques.
- \* **COSTAUD :** Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.
- ☹ **ÉTRANGER (MINEUR) :** tes yeux, tes cheveux et tes autres mutations mettent les gens mal à l'aise. Persuasion -2 sauf avec tes semblables.
- \* **GUÉRISON RAPIDE :** Vigueur (guérison naturelle) +2 tous les 3 jours.
- ☹ **PRÉSOMPTUEUX :** de par tes mutations, tu es persuadé pouvoir venir à bout de tout obstacle.
- ☹ **SUSPICIEUX (MINEUR) :** le mal rôde partout et se cache en n'importe qui. Tu tends à la paranoïa et a du mal à accorder ta confiance.
- \* **TAILLE 1 :** Costaud inclus.

## ACTIONS

- ✦ **ÉPÉE LONGUE :** Combat d8, d6+d8.
  - + **FRÉNÉSIE :** peut ajouter un 2d dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.
- ☒ **HACHETTE (x2) :** Athlétisme d6, 3/6/12, 2d6.
- ✦ **FRAPPE (TON SANG ENFLAMME LES LAMES) :** Focus d6, 1 PP, Toucher, 5 rd. Dégâts +2 [+4] sur arme ou munitions — *par cible supp.* (+1). Limitation (Portée).

## ÉQUIPEMENT

Épée longue, 2 hachettes, armure de mailles complète (+3), 25 pièces.

# NAÏA



Barde

*Je suis une fille calme et posée. Je profite de la beauté du temps qui passe, tant que je le peux encore. En effet, je suis malade, incurable. Je m'épuise vite. Moins j'en fais, mieux je me porte. Les gens sont trop énervés, trop excités. Ils devraient écouter plus de musique. Elle adoucit les mœurs. Sur-tout, lorsqu'elle est amplifiée par la magie. Dans ce domaine, je suis douée. La meilleure, même !*



Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d6	d8	d4	d8	d6	5 (1)	5

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d8, Discrétion d4, Éducation d6, Équitation d4, Intimidation -2, Magie d8, Performance d8, Perception d6, Persuasion d6-1, Subterfuge d6.

**HANDICAPS :** Anémique (Mineur – maladie incurable), Mauvaise habitude (Mineur – paresseuse, peur de te fatiguer), Sale caractère (Mineur – vaniteuse), Timorée (Mineur – manières trop douces).

**ATOUS :** Arcanes (Magie), Chauffeuse de salle, Nouveaux pouvoirs, Panache.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **ANÉMIQUE :** Vigueur -2 pour résister à la Fatigue des Périls.
- ✧ **ARCANES (MAGIE) :** Magie d8, 10 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- \* **CHAUFFEUSE DE SALLE :** peut ajouter un 2d de Persuasion ou Performance en Soutien 1/tour.
- ✦ **MAUVAISE HABITUDE (MINEUR) :** es efforts te fatiguent, alors tu en fais le moins possible.
- ✧ **NOUVEAUX POUVOIRS :** 2 nouveaux pouvoirs.
- ✧ **PANACHE :** Trait +2 si Relancé avec Jeton.
- ✦ **SALE CARACTÈRE (MINEUR) :** tu parles beaucoup de toi et te mets souvent en avant, qu'est ce que les autres feraient sans toi ? Persuasion -1, déjà inclus.
- ✦ **TIMORÉE (MINEUR) :** Même lorsque tu t'énerves, tu sembles apathique ; tu manques de punch. Intimidation -2, déjà inclus.

## ACTIONS

- ✦ **RAPIÈRE :** Combat d4, 2d4, Parade +1.
- ✧ **APATHIE (ADAGIO MÉLANCOLIQUE) :** Magie d8, 1 PP, 8 cases, Inst. Mouvement /2 [compte pour une action], résiste avec Âme en fin de tour – *résiste à -2 (+1), GM (+2), GG (+3)*. Limitation (apathie).
- ✧ **CONFUSION (RYTHMES ENTÊTANTS) :** Magie d8, 1 PP, 8 cases, Spé. Distract et Vulnérable, résiste avec Intellect [-2] – *GM (+2), GG (+3)*.
- ✧ **DIMINUTION DE TRAIT (MÉLODIE DÉPRIMANTE) :** Magie d8, 1 PP, 8 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme en fin de tour – *par cible supp. (+1), résiste à -2 (+1)*. Limitation (diminution).
- ✧ **SOMMEIL (BERCEUSE FÉRIQUE) :** Magie d8, 2 PP, 8 cases, 1 h. Endort la cible, résiste avec Âme [-2] – *GM (+2), GG (+3)*.
- ✧ **SOULAGEMENT (HARMONIES ENVOÛTANTES) :** Magie d8, 1 PP, 8 cases, Inst / 1 h. Annule 1 [2] état Secoué, Distract ou Vulnérable / ignore -1 [-2] de Blessure et Fatigue – *par cible supp. (+1), Sonné (+1)*.

## ÉQUIPEMENT

Rapière, lyre, cheval, 25 pièces.

**PROGRESSIONS :** Chauffeuse de salle, Culture générale d8 et Magie d8, Éducation d6 et Subterfuge d6, Nouveaux pouvoirs (apathie, sommeil).

# ORCEL



## Inventeur

Je suis né Baron de Fordevert. Je m'ennuyais à mourir, jusqu'au jour où j'ai croisé cet inventeur extraordinaire. Depuis, j'étudie les mathématiques, la physique et la chimie. J'imagine des machines et je crée des gadgets utiles à mon quotidien. Je suis curieux et j'aime relever des défis. J'ai vendu mon manoir et mes terres pour financer mes activités et parcourir le monde.

Allure : 5 (d4).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d6	d6	d6	d10	d4	5 (1)	6 (2)

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4 (classes supérieures +2), Discrétion d4, Perception d6, Persuasion d6 (Réseautage classes supérieures +2), Réparation d8+2, Sciences d8, Science étrange d8, Tir d6.

**HANDICAPS :** Curieux (Majeur – comprendre le fonctionnement du monde), Lent (Mineur – genou abîmé suite à une expérience ratée), Susceptible (Mineur – n'aime pas être relégué au second plan, difficile de refuser un défi).

**ATOUTS :** Arcanes (Science étrange), Aristocrate, Bidouilleur, Bricoleur de génie, Touche-à-tout.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✧ **ARCANES (SCIENCE ÉTRANGE) :** Science étrange d8, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- \* **ARISTOCRATE :** issu de la haute société, tu en as gardé les manières et tu y évolues avec aisance. Culture générale et Persuasion (réseautage) +2 parmi les classes supérieures, déjà inclus.
- \* **BIDOUILLEUR :** si Prouesse de Réparation, temps /2.
- ✧ **BRICOLEUR DE GÉNIE :** Science étrange -2 pour improviser un pouvoir (≤ 3 PP).
- ✧ **CURIEUX :** tu souhaites tout savoir du fonctionnement du monde et comprendre ce qui est, jusqu'alors, resté inexpliqué.
- ✧ **LENT :** tu traînes la patte depuis que tu as perdu le contrôle d'une de tes machines et qu'elle t'a écrasé le genou. Allure -1 et dé de course -1 cran, déjà inclus.
- ✧ **SUSCEPTIBLE (MINEUR) :** tu apprécies la difficulté et la compétition et relève tout défi qui t'est lancé.
- \* **TOUCHE-À-TOUT :** étudie Compétence 1h, si Succès d'Intellect, d4 [d6] jusqu'à remplacement.

## ACTIONS

- ✧ **CANNE DE COMBAT :** Combat d4, d6+d4, Parade +1.
- ✧ **ARBALÈTE LÉGÈRE :** Tir d6, 10/20/40, 2d6 PA 2, Rechargement 1.
- ✧ **CHOC (GANTELET ÉLECTRISANT) :** Science étrange d8, 2 PP, 10 cases, Inst. Sonné, résiste avec Vigueur [-2] – GM (+2), GG (+3).
- ✧ **DÉTECTION D'ARCANES (MONOCLE) :** Science étrange d8, 2 PP, 10 cases, 5 rd. Détecte la magie [et sa nature], ignore -4 [tout] de pouvoir masquant à la vue – *par cible supp.* (+1).

## ÉQUIPEMENT

Canne de combat, arbalète légère et 20 carreaux, veste et chausses de cuir (+2, torse, bras et jambes), monocle, trousse à outils, 250 pièces.

**PROGRESSIONS :** Touche-à-tout, Bidouilleur, Réparation d8 et Sciences d8, Bricoleur de génie.

# PLUME



## Druïdesse

*J'ai grandi dans la forêt. Elle me nourrit et m'offre ses faveurs. Je n'ai pas votre raffinement, je n'ai pas le temps d'essayer de vous comprendre. Je parle avec des mots crus, efficaces. La civilisation, le progrès et les guerres font du mal à la nature. Je dois la protéger, sans quoi nous sommes tous condamnés. Je suis moineau pour vous espionner et louve pour vous déchirer. Mon frère Noiraud, le loup, m'accompagne partout.*

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d6	d8	d6	d6	d6	4	7 (2)

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d6, Équitation d4, Foi d8, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d4 (non animaux -2), Soins d4+2, Survie d6.

**HANDICAPS :** Bizarrerie (Mineur – comportement sauvage), Étrangère (Mineur – n'est à l'aise qu'avec des animaux), Serment (Majeur – protéger la nature de la destruction humaine).

**AROUTS :** Arcanes (Miracles – druidesse), Guérisseuse, Maîtresse des bêtes (Noiraud, le loup), Nouveaux pouvoirs, Pique revigorante.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✧ **ARCANE (MIRACLES) – DRUÏDE :** Foi d8, 10 PP, recharge 5 PP/h de repos. Contrecoup : Fatigue (1 h), fin des pouvoirs actifs.
- ✧ **BIZARRERIE (MINEUR) :** enfant sauvage, tu manges sans manières et tu feules tel un animal.
- ✧ **ÉTRANGÈRE (MINEUR) :** Tu ne te sens à l'aise qu'avec les animaux, que tu considères comme tes semblables. Persuasion -2 sauf avec eux.
- \* **GUÉRISSEUSE :** Soins +2, magiques ou autres, déjà inclus.
- ✧ **MAÎTRESSE DES BÊTES :** aimée des bêtes, possède un loup loyal (Noiraud le loup – voir le loup du Bestiaire de *Savage Worlds*).
- ✧ **NOUVEAUX POUVOIRS :** 2 nouveaux pouvoirs.
- \* **PIQUE REVIGORANTE :** si Éprouve avec Succès, annule Distrait ou Vulnérable d'un allié.
- ✧ **SERMENT (MAJEUR) :** les druides protègent la nature contre les ravages de la civilisation, de ses fabriques et de son agriculture.

## ACTIONS

- ✧ **BÂTON :** Combat d4, d6+d4.
- ✧ **FRONDE :** Athlétisme d6, 4/8/16, d6+d4.
- ✧ **ADHÉRENCE (PATTES D'ARAIGNÉE) :** Foi d8, 2 PP, 6 cases, 5 rd. La cible se déplace sur paroi et plafond à demi-Allure [Allure normale] – *par cible supp.* (+1).
- ✧ **AMI DES BÊTES (CRIS ANIMAUX) :** Foi d8, 1+ PP, 6 cases, 10 min. Parle aux animaux et les contrôle – *chevaucheur d'esprit* (+1).
- ✧ **ENCHEVÊTREMENT (RACINES ET LIANES) :** Foi d8, 2 PP, 6 cases, Inst. Entravé [Immobilisé], Solidité 5 – *Solidité 7 et se libérer* -2 (+2), GM (+2), GG (+3).
- ✧ **TRANSFORMATION :** Foi d8, 3+ PP, Perso, 5 rd. Prend la forme de diverses entités – *parole* (+1).
- ✧ **VITESSE (ASPECT DU JAGUAR) :** Foi d8, 2 PP, 6 cases, 5 rd. Mouvement x2 [ignore -2 de course] – *par cible supp.* (+1), ignore -2 d'actions multiples (+2). Limitation (vitesse).

## ÉQUIPEMENT

Bâton, peaux de bêtes (+2).

**PROGRESSIONS :** Guérisseuse, Foi d8 et Intimidation d8, Pique revigorante, Nouveaux pouvoirs (*adhérence, vitesse*).

# TYKKA



## Mentaliste

*Je n'ai pas le sang bleu, mais je m'assiérai quand même sur le trône. J'aime être le centre de l'attention, j'en veux toujours plus. Ma force ? La magie qui coule dans mes veines. Elle manipule les pensées. Les nobles me voient comme une simple courtisane qui danse et les fait rire. Mais je susurre, je suggère et ils s'entretuent.*

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d6	d8	d4	d8	d6	4	5

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Éducation d6, Focus d8, Perception d6, Performance d6 (séduisante +1), Persuasion d8 (séduisante +1).

**HANDICAPS :** Jalouse (Majeur – tu convoites le pouvoir), Rancunière (Majeur – on ne te trahira jamais deux fois).

**ATOUS :** Arcanes (Don), Nouveaux pouvoirs (x2), Séduisante.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **ARCANE (DON) :** Focus d8, 15 PP, recharge 5 PP/h de repos.
- ✦ **JALOUSE (MAJEUR) :** tu es jalouse de ceux qui détiennent le pouvoir ; tu manigances pour te l'approprier.
- ✦ **NOUVEAUX POUVOIRS :** 4 nouveaux pouvoirs.
- ✦ **RANCUNIÈRE (MAJEUR) :** tu prends du temps pour donner ta confiance et lorsque tu es trahie tu peux aller jusqu'à tuer pour réparer cet affront.
- \* **SÉDUISANTE :** Performance +1 et Persuasion (séduisante +1), déjà inclus.

## ACTIONS

- ✦ **DAGUE :** Combat d4, 2d4.
- ✦ **DAGUE :** Athlétisme d6, 3/6/12, 2d4.
- ✦ **DÉGUISEMENT (TU LEUR FAIS CROIRE QUE TU ES QUELQU'UN D'AUTRE) :** Focus d8, 2 PP, 8 cases, 10 min. Donne l'apparence d'autrui, confondre à -2 [-4] – *par cible supp.* (+1), *Taille* ±2 (+1).
- ✦ **EMPATHIE (TU RESENS LEURS ÉMOTIONS) :** Focus d8, 1 PP, 8 cases, 5 rd. Arcanes vs Âme, Compétences sociales ou interaction animale +1 [+2] avec cible.
- ✦ **ILLUSION (TU LEUR DICTES CE QU'ILS CROIENT VOIR) :** Focus d8, 3 PP, 8 cases, 5 rd. Crée du visuel imaginaire, si doute résiste avec Intellect [-2] – *résiste à* -2 (+2), *sons* (+1).
- ✦ **INVISIBILITÉ (TU LEUR FAIS CROIRE QUE TU ES N'EST PAS LÀ) :** Focus d8, 5 PP, 8 cases, 5 rd. Invisible : inflige -4 [-6] à ses attaquants – *par cible supp.* (+3).
- ✦ **LECTURE DES PENSÉES (TU LIS DANS LEUR ESPRIT) :** Focus d8, 2 PP, 8 cases, Inst. Arcanes vs Intellect pour lire une pensée [sans que la cible en ait conscience].

## ÉQUIPEMENT

Dague, robes et bijoux, 500 pièces.

**PROGRESSIONS :** Nouveaux pouvoirs (empathie, lecture des pensées), Discrétion d6 et Focus d8, Culture générale d6 et Éducation d6, Nouveaux pouvoirs (déguisement, invisibilité).

# VICKY



## Voleuse

*La loi, les règles, c'est comme une sorte de guide autour duquel on peut broder. Certains me disent cupide. J'aime juste ce qui brille. D'autres me disent voleuse. J'emprunte. Ok, souvent sans vraiment m'en rendre compte, et parfois j'oublie de rendre. D'ailleurs, ça n'a pas bien plu à mon précédent employeur. Qu'est ce qu'il est rancunier !*

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d8	d6	d6	d8	d6	6 (1)	7 (2)

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d8 (escalade urbaine +1), Combat d6, Culture générale d4 (underground ou criminel +2), Discrétion d8 (urbain +1), Intimidation d4-2 (underground ou criminel +2), Perception d6, Persuasion d6 (underground ou criminel +2), Provocation d6, Subterfuge d6+1.

**HANDICAPS :** Cupide (Mineur – l'argent fait ton bonheur), Ennemi (Mineur – ex-patron), Mauvaise habitude (Mineur – cleptomanie), Recherchée (Mineur – cambriolages).

**ATOUTS :** Assassine, Extraction, Frappe éclair, Instinct de tueuse, Réseau, Voleuse.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **ASSASSINE :** dégâts +2 sur cible Vulnérable ou Attaque surprise.
- ✦ **CUPIDE (MINEUR) :** tu n'y peux rien, tu aimes les pièces sonnantes et trébuchantes.
- ✦ **ENNEMI (MINEUR) :** il se pourrait bien que tu aies volé le maître de ton ancienne guilde et qu'il s'en soit rendu compte.
- \* **EXTRACTION :** si retraite, annule 1 Attaque gratuite au choix avant jet.
- \* **INSTINCT DE TUEUSE :** Relance gratuite si impose une Épreuve.
- ✦ **MAUVAISE HABITUDE (MINEUR) :** tu oublies de demander la permission quand tu empruntes ; certains prétendent même que tu oublies de rendre.
- ✦ **RECHERCHÉE (MINEUR) :** une guide de marchands a mis ta tête à prix. Il se dit que tu aurais été aperçue sortir, sac bien rempli, d'un de leurs entrepôts. Mensonges ! Tu es certaine d'avoir pris toutes les précautions d'usage.
- \* **RÉSEAU :** Culture générale et Résautage (dans le milieu underground ou criminel +2), déjà inclus
- \* **VOLEUSE :** Athlétisme (escalade urbaine +1), Discrétion (urbain +1), Subterfuge +1, déjà inclus.

## ACTIONS

- ✦ **RAPIÈRE :** Combat d6, d6+d4, Parade +1.
- ✦ **DAGUE :** Combat d6, d6+d4.
- ✦ **COUTEAU DE LANCER (x4) :** Athlétisme d8, 3/6/12, d6+d4.

## RÉACTIONS

- ✦ **FRAPPE ÉCLAIR :** si ni Secoué ni Sonné, attaque gratuite contre 1 ennemi par round pénétrant son Allonge.

## ÉQUIPEMENT

Rapière, dague, couteaux de lancer (x4), veste et chausses de cuir (+2, torse, bras, jambes), corde et grappin, lanterne, outils de crochetage, 280 pièces.

**PROGRESSIONS :** Assassine, Extraction, Frappe éclair, Instinct de tueuse.

# YOKI



## Moniale

*Notre existence est une épreuve par laquelle nous sommes tous jugés. Échouer c'est devoir recommencer, encore et encore, pour l'éternité, sans évoluer. Je surmonterai cette épreuve, j'atteindrai la perfection de l'âme. Pour cela, je dois me détacher des désirs matériels pour me concentrer sur la maîtrise de mon corps et de mon esprit. La tâche est incommensurable, mais je m'y applique minute après minute, jour après jour.*



Allure : 8 (d8).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	PARADE	RÉSISTANCE
d8	d8	d6	d4	d8	6 (1)	6

**COMPÉTENCES :** Athlétisme d8 (escalade ou poursuite +2), Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d8, Perception d6, Persuasion d6, Soins d4, Survie d4.

**HANDICAPS :** Hésitante (Mineur – tu pèses le pour et le contre avant d'agir), Obsession (Majeur – atteindre la perfection, transcender), Poche percées (Mineur – tu refuses les attaches matérielles).

**ATOUTS :** Arts martiaux, Acrobate de combat, Coureuse, Véloce.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **ACROBATE :** Relance gratuite en Athlétisme (acrobatie, empoignade et équilibre).
- \* **ACROBATE DE COMBAT :** attaque ennemie -1.
- \* **ARTS MARTIAUX :** avec poings et pieds, considérés Armes naturelles, Combat +1, dégâts For+d4, déjà inclus.
- \* **COUREUSE :** si à pied, ignore terrain difficile.
- ☠ **HÉSITANTE :** tu considères toujours la conséquence de tes actions avant de te lancer. Tire 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.
- ☠ **OBSESSION (MAJEUR) :** tu aspirés à la vérité ultime et cela passe par la maîtrise du corps et de l'esprit.
- ☠ **POCHES PERCÉES :** tu dois te détacher des considérations matérielles. Tu vis de tes propres récoltes et rejettes richesse et possessions.
- \* **VÉLOCE :** Allure +2, dé de course +1 cran, déjà inclus.

## ACTIONS

- 🗡 **POINGS :** Combat d8+1, d6+d4.
- 🥋 **BATON :** Combat d8, d6+d4, Allonge 1, Parade +1.

## ÉQUIPEMENT

Bâton, kimono, 10 pièces.