PRÊTS À JOUER

Personnages prêts à jouer pour l'aventure *Mitonné avec amour*

CRÉDITS

ÉCRITURE

Éric De Monte

RELECTURE

Pierre Debut

Denis

Narsillion

MAQUETTE

Neoflip

IMAGES

Générées par IA (Stable Diffusion)

SAVAGE WORLDS

FAN PRODUCT

Sally
la poivrière

Tu es toujours mise à table pour que les clients d'Effoc assaisonnent leurs plats. Tu profites des repas pour écouter les conversations, ce qui t'a permis d'apprendre des choses sur des sujets variés. Toutefois, ta forme particulière (disons-le franchement : tu es plus ronde que les autres salières et poivrières) t'a valu quelques moqueries, ce qui a développé un langage des plus salés et une attitude revêche, voire carrément épicée !

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d4	d6	d6

Athlétisme	d6	Culture générale	d6
Discrétion	d8	Éducation	d4
Intimidation	d8+2	Perception	d6
Persuasion	d4-1	Sciences	d6

Allure	Parade	Résistance
5 (d4)	2	6

Handicaps : Obèse, Sale caractère (Mineur — a un langage très salé), Secret (Majeur — objet enchanté).

Atouts : Lien mutuel, Menaçante.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Lien mutuel :** peut partager ses Jetons avec les autres.
- **Menaçante :** Intimidation +2.
- **Objet enchanté :** objet conscient, peut faire apparaître et disparaître à volonté deux jambes, deux bras et un visage (peut alors parler), ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et maladies, soumis à Réparation.
- **Obèse :** Taille et Résistance +1, Allure -1, dé de course -1 cran, Force (pour Force min. sauf arme) -1 cran.
- **Perception magique :** divise par deux les malus de Visibilité.
- **Sale caractère :** Persuasion -1.
- **Taille 1 :** Obèse pris en compte.

ACTIONS

- **Mains nues :** Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.
- **Crachat de grains de poivre :** Athlétisme d6, 2/4/8, CdT 3, 2d4, Rafale Courte. En cas d'Attaque ciblée (yeux ou bouche), la victime doit faire un jet de Vigueur à -2 (-4 en cas de Prouesse) ou être Sonnée.
- **Nuage de poivre :** Athlétisme d6, Gabarit moyen centré sur Sally ou Gabarit de cône, Évitable. Toute créature vivante dans le gabarit doit faire un jet de Vigueur à -2 ou être Sonnée. Action limitée.

Walter
La carafe à vin

La chance a voulu que tu sois un bel objet : une carafe à vin en cristal. Mais fragile. Toujours placé aux tables des riches et nobles visiteurs, tu as acquis beaucoup de connaissances de la haute société de ce monde… ainsi qu'un statut social particulier dans l'auberge d'Effoc. Du moins, tu t'en es persuadé.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d8	d4

Athlétisme..... d6
Discrétion d8
Éducation..... d8
Performance d6

Culture générale d6
classes supérieures ..... +2
Perception..... d6
Persuasion d6
réseautage parmi les classes supérieures +2

Allure	Parade	Résistance
6	2	7

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — se prend pour un aristocrate et snobe les autres objets), Secret (Majeur — objet enchanté), Têtu.

Atouts : Aristocrate, Chanceux.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Aristocrate :** Culture générale et Persuasion (réseautage) +2 parmi les classes supérieures.
- **Chanceux :** +1 Jeton par Session.
- **Changer le vin en eau :** peut altérer le goût du vin placé en lui avec un jet d'Âme, pour le rendre meilleur ou pire. Une Prouesse provoque un changement plus important.
- **Jusqu'à la lie :** peut lancer du vin (Athlétisme), ce qui peut provoquer divers effets (tache sur un vêtement, cible aveuglée…).
- **Objet enchanté :** objet conscient, peut faire apparaître et disparaître à volonté deux jambes, deux bras et un visage (peut alors parler), ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et maladies, soumis à Réparation.
- **Perception magique :** divise par deux les malus de Visibilité.
- **Taille 3.**

ACTIONS

- **Mains nues :** Combat d4-2, d6, Défenseur désarmé.
- **Jet de vin :** Athlétisme d6, 2/4/8, CdT 1, effets divers.

Lucie
le bougeoir

Une auberge de la réputation d'Effoc a de nombreux clients en soirée. Les lumières sont des plus importantes, et en tant que joli bougeoir, tu es souvent placé sur les tables intimes. Tu en as profité pour observer les humains minauder et se faire la cour… attitude que tu singes désormais avec affectation en toute occasion. Y compris la « jalousie des femmes », qui te pousse à dédaigner les autres objets enchantés féminins.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d4	d6	d6

Athlétisme	d6	Culture générale	d4
Discrétion	d8	Éducation	d6
Jeu	d4	Perception	d6
Performance	d8	Persuasion	d6
si compatible avec la cible	*+1*	*si compatible avec la cible*	*+1*

Allure	Parade	Résistance
6	2	7

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — minaude et prend des attitudes affectées inspirées des humains qui flirtent), Jalouse (Mineur), Secret (Majeur — objet enchanté).

Atouts : Panache, Séduisante.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Allumer le feu :** pour une Action limitée, peut allumer sa mèche et créer de la lumière dans un Grand gabarit centré sur elle en réussissant un jet d'Âme. Peut éteindre la mèche en Action gratuite (aucun jet requis). Si la mèche est allumée, peut ajouter l'effet Feu à ses attaques de corps-à-corps ou souffler des flammes.
- **Objet enchanté :** objet conscient, peut faire apparaître et disparaître à volonté deux jambes, deux bras et un visage (peut alors parler), ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et maladies, soumis à Réparation.
- **Panache :** Trait +2 si Relancé avec Jeton.
- **Perception magique :** divise par deux les malus de Visibilité.
- **Séduisante :** Persuasion et Performance +1 si compatible avec cible.
- **Taille 2.**

ACTIONS

- **Mains nues :** Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé, Feu si la mèche est allumée.
- **Jet de flammes :** Athlétisme d6, 2/4/8, CdT 1, 2d6, Feu.

Ethan
le miroir à main

Tu fais partie des petits miroirs prêtés par l'auberge aux clientes qui en font la demande. D'une nature aussi sobre et discrète que ta facture, tu remplis parfaitement ton rôle en prenant pudiquement garde de ne pas espionner les femmes qui t'utilisent. Tu ne crains qu'une seule chose : être emmené par mégarde par une cliente loin de l'auberge où tu as tous tes amis.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d4	d6	d4

Athlétisme..... d6
Discrétion d8
Perception..... d6
danger +2, à -2 si pas de jet .....
Provocation..... d6
Culture générale d6
Intimidation.....d6
Performance d8
Persuasion d4

Allure	Parade	Résistance
6	2	6

Handicaps : Bizarrerie (refuse d'espionner les gens, n'utilise ses capacités que pour une bonne cause), Phobie (Mineur — être emporté par un humain), Secret (Majeur — objet enchanté).

Atouts : Fiable, Sixième sens.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Fiable :** Relance gratuite en Soutien.
- **Fenêtre sur cour :** peut voir à partir de n'importe quelle surface réfléchissante de l'auberge (autres miroirs, vitres…) en réussissant un jet d'Âme, mais doit avoir une bonne raison de le faire.
- **Miroir déformant :** peut modifier le reflet d'une créature se mirant dans le miroir, en réussissant une Épreuve de Performance. Les effets dépendent des modifications et peuvent notamment causer la Terreur.
- **Objet enchanté :** objet conscient, peut faire apparaître et disparaître à volonté deux jambes, deux bras et un visage (peut alors parler), ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et maladies, soumis à Réparation.
- **Perception magique :** divise par deux les malus de Visibilité.
- **Phobie :** quand un humain le tient en main, Traits -1.
- **Sixième sens :** Perception (pressentir danger) +2, à -2 si pas de jet normalement.
- **Taille 2.**

ACTIONS

- **Mains nues :** Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.

Finnegan
le couteau

Tu n'es franchement pas le couteau le plus affûté du tiroir. Tu aimes autant tailler une bavette que trancher dans le lard, ce qui peut t'attirer des ennuis. Tu résistes difficilement à donner des leçons de découpe aux autres… y compris aux humains ! Pour cette raison, tu es rarement placé à table et tu n'as que peu l'occasion de servir.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d4	d6

Athlétisme	d8	Combat	d8
Culture générale	d4	Discrétion	d8
Intimidation	d6	Perception	d4
Persuasion	d4	Subterfuge	d8

Allure	Parade	Résistance
6	6	5

Handicaps : Bavard (il faut toujours que tu l'ouvres, surtout au pire moment… tu as du mal à t'empêcher de parler), Mauvaise habitude (Mineur — quand quelqu'un manie mal un couteau, tu veux absolument le reprendre et lui montrer comment faire… même si tu es dans la main d'un humain !), Secret (Majeur — objet enchanté).

Atouts : Feinte.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Feinte :** si impose une Épreuve de Combat, peut obliger à résister avec Intellect.
- **Objet enchanté :** objet conscient, peut faire apparaître et disparaître à volonté deux jambes, deux bras et un visage (peut alors parler), ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et maladies, soumis à Réparation.
- **Perception magique :** divise par deux les malus de Visibilité.
- **Taille 0.**

ACTIONS

- **Mains nues :** Combat d8, d8, Défenseur désarmé.
- **Lame tranchante :** Combat d8, 2d8.

Déborah
La serviette de table

Souvent tachée par les clients de l'auberge, tu as appris toutes les astuces possibles pour vite te décrasser. Ton étude des différents produits nettoyants t'a menée vers de nombreuses connaissances scientifiques très utiles. Sans oublier ton corps large, mais fin, qui te permet d'envelopper d'autres objets ou créatures… ou de planer dans le vent.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Athlétisme	d8	Culture générale	d6
empoignade	+2	Discrétion	d8
Perception	d6	Persuasion	d4
Recherche	d8	Sciences	d6+2

Allure	Parade	Résistance
6	2	6

Handicaps : Curieuse (veut tout savoir sur tout), Secret (Majeur — objet enchanté).

Atouts : Érudite (Sciences).

Capacités spéciales

- **Érudite (Sciences) :** Sciences +2.
- **Objet enchanté :** objet conscient, peut faire apparaître et disparaître à volonté deux jambes, deux bras et un visage (peut alors parler), ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et maladies, soumis à Réparation.
- **Perception magique :** divise par deux les malus de Visibilité.
- **Qui s'y frotte s'y étouffe :** Athlétisme (empoignade) +2.
- **Taille 1.**
- **Vol plané :** peut planer dans le vent. Allure dépendante du vent, ne subit pas les dégâts de chute.

Actions

- **Mains nues :** Combat d4-2, d6, Défenseur désarmé.

Polly
la fourchette

Bien que souvent placée à table, tu n'écoutes les humains que d'une oreille distraite. Tu préfères te promener dans l'auberge à ta guise, car tu n'en fais souvent qu'à ta tête. Tu agis d'abord, tu réfléchis après. Tu connais toutefois les lieux comme personne, et tu sais facilement ouvrir les serrures grâce à tes dents.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Athlétisme	d6	Combat	d6
escalade urbaine	+1	Culture générale	d6
Discrétion	d8	Intimidation	d6
milieu urbain	+1	Perception	d6
Persuasion	d4	Subterfuge	d8+1

Allure	Parade	Résistance
6	5	5

Handicaps : Impulsive (fonce sans réfléchir. L'action avant tout !), Secret (Majeur — objet enchanté).

Atouts : Voleuse.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Objet enchanté :** objet conscient, peut faire apparaître et disparaître à volonté deux jambes, deux bras et un visage (peut alors parler), ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et maladies, soumis à Réparation.
- **Perception magique :** divise par deux les malus de Visibilité.
- **Taille 0.**
- **Voleuse :** Athlétisme (escalade) et Discrétion +1 en milieu urbain, Subterfuge +1.

ACTIONS

- **Mains nues :** Combat d6, d6, Défenseur désarmé.
- **Piques :** Combat d6, 2d6.

Arthur
la petite cuillère

Tu es jeune, mais tu passes partout facilement. Tu aimes t'amuser avec tout, surtout la nourriture. Tu passes d'ailleurs trop de temps à faire ça… mais tu as appris à vite repérer et éviter ceux qui pourraient t'empêcher de jouer !

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d4	d6	d4

Athlétisme	d6	Culture générale	d6
Discrétion	d8	Perception	d6+2
Persuasion	d6	Provocation	d6
Sciences	d4		

Allure	Parade	Résistance
8 (d8)	2	3

Handicaps : Gamin (Majeur), Secret (Majeur — objet enchanté).

Atouts : Véloce, Vigilant.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Catapulte à nourriture :** peut lancer de la purée, des petits pois et autres projectiles.
- **Gamin :** Taille et Résistance -1, +2 Jetons par session.
- **Objet enchanté :** objet conscient, peut faire apparaître et disparaître à volonté deux jambes, deux bras et un visage (peut alors parler), ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et maladies, soumis à Réparation.
- **Perception magique :** divise par deux les malus de Visibilité.
- **Taille -1 :** Gamin pris en compte.
- **Véloce :** Allure +2, dé de course +1 cran.
- **Vigilant :** Perception +2.

ACTIONS

- **Mains nues :** Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.
- **Catapultage de nourriture :** Athlétisme d6, 2/4/8, CdT 1. Les effets varient en fonction de la nourriture :
  - **petits pois :** 2d6 dégâts ;
  - **purée/yaourt :** cible Entravée, Immobilisée si Prouesse;
  - **soupe :** 2d4 dégâts, Feu.