

# BRANDON - LOZLYN DE VIRE

« Ils veulent nous déposséder de tout ce que nous avons ? Qu'ils essaient ! Nous ne nous laisserons pas faire. Ce soir, nous allons leur montrer qui sont les véritables maîtres. »

Vous êtes un révolutionnaire, un agitateur populaire et, selon les autorités, un dangereux criminel, un individu qui traîne dans les bas-fonds sans foi ni loi du District Rouge et de Derelictus. Tandis que votre influence grandit, les habitants de la ville finissent par vous vouer un culte. Vous leur procurez dès lors des instants de répit en les confortant dans leur foi par vos actions d'éclat.

Vous avez constaté une augmentation des actes de violence perpétrés par les soldats du guet qui s'aventurent dans le District Rouge afin d'anéantir le commerce local et mater l'insurrection. Vous avez appris que les miliciens étaient en route pour votre appartement depuis qu'un tuyau les a informés que vous dissimuliez des paquets de tracts séditieux sous votre lit. Qui a vendu la mèche ?

**RÉSISTANCES :** Sang +2, Réputation +3, Ombre +1

**RESTAURATION :** Reprendre ce que vos oppresseurs ont volé.

**COMPÉTENCES :** Manipulation, Combat, Larcin, Poursuite, Endurance

**DOMAINES :** Prolétariat, Crime

**CORVÉE :** Conscrit (inclus dans le profil)

## ATTACHES

- (Personnelle) Jackson Crouch, un rétroingénieur humain en disgrâce, banni de Gwyn-Enforr à cause de ses expériences hérétiques sur l'énergie galvanique.
- (Personnelle) Athelmayas, garde de la ville, réceptif aux pots-de-vin, qui fume des cigarillos écœurants.
- Vous avez une attache avec un PJ que vous avez recruté au service de votre cause. Indiquez de quel PJ il s'agit et comment il a basculé du côté de la résistance.

## ÉQUIPEMENT

- Poings américains (D3, Discret)
- Buse à canon scié (D6, Rechargement, Bout portant)

## CAPACITÉS

**TOUJOURS SUR LE FRONT.** *Vous accomplissez des prouesses quand vous êtes sous pression. Lorsque vous avez au moins 6 points de stress en Ombre, réalisez tous vos tests d'action avec expertise.*

**ATTIRER LES FOULES.** *Vous pouvez provoquer un attroupement inattendu dans les plus brefs délais. Une fois par session, vous pouvez rassembler une foule autour de vous en l'espace de quelques minutes. Les gens cessent leurs activités tant que ce n'est pas une affaire de vie ou de mort et écoutent ce que vous avez à dire.*

**COMBATTRE L'AUTORITÉ.** *Vous dirigez votre colère contre le guet, les soldats, la Garde Solaire, en bref tous ceux qui auraient le malheur de se dresser contre vous. Lorsque vous êtes impliqué dans un engagement violent avec un ennemi appartenant au domaine de l'Ordre (guet, militaires, etc.), vous effectuez vos tests avec expertise.*

**LE CHAT ET LA SOURIS.** *Vous avez un don pour prendre la poudre d'escampette en cas de problème. Quand vous fuyez une force supérieure en nombre, faites votre test avec expertise.*

NOM DU JOUEUR ▶

NOM DU PERSONNAGE ▶ **Lozlyn de Vire**

CLASSE ▶ **Brandon**

CORVÉE ▶ **Conscrit**

# SPIRE

LE SOULÈVEMENT

## COMPÉTENCES

- MANIPULATION
- TROMPERIE
- COMBAT
- RAFISTOLAGE
- INVESTIGATION
- POURSUITE
- ENDURANCE
- FURTIVITÉ
- LARCIN

## DOMAINES

- ACADÉMIE
- CRIME
- COMMERCE
- HAUTE SOCIÉTÉ
- PROLÉTARIAT
- OCCULTISME
- ORDRE
- RELIGION
- TECHNOLOGIE

## TECHNIQUES

## ÉQUIPEMENT

Poings américains  
(D3, Discret)

Buse à canon scié  
(D6, Rechargement, Bout  
portant)

## RESTAURATION

Prendre ce que vos  
opresseurs ont volé.

## CAPACITÉS

**Toujours sur le front** : lorsque vous avez au moins 6 stress en Ombre, réalisez tous vos tests avec expertise.

**Attirer les foules** : une fois par session, rassemblez une foule autour de vous en l'espace de quelques minutes.

**Combattre l'autorité** : faites vos tests avec expertise quand vous combattez un agent de l'Ordre.

**Le chat et la souris** : quand vous fuyez une force supérieure en nombre, faites votre test avec expertise.

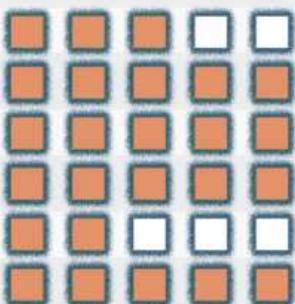
## ATTACHES

*Jackson Crouch*,  
rétroingénieur déchu

*Athelmayas*,  
milicien corrompu

## CONTRECOUP

## EMPLACEMENTS SUPPLÉMENTAIRES



## RÉSISTANCES

SANG

ESPRIT

ARGENT

OMBRE

RÉPUTATION

ARMURE

## STRESS ACTUEL

## STRESS TOTAL ▶



# IDOLE - ALEXANDRA LAURANT

« La vérité ? Qu'est-ce que la vérité quand on a la beauté ? »

Vous êtes une artiste merveilleuse et une révolutionnaire. Vos créations modifient la face du monde au travers d'une sorcellerie visionnaire aux voies énigmatiques. Vous touchez à la peinture et à la sculpture, mais la viole est votre véritable passion. D'ailleurs, vous avez déjà composé plusieurs morceaux que vous avez vendus à des productrices aelfirs de Spire-d'en-haut. Grâce à ça, vous pouvez payer le loyer de votre studio situé au dernier étage d'un immeuble du District Rouge. Le propriétaire est un ancien associé que vous avez connu à l'époque où vous attaquéz des diligences avec une bande de voyous.

Il y a peu, vous avez appris qu'une pièce de théâtre inédite faisait le tour du District Rouge. Malgré tous ses défauts, La Femme explorée fait fureur. Vous avez perdu des admirateurs au profit de ce nouveau spectacle... Que la déesse en soit témoin, il est temps de découvrir ce qui se trame.

## TRAITS

**RÉSISTANCES :** Argent +1, Esprit +1, Réputation +2

**RESTAURATION :** Une personne se sent bouleversée en admirant votre œuvre d'art ou votre performance.

**COMPÉTENCES :** Tromperie, Manipulation, Furtivité, Larcin

**DOMAINES :** Haute Société, Occultisme

**CORVÉE :** vous avez rejoint une bande de voleurs (inclus dans le profil)

## ATTACHES

- (Local) Vos admirateurs feraient n'importe quoi pour vous, quitte à s'attirer des ennuis. Quelques fans pris au hasard : l'aelfir Brigands-Indélicats, un expert de la banqueroute ; Kline, qui survit uniquement grâce aux canapés et au vin des buffets gratuits ; Molly, qui vous considère comme sa mentore.
- Vous possédez une attache avec un PJ qui a des sentiments pour vous, même s'il refuse de l'admettre. Décrivez l'épisode où vous avez découvert son attirance.

## ÉQUIPEMENT

- Plusieurs tenues qui vous mettent à votre avantage
- Une viole et des feuilles de partition
- Des cadeaux et des bijoux offerts par vos admirateurs
- Un couteau (D3, Discret)

## CAPACITÉS

**LA VIE ET L'ÂME DE LA FÊTE.** *Les gens se pressent autour de vous.* Une fois par session, vous pouvez organiser une fête au pied levé où les gens dansent, jouent, boivent, mangent et discutent. Il suffit qu'il y ait du monde autour de vous et de la place pour accueillir les invités. Pendant les festivités, quand vous cherchez à convaincre les gens, à les distraire ou à leur mentir, faites vos tests avec expertise.

**GLAMOUR.** *Avec un peu de magie noire et de prestance, vous pouvez devenir la personne qu'ils désirent.* Une fois par scène, choisissez un PNJ. Grâce à un cocktail de charme, d'élégance maîtrisée et de magie noire pas tout à fait légale, vous modifiez votre apparence pour devenir son partenaire idéal. Vous n'avez pas besoin de définir cet idéal avec précision, puisqu'il dépend totalement de la cible choisie. Pour mettre fin au sort, il suffit d'enlever votre maquillage et de passer cinq minutes devant un miroir à vous remémorer vos traits d'origine.

Quelles que soient les préférences de votre cible, vous ressemblerez toujours à la personne que vous êtes. Si votre victime a une obsession pour les personnes de grande taille, vous paraîtrez plus grand ; si elle adore les aelfirs, vous aurez l'air d'avoir du sang aelfir ; si elle est folle de quelqu'un d'autre, vous ressemblerez à l'objet de ses désirs (mais pas suffisamment pour vous faire passer pour cette personne).

**CENTRE DE L'ATTENTION.** *Vos entrées ne passent jamais inaperçues.* Faites un test avec expertise lors d'une scène où vous tenez à capter l'attention de toutes les personnes présentes.

**GRÂCE.** *L'échec ne viendra pas ternir votre réputation.* Vous vous déplacez avec une telle précision que le destin vous donne un coup de pouce. Une fois par scène, quand vous faites un test et que vous obtenez 1 sur un ou plusieurs dés, vous pouvez relancer l'ensemble des dés.

NOM DU JOUEUR ▶

NOM DU PERSONNAGE ▶ **Alexandra Laurant**

CLASSE ▶ **Idole**

CORVÉE ▶ **A rejoint une bande de voleurs**

# SPIRE

LE SOULÈVEMENT

## COMPÉTENCES

- MANIPULATION
- TROMPERIE
- COMBAT
- RAFISTOLAGE
- INVESTIGATION
- POURSUITE
- ENDURANCE
- FURTIVITÉ
- LARCIN

## DOMAINES

- ACADÉMIE
- CRIME
- COMMERCE
- HAUTE SOCIÉTÉ
- PROLÉTARIAT
- OCCULTISME
- ORDRE
- RELIGION
- TECHNOLOGIE

## TECHNIQUES

## ÉQUIPEMENT

Plusieurs tenues qui vous mettent à votre avantage  
Viole et partitions  
Cadeaux et bijoux offerts par vos fans  
Couteau (D3, Discret)

## RESTAURATION

Bouleverser quelqu'un avec votre art.

## CAPACITÉS

**La vie et l'âme de la fête** : une fois par session, organisez une fête.

**Glamour** : une fois par scène, devenez celle qu'un PNJ désire plus que tout.

**Centre de l'attention** : faites un test avec expertise pour attirer sur vous les regards des personnes présentes.

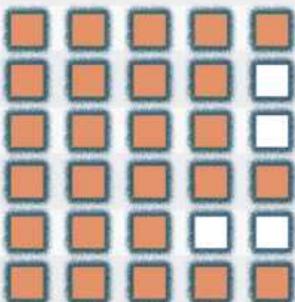
**Grâce** : une fois par scène, quand vous faites un test et que vous obtenez 1 sur un ou plusieurs dés, vous pouvez relancer l'ensemble des dés.

## ATTACHES

Vos admirateurs  
(Kline, Molly, Brigands-Indélicats)

## CONTRECOUP

## EMPLACEMENTS SUPPLÉMENTAIRES



## RÉSISTANCES

SANG

ESPRIT

ARGENT

OMBRE

RÉPUTATION

ARMURE

## STRESS ACTUEL

## STRESS TOTAL ▶



# CHEVALIER - GANFORD SEIGER

« Je l'jure sur Notre Dame, j'ai une gueule de bois à assommer une baleine volante. On a gagné au moins ? »

Vous êtes membre d'un ancien ordre de chevalerie qui a reçu l'autorisation de faire régner la loi dans les Docks du Nord de Spire. Au fil des siècles, votre organisation s'est délitée, rongée par la corruption. Vous n'êtes plus guère qu'une bande de voyous en armure avec un penchant pour les joutes brutales.

L'Ordre de l'Étoile d'Argent a confié la gestion de son domaine à une garnison squelettique. Le reste des troupes est parti assurer la sécurité des représentations d'une pièce à la mode dans le District Rouge, La Femme éplorée. Pour qu'ils s'aventurent sur un territoire n'appartenant pas aux Chevaliers, c'est que le déplacement en vaut largement la peine. Vous informez le Culte de votre intention de mener l'enquête.

## TRAITS

**RÉSISTANCES :** Sang +1, Argent +2, Réputation +2

**RESTAURATION :** S'adonner à des excès.

**COMPÉTENCES :** Combat, Manipulation, Tromperie

**DOMAINES :** Commerce, Crime, Ordre

**CORVÉE :** Garde (inclus dans le profil)

## ATTACHES

- (Personnelle) Vennis, votre écuyère, que ses parents préféreraient remettre sur le droit chemin.
- Vous avez une attache avec un PJ. Vous aviez l'habitude de boire ensemble, et il vous arrive encore d'écumer les bars. Décrivez la chose la plus folle que vous ayez faite lors d'une de vos légendaires virées nocturnes.

## ÉQUIPEMENT

- Plastron de plate de Chevalier (Armure 3, Lourde)
- Épée à deux mains (D8, Encombrante)

## CAPACITÉS

**PILIER DE BAR.** Vous possédez une connaissance encyclopédique des repaires de soulards. Une fois par session, désignez un bar, un pub ou une taverne des environs dont vous connaissez le propriétaire (au MJ de décider si ce dernier vous apprécie ou non).

**BAGARREUR.** Vous avez passé de nombreuses soirées à chercher des noises aux autres clients dans l'espoir de trouver un adversaire à la hauteur. Une fois par scène, demandez au MJ quelle est la personne la plus indiquée, dans les environs, pour se lancer dans une bagarre afin de la déroutier, d'impressionner le public ou de distraire l'attention.

**LA LOI DES DOCKS.** Vous portez une arme redoutable. En tant que Chevalier, vous avez le droit de vous promener avec une lame imposante (ou une lance) sans être inquiété par le guet. La dégainer est une autre affaire.

**ORDRE DE CHEVALERIE.** Vous appartenez à l'Ordre du Marin Noyé, qui est aussi le nom du pub où vous officiez à l'occasion comme barman. Vos autres devoirs incluent des arnaques minables, des extorsions en employant la manière douce et la distribution de contraventions au nom de la « sécurité maritime » aux équipages qui accostent aux docks.

**CABOTIN.** Vous êtes un menteur chevronné, particulièrement doué pour exagérer vos talents. Une fois par session, vous persuadez automatiquement un PNJ que vous êtes capable d'accomplir quelque chose (peu importe si cette action est effectivement dans vos capacités ou non).

**FOULE EN DÉLIRE.** Chaque fois que vous vous battez, les acclamations ou les huées du public vous poussent à continuer. Lorsqu'une foule de spectateurs vous regarde, vos attaques gagnent le mot clé Brutal. En outre, résolvez votre action de restauration quand vous remportez un combat en public.

NOM DU JOUEUR ▶

NOM DU PERSONNAGE ▶ **Ganford Seiger**

CLASSE ▶ **Chevalier des Docks du Nord**

CORVÉE ▶ **Garde**

# SPIRE

LE SOULÈVEMENT

## COMPÉTENCES

- MANIPULATION
- TROMPERIE
- COMBAT
- RAFISTOLAGE
- INVESTIGATION
- POURSUITE
- ENDURANCE
- FURTIVITÉ
- LARCIN

## DOMAINES

- ACADÉMIE
- CRIME
- COMMERCE
- HAUTE SOCIÉTÉ
- PROLÉTARIAT
- OCCULTISME
- ORDRE
- RELIGION
- TECHNOLOGIE

## TECHNIQUES

## ÉQUIPEMENT

Plastron de plate de Chevalier (Armure 3, Lourde)

Epée à deux mains (D8, Encombrante)

## RESTAURATION

S'adonner à des excès

## CAPACITÉS

**Pilier de bar** : une fois par session, inventez une taverne des environs dont vous connaissez le propriétaire.

**Bagarreur** : une fois par scène, demandez au MJ quelle est la personne la mieux désignée pour se battre dans le but de gagner, d'impressionner le public ou de distraire l'attention.

**La loi des docks** : vous avez le droit de porter une épée.

**Ordre de chevalerie** : vous êtes membre de l'Ordre du Marin noyé.

**Cabotin** : une fois par session, vous persuadez automatiquement un PNJ que vous êtes capable de réussir quelque chose.

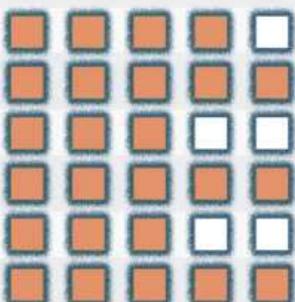
**Foule en délire** : lorsqu'une foule de spectateurs vous regarde, vos attaques gagnent le mot clé Brutal. Si vous remportez le combat, restaurez votre stress.

## ATTACHES

*Vennis*,  
écuyère rebelle

## CONTRECOUP

## EMPLACEMENTS SUPPLÉMENTAIRES



## RÉSISTANCES

SANG

ESPRIT

ARGENT

OMBRE

RÉPUTATION

ARMURE

## STRESS ACTUEL

## STRESS TOTAL ▶



# LAJHAN - DACIEN THEROUX

« Notre Dame protège, très chère. Accueille-la en ton sein et elle t'accordera un trépas paisible. »

Vous êtes un serviteur de Notre Dame de Gloire, la face lumineuse de la lune, l'unique aspect de la trinité des drows que les elfes noirs ont le droit de vénérer à Spire. Vous possédez un modeste temple décrépît du District Rouge, un quartier sombre et enfumé consumé par la criminalité, où vous apportez un semblant d'aide et de réconfort aux miséreux.

Depuis quelque temps, votre édifice est la proie de phénomènes mystérieux. Vous avez découvert de la moisissure sur les murs, des gribouillis nihilistes recouvrant des pamphlets crasseux, des dissensions dans les files d'attente lors des distributions de nourriture. Et vous avez appris que la Sentinelle Écarlate, un mouvement révolutionnaire brutal et pro-drow, s'est mise à recruter des agents dans la demeure de Notre Dame. Vous n'allez pas laisser passer ça.

## TRAITS

**RÉSISTANCES :** Esprit +2, Réputation +4

**RESTAURATION :** Aider les plus démunis.

**COMPÉTENCES :** Rafistolage, Endurance

**DOMAINES :** Crime, Religion, Prolétariat

**CORVÉE :** vous avez combattu pour défendre votre communauté (inclus dans le profil)

## ATTACHES

- (Personnelle) Madame Cazanoux, Scryatrix ratée de Notre Dame, bigote et parfaitement aveugle.
- Vous avez une attache avec un PJ que vous avez aidé à guérir d'une maladie, d'une blessure ou d'une addiction. Désignez le personnage concerné et décrivez son problème.

## ÉQUIPEMENT

- Robes de cérémonie, bijoux en bois et en argent parmi lesquels des bracelets de poignet et de cheville, des boucles d'oreille et des bandeaux.
- Couteau (D3, Discret)
- Sacoche de guérisseur

## CAPACITÉS

**RITUEL D'APAISEMENT. [Divine]** Vous créez un lieu voué au calme et à la guérison. Une fois par session, vous permettez à vos alliés de récupérer de leurs blessures pendant que vous montez la garde. Décrivez la manière dont vous donnez vie à un environnement confortable et apaisant, et l'aide que vous apportez à vos camarades. Tous les alliés présents diminuent de 3 leur stress en Esprit ou en Sang.

**LUMIÈRE DE LA LUNE. [Divine]** Vous irradiez la lumière étincelante de Limyé. La gemme qui orne votre front (ou votre collier, votre bracelet, etc.) brille avec autant d'éclat que la pleine lune, elle projette une lueur lénifiante dans les ténèbres qui ne s'éteint pas tant que vous n'en avez pas décidé autrement ou que vous ne sombrez pas dans l'inconscience. La lumière rayonnera d'autant plus si plusieurs adeptes lancent ce sort en même temps.

**TISSER DES LIENS.** Vous vous sacrifiez pour sauver vos alliés. Avant de faire le test de contrecoup d'une attache, vous pouvez subir du stress pour en retirer à votre allié ; chaque point que vous subissez enlève 2 points de stress à cette attache.

**LA PAIX DE NOTRE DAME. [Divine]** Vous projetez la lueur apaisante de Limyé aux alentours, et soudain les esprits se calment. Subissez D6 stress en Esprit pour lancer ce sort. Vous et toutes les personnes à proximité ne pouvez pas combattre, commettre une action violente ou courir pendant la minute qui suit. Vous pouvez prolonger ce sort d'une minute en subissant à nouveau D6 stress en Esprit.

NOM DU JOUEUR ▶

NOM DU PERSONNAGE ▶ **Dacien Theroux**

CLASSE ▶ **Lajhan**

CORVÉE ▶ **A combattu pour protéger sa communauté**

## COMPÉTENCES

- MANIPULATION
- TROMPERIE
- COMBAT
- RAFISTOLAGE
- INVESTIGATION
- POURSUITE
- ENDURANCE
- FURTIVITÉ
- LARCIN

## DOMAINES

- ACADÉMIE
- CRIME
- COMMERCE
- HAUTE SOCIÉTÉ
- PROLÉTARIAT
- OCCULTISME
- ORDRE
- RELIGION
- TECHNOLOGIE

## TECHNIQUES

## ÉQUIPEMENT

Robes de cérémonie et bijoux Couteau (D3, Discret)  
Sacoche de guérisseur

## RESTAURATION

Aider les plus démunis

## CAPACITÉS

**Rituel d'apaisement** : une fois par session, tous vos alliés retirent 3 stress en Sang ou en Esprit. **Lumière de la lune** : vous brillez avec autant d'éclat que la pleine lune.

**Tisser des liens** : subissez 1 stress pour retirer 2 stress à une attache avant que le MJ fasse le test de contrecoup.

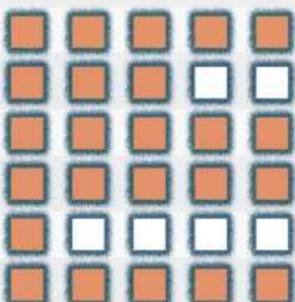
**La paix de Notre Dame** : subissez D6 stress en Esprit pour lancer ce sort. Toutes les personnes à proximité ne peuvent ni commettre d'action violente ni courir pendant la minute qui suit.

## ATTACHES

*Madame Cazanoux,*  
*Scryatrix ratée*

## CONTRECOUP

## EMPLACEMENTS SUPPLÉMENTAIRES



## RÉSISTANCES

SANG

ESPRIT

ARGENT

OMBRE

RÉPUTATION

ARMURE

## STRESS ACTUEL

**STRESS TOTAL** ▶



# SAGE VERMISSIENNE - ILLYRIA LOX

« Je crois que j'ai justement le livre qui vous intéresse. Le seul problème, c'est qu'il faut descendre de huit stations puis en traverser cinq autres, alors vous feriez bien de faire des stocks de provisions. »

Les Nations Mères des drows sombrent dans les abîmes de la guerre civile tandis que les aelfirs continuent d'occuper vos villes. À ce rythme, vous ne donnez pas cher de votre culture. À la fois érudite et occultiste, vous dissimulez l'histoire de votre peuple entre les murs du Vermissien, un réseau de transport avorté dont les tunnels sont à l'abandon. Étant donné qu'il coupe à travers le Cœur, la déchirure corrompue qui gangrène la réalité du centre de Spire, il officie comme un réseau de veines acheminant ici et là les énergies cryptiques.

Votre cabinet d'étude qui sert aussi d'atelier se trouve dans le District Rouge, où les loyers sont accessibles et les incendies assez rares. Pour entrer dans le Vermissien, vous passez par le terminus, un amas de wagons brisés que se disputent des bandes de pillards. Récemment, les accès que vous avez l'habitude d'emprunter ont été barrés ou bouchés par des effondrements. Visiblement, on tient à ce que vous alliez voir ailleurs.

## TRAITS

**RÉSISTANCES** : Argent +1, Esprit +3, Ombre +1

**RESTAURATION** : Découvrir des informations secrètes.

**COMPÉTENCES** : Investigation, Manipulation, Tromperie

**DOMAINES** : Académie, Haute Société, Occultisme, Technologie

**CORVÉE** : vous avez continué comme si de rien n'était (inclus dans le profil)

## ATTACHES

- (Personnelle) Paige, gardienne du Vermissien, bâtisseuse d'autels et chasseuse de livres.
- Vous avez une attache avec un PJ dont vous connaissez un secret. Dites de qui il s'agit, quel est le secret et indiquez si le PJ a conscience que vous en savez plus qu'il ne voudrait.

## ÉQUIPEMENT

- Arbalète rétractable (D6, Portée longue, Discrète, À un coup)

## CAPACITÉS

**ENTRÉE SECONDAIRE.** Vous ouvrez une porte que vous franchissez avec précipitation pour pénétrer dans un enfer de métal distordu. Une fois par session, vous dénîchez un accès à l'Arche, quel que soit le quartier où vous vous trouvez (on ne sait pas vraiment si cet accès existait avant que vous ne commenciez à chercher). À l'intérieur, vous découvrez une collection d'artefacts étranges et de livres mystérieux qui relatent des versions alternatives et parfois véridiques de l'histoire de Spire. Tous les personnages autres que des Sages qui pénètrent dans l'Arche doivent faire un test d'Endurance + Occultisme, au risque de subir du stress en Esprit.

**L'ARCHE.** Vous avez accès aux incroyables sources d'information des sages. Tant que vous êtes dans l'Arche, que vous ayez emprunté une entrée secondaire ou non, vous avez accès à du matériel qui vous permet d'effectuer des tests d'Investigation sur n'importe quel sujet. Vous ne bénéficiez pas du bonus d'expertise, mais au moins vous avez le droit de faire le test.

**OBSESSION DU SAVOIR.** Vous mettez à profit le moindre instant de calme pour élargir vos connaissances, des savoirs souvent éphémères. Au début de chaque session, vous gagnez une technique dans un domaine ou une compétence de votre choix, même si vous ne possédez pas la compétence ou le domaine en question. À la fin de la session, vous perdez cette technique. Vous ne pouvez pas sélectionner la même technique deux sessions d'affilée ; vous vous laissez vite et devez nourrir votre curiosité autrement.

**TROUVER DES LIENS.** [Occulte] Vous mettez à profit les ressources uniques de l'Arche Vermissienne pour débusquer les secrets de votre cible. Une fois par session, déclarez que deux PNJ sont reliés par un élément que le MJ vous révèle.

**CACHETTE SECRÈTE.** Vous possédez un réseau de planques bien fournies où vous dissimulez du matériel utile. Une fois par session, vous trouvez une cachette contenant du matériel que vous, un autre érudit ou une version de votre personnage issue d'une branche alternative de l'histoire avez laissé sur place pour vous préparer à une éventualité. Vous pouvez équiper un petit groupe de personnes avec du matériel générique destiné à une mission spécifique (par exemple des crochets, des capes de camouflages, des allumettes et des lanternes, de la nourriture, etc.). Ce matériel ne confère pas de bonus d'expertise.

NOM DU JOUEUR ▶

NOM DU PERSONNAGE ▶ **Illyria Lox**

CLASSE ▶ **Sage Vermissien**

CORVÉE ▶ **A continué comme si de rien n'était**

# SPIRE

LE SOULÈVEMENT

## COMPÉTENCES

- MANIPULATION
- TROMPERIE
- COMBAT
- RAFISTOLAGE
- INVESTIGATION
- POURSUITE
- ENDURANCE
- FURTIVITÉ
- LARCIN

## DOMAINES

- ACADÉMIE
- CRIME
- COMMERCE
- HAUTE SOCIÉTÉ
- PROLÉTARIAT
- OCCULTISME
- ORDRE
- RELIGION
- TECHNOLOGIE

## TECHNIQUES

## ÉQUIPEMENT

Arbalète rétractable  
(D6, Portée longue,  
Discrète, À un coup)

## RESTAURATION

Découvrir des  
informations secrètes

## CAPACITÉS

**Entrée secondaire** : une fois par session, vous trouvez un accès menant à l'Arche Vermissienne. L'Arche : tant que vous êtes dans l'Arche, vous pouvez enquêter sur n'importe quel sujet concernant Spire.

**Obsession du savoir** : au début de chaque session, vous gagnez une technique dans un domaine ou une compétence de votre choix. À la fin de la session, vous perdez cette technique.

**Trouver des liens** : une fois par session, déclarez que deux PNJ sont liés d'une manière ou d'une autre.

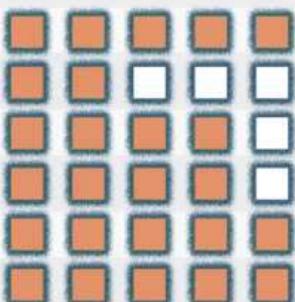
**Cachette secrète** : une fois par session, vous trouvez une cachette contenant du matériel.

## ATTACHES

*Paige,*  
gardienne du Vermissien

## CONTRECOUP

## EMPLACEMENTS SUPPLÉMENTAIRES



## RÉSISTANCES

SANG

ESPRIT

ARGENT

OMBRE

RÉPUTATION

ARMURE

## STRESS ACTUEL

## STRESS TOTAL ▶

