

LE JEU DU GRAND DONJON

→ *Antre des Gloutons* ←

Sommaire

Sommaire.....	1
Créer son personnage.....	2
Choisir son groupe d'appartenance.....	2
Écrire son histoire.....	2
Statistique de base.....	2
Choisir sa race, son archétype.	2
Choisir ses métiers.....	3
Choisir son vice.....	3
Choisir des objets de jeu.....	3
Armes, boucliers et armures.....	3
Descriptif des races.....	4
Gobelin.....	4
Orque.....	5
Démon.....	5
Aquatique.....	6
Nain.....	6
Elfe.....	7
Ogre.....	7
Faune.....	8
Lézardesque.....	8
Sylvestres.....	9
Arachnoïde.....	9
Descriptif des archétypes.....	10
Truc-garou.....	10
Mort vivant du néant.....	10
Fantôme.....	11
Vampire.....	11
Descriptif des métiers.....	12
Artisan.....	12
Brasseur.....	12
Cuistot.....	13
Intendant.....	13

Proprio.....	14
Ancien.....	14
Artiste.....	15
Cambrioleur.....	15
Chasseur de Trophées.....	16
Courtisan.....	16
Diseur de bonne aventure.....	17
Dresseur de bestiole.....	17
Enfant de caste.....	18
Erudit.....	18
Fortuné.....	19
Fouineur.....	19
Garde de nuit.....	20
Goutteur professionnel.....	20
Guerrier.....	21
Médecin.....	21
Pisteur.....	22
Videur.....	22
Voleur.....	23
Bicéphale.....	23
Bouilleur de cru.....	24
Droïde.....	24
Enfant de dragon.....	25
Jardinier.....	25
Juriste.....	26
Marchand.....	26
Pâtissier des Petits Pains.....	26
Prêtre de la Flamme.....	27
Syndiqué à la CGT.....	28
Trafiquant de bonbon.....	28
Aristocrate vampirique.....	29
Historien spectral.....	29
Garde noir de Zyphus.....	30
Membre de la Meute.....	30
Forgeron.....	31

Gladiateur.....	31
Alchimiste.....	32
Super star.....	32
Mage.....	33
Nécromant.....	33
Contrebandier.....	34
Empoisonneur.....	34
Tableau récapitulatif des races.....	35
Tableau récapitulatif archétypes... 	35
Tableau des Vices.....	36
Tableau récapitulatif des métiers... 	37

Créer son personnage

Dans ce livret, vous découvrirez toutes les informations nécessaires pour créer votre personnage. Créer son personnage se fait en plusieurs étapes et devra être communiqué via un formulaire.

Choisir son groupe d'appartenance

Votre personnage fait parti obligatoirement d'un des quatres groupes suivants :

- Arène des gros bras
- Café des chopes volantes
- Tiki-Bar'derie
- Palais des délices

Vous êtes liés d'une manière ou d'une autre à ce groupe. Chaque groupe disposera d'une fiche de groupe qui sera transmise par votre scénariste.

Les groupes sont décrits plus en détail dans le livret Univers.

Écrire son histoire

Votre personnage a un prénom, un nom, des titres et tout autre élément que vous avez envie de nous communiquer.

Votre personnage dispose également d'une histoire. Voici une liste non exhaustive des éléments que nous aimons lire :

- D'où vient votre personnage ? (De la campagne, de la ville, de la capitale, d'une communauté de monstres spécifique, d'un endroit reculé, ...)
- Comment est sa famille ? (pauvre, riche, aisée, commun, spécial, lié à une caste, ...)
- Son parcours ? (école, sauvage, autodidacte, ...)
- Comment est-il lié à son groupe ? (employé, ami du patron, mécène, associé, ...)
- Ses objectifs et ses ambitions ?
- ...

Nous reprendrons son histoire pour l'intégrer au mieux dans l'univers du Donjon de Slava et lui créer une quête personnelle.

Statistique de base

Par défaut, un personnage a **3 PV**, **0 PA**, un score de **1 en Baston**, un vice, sait lire et écrire la langue de Slava.

Choisir sa race et son archétype

Votre personnage doit avoir une race parmi le tableau des races. Une race représente son origine raciale et vient avec tous les avantages listés mais également tous les inconvénients.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, ajouter un (et un seul) archétype à votre race. L'archétype se cumule à votre race. Par exemple : il est possible de jouer un goblin vampire. Ou un démon mort vivant, ou un aquatique-chat-garou. Un archétype vient avec une annexe de jeu. Jouer un archétype peut être contraignant, soyez vigilant.

Il est impossible de jouer un humain. Un effort de costume vous est demandé pour représenter correctement la race que vous avez sélectionné.

Choisir ses métiers

Votre personnage doit choisir deux métiers. Chaque métier lui permet d'accéder à des compétences, des bonus de statistiques et des objets de jeu en début de GN.

Certains métiers ont des pré-requis soit lié au groupe d'appartenance, soit lié à votre race ou votre archétype.

Les métiers sont justes des noms pour vous donner accès à des compétences. Ils ne doivent pas limiter comment vous imaginez votre personnage ou son rôle au sein de la taverne.

Choisir son vice

Tout individu a sa névrose, et vous ne faites pas exception ! Lors de sa création, votre personnage doit choisir un vice. Ce vice est généralement un trait de caractère ou physique que les personnages devront essayer de jouer. Il est possible d'obtenir d'autres vices durant le GN. Une liste non exhaustive des vices possibles pour vos personnages se trouve plus loin. Ce vice se cumule avec ceux de votre race et archétype.

Choisir des objets de jeu de départ

Votre personnage doit choisir un kit d'objet de jeu de départ parmi les suivants :

- Des pièces d'âmes (5 pièces)
- Des ingrédients (2 ingrédients)
- Un deck de carte Triple Wata

Cela représente les possessions du personnage de début de jeu. Vos métiers donnent accès à des objets de départ supplémentaires, qui se cumulent avec votre kit de jeu.

Armes, boucliers et armures

L'équipement de votre personnage n'est pas limité au niveau des armes. Ainsi vous pouvez vous battre avec deux armes, une arme à deux mains, un arc, des couteaux de lancer ou tout autre équipement. Cependant, il faut un permis (objet de jeu) pour être autorisé à porter une arme de plus de 65 cm (arme à distance et bouclier compris). Sans le permis, vous pouvez tout de même utiliser des armes à taille supérieure, mais vous devenez hors-la-loi si vous êtes contrôlé.

Concernant les armures, vous êtes limité par la compétence "Port d'armure".

Descriptif des races

Le Donjon de Slava est multiracial. Voici une liste des races les plus représentées :

- Gobelins
- Orque
- Démon
- Aquatique
- Nain
- Elfe
- Ogre
- Faune
- Lézardesque
- Sylvestre
- Arachnoïde
- Et plein d'autres !

Certains des habitants disposent également d'un archétype. Il s'agit d'un aspect qui enrichit encore plus les concitoyens du Donjon de Slava. Voici la liste des archétypes les plus représentés dans la population :

- Truc-grou
- Mort vivant du Néant
- Fantôme
- Vampire

Il existe plein d'autres communautés de monstres au sein du Donjon de Slava mais qui ne sont pas décrites dans ce livret. Cela ne signifie pas qu'elles existent pas mais plutôt qu'elles sont peu représentées et peu importantes à décrire dans ce document. Vous pouvez tout de même les proposer à l'intérieur du formulaire de création de personnage.

Gobelin

Les gobelins verts, que l'on appelle aussi les gobelins communs, sont les individus les plus peuplés du Donjon de Slava. Quelque soit leur taille, ils ont toujours la même particularité : ils sont verts, ils ont de grandes oreilles et souvent un long nez. De plus, ils partagent tous un amour inconditionnel pour les farces et le chaos. Certains sont très grands et on les nomme les grands gobelins, généralement encore plus fourbe que leurs congénères plus petits. Les gobelins sont chétifs et préfèrent souvent la fuite à l'affrontement direct.



On les retrouve dans tous les secteurs au sein du Donjon de Slava, et en particulier dans les endroits où cela est très dangereux. Car, en effet, les gobelins ont tendance à ne pas avoir du tout peur de la mort, voire même de rire de la mort de leur congénère.



Les gobelins parlent une langue unique en son genre qu'ils nomment eux même : le wata. Cette langue dispose d'un seul et unique mot pour TOUT, ce qui en soit est un véritable prodige.

Compétences :

- **Discretion** : Le personnage peut se mettre invisible en se cachant et en restant immobile (bras croisé pour indiquer qu'il est invisible)
- **Baston (-1)** : Le personnage dispose d'un malus de 1 point de baston

Vice :

- **Tic de langage (Wata)** : Le personnage ne peut s'empêcher de prononcer le mot "Wata" dans ses phrases.

Orque

Les orques sont des peaux vertes, généralement plus grands et moins intelligents que les gobelins. Ce sont des montagnes de muscles qui adorent la baston et le conflit. On les reconnaît également grâce à leur mâchoire très carrée et certains portent des crocs inférieurs.



Les orques sont brutaux et n'aiment pas trop faire la causette. Ils vont souvent à l'essentiel car ce sont de très mauvais menteurs. Il est très facile de reconnaître un orque qui ment : il arbore un sourire gênant tout en se grattant la tête et détourne le regard.



On les retrouve dans des métiers plutôt physiques comme le travail de la forge, vendeur de boîte de nuit, garde du corps, gladiateur ou bien même policier. Les orques ont également une attirance particulière pour la cuisine. En effet, les orques sont connus pour être les meilleurs cuisiniers du Donjon de Slava, tous les domaines de la création culinaire les intéresse : cuisine, boulangerie, pâtisserie et même chocolatier !

Les orques règlent la majorité de leur conflit avec une grosse masse ! Ils disposent d'un langage entre eux qui est primitif – à base de grognement et de regard noir – qui est uniquement utilisée par les individus considérés comme sauvages.

Certains orques arborent une peau de couleur différente du vert qui caractérise la majorité de leur congénère. On peut ainsi retrouver des orques à la peau brune, ocre ou encore rouge foncé.

Compétence(s) :

- **Baston (+1)** : Le personnage dispose d'un point de baston supplémentaires
- **Résistance (Inconscient)** : Le personnage peut annoncer RESISTE aux annonces "Inconscient !".

Vice :

- **Tic de langage (Greuh)** : Le personnage grogne de temps en temps au lieu de s'exprimer.

Démon

Les démons regroupent une grande catégorie d'individus dans l'univers de Gaïa. Un démon est un humanoïde avec un ou plusieurs traits suivants : cornes, peau de couleur inhabituel (bleu, rouge, noir, etc.), queue (plus ou moins grande), sabots, yeux de couleurs inhabituelles, peau écailleuse, aile (petite comme grande), etc ...



Les démons sont des monstres sournois qui adorent manipuler autrui. Ils se servent de leurs pouvoirs surnaturels et de leur ruse pour arriver à leurs fins. Leurs grandes intelligences en font d'excellents chefs et on les retrouve dans tous les corps de métiers du Donjon de Slava. Leurs tailles et carrures peuvent varier du tout au tout : on peut en retrouver des petits et chétifs comme des imposants avec un corps massif.



Une partie d'entre eux peuvent avoir une maîtrise de l'énergie chaotique qui leur permet d'appeler des flammes à leur gré. Cette maîtrise est due à la Flamme, relique du Donjon de Slava, qui facilite la canalisation de cette énergie pour les membres de cette race. Tous les démons affectés par la Flamme développent une fascination pour le feu.

Certains démons sont appelés des "onis". Il s'agit tout simplement de démon qui font partie d'anciennes familles démoniaques qui ont conservé une très forte tradition vestimentaire typique (chine / japon), à part cela, il s'agit de démon comme les autres.

Compétence(s) :

- **Résistance (Flamme)** : Le personnage ignore les effets des boules de feu et des flammes.

Vice : (un au choix)

- **Sang chaud**
- **Sadique**

Aquatique

La race des aquatiques regroupe toutes les créatures humanoïdes pouvant vivre dans l'eau. Une grande majorité d'entre eux ont évolué et peuvent également vivre sur la terre ferme et respirer l'air frais de Gaïa. Les aquatiques sont très reconnaissables car ils ressemblent à des poissons avec un ou plusieurs traits :



peaux écailleuses, oreilles de poissons, branchies, mains palmées, queue de sirènes, bras de pieuvre, ventouses, peaux colorées et même une tête de poisson !



Les aquatiques adorent porter des couleurs très colorées. Ce sont des individus fondamentalement bons qui prônent le partage et la communauté. Il doit s'agir de la race qui effectue le moins de crimes et délits dans le Donjon de Slava. Cependant, même si ce sont des pacifistes, les aquatiques sont capables de prendre les armes pour défendre ce qui leur appartient.

On les retrouve affairés à l'élaboration de nouvelles mélodies ou appréciant des divertissements réjouissants. Bon orateurs, ils investissent les sphères politiques du Donjon de Slava, car ils sont soucieux de faire avancer les choses vers et pour la "communauté".

Le seul vrai défaut de cette race est leur accent, ils parlent souvent avec un accent "fufu" qui n'est pas toujours très compréhensible.

Compétence(s) :

- **Réputation (+1)** : Le personnage ajoute en début de GN 1 point de réputation à sa taverne.
- **Respiration aquatique** : Le personnage est capable de respirer sous l'eau.

Vice :

- **Tic de langage (Fufu)** : Le personnage parle d'une manière très particulière (avec beaucoup de F à la place des S, des CH, des C).

Nain

Les nains sont des gens généralement petits, bourrus, barbus, obstinés et disposant d'une affinité avec la terre. L'aspect physiologique des nains peut varier : certains ont la peau grise comme la cendre ainsi que des cheveux blancs, et d'autres ressemblent quasiment à des humains à part leur barbe et leur peau aussi épaisse que le cuir.



Les nains sont les travailleurs les plus acharnés dans le Donjon de Slava. On les retrouve principalement dans le BTP, la construction, la forge et dans les mines. Excellents architectes, ils ont façonné une partie des infrastructures du Donjon de Slava. Fier de leur travail et de leurs congénères, les nains sont très communautaires et

vivent majoritairement parmi leurs semblables. Un autre domaine de spécialisation chez eux est la création d'alcool. Ce sont des brasseurs hors pairs et – surtout – d'énormes pochtrons. Il est rare de ne pas voir un nain avec une chope de bière à la main.

Les nains n'oublient jamais une rancune. Mais une fois qu'elle est effacée, ils sont les premiers à aller de l'avant.

Compétence(s) :

- **Port d'armure (+1)**
- **Résistance (Poison)** : Le personnage est immunisé aux poisons.

Vice : (un au choix)

- **Poivrot**
- **Superstitieux**
- **Ranconier**

Elfe

Les elfes du Donjon de Slava sont des humanoïdes avec les oreilles pointues et une chevelure impeccable. Les elfes des bois sont généralement proches de la nature et gèrent une grande partie des métiers liés à la flore et la faune, comme druide, vétérinaire et rôdeur. A l'inverse, les elfes noirs vivent plutôt dans les souterrains, produisant des champignons et élevant des créatures souterraines, tels que les araignées géantes ou d'autres créatures obscures. Même si leur couleur de peau peut varier, cela reste néanmoins la même race.



Les elfes prêtent une attention particulière à l'apparence, ce qui amène des dérives narcissiques assez courantes parmi les membres de cette race. Les elfes protègent la nature et les animaux. Ils prennent ce rôle très à cœur et n'hésitent pas à prendre les armes lorsque ces valeurs sont oubliées de la population.



Compétence(s) :

- Aucune : les elfes sont parfaits

Vice :

- Aucun : les elfes sont parfaits

Ogre

Les ogres sont des créatures massives qui dévorent tout ce qui est à leur portée. Ils mangent de tout et tout le monde. Ce sont des créatures extrêmement puissantes mais qui – fort heureusement – ont une intelligence limitée. On les reconnaît grâce à leur ventre proéminent et leur mâchoire carrée. Un ogre ressemble globalement à un très grand humanoïde. Certains ont une unique corne sur leur front et d'autres ont parfois plusieurs têtes (ce qui arrange un peu leur intelligence).



Ils sont généralement employés comme videur, soldat, garde ou tout autre métier à monotâche simple. N'importe qui d'autre pourrait s'insurger de bon droit contre des labeurs aliénantes, répétitives, voire carrément rasantes. Mais pas les ogres. Les ogres mettent beaucoup de bonne volonté dans ce qu'ils font, s'évertuant du mieux qu'ils peuvent à accomplir leurs missions et restent des individus très sympathiques... du moment qu'ils sont nourris et qu'on leur vole pas leur bouffe.

Compétence(s) :

- **PV (+1)** : Le personnage dispose d'un point de vie max supplémentaire
- **Baston (+1)** : Le personnage dispose d'un point de baston supplémentaires

Vices : (les deux !)

- **Gros sac**
- **Pas futé** : Le personnage ne sait ni lire, ni écrire, ni compter.

Faune

Les faunes regroupent toutes les races bestiales qui vivent dans les nombreuses forêts du Donjon de Slava, comme les satyres et les centaures.

Les faunes sont des créatures toujours joyeuses et adorent discuter avec tout le monde. Certains sont charmeurs et veulent batifoler à longueur de journée. D'autres sont juste extrêmement curieux et souhaitent connaître de la plus petite anecdote au plus grand mystère. Certains aiment tellement faire la fête qu'ils ont développé une attirance pour les substances addictives, tel que l'alcool ou la drogue. Mais rien d'insurmontable pour ces éternels optimistes.



On les retrouve naturellement dans des métiers proches des gens, comme journaliste, psychologue, coach de développement personnel ou dans des endroits mondains, en courtisan et conteur. On reconnaît un faune grâce à ses cornes, ses sabots, une épaisse fourrure sur les jambes, ses oreilles et son museau.

Il n'est pas rare de confondre un truc-garou et un faune, tant le côté bestial de ces deux créatures est proche. Mais si la créature est trop bizarre, il s'agit d'un truc-garou.

Compétence(s) :

- **Stock (Ingrédient)** : Le personnage démarre le GN avec **5 ingrédients** supplémentaires.

Vice : (un au choix)

- Poivrot
- Drogué
- Curiosité maladive

Lézardesque

Derrière ce nom se regroupent toutes les races reptiliennes et ophidiennes humanoïdes qui fourmillent dans le Donjon de Slava. On les appelle aussi les "hommes lézard" ou "homme serpent". Ce sont des créatures à sang froid qui adorent le soleil et les congés payés. Ils peuvent être grands comme petits, et leur couleur d'écaille varie en fonction de leur origine ainsi que leur lieu de vie. Certains disposent d'une queue, de griffes, de cornes, voire même d'un corps entier recouvert d'écailles.



Les lézardesques disposent du soutien de la caste de Médusa. En effet, cette dernière étant la mère des dragons, elle apporte sa bénédiction et son soutien à tous les lézardesques. Enfin, tant qu'ils respectent les lois du Donjon de Slava.

On retrouve les lézardesques dans les zones extrêmement chaudes du Donjon de Slava comme le désert écaillé. Leur grande constitution et leur résistance aux chaleurs extrêmes font qu'ils se dirigent généralement vers des métiers tournés vers l'action et le feu. On les retrouve dans des métiers comme guide du désert, soldat, garde du corps ou encore pompier.

Certains ont la chance d'avoir un dragon parmi leurs ancêtres. On appelle ce genre de lézardesque : "Enfant de dragon". Il porte en eux une trace, parfois infime, de la puissance extraordinaire de ces créatures. Malheureusement, cette bénédiction est également un fardeau car de nombreux individus peu scrupuleux cherchent à obtenir ce précieux sang pour leurs expériences.

Compétence(s) :

- **PV (+1)** : Le personnage dispose d'un point de vie max supplémentaire

Vice :

- **Faiblesse (Froid)**

Sylvestres

Sylvestre est le terme qui regroupe toutes les créatures des bois qui sont des végétaux. Ainsi les dryades, les hommes arbres, les gens-pi (myconide) et toutes les créatures boisées sont considérés comme des sylvestres.



Les sylvestres sont des créatures qui vivent majoritairement dans les zones boisées du Donjon de Slava. Soit par choix, soit par nécessité. Ces êtres disposent d'un quotidien qui est différent de la grande majorité de la population. Ils ont tous besoin d'essence pour vivre. Et elles abondent dans les milieux naturels.

Les sylvestres sont généralement des créatures calmes qui prennent le temps de mesurer leurs paroles et leurs actions. Ils vivent au rythme des saisons, ainsi ils sont beaucoup plus actifs en été qu'en hiver. Certains changent également de couleur en fonction des saisons.



Les gens-pi sont des sylvestres myconides qui vivent en communauté. Ils ont été découverts dans les souterrains du Donjon de Slava et sont la dernière communauté à avoir rejoint le Donjon de Slava.

Les sylvestres sont souvent des jardiniers hors pairs, mais on les retrouve également à des postes liés à la santé. En

effet, ils disposent d'une affinité naturelle à la vie, qui leur permet de mieux aider les blessés et de mieux identifier les maux qui les rongent.

Compétence(s) :

- **Stock (Ingrédient) :** Le personnage démarre le GN avec **5 ingrédients** supplémentaires.

Vices : (les deux !)

- **Peur (Feu)**
- **Régime spécial (Essence)**

Arachnoïde

Les arachnoïdes sont des individus qui vivent dans l'ombre au sein du Donjon de Slava. Ils sont facilement reconnaissables grâce à leur trait arachnide qui varient en fonction des individus. Certains ont 8 yeux, d'autres des pattes d'araignées, certains disposent même d'un abdomen proéminent.



Les arachnoïdes sont connus pour avoir un grand sens des affaires et surtout pour leur fâcheuse tendance à vouloir toujours tout négocier.

Ainsi, il est tout à fait naturel de retrouver ces individus dans les métiers liés à l'argent au sein du Donjon de Slava. Que ce soit banquier, notaire, marchand ambulant, promoteur immobilier, ils sont dans tous les bons coups !



Au-delà de leur attrait pour l'argent, les arachnoïdes sont également connus pour leur compétence en matière de tisserand et en tant que couturier.

Etrangement, les arachnoïdes ne peuvent pas devenir percepteur d'impôt. Ce droit est réservé au prestigieux groupe des gobelins des gorges tranchées du Gros Zoubir.

Les arachnoïdes font souvent référence à la toile. Un réseau marchand a été mis en place par la guilde des araignées que seuls les membres de la caste peuvent utiliser. Tout arachnoïde qui se respecte, et qui est dans le business, rêve d'un jour rejoindre la guilde.

Compétence(s) :

- **Richesse (+10) :** Le personnage commence le GN avec **10 pièces d'âmes** supplémentaires

Vices : (les deux !)

- **Vénale**
- **Radin**

Descriptif des archétypes

Truc-garou

Les truc-garous regroupent tous les individus qui sont atteints de la Lycanthropie. Un truc-garou est à moitié leur race d'origine, moitié bête (loup, tigre, rat, ours, etc.). Ils ressemblent à des êtres de leur race d'origine avec des traits bestiaux, comme un pelage (ou plumage) proéminent ou des crocs et des griffes.



La lycanthropie vient avec des avantages comme la capacité à se changer en une bête, de se régénérer plus facilement mais aussi avec des désavantages : une frénésie incontrôlée à chaque pleine lune et une faiblesse à l'argent (le métal).



Les truc-garous n'ont pas de rôle particulier au sein de la population du Donjon de Slava. Ce sont des membres à part entière qui bénéficient de congés lunaires pour gérer leurs états sauvages lorsque vient la pleine lune.

La personnalité des truc-garous est très fortement corrélée à leur alignement racial et bestial. Tant et si bien qu'il est fréquent que ces individus

s'organisent en meute ou en harde. Les truc-garous sont des sujets tiraillés entre deux mondes.

Compétence(s) :

- **Régénération** : Le personnage récupère 1 PV toutes les 30 minutes. Il ne peut mourir au bout des 10 minutes d'agonie (ne concerne pas les achèvement ou les poisons).

Vices : (les deux !)

- **Faiblesse (Argent)**
- **Peur (Argent)**
- **Frénésie sanglante** : Les truc-garous peuvent entrer dans un état de frénésie sous certaines conditions.

Mort vivant du néant

Les morts vivants englobent les zombies, les lichs, les squelettes et tout autre créature qui a été ressuscité et qui est animé par l'énergie du néant. Il existe deux types de morts vivants : ceux avec un libre arbitre, et ceux qui ne l'ont pas. Ce type est défini par le créateur au moment où il relève le mort. Naturellement, un mort vivant ne peut pas exister - c'est-à-dire qu'on ne devient pas mort vivant du néant par hasard, c'est forcément à cause / grâce à quelqu'un.



Toutes les races peuvent être mortes vivantes, ainsi les combinaisons sont nombreuses. Dans le Donjon de Slava, les morts vivants vivent aux côtés des autres races vivantes, ils ont des besoins différents de leur vie d'antan mais cela ne les empêche pas de profiter de leur non-vie.

Les morts vivants sont généralement créés et détruits par les prêtres de Zyphus. Un mort vivant est souvent créé avec un rôle spécifique, une tâche qu'il doit accomplir. Cela peut être une tâche anodine ou une grande mission.



Les morts vivants avec libre arbitre développent un sens de l'humour ... mortel. Ils ont un regard différent sur la vie et n'hésitent pas à le rappeler aux individus mortels. Un mort vivant dispose d'une sensibilité à la lumière. Sans pour autant les blesser, celle-ci les gêne et ils préfèrent sortir lorsque le ciel est voilé.

Compétence(s) :

- **Résistance (Poison / Soufre / Peur)**
- **Contrôle de la putréfaction** : Le personnage peut ignorer les séquelles de type "Infection". De plus, il peut les transmettre à autrui.
- **PV (-1)** : Le personnage dispose d'un malus de 1 point de vie max.

Vices : (les trois !)

- **Régime spécial (Néant)**
- **Faiblesse (Soleil)**
- **Prière de Zyphus**

Fantôme

Même si ce sont des morts vivants, les fantômes ne sont pas gérés par les prêtres de Zyphus. Un fantôme né pour des raisons très variées : promesse non réalisée, amour non trouvé, quête non accomplie, perte d'une chaussette, etc. Un fantôme est ainsi souvent en quête de quelque chose qui le retient d'aller dans l'au-delà.



Certains fantômes arrivent à regagner leur conscience et deviennent des membres à part entière du Donjon de Slava. Ces fantômes sont des citoyens comme les autres. Ils ne vivent cependant pas éternellement : même s'ils ont oublié ce qui les retenait sur Gaïa, ils leur arrivent de disparaître – détruit par des individus peu scrupuleux – ou de réaliser leur quête sans le savoir.



Toutes races peuvent devenir un fantôme mais leur influence sur le monde est assez limitée. Ils peuvent interagir physiquement avec des éléments mais de manière temporaire. Ils disposent donc de rôles très spécifiques dans le Donjon de Slava comme celui de gardien de musée, bibliothécaire ou réceptionniste. Ce sont majoritairement des personnes discrètes qui recherchent une paisibilité dans leur quotidien. Ils

affectionnent avant tout les lieux calmes et les tâches monotones leur permettant de méditer.

Compétence(s) :

- **Ethéré** : Le personnage est éthéré (cf livret règles)
- **Discrétion** : Le personnage peut se mettre invisible en se cachant et en restant immobile (bras croisé pour indiquer qu'il est invisible)
- **Baston (=0)** : Le personnage aura toujours un score de baston de 0.
- **PV (-1)** : Le personnage dispose d'un malus de 1 point de vie max.
- **Résistance (Poison / Séquelle)** : Le personnage est immunisé aux poisons et cartes séquelles.

Vampire

Les vampires sont considérés comme des morts vivants sauf qu'ils ne sont pas gérés par les prêtres de Zyphus mais par les vampires de Belmont. Être un vampire est un privilège et vient avec un statut social plus important que la majorité de la population. Or ce statut impose aussi une ligne de conduite exemplaire. Si un vampire commence à badiner et user de ses pouvoirs de manière inconvenable, on le retrouvera très prochainement cloué à une croix en train de profiter du prochain lever de soleil.



Pour devenir un vampire il faut recevoir le baiser de sang d'un autre vampire, qui sera son sir ou sa dame. Le nymphant, le nouveau-née, pourra développer au fil des âges de puissants pouvoirs comme la capacité de régénération après avoir bu du sang, l'hypnose d'un simple regard, des réflexes améliorés, une perception accrue des vivants ainsi que d'autres talents dépendant de son sir ou de sa dame.



Les vampires restent des créatures de la nuit. Le soleil les blesse et ils ont longtemps vécu soit cloîtré dans leurs grands manoirs ou soit endormi dans des cryptes. Mais depuis la popularisation de la crème solaire vampirique, ceux-ci peuvent désormais profiter du beau temps sans crainte. Cela les indispose tout de même mais ils ne brûlent pas au premier rayon. On

retrouve les vampires dans les différentes sphères du Donjon de Slava, mais souvent à des postes importants.

Compétence(s) :

- **Résistance (Poison)** : Le personnage est immunisé aux poisons.
- **Morsure de l'oubli** : Si le personnage mord un individu, il lui fait oublier les 10 dernières minutes.

Vices : (les trois) :

- **Régime spécial (Sang)**
- **Faiblesse (Soleil)**
- **Code du vampire** : Le personnage a un code d'honneur particulier.

Descriptif des métiers



Artisan

L'artisan est le sculpteur de l'âme de la taverne. De ses mains expertes naissent les objets qui donnent vie à cet espace de convivialité : tables chaleureuses où l'on partage un repas, trophées qui témoignent d'exploits passés, coffres secrets qui renferment des trésors... Chaque pièce est unique, façonnée avec attention pour créer une atmosphère authentique et accueillante.

Les artisans talentueux sont essentiels pour attirer ou fidéliser la clientèle, voire renforcer la réputation d'une taverne.

Compétence(s) :

- **Artisanat** : Le personnage sait créer des objets essentiels dans une taverne (table, trophée, coffre, etc.). Il dispose de l'annexe "Artisanat"
- **Stock (Ingrédient)** : Le personnage démarre le GN avec **5 ingrédients** supplémentaires.

NB : Ce métier est un métier essentiel dans le fonctionnement de la taverne. Il est fortement recommandé qu'un des joueurs du groupe ait ce métier.

Brasseur

Le brasseur est l'alchimiste de la bière, un artisan qui transforme des ingrédients simples en une boisson complexe. Dans un monde où chaque gorgée raconte une histoire, le brasseur est un conteur. Il a la charge de sélectionner soigneusement les meilleurs houblons, les plus purs malts et de vivaces levures, puis de les mélanger avec précision.

Le brasseur façonne les saveurs. Chaque brassin est une expérience, un équilibre subtile entre l'eau, le feu et le temps. Il est toujours à la recherche de la bière parfaite qui plaira à tous les palais. Chaque taverne est réputée pour confectionner sa propre bière, avec une recette férocegardée.

Compétence(s) :

- **Brassage** : Le personnage est capable de fabriquer des boissons alcoolisées, il connaît toutes les étapes du maltage à la fermentation et en supervise le suivi. Il dispose d'un certain nombre de recette et de l'annexe "Brassage"
- **Stock (Ingrédient)** : Le personnage démarre le GN avec 5 ingrédients supplémentaires.

NB : Ce métier est un métier essentiel dans le fonctionnement de la taverne. Il est fortement recommandé qu'un des joueurs du groupe ait ce métier.



Cuistot

Le cuistot, un artiste des fourneaux ! Passionné par les saveurs, il transforme les ingrédients simples en plats savoureux et réconfortants. Véritable chef d'orchestre en cuisine, il maîtrise les techniques culinaires et les mariages de goûts. Son rôle ? Régaler les papilles de ses clients et partager sa passion pour la gastronomie. Pour devenir cuistot, il faut faire preuve de créativité, de rigueur et d'une grande persévérance. Les journées sont souvent longues et les horaires décalés, mais la satisfaction de voir ses clients apprécier ses plats n'a pas de prix. Un cuistot est un membre essentiel d'une taverne qui se respecte et qui souhaite prospérer.

Compétence(s) :

- **Cuisine** : Le personnage est capable de préparer les plats les plus consommés dans le Donjon de Slava. Il dispose d'un certains nombres recettes de cuisine de différents rangs et de l'annexe "Cuisine"
- **Stock (Ingrédient)** : Le personnage démarre le GN avec 5 ingrédients supplémentaires.

NB : Ce métier est un métier essentiel dans le fonctionnement de la taverne. Il est fortement recommandé qu'un des joueurs du groupe ait ce métier.



Intendant

L'intendant est bien plus qu'un simple gestionnaire, il est le cœur battant d'une taverne. Il planifie les commandes, assure la rotation des stocks et veille à ce que chaque ressource soit utilisée de manière optimale, évitant les pertes et maximisant les profits. Sa capacité à anticiper les besoins de l'établissement et de renouveler les réserves pour prévoir l'afflux de clients est clé pour maintenir une entreprise.

Lors des ventes aux enchères, il représente la taverne avec fierté. Sans lui, la taverne ne pourrait fonctionner aussi efficacement. Son rôle est fondamental à la réussite d'une taverne.

Compétence(s) :

- **Courses** : Le personnage peut participer aux instances de courses et représenter sa taverne (il peut venir accompagner d'une personne de son choix).

- **Gestionnaire de taverne** : Le personnage sait comment faire tourner un établissement. Il dispose de l'annexe "Gestionnaire de taverne"

Richesse (+10) : Le personnage commence le GN avec 10 pièces d'âmes supplémentaires.

NB : Ce métier est un métier essentiel dans le fonctionnement de la taverne. Il est fortement recommandé qu'un des joueurs du groupe ait ce métier.

Proprio

L'employeur joue un rôle crucial dans une taverne. Un propriétaire peut exploiter la situation, transformant son établissement en un point de rendez-vous pour des transactions douteuses et des complots entre factions rivales, manipulant employés et clients pour maintenir son contrôle ou s'enrichir. À l'inverse, un propriétaire peut cultiver un esprit de communauté, protéger son personnel et offrir refuge à ses clients. Quelque soit ses intentions ou son caractère, le propriétaire influence la dynamique de la taverne. Il est connu de tous et ses décisions peuvent transformer une taverne en un havre de paix ou en un champ de bataille.

Compétence(s) :

- **Célèbre** : Le personnage est connu par tout le monde (son métier, ses qualités et ses défauts).
- **Propriétaire** : Il est également un des décisionnaires de sa taverne. Cette compétence peut être prise par plusieurs personnes dans un même groupe.
- **Richesse (+20)** : Le personnage commence le GN avec 20 pièces d'âmes supplémentaires.



NB : Ce métier est un métier essentiel dans le fonctionnement de la taverne. Il est fortement recommandé qu'un des joueurs du groupe ait ce métier.



Ancien

C'est ainsi que l'on nomme les individus qui disposent d'une grande expérience liée à leur longue vie. Les anciens sont généralement des anciens employés de la taverne qui continue, malgré leur grand âge, de travailler et d'aider au bon fonctionnement du lieu. Ils savent tout faire, mais ils n'ont plus la vigueur d'autrefois.

Les anciens ont vécu suffisamment longtemps pour connaître les milieux, les habitués et aussi les anciens secrets des établissements. C'est une source intarissable d'histoire.

Compétence(s) :

- **Connaissance des tavernes** : Le personnage dispose d'informations sur les habitués, sur sa taverne et quelques secrets d'autres tavernes. Il dispose de l'annexe "**Connaissance des tavernes**"
- **Commis** : Le personnage peut aider un artisan, un cuisinier, un brasseur, alchimiste ou forgeron, dans leur scène de craft. Il ne dispose pas des annexes associées pour autant.

Artiste

L'artiste est un créateur, un visionnaire qui façonne le monde à travers son art. Qu'il s'agisse de peindre, de sculpter, de danser, d'écrire ou de composer, l'artiste exprime sa sensibilité, ses émotions et ses idées les plus profondes.

Chaque artiste a sa propre vision du monde et son style inimitable. Son métier est à la fois une passion et une labeur, exigeant créativité, technique et persévérance. L'art est un langage universel qui traverse les frontières et les races, touchant les cœurs et les esprits pour le meilleur ou le pire.

Compétence(s) :

- **Représentation** : Après une représentation artistique libre avec au moins 20 spectateurs, le personnage peut augmenter ou diminuer l'influence d'un lieu d'un point.
- **Réputation (+1)** : Le personnage ajoute en début de GN 1 point de réputation à sa taverne.



Cambrioleur

Le cambrioleur est un maître de l'ouverture. Il manipule les mécanismes les plus complexes avec une dextérité inégalée, déverrouillant les portes les plus robustes et désarmant les pièges les plus sophistiqués. Doté d'une connaissance approfondie des serrures, il pénètre dans les lieux les plus sécurisés sans éveiller l'attention.

Le cambrioleur est un artisan de l'intrusion. Dans un monde où les secrets sont d'or, le cambrioleur est une figure prisée et admirée pour son talent et son audace. Leur insatiable besoin d'exploits les pousse souvent à se lancer dans des entreprises périlleuses.

Compétence(s) :

- **Cambrioleur** : Le personnage est un maître cambrioleur, il sait comment orchestrer un et qui recruté pour former son équipe. Il dispose de l'annexe "Cambriolage".
- **Crochetage** : Le personnage est capable de crocheter les cadenas, détecter et désamorcer les pièges. Il dispose de l'annexe "Crochetage et pièges"

Chasseur de Trophées

Le chasseur de trophées, souvent équipé d'une solide armure et d'armes lourdes, incarne le courage et la persévérance. Endurci par des années de traques, il connaît les faiblesses de nombreuses créatures, leur habitat et leurs habitudes.

Grâce à un chasseur de trophée, une taverne peut devenir un lieu recherché pour les aventuriers en quête de sensations fortes. Ils viennent écouter ses récits, admirer ses trophées et bénéficier de ses conseils avisés. Sa présence attire une clientèle avide de mystères ou quémendant son expertise en matière de chasse.

Compétence(s) :

- **Expert en gros monstre** : Le personnage a une liste de créatures qu'il souhaite traquer. Il gagne **Résistance (Peur)** et dispose de l'annexe "Chasseur de trophées"
- **Permis d'arme** : Le personnage dispose d'un permis d'arme
- **Port d'armure (+1)**



Courtisan

Le courtisan excelle dans l'art des relations humaines. Sa présence illumine chaque rassemblement, et son charme irrésistible attire l'attention de tous. Grâce à son talent inné pour la conversation, il a le pouvoir de rendre les individus amicaux, dissipant les tensions et favorisant les échanges harmonieux.

Écoute attentive et compliments subtils font partie de son arsenal, et il sait toujours quoi dire pour mettre les autres à l'aise, tout en manipulant habilement les échanges à son avantage. Sa capacité à flatter et à éveiller l'intérêt des convives crée une atmosphère chaleureuse, où chacun se sent valorisé, mais où lui, en coulisse, tisse habilement son réseau d'influence. Le courtisan aime la compagnie et sa compagnie est aimée.

Compétence(s) :

- **Charme** : Le personnage peut rendre amical les individus avec qui il parle en montrant sa marque de charme.
- **Réputation (+1)** : Le personnage ajoute en début de GN 1 point de réputation à sa taverne.

Diseur de bonne aventure

La divination est une branche de la magie qui est plus souvent associée au charlatanisme qu'à une véritable science. Les diseurs de bonne aventure sont les individus qui ont, supposément, un don dans cet art subtil et incompris. On raconte qu'ils sont capables d'avoir des visions du futur proche pour pouvoir prévenir des grands dangers ou accidents.

Ceci étant dit, ils restent très appréciés d'une grande partie de la population pour leur beau parler et les conseils qu'ils prodiguent. Car leur pouvoir attise la curiosité des esprits les plus égarés dans leur quête de sens.

Compétences :

- **Vision** : Le personnage peut avoir une vision en se rendant au PC orga et en consultant la fiche vision du moment. Une vision vient avec un contre-coup.
- **Prédiction** : Le personnage est capable d'effectuer une prédiction sur un individu en obtenant des informations précises sur ce dernier. Il dispose de l'annexe "Divination".



Dresseur de bestiole

Il existe de nombreuses créatures dans le Donjon de Slava et une grande partie d'entre elles entrent dans la catégorie bestiole. Elles sont petites, généralement poilues et beaucoup trop mignonnes.

Ainsi, tout naturellement, des individus se sont spécialisés dans le dressage et l'élevage des bestioles. Les dresseurs de bestioles ont une affinité toute particulière avec ces créatures et avec le temps, ils ont réussi à trouver leur place dans la société.

Car outre le caractère mignon des bestioles et du fait qu'ils font de véritable petit compagnon de compagnie, les bestioles sont également réputées pour être des chasseuses de rats hors pair. Les tavernes disposent souvent de leur propre dresseur de bestiole pour combattre efficacement le fléau que sont les rats.

Compétence(s):

- **Maître des bestioles** : Le personnage est un expert concernant les bestioles et il dispose de son propre familier. Il dispose de l'annexe "Maître des bestioles"
- **Habitué des maladies** : Le personnage peut ignorer toutes les séquelles avec le mot clé "Infection".
- **Stock (Familier)** : Le personnage commence le GN avec un familier.



Enfant de caste

L'enfant de caste est un être particulier, marqué par l'ascendance sans pour autant être véritablement membre de caste. Il n'a pas été initié aux rites secrets ni aux pouvoirs propres à ces élites, mais jouit de privilèges qui lui ouvrent les portes de mondes inaccessibles aux communs.

Sa proximité avec les castes le contraint à certaines responsabilités mais lui offre la liberté de menacer à sa guise quiconque déplairait à ses caprices. Il ne manque jamais de rappeler que face à ces êtres au pouvoir absolu, on n'a d'autre choix que d'obéir. Car refuser, ou même hésiter, c'est flirter avec la mort, une mort sans conséquences pour ceux qui la donnent. Leur impunité est totale, et leur volonté, une lame suspendue sur chaque tête.

Compétence(s) :

- **Passé droit** : Le personnage dispose de privilèges sans être membre de caste pour autant. Il choisit l'une des 12 castes à la création et disposera d'une annexe associée et d'objets de jeu associés.
- **Connaissance des castes** : Le personnage dispose de connaissances sur toutes les castes. Il dispose de l'annexe "Connaissance des castes".



Erudit

L'érudit est un explorateur des connaissances, un détective des mystères. Armé de sa patience et de son esprit critique, il plonge dans les profondeurs des textes, déchiffrant des langues anciennes et révélant les secrets enfouis. Tel un archéologue des mots, il exhume des trésors intellectuels, des idées qui ont traversé les siècles.

Ses yeux, toujours protégés par une paire de fines lunettes, se posent souvent sur des parchemins jaunis ou de grands livres. Chaque signe, chaque symbole est pour lui une énigme à résoudre, une porte à ouvrir sur un monde disparu. Il traque les indices, reconstitue les puzzles et collectionne les savoirs. Grâce à sa maîtrise des langues anciennes, il est le passeur entre le passé et le présent, celui qui donne vie aux textes.

Compétence(s) :

- **Langue ancienne** : Le personnage dispose d'un alphabet lui permettant de traduire une langue ancienne.
- **Rat de bibliothèque** : Le personnage peut lire les "Grands livres". Il doit avoir une petite paire de lunettes pour identifier son statut.



Fortuné

Le fortuné est connu de tous, tout autant que sa fortune et la valeur des pièces d'âmes. Sa richesse colossale, amassée par des manœuvres audacieuses et parfois douteuses, lui confère un certain pouvoir. Avec des amis tout aussi fortunés et influents, il évolue dans les cercles les plus exclusifs, là où se jouent le travail de toute une vie en quelques instants pour leur bon plaisir.

Admiré pour sa générosité et sa finesse intellectuelle, il est également redouté pour son ambition insatiable et sa capacité à éliminer discrètement ceux qui se dressent sur le chemin de sa prospérité. Qu'il s'agisse de ses prouesses stratégiques ou des rumeurs qui courent sur ses méthodes sans pitié, tout le monde dans Slava connaît son nom, et personne ne l'oublie.

Compétence(s) :

- **Célèbre** : Le personnage est connu par tout le monde (son métier, ses qualités et ses défauts).
- **Des clients de qualité** : Le personnage dispose d'amis très fortunés à qui il a envoyé une invitation.
- **Richesse (+50)** : Le personnage commence le GN avec 50 pièces d'âmes supplémentaires.

Fouineur

Le fouineur, membre de l'ombre dans une taverne, règne sur un réseau d'informations qui s'étend des bars enfumés aux arrière-salles des clubs clandestins. Dans une époque où tout le monde a quelque chose à cacher, il sait tout : qui trame quoi, où se passent les affaires louches, et qui tire les ficelles. Capable de décoder les signaux codés des gangs ou d'interpréter les regards échangés dans les rues, il déniche les secrets que personne ne veut voir révélés. Rien n'échappe à son regard affûté dans les ruelles pleines de crasse ou les tavernes bondées.

- **Fouineur** : Le personnage peut ouvrir les enveloppes bleues et consulter leur contenu.
- **Réseau** : Le personnage a accès à un réseau d'informations. Il dispose de l'annexe "Réseau".



Garde de nuit



Le garde de nuit est un professionnel de la sécurité investi d'une mission cruciale : protéger les biens et les personnes. Son rôle est particulièrement exigeant dans les établissements recevant du public, tels que les tavernes.

Doté d'une acuité visuelle exceptionnelle, le garde de nuit est capable de détecter la moindre anomalie dans son environnement. Son champ de vision lui permet de surveiller simultanément plusieurs zones. Il est formé à repérer les signes avant-coureurs d'une intrusion, comme des bruits suspects, des ombres inhabituelles ou des objets déplacés.

Le garde de nuit est également un fin observateur qui lui permet de mémoriser les moindres détails de son environnement. Cette faculté est essentielle pour identifier les intrus et retrouver les traces de leurs passages. Il est également capable d'analyser des scènes de crime et de recueillir des indices précieux pour les enquêteurs.

Compétence(s) :

- **Oeil de lynx** : Le personnage peut lancer l'annonce "Par Gaïa, Vigilance !" et ainsi détecter les gens invisibles.
- **Sécurité renforcée** : Le personnage augmente la difficulté de cambriolage de sa taverne de 1 point. De plus, en cas de cambriolage réussi sur sa taverne, il récupère automatiquement un indice sur le cambrioleur.
- **Port d'armure (+1)**

Goutteur professionnel

Le goûteur professionnel est un maître des saveurs et des arômes, doté d'un nez fin capable de déceler les moindres ingrédients, même les plus subtils. Son palais affûté lui permet de juger chaque plat tandis que son flair pour les détails en fait un conseiller précieux pour les chefs et les taverniers les plus exigeants.

Mais au-delà de son expertise gustative, ce goûteur est aussi doté d'un atout rare : un estomac d'acier. Résistant à tous les poisons et intoxications, il peut ingérer sans crainte des plats qui mettraient à terre n'importe qui. Que ce soit pour vérifier la qualité des mets servis ou pour tester un breuvage potentiellement suspect, il est la première ligne de défense contre les tentatives d'empoisonnement. Avec lui, aucune trahison culinaire ne peut se glisser dans l'assiette.

Compétence(s) :

- **Nez fin** : Le personnage peut lire les étiquettes de jeu attachés à des plats ou des boissons sans y appliquer les effets.
- **Estomac d'acier** : Le personnage est immunisé aux poisons. Il peut ignorer les effets des potions et des drogues s'il le souhaite qu'il consomme.





Guerrier

Le guerrier, c'est la véritable forteresse sur deux jambes, un mastodonte de muscles et de métal qui n'a pas son pareil. Équipé d'une armure lourde qui cliquette à chaque pas, il est un spectacle redoutable. Une montagne de fer et d'acier. Quand il entre dans une taverne, les discussions se figent, et les regards se détournent. On sait que le guerrier n'est pas là pour jouer aux cartes enfin...

Avoir un guerrier parmi les employés d'une taverne est un atout. Sa présence rassure la clientèle, attire les friands d'histoires d'aventures qu'il raconte autour d'une pinte. Et en cas de menaces extérieures, il sait donner de sa personne en première ligne.

Compétence(s) :

- **Permis d'arme x2** : Le personnage dispose de deux permis d'armes
- **Port d'armure (+2)**

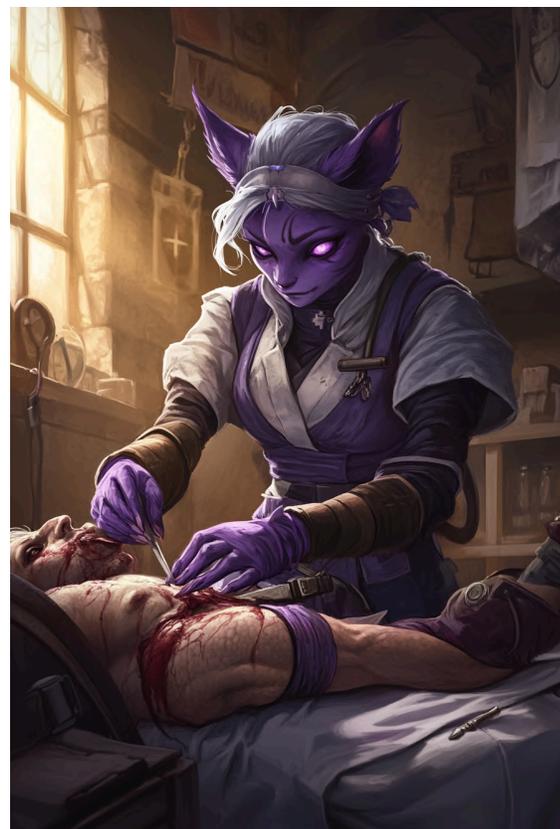
Médecin

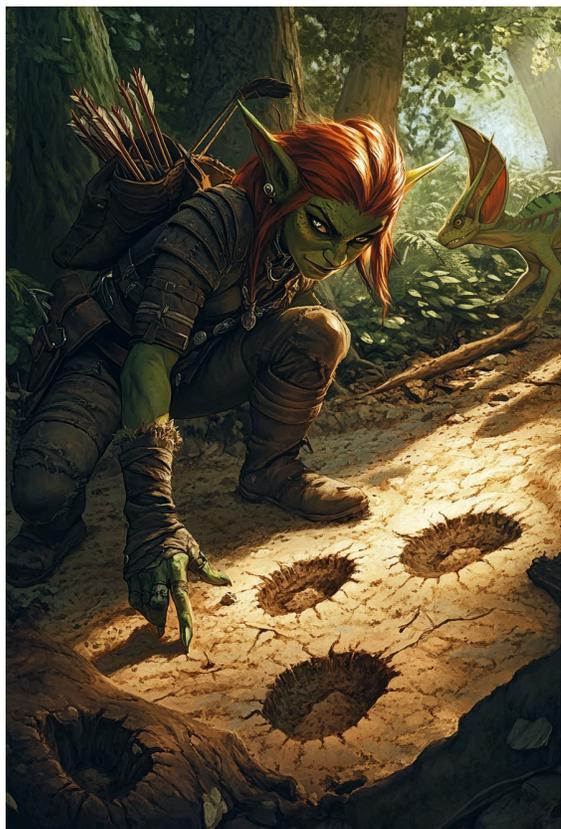
Le médecin est un professionnel respecté, reconnu pour ses compétences dans l'art de soigner. Il sait appliquer des bandages avec précision pour traiter les blessures, que ce soit des coupures mineures ou des plaies plus graves. Mais son expertise ne s'arrête pas là : il est également capable de réaliser des opérations chirurgicales complexes pour réparer les séquelles suite à des accidents, des combats ou des maladies.

Que ce soit en situation d'urgence ou pour des soins de longue durée, le médecin est un pilier de la taverne, offrant à chaque employé une durée d'utilité.. de vie plus longue.

Compétence(s) :

- **Médecine** : Le personnage sait appliquer des bandages pour soigner les blessures. Il sait également effectuer des opérations chirurgicales pour soigner les séquelles. Il dispose de l'annexe "Médecine"
- **Stock (Bandage)** : Le personnage commence le GN avec 3 bandages supplémentaires.





Pisteur

Le pisteur est un expert du terrain, capable de lire la forêt entre ses lignes. Il possède un don unique pour identifier les signes invisibles aux autres : le mouvement subtil des feuilles, les bruits étouffés des créatures à proximité, ou les variations infimes dans l'air. Sa capacité à interpréter la nature en temps réel fait de lui un allié indispensable dans les expéditions en pleine nature, garantissant de toujours trouver son chemin, même dans les zones les plus inexplorées.

Compétence(s) :

- **Pisteur** : Le personnage peut ouvrir les enveloppes vertes et consulter leur contenu.
- **Permis d'arme** : Le personnage dispose d'un permis d'arme
- **Port d'armure (+1)**

Videur

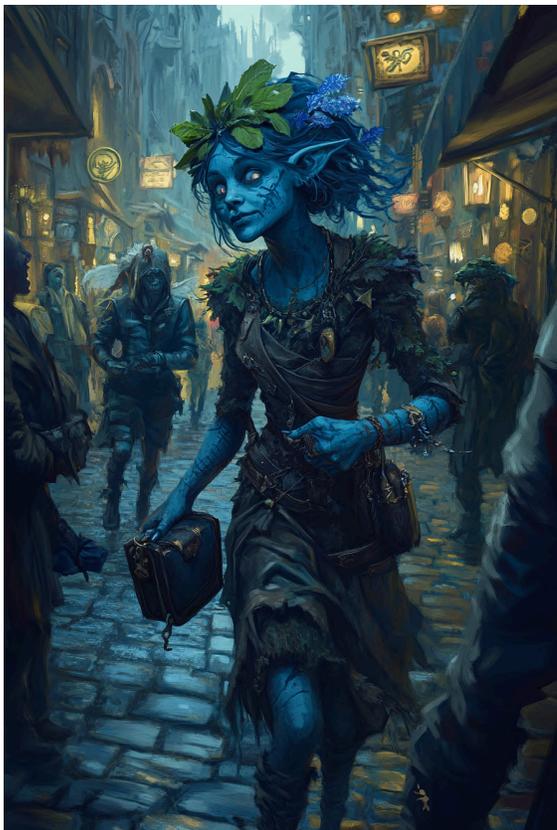
Le videur est une figure essentielle dans les tavernes, robuste et vigilant, qui veille à la sécurité des lieux où se mêlent aventuriers, marchands et créatures étranges. Sa méthode d'action, bien que redoutée, est efficace : un coup rapide dans le dos suffit à assommer un fauteur de troubles sans déclencher un chaos inutile.

Cette technique, apprise au fil des ans dans les ruelles sombres et les tavernes bondées, lui permet de gérer les conflits rapidement tout en préservant l'atmosphère conviviale de l'établissement. Il sait que, dans un monde peuplé de magiciens, de guerriers et de créatures mythiques, une intervention mal mesurée peut avoir des conséquences dramatiques.

Compétence(s) :

- **Gros bras** : Le personnage peut assommer les individus en les frappant dans le dos via l'annonce "Par Gaïa, inconscient !" (ne peut pas être utilisé dans un combat)
- **Baston (+2)** : Le personnage dispose de deux points de baston supplémentaires





Voleur

Le voleur, roublard des ombres, évolue dans un monde où discrétion et ruse sont essentielles. Avec des compétences presque surnaturelles, il se déplace silencieusement, se fondant dans l'obscurité comme un fantôme. Sa capacité à se camoufler lui permet de disparaître aux yeux des passants, profitant des failles de la lumière pour se mouvoir sans être remarqué.

Maître du vol, il dérobe des trésors précieux avec agilité, subtilisant les bourses sans éveiller le soupçon. Pour lui, le vol est un art, une manière de défier le destin tout en savourant le frisson de la chasse.

Compétence(s) :

- **Vol à la tire** : Le personnage dispose d'une épingle de vol.
- **Discrétion** : Le personnage peut se mettre invisible en se cachant et en restant immobile (bras croisé pour indiquer qu'il est invisible)

Bicéphale

Pré requis : Ogre

Les gardes à deux têtes sont des ogres qui ont eu la chance d'avoir deux têtes au lieu d'une seule à la naissance. Ils sont connus pour leur sens de l'observation hors norme, car quoi de mieux que pour surveiller qu'une seconde tête et une seconde paire d'yeux ?

Les ogres bicéphales sont très respectés dans le milieu, car ce sont des gardes hors pairs qui conservent les caractéristiques des ogres : puissants, simples et efficaces. Le seul souci reste la quantité de nourriture qu'il faut prodiguer à ce colosse !

Compétence(s) :

- **Deux têtes** : Le personnage dispose de deux têtes dont une très intelligente. Il est capable de détecter les invisibles (via l'annonce Vigilance) et il résiste aux vol (pince de vol) et perd le vice "Pas futé".

Port d'armure (+1)



Bouilleur de cru

Prérequis : Nain

Bouilleur de cru. C'est ainsi que l'on appelle les individus qui distillent leur propre alcool dans leur cave, grenier ou même jardin. Cet ancien métier était très répandu. Mais cela c'était avant que les brasseurs et leurs grandes cuves ne fournissent à tout la population du Donjon de Slava l'alcool nécessaire pour étancher leur soif !

Mais certains continuent à perpétuer cet art ancien. Et les nains sont très attachés aux traditions. Il est donc normal de retrouver ces individus dans ce corps de métier. Les recettes des bouilleurs de cru sont uniques et ont un bon goût d'artisanal. Et ce côté unique attire certains clients !

Compétence(s) :

- **Recette perso (boisson) :** Le personnage a créé sa propre boisson. Il peut ajouter une boisson spéciale dans le menu de sa taverne. La boisson doit être validée par les organisateurs avant le jeu.

NB : Ce métier autorise le joueur à amener sa propre boisson sur le GN et la faire considérer comme un objet de jeu. Sans ce métier, vous pouvez apporter vos boissons, mais elles ne pourront pas être ajoutées au menu de votre taverne.



Druide

Pré requis : Elfe

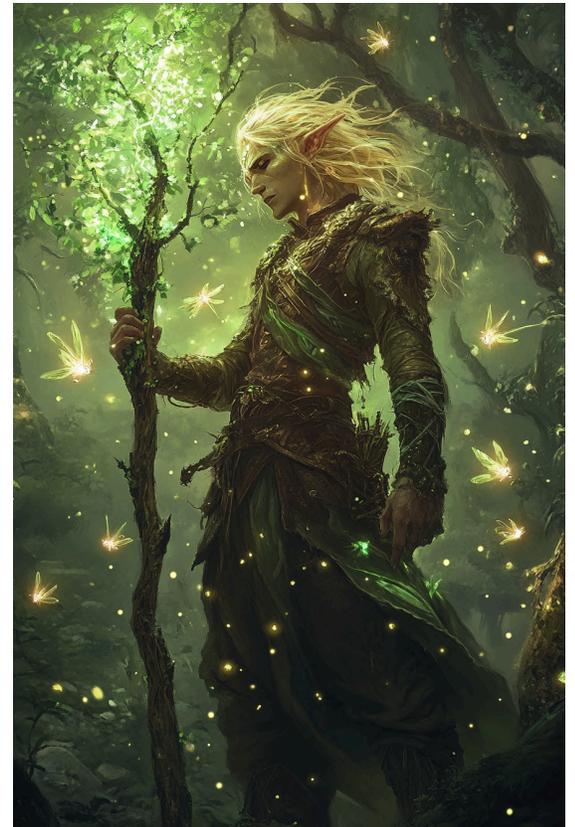
Les elfes disposent d'une affinité particulière avec la magie et en particulier celle de l'essence, aussi appelée magie de la vie et de la nature. Ceux qui disposent d'une plus grande affinité et qui cultivent cette sensibilité pendant des décennies peuvent prétendre au titre de druide.

Ils sont capables de manipuler l'énergie contenu dans les plantes pour réaliser des miracles et prodiguer des soins sur autrui. Les druides sont des protecteurs de la nature et de la vie au sens général. Ils ressentent l'énergie du monde d'une manière unique et essaient d'inculquer à autrui ce savoir.

Même si les druides sont très associés à la nature, on en retrouve également dans les zones urbaines du continent. Là bas, ils travaillent dans différents lieux pour aider la population et parfaire leur art.

Compétence(s) :

- **Magie des essences :** Le personnage maîtrise la magie des essences. Il dispose de l'annexe "Magie des essences".
- **Stock (Ingrédient) :** Le personnage démarre le GN avec 5 ingrédients



Enfant de dragon

Prérequis : Lézardesque

On appelle ainsi les lézardesques qui ont un dragon dans leur arbre généalogique et qui ont eu la chance de voir leur sang draconique se réveiller. On ne sait comment cela se produit, mais une chose est sûre, les enfants de dragon disposent d'une partie des pouvoirs des dragons. Leur capacité physique est accrue et ils sont respectés de tous. Cela fait d'eux de très bons gardiens de taverne, car leur nature draconique les incite à protéger leur "trésor".

Mais ce pouvoir vient également avec un fardeau. Car tout ce qui touche aux dragons est un savoir extrêmement recherché et certains savants fous sont prêts à tout pour mettre la main sur ces spécimens.

Compétence(s) :

- **Secret des dragons** : Le personnage dispose d'informations secrètes sur les dragons du Donjon de Slava. Il dispose de l'annexe "Secret des dragons"
- **PV (+1)** : Le personnage dispose d'un point de vie max supplémentaire
- **Baston (+1)** : Le personnage dispose d'un point de baston supplémentaire
- **Résistance (Flamme)** : Le personnage ignore les effets des boules de feu et des flammes.



Jardinier

Prérequis : Sylvestre

Le jardinier vit en harmonie avec son jardin personnel, un véritable sanctuaire de vie niché derrière l'établissement. Relié à la terre et aux murmures des plantes, il cultive avec soin des espèces rares venues des forêts anciennes du Donjon de Slava. Ses mains, comme des racines, savent caresser les feuilles délicates et réveiller la force des herbes secrètes. Il est le gardien de ces trésors végétaux, des plantes aux propriétés curatives, envoûtantes ou épicées qui enrichissent les mets et breuvages de la taverne.

Là, sous le regard bienveillant du jardinier, la nature et la taverne se rencontrent, créant un espace où les secrets des plantes se mêlent aux murmures des aventuriers. À chaque récolte, il partage un peu de la magie de la nature, transformant chaque plat, chaque portion en une œuvre de la nature elle-même.

Compétence(s) :

- **Main verte** : Le personnage dispose de son jardin personnel et peut faire pousser des ingrédients. Il dispose de l'annexe "Jardinage"
- **Connaissance des plantes** : Le personnage dispose de connaissances sur les plantes rares du Donjon de Slava. Il dispose de l'annexe "Connaissance des plantes"





Juriste

Prérequis : Aquatique

Le juriste, expert des lois, est un pilier essentiel dans le domaine juridique. Connaissant les lois de Flafa, il est capable de mener des procès complexes avec rigueur et assurance. Grâce à l'examen des coraux, un concours prestigieux qui atteste de son aptitude à défendre n'importe quel dossier, il détient les privilèges d'avocat.

Pour ceux qui se retrouvent pris dans les filets de la justice, souvent en raison d'erreurs ou de mauvais choix, le juriste devient un allié indispensable, pour les petits ou les gros poissons. Il fait identifier les failles dans les accusations, négocier des peines réduites ou même prouver l'innocence là où tout semble perdu.

Compétence(s) :

- **Connaissance des lois** : Le personnage est versé dans toutes les lois et peut mener un procès. Il dispose de l'annexe "Lois de Slava"
- **Avocat** : Le personnage a passé l'examen des coraux. Il dispose de sa carte d'avocat.

Marchand

Prérequis : Arachnoïde

Le marchand est un expert de la négociation, disposant de son propre comptoir où il écoule une spécialité reconnue dans le milieu. Sa réputation repose sur une expertise unique et une connaissance approfondie de l'économie de Slava, un marché complexe maîtrisé par la guilde de l'araignée.

Il sait anticiper les fluctuations économiques, évaluer rapidement la valeur des biens et ajuster ses prix en conséquence, assurant des transactions justes et profitables. Ses années d'expérience de négoce lui ont permis d'amasser un petit pécule pour faire tourner son commerce.

Compétence(s) :

- **Comptoir perso** : Le personnage dispose d'un comptoir personnel avec une spécialité reconnue dans le milieu des marchands. Il connaît également la valeur des choses. Il dispose de l'annexe "Économie de Slava".
- **Richesse (+20)** : Le personnage commence le GN avec 20 pièces d'âmes supplémentaires.
- **Stock (Objet)** : Le personnage commence le GN avec 10 objets de jeu supplémentaires.



Pâtissier des PETITS PAINS

Prérequis : Orque



La pâtisserie est une pratique qui s'est énormément répandue dans le Donjon de Slava. A tel point que certaines tavernes en ont fait leur spécialité ! Mais les clients sont formels, il y a pâtisserie et pâtisserie des PETITS PAINS. C'est ainsi que l'on nomme les meilleures pâtisseries du continent.

Les pâtissiers des PETITS PAINS sont des orques, et seulement des orques, qui ont eu la chance de recevoir une formation dans le plus prestigieux village de pâtissiers du Donjon de Slava. Chaque pâtissier des PETITS PAINS dispose d'une recette unique qui valide sa formation. Il passe sa vie à améliorer à parfaire cette recette, car il s'agit de sa plus grande fierté.

Compétence(s) :

- **Recette perso (nourriture) :** Le personnage a créé sa propre pâtisserie / viennoiserie. Il peut ajouter un plat spécial dans le menu de sa taverne. Le plat doit être validé par les organisateurs avant le jeu.

NB : Ce métier autorise le joueur à amené sa propre nourriture sur le GN et la faire considérer comme un objet de jeu. Sans ce métier, vous pouvez apporter votre nourriture, mais elle ne pourra pas être ajoutée au menu de votre taverne.

Prêtre de la Flamme

Prérequis : Démon

Le prêtre de la Flamme est un membre du Culte de la Flamme, agissant activement dans les cérémonies et les rituels, apportant à son ordre sa dévotion inflexible. Sa présence, marquée par l'aura brûlante qui l'entoure, inspire crainte et respect, tant chez ses alliés que chez ses ennemis. Il est une des incarnations de la Flamme et du chaos, portant toujours en lui des braises prêtes à se raviver. Son lien avec la Flamme lui permet de manier le feu comme une extension de lui-même et ainsi accomplir ses volontés.

Compétence(s) :

- **Affinité à la Flamme :** Le personnage peut lancer un projectile enflammé une fois par heure. (L'annonce est Par Gaïa, Agonie)
- **Prêtre de la flamme :** Le personnage est un membre actif du clergé de la Flamme. Il dispose de l'annexe "Religion : La Flamme"



Syndiqué à la CGT

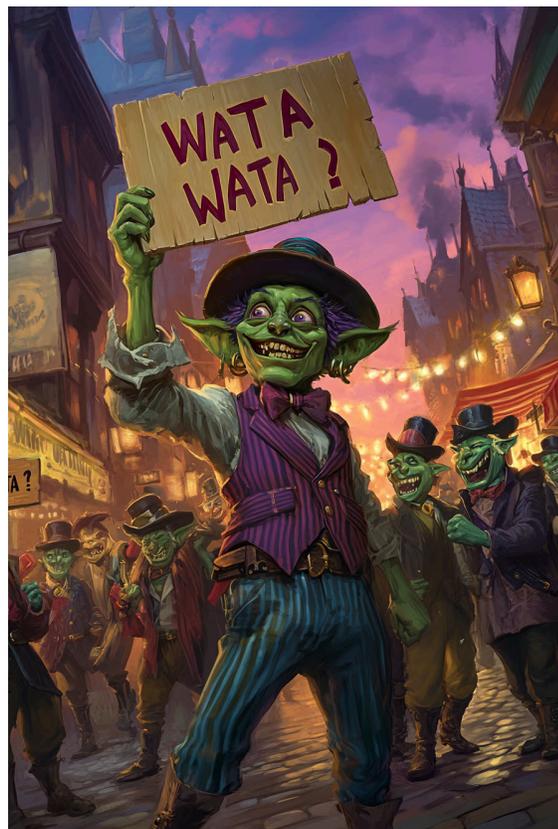
Prérequis : Gobelin

Le syndiqué de la CGT (Confédération des Gobelins Travailleurs) est un fervent défenseur des wata des travailleurs face à l'oppression du patronat, notamment les proprios de tavernes. Il agit comme un leader wataarismatique, mobilisant ses watamarades gobelins pour revendiquer leurs droits face aux abus de ces taverniers puissants.

Sa connaissance des matériaux et des mécanismes lui permet de créer des watadispositifs qui servent à faire entendre la wata des opprimés. Que ce soit pour organiser des manifestations spectaculaires, créer des diversions ou faire exploser des tavernes, il sait comment allier son talent technique à sa passion pour la justice wata.

Compétence(s) :

- **Artificier** : Le personnage sait faire des bombes. Il dispose de la recette "Bombe gobeline".
- **Syndiqué** : Le personnage est un membre actif de la CGT. Il dispose de sa carte de membre et de l'annexe "CGT"
- **Stock (Bombe)** : Le personnage commence le GN avec 2 bombes gobelines.



Trafiquant de bonbon

Prérequis : Faune

Le trafiquant de bonbons évolue dans un monde où la légalité et l'illégalité s'entrelacent. Expert en création de substances controversées aux effets récréatifs, il transforme des ingrédients ordinaires en délicieuses friandises. Le trafiquant de bonbons doit également être agile et rusé, prêt à changer de plan à tout moment pour éviter les contrôles et les interventions des forces de l'ordre.

Le trafiquant de bonbons transforme des douceurs en une forme de résistance contre la société qui lui refuse l'accès à la légalité.

Compétence(s) :

- **Alchimie noire** : Le personnage sait créer de la drogue. Il dispose de l'annexe "Alchimie noire"
- **Richesse (+10)** : Le personnage commence le GN avec 10 pièces d'âmes supplémentaires.
- **Stock (Drogue)** : Le personnage commence le GN avec 5 doses de drogues.



Aristocrate vampirique

Prérequis : Vampire

L'objectif de tout vampire dans le Donjon de Slava est d'atteindre les hautes sphères de leur société régi selon des règles tenues secrètes par leurs membres.

On ne sait comment, mais certains vampires arrivent à devenir des aristocrates vampiriques. En obtenant ce statut il développe des pouvoirs pouvant influencer et plier autrui à sa volonté. Ainsi, les aristocrates vampiriques sont craints et respectés par la grande majorité de la population.

Ils font partie d'un cercle privé et se réunissent une fois la nuit tombée pour étendre leur influence sur le Donjon de Slava.

Compétence(s) :

- **Regard hypnotique** : Le personnage est capable d'hypnotiser un individu en croisant son regard pendant 5 secondes. A la suite, il peut annoncer "Par Gaïa, obéis moi ...".
- **Cercle privé** : Le personnage fait partie d'un cercle privé, avec des avantages et des inconvénients. Il dispose de l'annexe "Cercle privé vampirique".
- **Richesse (+20)** : Le personnage commence le GN avec 20 pièces d'âmes supplémentaires

Historien spectral

Prérequis : Fantôme

L'historien spectral est un gardien des histoires oubliées et des légendes perdues du Donjon de Slava. Flottant entre les mondes, il a passé des siècles à collecter et mémoriser les récits de batailles, de trahisons, et de mystères. Son savoir dépasse celui des vivants, car il a accès aux Archives des Souvenirs, une bibliothèque unique, où sont gravées les mémoires du passé.

Cette archive mystérieuse renferme des fragments d'époques lointaines, des pensées et souvenirs des âmes disparues. Bien que presque tout y soit, certains secrets restent encore hors de portée. L'historien spectral a la patience pour fouiller les moindres recoins de cette vaste collection pour retrouver des vérités oubliées. Sa présence est précieuse pour ceux qui cherchent des réponses, car il peut relater des événements perdus dans les brumes du temps et offrir une perspective unique sur les énigmes du Donjon de Slava.

Compétence(s) :

- **Raconte-moi une histoire** : Le personnage connaît de nombreuses histoires et légendes sur le Donjon de Slava. Il dispose de l'annexe "Contes et légendes"
- **Archive des souvenirs** : Le personnage peut accéder à une bibliothèque spéciale pour rechercher des informations.



Garde noir de Zyphus

Prérequis : Mort-vivant du Néant

Le garde noir de Zyphus est un guerrier immortel, serviteur du néant. Mort-vivant implacable, son âme est liée à Zyphus. Privé de toute vitalité, il se nourrit de l'énergie sombre qui émane du vide, ce qui lui confère une force redoutable et une endurance sans limites. En tant que garde noir, il ne connaît ni la fatigue, ni la peur. Avec son armure sombre comme la nuit et ses yeux vides, il incarne le néant qui alimente son existence, renforçant son corps contre toute attaque et le rendant insensible aux douleurs de ce monde.

Mais malgré sa puissance, il est condamné à un destin funeste : une éternité de servitude sans rédemption, où seul le néant attend son âme corrompue, incapable de connaître la paix.

Compétence(s) :

- **Immortel** : Le personnage ne peut pas mourir en jeu (cela ne vous empêche pas d'être emprisonné à vie). Cela ne l'immunise pas à l'agonie.
- **PV (+1)** : Le personnage dispose d'un point de vie max supplémentaire
- **Port d'armure (+1)**
- **Permis d'arme** : Le personnage dispose d'un permis d'arme



Membre de la Meute

Prérequis : Truc-garou

Le Membre de la Meute est une créature liée à l'appel de la lune, condamné à sentir chaque phase lunaire éveiller la bête tapie en lui. Sous la pleine lune, son sang hurle, la bête réclame son dû, prête à éclater dans une frénésie sauvage. Mais contrairement à d'autres damnés, il a appris à plier cette force brutale à sa volonté. La lune guide son âme, mais sa discipline de fer et son instinct primal lui permettent de canaliser cette énergie bestiale. Dans la furie de ses veines coule une rage pure, maîtrisée, faisant de lui un chasseur implacable.

Gardien de sa propre malédiction, il marche parmi la Meute, un adelphe parmi les lycanthropes, dans laquelle ils chassent en un seul corps, une seule âme, unis par la bête en eux. Ensemble, ils courent sous le regard de la lune, chaque battements de leurs cœurs synchronisés.

Compétence(s) :

- **Appel de la lune** : Le personnage fait partie de la Meute. Il dispose de l'annexe "La Meute".
- **PV (+1)** : Le personnage dispose d'un point de vie max supplémentaire
- **Contrôle de la Bête** : Le personnage est capable d'entrer délibérément dans un état de Frénésie sanglante. Il peut également en sortir

sous certaines conditions.

Forgeron

Prérequis : Arène des Gros Bras

Le forgeron est un sculpteur de métal. Ses mains, endurcies par le travail, façonnent les métaux incandescents, les transformant en armes aussi belles que redoutables. Il est l'héritier d'une longue tradition, où chaque lame forgée est une œuvre d'art et un symbole de force. Chaque épée, chaque hache est le fruit d'un long processus, alliant force physique, précision et une connaissance intime des métaux. Il choisit minutieusement chaque nuance d'alliage, chaque trempe, chaque affûtage, pour obtenir des armes à la fois résistantes et tranchantes.

Au-delà de la création, le forgeron est également un réparateur expert. Une lame ébréchée, une armure endommagée, rien ne résiste à son savoir-faire. Pour les clients d'une taverne, un forgeron sur place est un atout indéniable.

Compétence(s) :

- **Forge** : Le personnage peut forger et réparer des équipements. Il dispose de l'annexe "Forgeron"
- **Baston (+1)** : Le personnage dispose d'un point de baston supplémentaire



Gladiateur

Prérequis : Arène des Gros Bras

Le gladiateur est un guerrier professionnel, entraîné à l'art du spectacle et destiné à s'affronter dans des arènes. Son existence est un mélange de gloire éphémère, de danger constant et d'une admiration populaire parfois teintée de cruauté.

Le gladiateur affronte d'autres combattants voir des bêtes féroces dans des arènes, devant un public souvent avide de sang et de spectacle. Le gladiateur s'entraîne dur pour maîtriser diverses armes et techniques de combat dans le but d'offrir des représentations martiales toutes plus uniques et d'attirer la gloire à lui.

Pour une taverne, avoir un gladiateur de talent attire les foules, et avec elles, la prospérité.

Compétence(s) :

- **Spectacle** : Après une représentation martiale avec au moins 20 spectateurs, le personnage peut augmenter l'influence d'un lieu d'un point.
- **PV (+1)** : Le personnage dispose d'un point de vie max supplémentaire
- **Baston (+1)** : Le personnage dispose d'un point de baston supplémentaire

Alchimiste

Prérequis : Tiki-Bar'derie

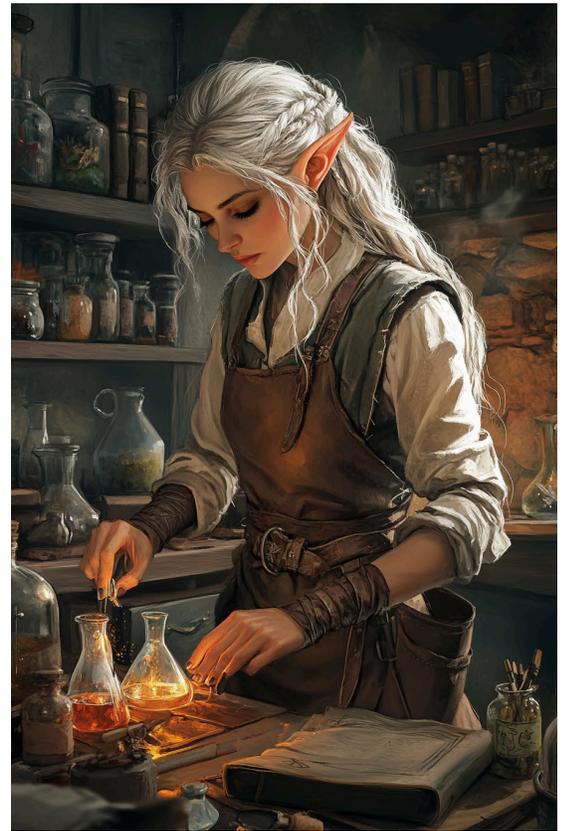
Les alchimistes sont des individus qui ont passé une bonne partie de leur vie à expérimenter les mélanges les plus subtils et les plus dangereux ! Assidus et méticuleux, ils sont extrêmement pointilleux lorsqu'il s'agit de quantité ou de dosage, car les potions peuvent avoir des effets dévastateurs et non désirés si on se trompe !

Avec le temps, l'alchimie est devenue un savoir de plus en plus accessible et on retrouve cet art désormais dans les tavernes où ces derniers peuvent créer des potions pour soigner les gueules de bois, les maux d'estomacs, les empoisonnements ou tout autre maux communs.

Compétence(s) :

- **Alchimie** : Le personnage sait identifier les potions et les réaliser dans un laboratoire d'alchimie. Il dispose de l'annexe **Alchimie**.

Stock (Potion) : Le personnage commence le GN avec 3 potions (au choix)



Super star

Prérequis : Tiki-Bar'derie

La superstar est une figure emblématique, une icône dont le nom résonne dans toutes les bouches et dont le talent transcende les tavernes. Que ce soit par ses performances artistiques, son charisme irrésistible ou même ses défauts controversés, elle captive l'attention du public, qui ne désire qu'une chose : la voir se produire. Chaque apparition sur scène est un événement attendu avec impatience, où les fans affluent pour admirer son talent et vibrer au rythme de sa musique, de ses danses ou de ses interprétations.

Chaque taverne qui a réussi à recruter des super stars jouit d'une plus grande réputation.

Compétence(s) :

- **Célèbre** : Le personnage est connu par tout le monde (son métier, ses qualités et ses défauts).
- **Tête d'affiche** : Le personnage est un artiste d'exception et il est en tournée ! (l'organisation s'occupe de prévoir un créneau et des flyers pour le concert)
- **Réputation (+2)** : Le personnage ajoute en début de GN 2 point de réputation à sa taverne

Mage

Prérequis : Café des Chopes Volantes

Le mage, maître des arcanes chaotiques, canalise des forces primordiales pour plier les éléments à sa volonté. Praticien de la magie du chaos, il contrôle le feu, l'eau, la terre, l'électricité et l'air. Ses sorts imprévisibles font de lui une figure à la fois crainte et respectée.

Le mage du chaos est en quête permanente de connaissances interdites et de secrets oubliés. Il explore des ruines anciennes et interroge des entités mystérieuses pour maîtriser des sorts toujours plus puissants. Cette quête le pousse à confronter des dangers inimaginables, à s'immerger dans des rituels risqués et à défier les lois de la nature, où la folie et le pouvoir se côtoient.

Compétence(s) :

- **Magie du chaos** : Le personnage est un praticien du chaos. Il peut lancer des sorts basés sur les éléments. Il dispose de l'annexe "Magie du Chaos".
- **Expert en malédiction** : Le personnage est versé dans les malédictions. Il peut consulter, s'il porte des lunettes, les grands livres sur les malédictions.



Nécromant

Prérequis : Café des Chopes Volantes

Le nécromant, âme damnée par le néant, est capable de briser le cycle naturel de la vie et de la mort. Il manipule cette énergie sombre pour interrompre son flux, laissant ceux qui devraient périr dans une agonie sans fin, suspendus à un souffle désespéré. Chaque battement de cœur voler à la mort n'est qu'une illusion cruelle, un retard inévitable de la fin qui guette. Ses pouvoirs sont un bras tendu vers le vide, retenant l'âme de ceux qui souffrent ou convoquant les esprits décharnés pour extorquer des vérités morbides.

Ce serviteur du néant sème aussi la terreur dans l'esprit de ses ennemis en les plongeant dans des cauchemars sans échappatoire. Membre dévoué du clergé de Zyphus, il incarne la promesse d'un destin inexorable, où la mort est une seconde vie. On le nomme également prêtre de Zyphus.

Compétence(s) :

- **Magie du néant** : Le personnage est un praticien du Néant. Il peut manipuler les morts et l'énergie du Néant. Il dispose de l'annexe "Magie du Néant"
- **Cultiste de Zyphus** : Le personnage est un membre actif du clergé de Zyphus. Il dispose de l'annexe "Culte de Zyphus"

Contrebandier

Prérequis : Palais des délices

Le contrebandier est un individu de l'impossible, celui qui peut se procurer n'importe quel objet, aussi rare ou illégal soit-il. Son métier consiste à naviguer entre les lois et les interdits, à déjouer la vigilance des autorités et à satisfaire les désirs les plus secrets de ses clients. Que ce soit une relique antique, une arme prohibée ou une substance illégale, le contrebandier sait où la trouver et comment l'obtenir.

Les marchés noirs sont son terrain de jeu. Chacune de ses transactions est un pari risqué, où un faux pas peut lui coûter la vie. Mais le risque est aussi sa récompense car le contrebandier s'enrichit grâce à ses activités clandestines, amassant une fortune qu'il dissimule soigneusement.

Compétence(s) :

- **Marché noir** : Le personnage a accès au marché noir. Il dispose de l'annexe "Marché noir"
- **Richesse (+20)** : Le personnage commence le GN avec 20 pièces d'âmes supplémentaires.
- **Stock (Objet illégal)** : Le personnage commence le GN avec 2 objets illégaux.



Empoisonneur

Pré requis : Palais des délices

L'empoisonneur est un personnage qui fascine autant qu'il effraie. Derrière cette appellation se cache un individu aux connaissances pointues en botanique et en chimie. Ses motivations sont aussi variées que l'application de ses poisons. Vengeance, cupidité, pouvoir, désir de contrôle : les raisons qui poussent un individu à devenir empoisonneur sont multiples et souvent complexes. Certains agissent par conviction, d'autres par désespoir. Tous partagent cependant un même objectif : éliminer une personne de manière discrète et efficace.

Les empoisonneurs ont développé un savoir-faire redoutable. Ils maîtrisent les techniques d'administration les plus subtiles, de l'ingestion à l'injection, en passant par l'inhalation, rendant leur crime souvent indétectable.

Compétence(s) :

- **Maître des poisons** : Le personnage manipule les poisons comme personne. Il dispose de l'annexe "Maître des poisons"
- **Stock (Poison)** : Le personnage démarre le GN avec 3 doses de poisons.
- **Stock (Antidote)** : Le personnage démarre le GN avec un antidote.

Tableau récapitulatif des races *(obligatoire : 1 seule race peut être choisie)*

Race	Avantages	Défauts
Gobelin	Discrétion	Vice : Tic de langage (Wata) Baston (-1)
Orque	Baston (+1) Résistance (inconscient)	Vice : Tic de langage (Greuh)
Aquatique	Réputation (+1) Respiration aquatique	Vice : Tic de langage (Fufu)
Faune	Stock (Ingrédient)	Vice : Poivrot ou Drogué ou Curiosité maladive
Elfe	Aucun, les elfes sont parfaits comme ils sont.	Aucun, les elfes sont parfaits comme ils sont.
Arachnoïde	Richesse (+10)	Vice : Vénale ou Radin
Démon	Résistant (Flamme)	Vice : Sang chaud ou Sadique
Nain	Résistant (Poison) Port d'armure (+1)	Vice : Poivrot ou Superstitieux ou Rancunier
Ogre	PV (+1) Baston (+1)	Vice : Gros sac Vice : Pas futé
Lézardesque	PV (+1)	Vice : Faiblesse (Froid)
Sylvestre	Stock (Ingrédient)	Vice : Peur (Feu) Vice : Régime spécial (Essence)

Tableau récapitulatif des archétypes *(optionnel : 1 seule archétype peut être choisie)*

Archétype	Avantages	Défauts
Fantôme	Ethéré Discrétion Résistance (poison / séquelle)	Baston (=0) PV (-1)
Vampire	Résistance (poison) Morsure de l'oubli	Vice : Régime spécial (Sang) Vice : Faiblesse (Soleil) Code du vampire
Mort vivant du néant	Résistance (poison / souffre / peur) Contrôle de la putréfaction	Vice : Régime spécial (Néant) Vice : Faiblesse (Soleil) Vice : Prière de Zyphus PV (-1)
Truc-garou	Régénération	Vice : Faiblesse (Argent) Vice : Peur (Argent) La frénésie sanglante

Tableau des Vices (non exhaustif)

Vice	Description
Radin.e	Le personnage ne prêtera jamais son équipement. Quant à ses pièces d'âmes, cela se négocie très très fortement.
Gros sac	Le personnage ne refusera jamais de manger ou grignoter. De plus, il doit toujours avoir un truc à manger sur lui.
Pochtron.ne	Le personnage ne refusera jamais un verre ou une occasion de boire. De plus, il doit toujours avoir un truc à boire sur lui.
Hautain.e	Le personnage se considère au-dessus des autres. Il ne s'alliera pas avec des gens qu'ils considèrent comme inférieurs.
Peur	Le personnage a peur de quelque chose ou une phobie : serpent / araignée / isolement / feu / soleil / etc
Superstitieux.se	Le personnage voit souvent des signes là où il n'y en a pas. De plus, il porte sur lui un gri-gri porte bonheur sans lui plus rien ne va dans sa vie.
Maladroit.e	Le personnage est maladroit. Il fera souvent tomber des trucs, tombera tout seul, bousculera sans faire exprès les gens, marchera sur le pied, etc ...
Joli coeur	Le personnage a l'irrésistible envie de draguer tout ce qui bouge. Il tombera amoureux très très facilement. Il ne peut pas refuser une requête de son ou sa bien aimée du moment.
Loyal.e bon	Le personnage est bon et vertueux. Il n'attaquera pas dans le dos, il ne mentira pas, etc ... Il a un code de conduite et il préfère mourir que de ne pas le tenir.
Drogué.e	Le personnage est drogué à une substance. Tous les jours il doit prendre son "bonbon".. S'il ne prend pas sa dose il devient complètement fou et nécessite d'être attaché.
Stupide	Le personnage est stupide ou juste pas très fute fute. Face à des énigmes, il ne sera pas très utile voir contre productif. De plus, il ne sait pas lire.
Narcissique	Le personnage attache une importance extrêmement importante à son apparence.
Sang chaud	Le personnage démarre au quart de tour dès qu'on lui parle mal. La moindre menace, ou parole désagréable, fait monter le sang du personnage très vite.
Régime spécial	Le personnage ne peut consommer qu'un seul type d'aliment spécifique.
Psychose	Le personnage a un problème : il ne supporte pas le bleu et il déteste les gens qui en portent. Ou bien il parle avec son épée comme si c'était sa dulcinée. Et celle-ci lui répond.
Curiosité maladive	Le personnage est très curieux voir trop. Un coffre à ouvrir ? Regarder au fond d'un pot ? Tester un breuvage ? Le personnage doit savoir ! Tout de suite !
Faiblesse	Le personnage se sent faible dans des conditions particulières (lumière, froid, néant, autre ...)
Et tant d'autres	Handicapé d'un membre, miope, mauvais.e joueur.se, grincheux, pantouflard, timide maladif, fainéant, ... proposez le vice qui vous correspond, nous l'équilibrons !

Tableau récapitulatif des métiers *(obligatoire : 2 métiers à choisir)*

Métier	Effets	Restriction
Artisan*	Artisanat ; Stock (Ingrédient)	
Brasseur*	Brassage ; Stock (Ingrédient)	
Cuistot*	Cuisine ; Stock (Ingrédient)	
Intendant*	Courses ; Gestionnaire de taverne ; Richesse (+10)	
Proprio*	Célèbre ; Propriétaire ; Richesse (+20)	
Ancien	Connaissance des tavernes ; Commis	
Artiste	Représentation ; Réputation (+1)	
Cambrioleur	Cambrioleur ; Crochetage	
Chasseur de Trophées	Expert en gros monstre ; Permis d'arme ; Port d'armure (+1)	
Courtisan	Charme ; Réputation (+1)	
Diseur de bonne aventure	Vision ; Prédiction	
Dresseur de bestiole	Maître des bestioles ; Habitué des maladies ; Stock (Familier)	
Enfant de caste	Passe droit ; Connaissance des castes	
Erudit	Langue ancienne ; Rat de bibliothèque	
Fortuné	Célèbre ; Des clients de qualité ; Richesse (+50)	
Fouineur	Fouineur ; Réseau	
Garde de nuit	Oeil de lynx ; Sécurité renforcée ; Port d'armure (+1)	
Goûteur professionnel	Nez fin ; Estomac d'acier	
Guerrier	Permis d'arme x2 ; Port d'armure (+2)	
Médecin	Médecine ; Stock (Bandage)	
Pisteur	Pisteur ; Permis d'arme ; Port d'armure (+1)	
Videur	Gros bras ; Baston (+2)	
Voleur	Vol à la tire ; Discrétion	
Bicéphale	Deux têtes ; Port d'armure (+1)	Ogre
Bouilleur de cru	Recette perso (boisson)	Nain
Druide	Magie des essences ; Stock (Ingrédient)	Elfe
Enfant de dragon	Secret des dragons ; PV+1 ; Baston+1 ; Résistance (Flamme)	Lézardesque
Jardinier	Main verte ; Connaissance des plantes	Sylvestre
Juriste	Connaissance des lois ; Avocat	Aquatique
Marchand	Comptoir perso ; Richesse (+20) ; Stock (Objet)	Arachnoïde
Pâtissier des petits pains	Recette perso (nourriture)	Orque
Prêtre de la Flamme	Affinité à la Flamme ; Prêtre de la flamme	Démon
Syndiqué à la CGT	Artificier ; Syndiqué ; Stock (Bombe)	Gobelin
Trafiquant de bonbon	Alchimie noire ; Richesse (+10) ; Stock (Drogue)	Faune
Aristocratie vampirique	Regard hypnotique ; Cercle privé vampirique ; Richesse (+20)	Vampire

Historien spectrale	Raconte moi une histoire ; Archive des souvenirs	Fantôme
Garde noir de Zyphus	Immortel ; PV (+1) ; Port d'armure (+1) ; Permis d'arme	Mort vivant
Membre de la Meute	Appel de la lune ; PV (+1) ; Contrôle de la Bête	Truc garou

Métier	Effets	Restriction
Forgeron	Forge ; Baston (+1)	Arène des Gros bras
Gladiateur	Spectacle ; PV (+1) ; Baston (+1)	Arène des Gros bras
Alchimiste	Alchimie ; Stock (Potion)	Tiki-Bar'derie
Super star	Célèbre ; Tête d'affiche ; Influence (+2)	Tiki-Bar'derie
Nécromant	Magie du néant ; Cultiste de Zyphus	Café des chopes volantes
Mage	Magie du chaos ; Expert en malédiction	Café des chopes volantes
Contrebandier	Marché noir ; Richesse (+20) ; Stock (Objet illégal)	Palais des délices
Empoisonneur	Maître des poisons ; Stock (Poison) ; Stock (Antidote)	Palais des délices

* : il est fortement recommandé d'avoir au moins un personnage qui à ce métier dans le groupe de la taverne. Vous pouvez en discuter avec votre scénariste pour plus d'informations.

Association Le Grand Donjon

Livret Création de personnage- Antre des gloutons

19.10.2024 version 1