

La Sorcière est Morte

Un JDR sur le meurtre

Il était une fois, une gentille, sage et belle sorcière qui vivait dans la forêt avec ses familiers, et sa vie était calme et joyeuse jusqu'au jour où un **PUTAIN DE CHASSEUR DE SORCIÈRE** pénétra dans sa petite maison, la traîna dehors et la **BUTA** comme un enfoiré et maintenant elle est morte. Mais si vous le retrouvez, le tuez et ramenez ses yeux au corps de la sorcière en moins d'une semaine, elle reviendra à la vie. Enfin, c'est ce que vous avez entendu. Même si ça ne marche pas, au moins il est mort. **Le chasseur de sorcière s'est rendu au village, ce lâche enfoiré. Allez le choper !**

Vous êtes un mignon petit animal de la forêt.

Vous possédez 4 caractéristiques :

- (I)ntellect (Interagir avec les humains, les comprendre)
- (F)érocity (Faire peur, tirer, pousser, porter, mordre, griffer)
- (S)ournoiserie (Être discret, voler, cacher)
- (R)apidité (Distancer, grimper, évader)

Jetez un d10 pour savoir ce que vous êtes:

1. Renard (I=2 F=2 S=1 R=1)
2. Chat (I=0 F=1 S=3 R=2)
3. Grenouille (I=1 F=0 S=2 R=1)
4. Araignée (I=2 F=0 S=3 R=1)
5. Hibou (I=3 F=0 S=2 R=2)
6. Lièvre (I=0 F=0 S=2 R=3)
7. Pie (I=2 F=1 S=2 R=1)
8. Corneille (I=2 F=1 S=2 R=1)
9. Chien (I=1 F=3 S=0 R=1)
10. Rat (I=1 F=0 S=2 R=2)

La sorcière vous a enseigné un sort (d10)

1. Main invisible (Déplacer des objets à distance)
2. Conjurer de la lumière
3. Parler humain
4. Fermer/Ouvrir. Cadenasser/Décadenasser
5. Conjurer dîner
6. Flammes
7. Ranger, nettoyer et réparer
8. Croissance de plante
9. Distraire/rendre confus
10. Faire parler un livre qui délivre son contenu

Aucun de ces sorts ne fait des effets extraordinaires. Ce sont de petits sorts pour aider un peu. Mais ils feront l'affaire.

Lorsque vous essayez de faire quelque chose, jetez un D10 et ajoutez votre caractéristique la plus adéquate. Le MJ vous dira quel chiffre vous devrez battre. Si la tâche est dangereuse, vous gagnez un point de DANGER si vous échouez. Si vous faites un résultat égal ou sous votre DANGER, vous serez dans un sacré pétrin (mort, capturé, perdu, piégé). **UTILISER DE LA MAGIE EST TOUJOURS DANGEREUX.** Les personnages du MJ n'utilisent pas de dés ; ils vous forcent à les jeter.

Souvenez vous : la plupart des tâches normales pour des humains sont très difficiles pour des animaux, à moins qu'elles soient divisées en plus petites étapes : souvenez vous, vous n'avez pas de pouces opposables, et tout ce que vous savez du monde humain est ce que la sorcière vous a appris.

Vous pouvez parler aux autres animaux de la même espèce ou similaire.
(Vous pouvez baisser votre DANGER en résolvant ou vous enfuyant des problèmes.)

Le village est (jeter 2 fois) :

1. Sous l'autorité d'un baron
2. Rempli de gnomes joyeux
3. Contrôlé par un culte effrayant
4. Dévoué à un dieu
5. Incroyablement superstitieux
6. En guerre avec des tribus de la forêt
7. Construit autour d'une université de magie
8. Plein de robustes mineurs
9. Lugubre et dangereux
10. Bien trop parfait

Le chasseur de sorcière est :

1. En armure et fort
2. Rabougri et sage
3. Ivre et violent
4. Pieux et agressif
5. Prudent et lâche
6. Magique et jaloux
7. Rusé et cruel
8. Fourbe et caché
9. Joyeux et bien attentionné
10. Têtu et dingue

Mais ce n'est pas tout ! (Le MJ jette le dé mais le garde secret) :

1. Le village est dans le coup.
2. Une sorcière rivale a manigancé tout ça.
3. Le chasseur de sorcière ne l'a pas fait.
4. Le chasseur de sorcière les attend.
5. Le village est en plein festival.
6. Le chasseur de sorcière est mort, et est en train d'être enterré.
7. Il y a deux chasseurs de sorcière (rivaux) en ville.
8. Le village est abandonné.
9. Le chasseur de sorcière a ramené un suspect pour l'interroger.
10. Le village déteste le chasseur de sorcière.