



edge® ubik®

www.animaparc.com

www.edgeent.com

www.editions-ubik.com



9 788495 830739

24,95 EUROS

L'Ecran du Meneur de Jeu est un supplément pour le jeu de rôle Anima, il comprend :

- Un écran de référence en quatre volets, où sont réunies toutes les tables et règles nécessaires pour vous aider à diriger n'importe laquelle de vos parties.
- Des règles supplémentaires, comme de nouveaux avantages ou de nouvelles manœuvres de combat.
- Une grande variété de règles optionnelles qui vous permettent d'adopter sans problème le style de jeu que vous préférez.
- 20 personnages prêt-à-jouer, appartenant chacun à une classe différente, avec leur propre background.
- L'aventure « Une ombre dans les rêves », une partie en plusieurs séances pour un groupe de 3 à 5 personnages de premier ou de deuxième niveau. « Une ombre dans les rêves » est conçue tant pour des joueurs expérimentés que pour ceux qui entrent pour la première fois dans le monde de Gaia.

—フィアト・ルクス— ANIMA BEYOND FANTASY

L'ÉCRAN DU MENEUR DE JEU



ANIMA

BEYOND FANTASY

L'ÉCRAN DU MENEUR DE JEU

CONCEPTION ET RÉDACTION

Carlos B. García Aparicio

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL

Oscar Alcañiz Muñoz
Sergio Almagro Torrecillas

RELECTURE

Sofía Sabe El Leil

COMPOSITION

Carlos B. García Aparicio
Sergio Almagro Torrecillas

ILLUSTRATIONS

Alicia Guillem
Raül Rossell
Luis NCT
S. Melero
et Wen Yu Li
www.wen-wen.net

EDITEUR

José M. Rey

TRADUCTION

Grégoire Delanné

RELECTURE

Olivier Fanton

UBIK

Anima, Beyond Fantasy © 2005-2006 d'Anima Project.
Édition Française © 2007 UBIK. Tous droits réservés.
Aucune page ou portion ne peut être reproduite sans permission de
l'auteur à l'exception des pages 65 et 66 qui peuvent être reproduites
pour un usage exclusivement personnel.
www.animafp.com

ISBN: 84-95830-75-6
Imprimé en Espagne



edge

Ne enis jamais

tout savoir dans cette vie.

Il reste toujours à apprendre.

Des choses à apprendre.

Donis Dieront

GÉNÉRATION DES CARACTÉRISTIQUES

En plus des quatre méthodes présentées dans le livre de base, il existe une possibilité supplémentaire, exposée ci-dessous. Contrairement aux précédentes, elle n'implique aucun hasard. Bien que cela ôte sans aucun doute de la variété aux personnages, cela reste néanmoins l'idéal pour niveler parfaitement les capacités de tous les membres d'un groupe.

Méthode 5

Cette méthode consiste à donner directement une quantité de 55 points à distribuer librement entre les différentes caractéristiques. Vous pouvez répartir les valeurs en toute liberté de trois à dix, mais tout dix que vous voudriez assigner coûte deux points au lieu d'un. Dans le cas des parties où les personnages incarnent des individus normaux, la valeur peut être réduite à 45 points, alors que pour celles où ils vont atteindre des niveaux légendaires, on peut aller jusqu'à 65.

Bien que le manuel d'Anima réunisse toutes les règles nécessaires à l'utilisation du système, il existe toujours de nombreuses manières de les étendre, des nouvelles options de création de personnages aux manœuvres additionnelles pour le combat. Dans ce chapitre, nous nous concentrerons sur une série de règles qui élargissent et complètent celles présentées dans le livre de base. Toutes sont considérées comme des ajouts : rien de ce qui est présenté ici ne remplace ce qui a déjà été expliqué.



Lucent dans les forêts de Pristinia

NOUVEAUX AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

La liste suivante d'avantages et de désavantages montre les options auxquelles les personnages peuvent avoir accès en utilisant leurs Points de Création initiaux. Rappelons que tout personnage joueur possède trois Points de Création, bien qu'il puisse augmenter ce nombre en choisissant plusieurs désavantages.

Avantages généraux

Il s'agit des désavantages que peut choisir n'importe quel personnage, quelle que soit sa classe ou sa race. Leur coût indique la quantité de Points de Création que vaut chacun. Certains d'entre eux ont une valeur variable ; leurs bénéfices augmentent en fonction de la quantité de points que le personnage y investit. Mis à part les restrictions particulières qu'ils pourraient avoir de manière spécifique, il est possible d'en choisir autant que le nombre de Points de Création que vous désirez dépenser.

ADROIT

Représente le fait que le personnage a toujours été doué d'une certaine adresse manuelle très supérieure à ce que son Habileté naturelle lui permet.

Effets : le personnage ajoute un bonus spécial de +30 à son Habileté manuelle et peut appliquer un +3 aux tests opposés de Dextérité.

Coût : 1

BONUS NATUREL ACCRU

L'amélioration naturelle du personnage en fonction de ses caractéristiques est bien supérieure à celle de la majorité des individus.

Effets : le personnage obtient un bonus naturel supplémentaire, c'est pourquoi à chaque fois qu'il gagne un niveau, il peut ajouter deux fois le bonus de l'une de ses caractéristiques à n'importe laquelle de ses compétences secondaires. Chaque bonus naturel peut s'appliquer à une compétence différente.

Coût : 2

ÉNERGIE DU DÉSPOIR

Quand l'est au bord de la mort, le personnage sombre dans un état de désespoir qui le pousse à donner le meilleur de lui-même et à se dépasser, ce qui lui permet de réaliser des actions qui dépassent de loin son potentiel habituel.

Effets : quand les points de vie du personnage descendent au-dessous du quart de leur total, il reçoit un bonus de +20 à toutes ses actions. Ce modificateur s'applique seulement dans les situations où le personnage met sa vie, ou celle des autres, en danger.

Coût : 1

GRANDE VITALITÉ

Quelle que soit sa valeur de Constitution, le personnage possède une vitalité bien supérieure qui le rend particulièrement résistant aux effets des dégâts.

Effets : donne un bonus automatique de -10 points de vie par niveau qui s'ajoute à celui que le personnage gagne naturellement de par sa classe. De cette manière, un guerrier qui choisirait cet avantage obtiendrait 25 PV par niveau (15 pour sa classe plus les 10 de Grande vitalité). Investir des points supplémentaires augmente le bonus à +20 ou +30 points de vie. Au cas où vous appliquerez les règles optionnelles d'« Entre la vie et la mort », cet avantage offre également au personnage un bonus spécial de +10 lorsqu'il effectue ses tests de Résistance (+20 et -30 si on utilise des points supplémentaires).

Coût : 1, 2, 3

IMMUNITÉ PSYCHIQUE

Un individu ayant cet avantage est exceptionnellement résistant aux effets émotionnels, c'est pourquoi il n'est généralement pas influencé par les peurs et les désirs normaux.

Effets : le personnage obtient un bonus de +60 à tout test d'Impassibilité réalisé dans le but de calmer ses états émotionnels.

Spécial : cet avantage n'est pas compatible avec les désavantages Phobie sévère, Couard et Addiction ou vice grave.

Coût : 1

IMMUNITÉ SURNATURELLE

L'essence du personnage est par nature anathème pour la magie ; il ignore donc de nombreux sortilèges et effets surnaturels. D'une certaine façon, c'est comme si tout ce qui était mystique l'évitait totalement. En fonction du niveau de cet avantage, il est capable d'ignorer des pouvoirs de plus en plus forts.

Effets : un personnage ayant cet avantage ignore, de façon automatique, tout sortilège de valeur zéonique inférieure ou égale à 60 lancé contre lui. De la même manière, il résiste directement à tout effet mystique qui le ferait tirer contre une RMys ne dépassant pas 80. Tenez compte du fait que cela lui permet seulement d'éviter les effets directs de la magie et non ceux qui en dérivent. Par exemple, si une Décharge de lumière fait s'écrouler le toit sur lui, il sera toujours enseveli normalement. Les points supplémentaires investis augmentent l'immunité à 90 et à 120 points en ce qui concerne la valeur zéonique des sortilèges, et à 100 et 120 pour la RMys à laquelle il résiste de façon directe.

Limite : à cause de sa nature antimagique, un personnage possédant cet avantage ne peut accéder au Don mystique ni Voir le surnaturel. De la même manière, les Nephilim Sylvain, Duk' zarist ou Daimah n'ont pas accès à l'Immunité Surnaturelle.

Coût : 1, 2, 3

LIBRE ARBITRE

Le personnage possède une volonté indéroutable lorsqu'il s'agit d'effets liés à la possession et à la domination. Quelle que soit la difficulté de la situation, il tend à se rebeller contre les influences externes et se laisse porter uniquement par ses propres ordres.

Effets : donne un bonus spécial de +60 à tout test de Résistance en rapport avec la possession ou la domination.

Coût : 1

POLYVALENT

Le personnage possède une incroyable facilité d'adaptation aux changements et sait facilement orienter son existence d'une manière différente. Grâce à cela, il a moins de problèmes pour effectuer un changement de classe.

Effets : le personnage réduit de moitié le coût en PF pour changer de classe et il n'a pas besoin d'attendre deux niveaux pour le faire, du moment que le passage du temps et la justification de l'apprentissage soient suffisants selon le Meneur. Par conséquent, il ne doit investir que 10 PF pour passer à une classe proche, 20 PF pour une classe mixte et 30 pour une classe appartenant à un archétype différent.

Coût : 1

SANS LIMITE DE FAMILIERS

L'essence du personnage est partagée avec toutes les créatures qu'il appelle à son service, ce qui lui permet d'établir un lien de familier avec n'importe laquelle d'entre elles au lieu de se limiter à une seule entité. D'une certaine manière, il fait un avec tous les êtres qu'il accompagne, transformant ces derniers en une partir indispensable de son être.

Effets : le personnage cesse d'être limité à la possession d'un seul familier, pouvant ainsi créer un lien d'union avec autant de créatures qu'il le souhaite.

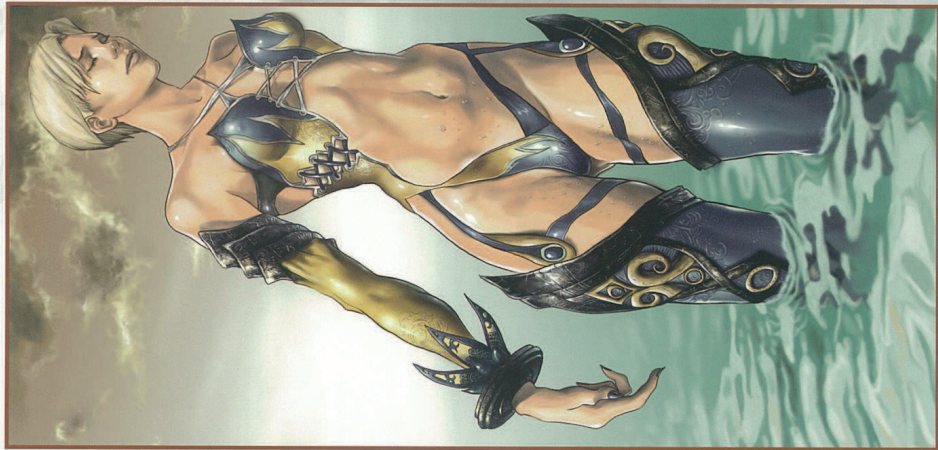
Coût : 2

SÉDUCTEUR

Quelqu'un possédant cet avantage dégage un magnétisme particulier envers les membres du sexe opposé qui éprouvent habituellement une certaine attirance envers lui lorsqu'il s'agit de parler ou de s'exprimer.

Effets : le personnage est doté d'une facilité pour traiter avec des individus du sexe opposé. On applique un bonus de +60 à ses tests de Persuasion dans tous les domaines liés à la séduction.

Coût : 1



Elain a été touchée par le destin

SURVIVANT

Quelle que soit la gravité de son état, quelqu'un ayant cet avantage possède une capacité spéciale pour survivre quand il se trouve à la limite de la mort.

Effets : le personnage supporte dix fois sa valeur de Constitution en points de vie négatifs, au lieu de cinq fois seulement. De plus, il applique un bonus de +40 à ses tests de RPiV pour réussir à se stabiliser. Une fois sorti de la limite tenue entre la vie et la mort, le malus appliqué est de seulement -30 à toute action, au lieu de -60. Si vous utilisez les règles optionnelles de points de vie négatifs, appliquez le +40 aux tests de RPiV pour résister.

Coût : 1

SENS DU COMBAT

Quelle que soit la classe à laquelle il appartient, le personnage est doté d'une capacité spéciale pour la lutte, ce qui augmente l'une de ses compétences principales martiales.

Coût : 1, 2, 3

Effets : le personnage obtient un bonus automatique de +5 par niveau à l'une de ses trois compétences principales martiales : Attaque, Parade ou Esquive. Ce bonus s'ajoute à n'importe quel autre qu'il pourrait posséder grâce à sa classe.

Spécial : le modificateur obtenu avec cet avantage est considéré à tout point de vue comme un bonus automatique de classe. Il ne peut donc pas conférer un bonus total supérieur à +50, même en le combinant à d'autres bonus automatiques ou à ceux obtenus grâce aux arts martiaux.

Coût : 3

TOUCHE PAR LE DESTIN

Il y a quelque chose de spécial dans le personnage qui lui donne une certaine capacité pour influencer certaines de ses actions, un soupçon de chance ou de génie qui lui permet de profiter de ses chances dans les moments les plus importants.

Effets : une fois par partie, le joueur a le droit de recommencer un de ses jets et de choisir le nouveau résultat au lieu du précédent. Cette capacité s'applique à toute sorte de jet, des tests de compétence à ceux de Résistance.

Spécial : peut être acquis autant de fois qu'on le souhaite.

Coût : 1

UTILISATION D'ARMURE

Le personnage possède une très grande facilité naturelle pour apprendre à porter des armures, indépendamment de sa classe.

Effets : donne un bonus automatique de +5 par niveau à la capacité principale martiale Port d'armure, qui s'ajoute à tout autre que le personnage pourrait avoir de part sa classe. Les points supplémentaires investis augmentent ce bonus à +10 et +15, respectivement.

Coût : 1, 2, 3

Avantages pour personnages possédant le Don mystique

Ces avantages ne peuvent être acquis que si le personnage possède le Don mystique. Il n'est pas nécessaire qu'il appartienne à une classe comprise dans l'archétype mystique ; n'importe qui étant capable de faire de la magie pourra acquiescer ces bénéfices.

DICTION MAGIQUE

Le sorcier a un don spécial pour interpréter et lancer des sortilèges à partir de livres et de grimoires, en sentant les mots à travers ses mains et en les utilisant de manière instinctive.

Effets : le personnage ne réduit pas son AMR lorsqu'il lance des sorts inscrits dans des grimoires, des parchemins ou des livres, car il utilise toujours son potentiel au maximum, même s'il n'est pas capable de faire des gestes.

Coût : 1

MAGIE OPPOSEE

Contrairement à d'autres sorciers, la nature magique du personnage s'appuie sur des pouvoirs opposés et antagonistes. Il peut donc lancer des sorts de voies inverses le plus naturellement du monde.

Effets : le personnage ne double pas le coût de niveau des voies opposées. Par exemple, il pourrait parfaitement apprendre Lumière et Obscurité sans qu'aucune d'entre elles ne double les points à investir.

Coût : 1

NATURE MAGIQUE

L'essence du sorcier regorge d'une quantité de magie pure hors du commun, ce qui augmente de manière surprenante ses réserves innées d'énergie.

Effets : le personnage obtient un bonus automatique de +50 points de Zéon par niveau, qui s'ajoute à tout bonus qu'il posséderait déjà grâce à sa classe. Investir des points supplémentaires augmente la valeur du bonus à +100 et +150 points de Zéon par niveau.

Coût : 1, 2, 3

POUVOIR NATUREL

Le sorcier lance ses sorts en employant son pouvoir spirituel, en les renforçant avec son essence et non ses connaissances.

Effets : pour calculer le potentiel maximal des sortilèges, le personnage utilise sa caractéristique Pouvoir au lieu de son Intelligence. Cet avantage ne joue absolument pas sur le niveau de la voie qui continuera d'utiliser l'Intelligence de façon normale.

Coût : 1

Un sorcier possédant une Intelligence de 9 et un Pouvoir de 11 qui souhaiterait lancer un sort de Créer Lumière (Intelligence +20), pourrait le faire avec une valeur maximale de 220 points en utilisant sa caractéristique de Pouvoir.

Avantages pour pys

Il s'agit d'avantages pour les personnages ayant accès à des pouvoirs psychiques.

AMBIVALENCE PSYCHIQUE

Les capacités psychiques du personnage sont particulièrement renforcées lorsqu'il s'agit d'utiliser plus d'un pouvoir à la fois. Il obtient des bénéfices plus grands que d'autres individus possédant des habiletés mentales.

Effets : quand le personnage divise son Talent psychique pour utiliser plus d'un pouvoir différent par round, il obtient un bonus spécial cumulatif de +3 pour chaque pouvoir déclaré.

Coût : 1

Un mentaliste ayant un Talent psychique de +100, déclare qu'il va utiliser trois pouvoirs différents à ce round, divisant son bonus en +40, +35 et +25 respectivement. Néanmoins, étant donné qu'il possède Ambivalence psychique, il ajoute à tous un total de +15, car il a utilisé trois pouvoirs (ce qui donne +35, +50 et +40).

MODIFICATEUR PSYCHIQUE ACCRU

Le personnage est particulièrement doué pour profiter des éventuelles altérations environnementales qui jouent sur ses pouvoirs.

Effets : le psy double tout modificateur naturel que possède la discipline psychique qu'il utilise. Par exemple, un télépathe appliquerait un +40 s'il est en contact avec le personnage sur lequel il utilise son pouvoir (au lieu de seulement +20) et un pyrokynésiste +60 s'il se trouve dans un volcan (au lieu de +30 habituel). Les modificateurs négatifs, s'ils existent, sont également doublés.

Coût : 1

Désavantages généraux

Ceci est la liste des désavantages que vous pouvez choisir pour votre personnage. Le bénéfice indique la quantité de Points de Création que vous obtiendrez en acquérant chacun d'eux. Souvenez-vous que vous ne pouvez choisir plus de trois désavantages.

BLAV

Contrairement à ses compagnons, le personnage a une expérience sur le terrain très limitée. En conséquence, ses compétences seront dès le départ inférieures à celles des autres.

Effets : le personnage commence avec 100 points d'expérience de moins que le reste des personnages de son groupe. Dans le cas où ils seraient tous de niveau 1, celui qui aura ce désavantage sera de niveau 0, et un minimum de trois séances de jeu sera requis pour atteindre le premier niveau.

Spécial : ce désavantage est lié aux autres personnages du groupe. Seul un joueur (ou deux, dans le cas où il y aurait cinq participants ou plus) peut le choisir.

Bénéfice : 1

COUARD

Le personnage est peureux par nature, jusqu'à un point qu'il a du mal à contrôler. A chaque fois qu'il se trouve dans une situation qui présente un certain danger, même s'il ne risque pas sa vie, il essaiera de l'éviter de toutes les manières possibles.

Effets : dans Anima, il est préférable de laisser chaque joueur interpréter des aspects tels que la courtoisie d'un personnage. Cependant, ce désavantage signifie que le personnage n'est pas capable de contrôler la peur du danger qui court dans ses veines. Donc, à chaque fois que celui-ci sera confronté à un risque réel, il succombera à l'état de Peur. S'il réussit un test d'Impassibilité à un niveau Très Difficile, il peut réduire le malus à seulement -20.

Bénéfice : 1

DESTIN FUNESTE

La fatalité plane au-dessus du personnage ; malgré toutes ses tentatives, ses actions ne se verront jamais récompensées par une chance exceptionnelle ou un moment brillant. Ce n'est pas une question de chance ou de malchance, simplement il semble que le destin lui-même se soit retourné contre lui.

Effets : le personnage ne peut réussir de jet ouvert, quel que soit son résultat aux dés.

Bénéfice : 2

FAIBLE

Quand le personnage est blessé, il subit une diminution drastique de ses capacités qui l'empêche d'utiliser tout son potentiel, même s'il ne souffre d'aucune blessure de niveau critique.

Effets : quand les points de vie du personnage tombent en dessous d'un tiers de leur total, il subit un malus de -30 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il réussisse à récupérer.

Bénéfice : 1

INSUPPORTABLE

Le personnage possède une certaine capacité naturelle pour être antipathique envers les autres. Peu importent ses efforts, il provoque toujours une réaction négative de la part des gens qui ne le connaissent pas, et même sa simple présence provoque ou peut provoquer une légère irritation chez certains individus.

Effets : les effets exacts de ce désavantage doivent être interprétés le Meneur de Jeu.

Bénéfice : 1

MALADROIT

Même si l'habileté du personnage est élevée, ce dernier tend vers un certain degré de maladresse, à cause de sa distraction et du manque de coordination.

Effets : ce désavantage donne un malus de -30 à tout test d'Habileté manuelle demandant de la coordination et de -3 à tous les tests opposés de Dextérité.

Bénéfice : 1

MAUDIT

Une force obscure pèse sur le personnage, une certaine anomalie de caractère surnaturel qui se mêle à son destin et l'entraîne vers le malheur et le chagrin. L'intensité de la malédiction est échelonnée sur deux niveaux, en fonction des points de bénéfices qu'elle donne. Celle à un point représente le fait qu'un personnage subit continuellement un certain effet négatif qui lui nuit ; ce pourrait être le cas d'un guerrier qui égare tout le temps ses armes lorsqu'il les perd de vue, ou d'une personne incapable de garder de l'argent qu'elle tienne.

Celle à deux points est une malédiction de caractère supérieur qui entraîne de terribles événements pour celui qui la subit. Ce pourrait être le cas de quelqu'un qui est condamné à perdre tout ce qu'il possède, dont le corps se couvre de douloureuses blessures sanglantes chaque fois qu'il lutte avec quelqu'un ou qui mourra inévitablement le jour où il ôtera une vie.

Effets : les effets exacts de ce désavantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu, en fonction de son degré.

Bénéfice : 1, 2

SANS BONUS NATUREL

Le personnage n'a pas de talent pour profiter particulièrement de ses caractéristiques, se basant plus sur ce qu'il apprend que sur ses capacités naturelles.

Effets : ce désavantage fait que le personnage n'applique pas son bonus naturel par niveau.

Bénéfice : 1

MODULES DE STYLES

Nous détaillons ci-dessous une série de Modules de styles qui permettent aux personnages d'accroître leur habileté martiale. Elles appartiennent toutes au champ principal martial, c'est-à-dire que leur coût en points de Formation (PF) est comptabilisé dans les maximums de ce champ.

MODULE D'ATTAQUE SUPPLEMENTAIRE

Il permet de se spécialiser dans la réalisation de plusieurs manœuvres d'attaque enchaînées, augmentant ainsi la cadence offensive du personnage.

Effets : offre la capacité d'effectuer une attaque supplémentaire, ce qui équivaut à un personnage possédant 100 points en Attaque. Par exemple, un combattant avec une compétence de 120 pourrait réaliser jusqu'à trois attaques (l'une parce qu'il a une Attaque supérieure à 100 et l'autre grâce au Module) avec 70 dans chaque.

Limite : ce module peut être acheté autant de fois que le souhaite le personnage.

Coût : 40 PF

MODULE DE CIBLE MOUVANTE

Le personnage peut tirer sur des cibles mouvantes en poussant au maximum ses possibilités de réussite.

Effets : réduit de moitié le malus de la Table 44 de tir sur cible mouvante. Par conséquent, le personnage ne subit qu'un malus de -10 si son objectif a un Mouvement de 8-9, -20 s'il est de 10 et -30 si il est supérieur à 10.

Coût : 50 PF

MODULE DE CIBLES MULTIPLES

Offre la capacité de tirer sur plusieurs objectifs à la fois, avec une totale précision.

Effets : le personnage ne souffre pas du malus de -10 pour changement de cible lors de tirs ou de lancers.

Coût : 40 PF

MODULE DE COMBAT EN AVEUGLE

Le combattant a appris à affronter des adversaires et des dangers qu'il ne voit pas, poussant au maximum ses compétences contre des ennemis invisibles ou des environnements de complète obscurité.

Effets : le personnage réduit de moitié les malus aux actions subis pour Cécité partielle ou totale.

Coût : 40 PF

MODULE DE DEFENSE CONTRE LES PROJECTILES

Donne la capacité d'utiliser des armes de grande taille pour se protéger efficacement contre les projectiles, en mettant à profit leur grande envergure pour en faire un bouclier.

Effets : quand il utilise une arme de catégorie Deux mains, le personnage peut bloquer des projectiles comme s'il possédait un bouclier, lors de l'application des malus correspondants.

Coûts : 40 PF

MODULE DE DEVIATION

Lorsqu'il bloque les coups, le combattant se spécialise dans les mouvements de déviation qui lui permettent d'éviter que son arme ne subisse les impacts de plein fouet. De cette manière, il est possible de bloquer des attaques de grande envergure sans prendre le risque que l'arme brandie ne se brise.

Effets : le combattant peut ajouter sa valeur de Dextérité à la Solidité de son arme lorsqu'il pare des attaques.

Coût : 30 PF

MODULE DE REDUCTION D'ARMURE

Ce module donne la capacité de pénétrer au travers des protections et des armures avec une grande facilité, que ce soit en augmentant la force brute ou l'habileté à y trouver des points faibles.

Effets : elle permet au combattant de soustraire un point à l'indice de Protection de son arme qui détermine sa solidité. Cette aptitude s'ajoute à tout autre modificateur que posséderait le personnage, que ce soit grâce aux armes de qualité ou à une technique du Ki.

Limite : ce module peut être acheté autant de fois que le souhaite le personnage.

Coût : 40 PF

MODULE DE TIR EN MOUVEMENT

Ce module permet au personnage de se spécialiser dans le tir d'armes à projectiles alors qu'il se déplace, avec une totale précision.

Effets : élimine le malus de -10 aux attaques de projectiles dû au déplacement de plus d'un quart de Mouvement et réduit le malus de tir de moitié (c'est-à-dire à seulement -25) quand on court à vitesse maximale.

Coût : 40 PF

MANOEUVRES DE COMBAT

Cette section présente une série de nouvelles manœuvres de combat, destinées à rendre ceux-ci plus tactiques et trépidants. Chacune d'entre elles peut être utilisée en la combinant aux autres attaques spécifiques du livre, du moment que l'on applique les malus correspondants.

Immobilisation

La manœuvre d'immobilisation exposée dans le manuel de base a pour but d'attraper un adversaire pour tenter de l'empêcher de bouger. Néanmoins, une fois que le personnage a bloqué son rival, il existe plusieurs possibilités qui dépassent cette simple immobilisation.

Attaques et défenses : quand un personnage en tient un autre avec une Immobilisation, il est incapable de bouger avec aisance, raison pour laquelle il devra, aussi longtemps qu'il maintiendra la prise, appliquer Paralyse partielle à toutes ses actions. De cette façon, s'il tente d'attaquer directement l'individu qu'il immobilise, il subit un malus de -40 en Attaque, à cause de la limitation de mouvements. Chaque attaque effectuée permet à la victime d'essayer de se libérer de la prise, avec la possibilité d'effectuer un test opposé de caractéristique pour se dégager, même s'il est soumis à la Paralyse totale.

Attaque complète : une fois qu'il a attrapé son adversaire, un personnage peut décider d'effectuer une attaque avec sa compétence complète (c'est-à-dire sans le malus de -40 de Paralyse légère) si, après avoir donné le coup, il lâche automatiquement son rival. Ceci est dû au fait qu'il profite de la prise pour le frapper mais sans restreindre ses mouvements car il lui est égal que son opposant se libère.

Cette manœuvre peut être interprétée de différentes manières, en fonction du style de combat de chaque personnage : cela pourrait vouloir dire que le combattant lance son adversaire au sol, qu'il réalise une prise de lutte libre ou, à défaut, tout autre mouvement que vous considérerez comme étant approprié à la situation.

Nous allons voir une combinaison de manœuvres compliquée, imaginons que Lémures a réussi à immobiliser un Inquisiteur, le soumettant à la Paralyse partielle lors du round précédent. Il gagne ensuite l'initiative et déclare qu'il va effectuer une attaque supplémentaire ou, ce qui revient au même, un total de deux. Il précise que durant la première il maintiendra la prise, mais que dans la seconde il va effectuer une attaque complète, profitant son rival d'un spectaculaire mouvement d'épée. Étant donné que l'Attaque de Lémures est de 140, il réalisera le premier des deux coups avec une compétence de 75 (-40 car il maintient la prise et -25 à cause de l'attaque supplémentaire), alors que le second aura une attaque de 115 car en lâchant il ne subit pas le -40 de Paralyse.

Il est clair que son adversaire est dans une bien plus mauvaise posture : il appliquera un -80 à sa première défense à cause de l'immobilisation et un -110 à la suivante (-80 de l'immobilisation et -30 car c'est sa seconde défense).

Néanmoins, l'Inquisiteur aura une chance de se libérer après la première attaque, en effectuant un test opposé de caractéristique contre Lémures.

Écraser : si le personnage a réussi à soumettre son adversaire à la Paralyse partielle ou à la Paralyse totale avec une attaque d'immobilisation sans armes, il peut tenter d'utiliser sa force physique pour l'écraser. Dans ce cas, il utilise son action offensive pour briser le corps de son rival.

Effectuer cette manœuvre n'exige aucun jet d'attaque (puisque l'adversaire est déjà sous Paralyse), mais un test opposé de Force entre les deux opposants est nécessaire. Chaque point d'IP Contondant que posséderait le défenseur rajoute +1 au test. Le personnage qui subit l'écrasement reçoit, de façon automatique, 10 points de dégâts effectifs par point de marge d'échec. Au cas où la différence serait supérieure à 6, les dégâts passent à 20 par point.

Ce test est différent de celui effectué par l'individu attrapé souhaitant se libérer de la prise : rien n'empêche quelqu'un en train d'être écrasé de tenter de s'échapper quand il le pourra durant le round. En principe, il semble logique de considérer l'écrasement comme une action complète, mais si le Meneur de Jeu le permet, le personnage qui effectue cette manœuvre pourrait en réaliser d'autres, quoiqu'en appliquant un malus de -3 à son test.

Rappelez-vous qu'il n'est pas possible d'utiliser cette manœuvre avec seulement un Paralyse légère, car le personnage ne tient pas assez fermement son opposant pour pouvoir la réaliser correctement. Naturellement, la logique nous dicte que toutes les créatures ne sont pas susceptibles d'être blessées par cette manœuvre : il ne serait pas très plausible de penser qu'un élémentaire de l'eau, uniquement composé de liquides, puisse être écrasé de manière conventionnelle.

Étrangler : une fois attrapé, que ce soit de façon légère, partielle ou totale, un personnage peut tenter d'étrangler son rival s'il réussit à l'attraper par le cou. Dans un tel cas, tous deux effectuent un test opposé de caractéristique, où l'attaquant utilise sa Force et le défenseur peut choisir entre sa Constitution et sa Force.

Dans le cas où l'attaquant remporte le test, le personnage commencera à subir les effets du manque d'air et devra effectuer à chaque round un test de RPL suivant les règles décrites dans le Chapitre 14 du livre de base.

Pousser la vitesse des armes lourdes

De nombreuses armes de grande taille ont des niveaux d'initiative négatifs, ce qui est dû à cause de leur taille, de leur poids ou de la nature de leur utilisation. Cependant, un combattant a toujours la possibilité de profiter de sa force physique pour les brandir avec plus de vitesse, au détriment de la puissance de ses attaques. Par conséquent, un personnage peut dépenser tout ou une partie de son bonus de Force aux dégâts de l'arme, pour réduire d'autant les malus à l'initiative qu'ont certaines armes. Cette règle sert seulement à éliminer les valeurs négatives ; elle ne peut en aucun cas être utilisée pour obtenir ou augmenter des valeurs positives d'initiative.

Logiquement, un joueur qui voudrait utiliser cette manœuvre devrait le déclarer avant de lancer les dés pour calculer son Initiative. Krauser, avec sa Force de 8, brandit une gigantesque pique à deux mains avec laquelle il provoque des Dégâts de 110 points (90 de l'arme, plus 20 avec le double de son modificateur de Force), et applique un malus à l'initiative de -60. S'il voulait pousser sa vitesse en utilisant sa Force, il pourrait opter pour n'importe laquelle des combinaisons suivantes : Dégâts 105 avec Initiative -55, Dégâts 100 avec Initiative -50, Dégâts 95 avec Initiative -45 ou Dégâts 90 avec Initiative -40.

Quand il se bat, un combattant peut toujours choisir d'essayer de renforcer ses compétences pour attaquer ou se défendre de manière plus efficace, au détriment de la compétence opposée. Il est donc capable de mettre en pratique n'importe laquelle des deux modalités exposées ci-dessous.

Mouvement offensif et défensif

Il est nécessaire de déclarer qu'un personnage va opter pour l'offensive ou la défensive avant de lancer les dés pour décider de l'ordre des actions durant le round. Une fois activée, la modalité se maintient durant les rounds suivants de façon automatique jusqu'à ce que l'on décide de cesser de l'employer pour le suivant.

Offensif : dans ce mode, le personnage se lance à l'attaque de manière directe, baissant sa garde de façon risquée pour garantir l'efficacité de ses attaques. Il applique donc un bonus spécial de +10 en Attaque tout en subissant un malus de -30 à sa compétence de défense (que ce soit Parade ou Esquive). S'il le souhaite, ce bonus peut s'appliquer conjointement à celui que confère l'art martial Séraphite, en appliquant un bonus de +30 en Attaque en échange d'un -60 en défense.

Offensif : dans ce mode, le personnage se lance à l'attaque de manière directe, baissant sa garde de façon risquée pour garantir l'efficacité de ses attaques. Il applique donc un bonus spécial de +10 en Attaque tout en subissant un malus de -30 à sa compétence de défense (que ce soit Parade ou Esquive). S'il le souhaite, ce bonus peut s'appliquer conjointement à celui que confère l'art martial Séraphite, en appliquant un bonus de +30 en Attaque en échange d'un -60 en défense.

Illustration © Salvador Espin

Claudio, guerrier obscur



Il ne peut pas s'appliquer aux attaques de projectiles, mais uniquement au combat au corps à corps. De la même façon, on ne peut pas plus le combiner avec le bonus d'Attaque totale.

Défensif : sans aller jusqu'à une Défense totale, le combattant utilise des mouvements modérés, laissant peu d'ouvertures dans sa garde mais en laissant passer de nombreuses chances d'attaquer ses adversaires. Il applique donc un bonus spécial de +10 à sa défense (que ce soit Parade ou Esquive) en échange d'un malus de -30 en Attaque. Cette manœuvre ne peut pas être associée à Défense totale.

Attaque totale

Cette manœuvre de combat est l'exact opposé de Défense totale, car quand un personnage déclare qu'il souhaite l'utiliser, il se lance ouvertement dans la bataille en ignorant tout coup ou impact qu'il pourrait recevoir, risquant sa vie. De cette manière, il ajoute un bonus de +30 en Attaque, même si en contrepartie il ne peut se défendre. En termes de jeu, on considère qu'il utilise Résister aux coups contre tous les impacts qu'il reçoit, mais au lieu d'utiliser la moitié de sa compétence de défense, sa Parade et son Esquive sont directement de 0 (rappelez-vous pouvez recevoir des attaques et prendre des dégâts, mais si les dégâts produisent un critique et que le critique produit un effet, le personnage ne pourra pas attaquer).

L'initiative avec deux armes

Employer deux armes est généralement quelque chose d'exceptionnellement efficace au combat, car cela multiplie dans une large mesure la capacité offensive du personnage qui les utilise. En règle générale, et pour faciliter leur usage, l'une des armes en question est habituellement plus grande, même si rien n'empêche un combattant d'en utiliser deux du même format.

Le personnage qui utilise deux armes utilise toujours l'initiative de la plus lente. Néanmoins, dans le cas où les deux seraient identiques (ou de la même taille), il faut appliquer un malus spécial de -10 à l'initiative si elles ont une vitesse positive, et de -20 si elle est négative.

Si Lémures utilisait deux poignards (dont l'initiative est de +20), il appliquerait un malus de -10 à leur vitesse, et son initiative ne serait que de +10. S'il utilisait deux épées bâardes (dont l'initiative est de -30), il subirait un -20, obtenant une initiative de -50.



L'utilisation de deux épées bâardes peut ralentir la vitesse de réaction du personnage

Si une créature avec Encaissement veut utiliser cette manœuvre, on la considère comme un être inanimé et elle perd son jet naturel de défense pour se protéger.

Pour mettre en marche ce type d'attaque, le personnage doit déclarer qu'il souhaite l'effectuer avant de lancer les dés, pour calculer son initiative. Une fois en route, il se maintient durant les rounds suivants jusqu'à ce qu'on décide de cesser de l'employer au prochain.

CHAPITRE 2

RÈGLES OPTIONNELLES

Si tu cherches des résultats différents, ne fais pas toujours la même chose.

Albert Einstein

Cela est un guerrier acrobate de niveau cinq et a donc gagné deux points de caractéristique. Cependant, il y a quelques mois, elle vécu une effroyable expérience : dans une vieille cathédrale, elle fut attaquée par Exode, un Seigneur des Ténébres, qui fut sur le point d'arracher son âme. Après avoir passé trois jours passés à se débattre entre la vie et la mort, sa force de volonté et la compagnie de Lémures, qui ne s'éloignait jamais de son chevet, réussirent à la réveiller. Mais cette amère expérience lui laissa un don étrange et inhabituel : la capacité à voir l'au-delà. Nous avons donc une justification plus que suffisante pour déclarer que nous échangeons un point de caractéristiques contre l'avantage Voir le surnaturel, dont le coût est d'un Point de Création. Bien qu'il lui manque encore un niveau pour obtenir un nouveau bonus, la logique nous impose de choisir maintenant l'avantage, et nous dépensons donc déjà le +1 que nous gagnierions en parvenant au niveau six.

Il est tout de même préférable de ne pas utiliser cette règle comme simple excuse pour choisir un avantage à chaque niveau pair, au lieu d'ajouter un point de caractéristique. Tenez compte du fait que nous parlons d'aptitudes innées des personnages, avec lesquels on naît ou que l'on n'obtient qu'après très longtemps. Le mieux est de les appliquer quand elles sont réellement méritées et quand aussi bien le joueur que le Meneur trouve qu'elles sont vraiment appropriées.

Nous ne présentons ci-dessous que des suggestions et des motivations générales, tant pour les joueurs que pour le Meneur. Souvenez-vous que c'est à vous de décider si elles sont adaptées, ou d'en inventer d'autres qui peuvent être admissibles dans vos parties. Il ne s'agit pas d'indications absolues et précises : tous les personnages qui se retrouvent entre la vie et la mort à cause d'un effet mystique ne devront pas nécessairement obtenir l'avantage Voir le surnaturel, et quelqu'un qui sera passé par les champs de cauchemar de la Veille ne sera forcément Inquiet. Ce sont des conditions qui, dans des cas extrêmes, permettraient à un personnage d'obtenir de tels traits. Nous ne disons ici que celles qui semblent susceptibles d'être choisis après la création du personnage.

Avantages généraux

Voici les avantages communs qui sont à la portée de n'importe quel personnage. Pour des raisons très diverses, les avantages suivants ne sont pas compatibles avec la règle optionnelle de Libéralisation des Points de Création : Accès à toutes les disciplines psychiques, Accès à un pouvoir psychique naturel, Accès à une discipline psychique, Apprentissage, Armure mystique, Armure naturelle, Artéfact, Biens de départ, Charme, Cierromé, Don mystique, Élan, Homme à tout faire, Monter une caractéristique à neuf, Refaire un jet de caractéristique, Sens du danger, Taille inhabituelle.

Affinité avec les animaux : cet avantage est très difficile à justifier, mais pas impossible. Il pourrait se trouver qu'un personnage, passant par une expérience inhabituelle, se retrouve obligé à vivre pendant un temps en contact intime avec la nature. Il développerait alors, de manière mystique, un lien avec les animaux. Il peut également être accordé par certains esprits puissants de la nature, comme les Harekawa.

Amibidextre : libéralisé ou non cet Avantage dépend uniquement et exclusivement de l'avis du Meneur, selon que lui-même considère que l'on naît ambidextre ou que cela puisse s'apprendre. Dans tous les cas, dominer l'usage de sa mauvaise main demanderait une longue période, ce qui peut dans certains cas impliquer des mois (ou même des années) de pratique. Même ainsi, il est toujours possible que le personnage s'efforce dans les situations les plus critiques à ne pas utiliser sa bonne main (il est même possible que celle-ci ait été rendue inutilisable), ce qui pourrait

Chaque Meneur de Jeu et son groupe constituent un monde à part : chacun possède son propre style et sa manière de le mettre en pratique. Alors que certains seront intéressés par l'action débriée, d'autres préféreront sans aucun doute un type de partie plus calme et avec d'interprétation. C'est pour cela qu'il existe une quantité de règles qui peuvent s'appliquer seulement à certaines sortes de campagnes mais que, de part leur contenu, utilité ou complexité, il n'est pas recommandé d'utiliser systématiquement. Tout ce qui est exposé dans ce chapitre n'est rien d'autre qu'une série d'options qui modifient les règles de base du système, d'une manière que certains trouveront appropriée à leur jeu et que d'autres trouveront inutiles ou peu convenables. Tenez compte du fait qu'elles ne sont que cela, des options à utiliser quand vous le croyez opportun.

Vous trouverez également des recommandations pour les Meneurs concernant le niveau de pouvoir des recommandations. De même que tout ce qui est exposé dans ce chapitre, il ne s'agit que de conseils que vous pouvez suivre uniquement si vous le croyez approprié.

LIBÉRALISATION DES POINTS DE CRÉATION

La libéralisation est une règle optionnelle qui permet aux personnages d'utiliser les points de caractéristiques reçus à chaque niveau pair comme Point de Création permettant de choisir de nouveaux avantages. Un avantage qui coûterait deux points vaudrait, par conséquent, l'équivalent de deux points de caractéristiques.

Mais tous les avantages ne peuvent être choisis grâce à cette méthode. Pour certains d'entre eux, cela n'aurait pas de sens, car ils sont très liés à la nature même de la création d'un personnage, comme Relaire un jet de caractéristique ou Biens de départ. D'autres ne peuvent être choisis que sous certaines conditions spécifiques qui expliquent leur acquisition. C'est-à-dire qu'il ne suffit pas que quelqu'un, par envie ou par convenance, choisisse un avantage donné : il faut aussi justifier durant la partie les motifs exacts pour lesquels il a été possible de le développer.

Par exemple, il est extrêmement difficile qu'un personnage obtienne l'avantage Homme à tout faire après sa création, car cela représente un apprentissage long et exhaustif qui implique normalement de nombreuses années de dures études, lesquelles ont lieu d'habitude pendant l'enfance et l'adolescence. Au contraire, un avantage comme Maître martial peut apparaître au fil du jeu : il suffirait de trouver un tuteur suffisamment capable pour l'enseigner.

Parfois, il est possible que les circonstances qui permettent au personnage d'obtenir un avantage concret se manifestent alors qu'il lui manque encore un ou deux niveaux pour obtenir un nouveau bonus à ses caractéristiques. Dans ce cas, et si le Meneur trouve cela pertinent, il est même possible d'avancer un ou deux points.

considérablement réduire le temps requis pour cette apprentissage. Par exemple, ce ne serait pas une mauvaise idée qu'il doive combattre pendant plusieurs mois en appliquant un malus de -30 à sa compétence de combat, car il utilise seulement sa mauvaise main pour s'entraîner.

Apprentissage naturel : le mieux, au cas où quelqu'un choisirait cet avantage, serait que le personnage n'ait jamais développé de compétence dans ce secteur précis et, le moment venu, l'utilise avec un succès hors du commun (dépassant de un ou deux niveaux le seul de difficulté requis par un jet exceptionnel). En de telles circonstances, il serait facile de comprendre qu'il découvre qu'il possède un don naturel pour le domaine en question, qui commencerait à s'améliorer à partir de ce moment.

Apprentissage naturel dans un champ de compétences : semblable au précédent, mais l'ensemble des jets devrait être beaucoup plus impressionnant. Dans ce cas, il ne semble pas nécessaire d'exiger que le personnage n'ait développé aucune compétence du domaine concerné, mais il devrait au moins en posséder une petite quantité.

Apte dans une compétence : si un personnage trouve un tuteur exceptionnellement habile qui l'instruit dans une branche en particulier, il pourrait lui faire découvrir une nouvelle perspective pour affronter le sujet. De cette manière, il serait toujours possible de se rendre compte qu'il possédait un talent spécial dans la discipline en question. En ce qui concerne le maître, il serait recommandable qu'il le surpasse d'au moins 200 points dans cette compétence.

Apte dans un champ de compétences : comme la précédente, mais englobant un champ de compétences complet. Naturellement, le tuteur devrait être beaucoup plus difficile à trouver.

Chance / Bonne fortune : il arrive parfois qu'un joueur incarne, que ce soit par ses décisions ou par ses jets, un personnage très chanceux qui réussit habituellement bien les choses. Dans de telles occasions, et si la chance du joueur se reflète de manière perceptible sur son personnage, il ne serait pas de trop que le Maître lui permette de choisir l'avantage Chances ou Bonne fortune, celui qu'il considère le plus approprié pour lui.

Déplacement rapide : de la même manière que l'on peut en certaines occasions justifier un entraînement intensif qui augmente les réflexes ou la résistance à la fatigue d'un personnage, il devrait parfois être possible d'améliorer le déplacement.

Immunité à la douleur et à la fatigue : un petit nombre d'individus, quand ils sont soumis de manière continue et prolongée à des souffrances et à un épuisement inhumain, peuvent finir par s'y habituer, rendant leurs effets plus supportables. Si un personnage passe par des moments de cette sorte et réussi à y survivre (subir des semaines de torture aux mains de l'Inquisition serait un bon exemple), il aura une base suffisante pour choisir cet avantage.

Infatigable : le travail ardu et continu peut, sans aucun doute, augmenter l'endurance et la résistance de n'importe qui. Par conséquent, un personnage qui s'entraîne durement pour augmenter sa tolérance à la fatigue possèdera une base pour choisir cet avantage si le Maître trouve cela cohérent.

Inquietant : le personnage a vu ou senti quelque chose de si terrible et de si effrayant que sa conception du monde a totalement changé. Il est possible qu'il ait été dans l'un des champs de cauchemar de la Veille et d'une partie de l'obscurité qu'il y réside l'ait accompagné. À partir de ce moment, ces souvenirs ou sensations le poursuivent et il est capable de projeter cela sur les autres, les rendant nerveux.

Maître martial : un personnage pourrait choisir cet avantage s'il est entraîné par un instructeur dont le Développement Intérieur est bien supérieur au sien ou si, par exemple, il découvre un artefact qui lui révèle des aptitudes martiales qu'il ignorait. Il est même possible de le prendre plus d'une fois.

Récupération du Ki : étant donné qu'il s'agit d'une mesure de type surnaturel, elle ne demande pas une justification aussi exhaustive que d'autres. Dans ce cas, il est compréhensible qu'un entraînement intensif pour augmenter son taux de récupération de Ki.

Réflexes rapides : bien que cela ne soit pas habituel, un personnage peut entraîner son développement spécifique de réflexes en se soumettant à un entraînement approprié. Il y a de nombreuses méthodes possibles, et chacune peut être adaptée à divers individus. Cela va de porter, des mois durant, des poids qui ralentissent le temps de réponse, au combattant qui vit dans l'attente d'attaques soudaines pendant de longues périodes. En fonction du Maître, il est même possible de le prendre plusieurs fois.

Régénération basique, avancée et majeure : si un personnage est très habitué à recevoir des blessures physiques et légèrement systématiquement à s'en remettre, il se pourrait qu'il augmente son niveau de régénération. Cependant, il y a de nombreux autres motifs qui pourraient justifier un tel avantage, comme de recevoir une transfusion de sang Duk'zanist ou Sylvain et que le corps du personnage, au lieu de la rejeter, s'y adapte en recevant quelques-unes de ses qualités.

Résistance mystique exceptionnelle : cet avantage pourrait se justifier si le personnage est très habitué au contact avec la magie et s'il est continuellement victime de ses effets. Dans un tel cas, son esprit pourrait s'habituer peu à peu au surnaturel, augmentant ainsi sa résistance innée contre la magie. Comme dans le cas précédent, il est également logique de l'augmenter au niveau 2, si on le possède déjà initialement.

Résistance physique exceptionnelle : le personnage devrait passer par une situation où son corps survit à des conditions extrêmes, ou recevoir un entraînement intensif pour obtenir cet avantage (il pourrait aussi l'augmenter au niveau 2, dans le cas où il l'aurait déjà).

Résistance psychique exceptionnelle : quand un personnage est exposé à une forte pression psychique et réussit à s'y habituer, il est possible que ses défenses mentales augmentent en lui donnant cet avantage, ou en augmentant sa valeur initiale au cas où il l'aurait déjà.

Sens aiguisés : cela peut être justifié si le personnage se trouve dans une situation où il doit dépendre de ses sens et réussit à s'en sortir avec succès. En réalité, ses sens ont toujours été supérieurs, mais il a fallu qu'un événement concret ait lieu pour que leur véritable potentiel se réveille. Même ainsi, il n'est pas recommandable de donner tout le bonus d'un coup, mais de le faire peu à peu, au fil du temps.

Sommeil léger : quand quelqu'un se voit forcé de vivre en étant soumis à une forte tension, craignant la possibilité d'une attaque nocturne, il pourrait commencer à développer un sommeil beaucoup plus léger, ce qui lui permettrait d'être plus conscient de ce qui se passe autour de lui pendant qu'il dort.

Vision nocturne : si quelqu'un passe une période prolongée dans les ténèbres (des mois ou des années), il pourrait adapter ses yeux à l'obscurité à tel point que cela deviendrait une chose naturelle.

Voie du surnaturel : il existe certains motifs pour lesquels un personnage peut développer cette capacité après sa création. En premier lieu, il peut décider de le choisir s'il entre dans l'état entre la vie et la mort par une cause surnaturelle, comme être la cible d'un sortilège ou être blessé par une créature spectrale. Un autre motif possible serait d'entrer physiquement dans la Veille et que cela change désormais sa perception du monde.

Avantages mystiques

Il s'agit sans aucun doute d'avantages demandant une justification moins stricte que les précédents, car comme il s'agit d'éléments surnaturels, il est plus difficile d'exposer une raison pour laquelle certains personnages pourraient développer les capacités en question. Il semble logique de sous-entendre que certaines d'entre elles puissent être développées avec le temps, alors que d'autres, comme Grand potentiel magique, non.

Parfois, il est même conseillé de permettre que les personnages qui appartiennent à l'archétype Mystique y aient accès, car ils leur donnent la capacité d'évoluer dans certaines capacités surnaturelles à mesure qu'ils augmentent de niveau. De cette manière, un sorcier pourrait augmenter sa régénération magique au fil du temps grâce à l'avantage Récupération de magie rapide, ou accroître son niveau de connaissance dans une voie sans avoir besoin de mettre plus de points dans la caractéristique d'Intelligence.

Connaissance innée d'une voie : parfois, il peut se trouver qu'un sorcier ait accès à un moyen quelconque (que ce soit un maître, un miroir ou tout objet similaire) qui lui permette d'accroître son niveau de voie et de maîtriser de nouveaux sortilèges. Il est cependant possible qu'il soit parvenu au niveau maximal que lui permet son Intelligence, raison pour laquelle il stagne dans son apprentissage. Dans ces cas-là, et s'il est logique de considérer qu'il doit élargir ses capacités à lancer de sorts, le Maître peut augmenter de 40 points le niveau maximum de voie (ce qui ne veut pas dire qu'il obtiendra automatiquement les sorts), lui accordant cet avantage sans qu'il lui soit nécessaire d'augmenter sa caractéristique d'Intelligence.

Dispense de gestes : étant donné que dans Anima chaque sorcier construit lui-même ses sortilèges, il est possible qu'il soit capable de développer la capacité d'en lancer sans avoir à faire de gestes. Naturellement, cette capacité demanderait de sa part des études ardues et de la pratique.

Dispense de paroles : exactement comme le précédent, mais appliqué cette fois-ci à la récitation des enchantements pour les sortilèges.

Magie innée améliorée : à mesure qu'il progresse dans ses connaissances arcanes, il est facile de justifier que le sorcier puisse amplifier sa maîtrise innée de la magie et avoir accès à cet avantage.

Prédilection élémentaire : quand un personnage se spécialise pendant un temps suffisant dans l'utilisation d'une voie de magie, il est capable de développer une certaine affinité envers elle et, ainsi, de pouvoir choisir cet avantage. Il est recommandé qu'il ait réussi à atteindre au minimum un niveau de connaissance de la voie supérieur à 50.

Récupération de magie rapide : une justification stricte est inutile du moment que le personnage développe correctement ses compétences mystiques. Il est logique de penser qu'un sorcier pourra augmenter son essence pour mieux canaliser l'énergie mystique à travers son âme et régénérer les forces perdues à un rythme supérieur.

Sorts renforcés : certains sorciers spécialisés dans le combat développent, avec le temps, certaines compétences qui leur permettent d'accroître l'efficacité de leurs sortilèges, obtenant ainsi la capacité d'améliorer la puissance de leurs sorts lorsqu'ils entrent en collision avec d'autres décharges.

Avantages psychiques

Ces avantages, tout comme les magiques, peuvent être justifiés plus facilement, du fait qu'il s'agit de capacités psychiques.

Attache psychique renforcée : le psy se spécialise afin de maintenir ses pouvoirs mentaux actifs durant des périodes prolongées, pendant lesquelles il commence à se rendre compte qu'il est capable d'accroître naturellement les capacités qu'il emploie de cette façon.

Concentration intense : le personnage à l'habitude de se concentrer à chaque fois qu'il va utiliser un pouvoir psychique, c'est pourquoi il finit avec le temps par développer une capacité incroyable à augmenter les effets des ses compétences lorsqu'il dispose de quelques ronds pour les préparer.

Préférence psychique : si un psy concentre, au fil des parties, toute son attention sur l'une de ses disciplines, en l'utilisant de manière plus particulière que les autres et en y consacrant plus de PPP, cela pourrait justifier l'obtention d'une prédilection dans ses pouvoirs.

Récupération rapide des PPP : sans aucun doute, l'avantage le plus facile à justifier, car il semble raisonnable que, à mesure que ses pouvoirs avancent, un psy soit capable de récupérer plus facilement de la tension due à l'utilisation de PPP.

Résistance à la fatigue psychique : après un usage prolongé de ses pouvoirs au fil des ans, le personnage peut devenir particulièrement résistant à la fatigue mentale produite par leur utilisation incorrecte.

Viser mental : le personnage utilise généralement une grande quantité de PPP lorsqu'il utilise sa Projection psychique, finissant avec le temps par être capable d'intensifier les bénéfices obtenus grâce à ces points.

Désavantages communs

De la même manière qu'un personnage peut obtenir un avantage supplémentaire si certains événements spéciaux y contribuent, il lui est également possible d'éliminer quelques-uns de ses désavantages. C'est le cas d'un individu qui réussit à dominer sa peur ou à abandonner un vice qu'il a toujours obéi. Certains désavantages peuvent être rejetés sans avoir à utiliser cette règle ; quel qu'un à l'aspect désagréable pourrait être la cible d'un sort de métamorphose lui donnant une

Un usage continu de la magie pourrait justifier son renforcement

Illustration © Luis NCT

belle apparence. Même ainsi, il conserverait le désavantage dans son essence, car son aspect « réel » resterait le même. Comme dans la section précédente, éliminer un désavantage coûte l'équivalent de sa valeur en Points de Création.

Les désavantages qu'il n'est pas possible d'éliminer grâce à cette méthode sont : *Apparence désagréable*, *Apprentissage lent*, *Aveugle*, *Grave maladie*, *Membre atrophié*, *Muet*, *Myopie*, *Réduire une caractéristique de deux points*, *Sourd*.

Addiction ou vice grave : comme la Phobie sévère, sauf que dans cette situation, le personnage doit vaincre son vice démesuré.

Arme exclusive : quand un personnage a perdu son arme et est obligé d'en utiliser une différente des mois ou des années durant, il pourrait peu à peu dépasser son obstacle et s'habituer à l'usage de nouvelles armes.



Illustration © Wen Yu Li

Débilité physique : semblable à Résistance physique exceptionnelle, pour arriver à vaincre ce désavantage il faudrait traverser une situation où le corps survit à des circonstances extrêmes, ou recevoir un entraînement intensif.

Épuisement : à nouveau, un entraînement intensif pour augmenter l'endurance et la résistance à la fatigue devrait être suffisant pour justifier l'élimination de ce désavantage.

Grave allergie : sans inclure des mesures surmontables, il est extrêmement difficile qu'une personne puisse vaincre une allergie aussi grave que celle qui entraîne ce désavantage. En tous les cas, et seulement si le Meneur trouve cela approprié, quand un personnage se trouve exposé à l'élément qui la provoque avec une gravité telle que cela met sa vie en danger, il pourrait réussir un test de RPHY contre 120 ou 140 pour vaincre finalement son allergie. Il ne devrait avoir qu'une seule chance et, pour que son organisme y arrive vraiment, il ne devrait recevoir aucun appui extérieur, que ce soit des sorts ou des compétences qui accroissent sa RPHY.

Guérisson lente : contrairement à ce qui arrive avec Régénération, la simple possibilité de recevoir fréquemment des blessures ne semble pas être une raison suffisante pour vaincre ce désavantage. Pour y parvenir, le personnage devrait recevoir une transition d'un être surnaturel (ou une mesure similaire) et son organisme, au lieu de la rejeter, devrait s'y adapter. En règle générale, seul un petit nombre de personnes peut y arriver.

Malchance / Infortuné : la nature de ces désavantages étant similaire à celle de Chance et de Bonne fortune, la manière de les annuler à une base semblable. Lorsqu'un joueur réussit à transmettre à son personnage une chance disproportionnée ou est capable de transformer de manière habituelle les situations de malchance en quelque chose de positif, le Meneur pourrait lui permettre d'utiliser l'un de ses bonus pour s'en défaire.

Mauvaise santé : en règle générale, ce désavantage est lié à la nature d'une personne et est particulièrement difficile à éliminer. Cependant, il existe toujours des méthodes surmontables qui pourraient justifier sa perte. Un bon exemple serait que quelqu'un boive le sang d'un Harekawa et que, au lieu de simplement lui rendre une partie de sa jeunesse, il fasse disparaître sa mauvaise santé.

Phobie sévère : éliminer ce désavantage est un point difficile à traiter, à cause de ce qu'il implique. Même ainsi, il est toujours possible qu'un personnage dépasse sa peur si, au fil des séances de jeu, des éléments de sa conduite y contribuent. Comme toujours, il s'agit d'une décision qui en dernier recours se trouve entre les mains du Meneur lui-même.

Possession facilitée : éliminer ce désavantage ne peut se justifier qu'au moyen d'un type quelconque d'élément surnaturel, tel un rituel très complexe conduit avec succès. Il existe aussi la possibilité que le personnage soit fréquemment possédé par d'autres entités, mais qu'il parvienne peu à peu à réussir les tests de Résistance, réussissant ainsi à corriger sa faiblesse initiale.

Réaction lente : de même que dans le cas de Réflexes rapides, un entraînement intensif pourrait annuler ou réduire les effets de ce désavantage.

Sommeil profond : les mêmes causes pour lesquelles un personnage pourrait avoir accès à Sommeil léger pourraient lui permettre de se débarrasser du désavantage Sommeil profond.

Vulnérabilité à la magie : la même justification qui permet à quelqu'un d'obtenir l'avantage Résistance magique exceptionnelle pourrait être présentée par quelqu'un qui voudrait éliminer ce désavantage. Dans ce cas, le mieux serait que le personnage soit affecté habituellement par des sorts et des effets mystiques mais que, grâce à la chance, il parvienne à réussir la plupart des tests. De cette manière, il serait possible de comprendre que son esprit se soit fortifié face au surnaturel.

Vulnérabilité aux poisons : bien que la constitution d'un individu soit particulièrement sensible aux substances toxiques, il est possible, que ce soit au moyen d'un quelconque élément surnaturel ou par l'ingestion continue de poisons, de vaincre cette vulnérabilité, ce qui permet d'éliminer ce désavantage.

Vulnérable à la douleur : les mêmes circonstances qui permettent à un personnage d'obtenir l'immunité à la douleur et à la fatigue pourraient annuler ce désavantage, bien que la logique nous dicte qu'il serait beaucoup plus ardu pour le personnage de survivre.

Vulnérable au froid ou à la chaleur : on dit que ce qui ne tue pas rend plus fort, donc si un individu est obligé de vivre pendant une longue période dans des conditions climatiques ou environnementales auxquelles il n'est pas habitué et réussit à survivre, il pourrait vaincre sa vulnérabilité. Ce serait le cas de quelqu'un de vulnérable au froid qui se trouverait forcé de vivre des années durant dans une région arctique.

Désavantages Mystiques

De la même façon, il est également possible de se débarrasser de certains désavantages de caractère surnaturel.

Les désavantages qui ne peuvent être éliminés de cette manière sont : *Lien existentiel*, *Magie soumise à condition*.

Extinction magique : la seule possibilité pour un sorcier de se débarrasser de ce désavantage consiste à utiliser continuellement la magie de haut niveau en poussant ses limites au-delà de ses niveaux habituels et en essayant de résister à l'énorme pression que cela entraîne.

Magie étanche : pour se libérer de ce terrible désavantage, le sorcier devrait découvrir la source de son blocage de pouvoir, que ce soit sous un aspect interne, comme un obstacle dans sa propre âme, ou externe, comme si une partie de sa force vitale se trouvait détachée de lui. En fonction du Meneur de Jeu, il peut y avoir de nombreuses manières de dépasser cet inconvénient, mais étant données les énormes répercussions que cela entraîne, cela devrait être quelque chose d'incroyablement difficile. L'une des meilleures recommandations serait que le sorcier trouve l'un des nœuds magiques primordiaux de Gaïa et s'y introduise. S'il réussit à survivre (chose qui ne devrait pas être facile du tout), la brutale surcharge de pouvoir surnaturel qui inonderait son organisme devrait suffire à nettoyer son essence, lui permettant de se débarrasser de ce désavantage.

Obligation de gestes : de nouveau, un sorcier peut découvrir d'une manière ou d'une autre une nouvelle manière de développer ses sortilèges. Peut-être cela sera-t-il justifié par l'apparition d'un étrange manuscrit qui lui fera envisager ses études sous un nouvel angle, ou peut-être qu'un archimage avec des connaissances très supérieures aux siennes lui fera-t-il découvrir un secret inconnu. Naturellement, cela ne devrait en aucun cas être un changement immédiat et devrait supposer une longue période d'apprentissage.

Obligation de paroles : comme la précédente, mais centré sur les incantations au lieu de l'usage des mains.

Récupération lente de magie : aucune justification excessive n'est nécessaire, car de la même façon que ses pouvoirs augmentent, un sorcier pourrait trouver une manière d'accroître sa récupération de magie. Logiquement, il n'est pas difficile d'appliquer les mêmes principes que ceux précédemment expliqués et qui permettent à un sorcier de choisir l'avantage Récupération de magie rapide.

Sorcellerie : comme pour l'obligation de paroles et de gestes, le personnage devrait trouver une méthode lui permettant de revoir toute la base de ses connaissances magiques. Ce ne serait pas une mauvaise idée de l'obliger à développer à nouveau tout son niveau de voie (quoique la période d'apprentissage devrait être considérablement inférieure).

La chance peut tourner dans les circonstances les plus étranges

Désavantages psychiques

Pour terminer, nous donnons ici la liste des possibilités de se débarrasser de certains désavantages pour personnages ayant des pouvoirs psychiques.

Les désavantages qui ne sont pas susceptibles d'être éliminés de cette manière sont : *Consumation psychique*, *Pouvoir unique*.

Exténuation psychique : une fois de plus, l'usage continué de ses pouvoirs de haut niveau pourrait préparer le vaincre à supporter le poids de l'échec psychique, lui permettant de vaincre ce désavantage. Naturellement, cela devrait sous-entendre que le personnage ait atteint, au minimum, un niveau de pouvoir considérable.

Sans concentration : il est possible que le personnage n'ait aucun type d'entraînement psychique pour utiliser ses pouvoirs. Par conséquent, s'il recevait l'instruction nécessaire, il pourrait apprendre à développer plus correctement ses disciplines et ainsi apprendre les avantages que la concentration procure.

ENTRE LA VIE ET LA MORT

Ceci est une alternative à la règle qui traite des situations où les personnages se retrouvent avec des points de vie négatifs. Elle rend sans aucun doute plus réalistes et plus jouables les états critiques, bien qu'elle implique aussi quelques difficultés d'utilisation.

Quand un personnage reçoit des dégâts qui réduisent ses points de vie à une valeur négative, il ne se contente pas de résister jusqu'au triple de sa valeur de Constitution, et ne sombre pas non plus automatiquement dans l'inconscience. Au lieu de ça, il doit faire un test de RPhy pour savoir dans quel état il se retrouve. La difficulté est de 40 pour rester en vie et de 100 pour réussir à rester conscient, bien que ces chiffres augmentent d'une quantité équivalente aux points de vie négatifs du personnage. En conséquence, plus l'état où il se trouve est mauvais, plus la difficulté du test sera élevée.

Si le personnage n'arrive pas à dépasser la première valeur de la difficulté (40 plus le modificateur adéquat), il meurt à cause de son état critique. S'il y arrive mais ne dépasse pas la seconde valeur (100 plus le modificateur), il perd conscience, se retrouvant entre la vie et la mort de la manière habituelle.

Au cas où il réussirait à rester conscient, il pourra continuer d'agir normalement, mais en appliquant un malus à toute action équivalente aux points de vie dont il dispose. Le test de RPhy se refait à chaque minute d'activité ou à chaque fois qu'il reprend des points de vie pour quelque raison que ce soit.

Pazuzu subit une attaque qui réduit ses points de vie à -20. Après avoir résisté sans problèmes au critique, il doit effectuer un test de RPhy pour savoir dans quel état il se trouve. Étant donné qu'il est à -20 PV, il doit affronter une difficulté de 60 (une base de 40 plus les 20 points négatifs) pour ne pas mourir, et une de 120 pour rester conscient (100 plus 20 points négatifs). Par chance, il obtient un résultat de 135, et reste conscient pour le moment, mais en appliquant néanmoins un malus de -20 à toute action. Une minute plus tard, alors qu'il ne se repose toujours pas ni ne reçoit de soins médicaux, il se stabiliserait, il refait le test avec moins de chance, obtenant à présent seulement 85. Bien qu'il ait réussi à éviter la mort, Pazuzu perd connaissance et se trouve entre la vie et la mort.

Si vous utilisez cette règle, vous devez appliquer certaines modifications à quelques règles précises.

Résistance à la mort (Nephilim Duk'zarist) : les Nephilim Duk'zarist appliquent un bonus spécial de +20 à leur tests de RPhy pour savoir s'ils meurent ou perdent connaissance.

Résistance extrême à la mort (Duk'zarist) : au lieu d'appliquer la règle générale, le malus à toute action que subissent les Duk'zarist lorsqu'ils ont des points de vie négatifs est réduit de moitié, et ils ajoutent un bonus spécial de +20 aux tests de RPhy pour savoir s'ils meurent ou s'ils perdent connaissance.

Non-morts : les non-morts ne peuvent perdre connaissance s'ils se retrouvent avec des points de vie négatifs. Soit ils ratent le jet et sont détruits, soit ils restent conscients. Dans tous les cas, ils continuent d'appliquer des malus aux actions, à cause du terrible état dans lequel se trouve leur corps.

Encaissement : les créatures à Encaissement réduisent de moitié la valeur des malus aux actions qu'ils reçoivent à cause des points de vie négatifs, de même qu'ils bénéficient d'un bonus de +40 à leurs tests de RPhy pour savoir s'ils meurent ou perdent connaissance.

LIMITES AUX COMPÉTENCES

Dans Anima, un joueur dispose d'une totale liberté pour développer son personnage comme il l'entend, ce qui implique qu'il peut choisir les compétences secondaires qu'il croit convenable d'avoir. Cependant, l'absence de limite nette lorsqu'il s'agit de développer une compétence secondaire peut parfois entraîner des situations peu logiques ou peu convenables lors du déroulement d'une partie : des personnages de premier niveau ayant 300 en Acrobaties ou en Discretion comme seule compétence ne peuvent être appropriés. Pour cette raison, si le Meneur de Jeu le préfère, il peut limiter la compétence maximum d'un personnage en utilisant les valeurs indiquées dans le **Tableau 1**. Souvenez-vous qu'il ne s'agit que de valeurs approximatives, pouvant être augmentées ou réduites selon les convenances.



Il est souhaitable que certaines compétences secondaires soient en accord avec le niveau des personnages

TABLEAU 1 : LIMITES AUX COMPÉTENCES

Niveau	Compétence maximale conseillée
1 à 3	200
4 à 6	280
7 à 9	320
10+	Sans limites

COMPÉTENCES SURNATURELLES

Un problème que peut fréquemment avoir un Meneur de Jeu lorsqu'il débute une partie, c'est de savoir quel niveau de pouvoir et de connaissance devraient posséder les personnages tout juste créés. Quelles sont les connaissances magiques que devrait avoir un sorcier lors de ses premières aventures ? Ou combien de pouvoirs ou de techniques du Ki ? Nous exposons ci-dessous quelques grandes lignes qui peuvent servir de guide, en fonction des préférences et des goûts de chaque Meneur.

Limites au niveau de voie

Un personnage tout juste créé avec l'avantage Don mystique a, normalement, accès à la capacité d'utiliser des sortilèges. Il est cependant parfois difficile de mesurer la quantité de sorts qu'il devrait connaître à la base. Pour cela, il faut prendre en compte divers facteurs, comme l'archétype auquel il appartient (il ne serait pas logique n'importe de donner les mêmes connaissances magiques à un sorcier et à un voleur) et le niveau de pouvoir mystique que le Meneur de Jeu veut permettre aux joueurs dans sa partie.

Dans des campagnes avec un faible niveau de pouvoir, le surnaturel sera si rare et si infime qu'il ne sera guère plus qu'un mythe. Les personnages ont beaucoup de mal à accéder à de telles capacités et les obtenir devrait toujours constituer pour eux un véritable défi. Dans un niveau moyen, les personnages possèdent des compétences mystiques élevées qui leur permettent d'affronter toute sorte de menace d'égal à égal, indépendamment du fait que la magie soit connue ou pas. Le plus souhaitable est de toujours préférer cette seconde option. Finalement, dans les parties à niveau surnaturel élevé, les personnages sont dotés de capacités sans égal et chaque joueur a accès à un incomparable pouvoir de base.

Connaissance maximale de départ : indique le niveau maximum qu'un personnage tout juste créé devrait avoir, quelle que soient ses connaissances naturelles ou les avantages qu'il possède.

TABLEAU 2 : LIMITE AU NIVEAU DE VOIE

Niveau surnaturel	Connaissance maximale de départ	Niveau de voie
Niveau faible		
Archétype mystique	40	30%
Archétype mixte	20	20%
Autres archétypes	Aucune	Aucun
Niveau moyen		
Archétype mystique	50	50%
Archétype mixte	40	40%
Autres archétypes	10	10%
Niveau élevé		
Archétype mystique	60	80%
Archétype mixte	50	60%
Autres archétypes	20	25%

Niveau de voie : indique à quel pourcentage de son niveau de magie le personnage devrait avoir accès.

Prenons un exemple : nous avons créé un sorcier possédant une Intelligence de 10 et l'avantage Connaissance limitée d'une voie, et par conséquent aurait un niveau de magie de 90 (50 par sa caractéristique et 40 pour l'avantage), à un niveau surnaturel moyen. Grâce à son avantage, nous décidons de le faire commencer avec une base de voie de 40 en Obscurité, et il a encore 50% de ce que lui permet son Intelligence ou, ce qui revient au même, 25 points de plus à dépenser. Nous pouvons en principe accroître ses connaissances obscures mais, étant donné que la connaissance maximale de départ est de 50, nous pouvons seulement y investir 10 points de plus. Cependant, les 15 restants pourraient être dépensés dans une autre voie, comme l'illusion, complétant ainsi ses compétences surnaturelles.

Limites au Développement Intérieur

De même que cela arrive avec la magie, il est conseillé de limiter l'accès des personnages tout juste créés à la Puissance intérieure du Ki. Logiquement, tout le monde ne possède pas de vastes connaissances sur ce qu'est le Ki ; en réalité, les combattants n'ont la plupart du temps même pas l'idée de l'existence de ces compétences. À nouveau, le facteur fondamental qui précède quelle quantité de Développement Intérieur ils devraient avoir à la base est indiqué par le niveau surnaturel de la partie et l'archétype auquel ils appartiennent. Si le développement de points de départ est suffisant pour que le personnage obtienne la compétence Utilisation du Ki, il est parfaitement conscient de ce qu'est la Puissance Intérieure et peut augmenter librement ses pouvoirs ou ses techniques par la suite. Dans le cas contraire, cela veut dire que le combattant n'a pas les connaissances suffisantes et il faudra que quelqu'un les lui enseigne en cours de jeu. Les points obtenus grâce à l'avantage Maître martial sont également sujets à cette limite.

TABLEAU 3 : LIMITE AU DÉVELOPPEMENT INTÉRIEUR

Niveau surnaturel	Accès
Niveau surnaturel faible	Un quart
Niveau surnaturel moyen	La moitié
Niveau surnaturel élevé	Complet

Invocations de départ

Pour terminer, il convient de savoir si les conjurateurs sont capables de commencer la partie avec une quelconque créature à leur service, ou en ayant scellé un pacte d'invocation. Au départ, il n'est pas très souhaitable qu'ils aient un familier : il s'agit de quelque chose qui devrait être obtenu en jeu grâce à leurs actions et à leur interprétation. Il semble en revanche logique de penser qu'ils pourraient réussir à avoir un serviteur quelconque ou bien accès à une invocation de bas niveau, de manière à mettre leurs compétences au même niveau que celles d'autres mystiques.

Pour que le personnage conjurateur puisse choisir d'avoir une créature liée et contrôlée à son service, il devrait avoir atteint un niveau minimum de 40 dans ses compétences Convoquer, Dominer et Lier. De la même manière, s'il souhaite établir un pacte avec une Invocation, il aurait besoin d'un niveau minimum de 60 en Convoquer. Tenez tout de même compte du fait que, aussi convenable que soit une Invocation précise, le pacte signé doit être en accord avec la condition et la personnalité du personnage. Comme dans les sections précédentes, cela dépendra du niveau surnaturel qu'aura la partie.

Serviteurs : indique le nombre de créatures liées et contrôlées au départ par le personnage. Si un personnage de premier niveau doit avoir des serviteurs au pouvoir inférieur au sien, ce seront des élémentaires de niveau 0.

Invocations : le degré de l'invocation précise le niveau maximal de l'Arcane (ou équivalent) auquel il peut avoir accès. Si, par exemple, il indique que son niveau maximum est II, cela signifie qu'il peut commencer par un pacte signé avec Le Mat (0), Le Bâilleur (I) ou La Papesse (II), sous sa facette pure ou inversée.

Niveau surnaturel	Serviteurs	Invocations
Niveau faible	Une créature de niveau inférieur au personnage	Aucune
Niveau moyen	Une créature du même niveau que le personnage	Une (Niveau III)
Niveau élevé	Une créature du même niveau et deux ou trois de niveau inférieur	Une (Niveau IV)

L'équilibre mental

En premier, il faut calculer les points de Santé mentale (SM) que possède le personnage, ce qui mesurera l'état de son équilibre mental. Pour cela, ajoutez la valeur des Caractéristiques Intelligence, Volonté et Pouvoir, et consultez le **Tableau 5**. La première colonne indique la valeur maximale de Santé mentale que possède le personnage et qui sera son total de départ (sauf si, au vu de son passé, tant le joueur que le Meneur de Jeu décident d'une valeur inférieure). La seconde colonne fixe son Seuil de Folie qui, comme nous allons bientôt le voir, est la valeur à partir de laquelle le personnage se retrouve avec de sérieux troubles psychiques. Tant que ses points de Santé mentale ne se trouvent pas au-dessous du Seuil de Folie, on peut le considérer comme étant sain d'esprit.

Quand un personnage, que ce soit parce qu'il gagne un niveau ou par des moyens surnaturels, augmente son Intelligence, sa Volonté ou son Pouvoir, il peut accroître la valeur maximale de sa Santé mentale, mais il ne gagne ni ne récupère pour cela de points automatiquement.

TABLEAU 5 : L'ÉQUILIBRE MENTAL

Total	Santé mentale	Seuil de Folie
3 - 8	Non applicable*	Non applicable*
9 - 12	20	5
13 - 15	30	10
16 - 18	50	15
19 - 21	80	20
22 - 24	120	25
25 - 28	150	30
29 - 31	200	40
32 - 34	350	50
35+	500	60

* Si le total des trois caractéristiques est inférieur à 9, il n'est pas nécessaire d'appliquer cette règle : le personnage est trop ignorant pour subir des répercussions sur sa Santé mentale.

Cela à 6 en Pouvoir, 4 en Volonté et 8 en Intelligence, ce qui fait un total de 18 points. Lorsque nous consultons le **Tableau 5**, nous constatons qu'elle obtient 50 points de Santé mentale et que son Seuil de Folie est à 15.

Test de choc

À présent nous savons combien de points de Santé mentale possède le personnage, mais... comment les perd-il ? Qu'est-ce qui peut le faire sombrer dans la folie ? D'habitude, une personne saine d'esprit peut perdre la tête après s'être retrouvée dans plusieurs situations traumatisantes, que ce soit à cause du stress, de la peur ou de la tension. Chacune peut être totalement différente : peut-être a-t-elle vu toute sa famille se faire assassiner devant elle, ou est-elle devenue folle après avoir passé dix ans enfermée dans la plus complète solitude. Bien entendu, aucun motif n'est absolu : tous ceux qui voient mourir leur famille ou restent prisonniers durant une longue période ne deviendront pas nécessairement fous.

Quand il se retrouve dans une situation qui met en danger son équilibre mental, le personnage doit effectuer un test de Choc pour savoir si sa Santé mentale est affectée ou non. Cela se fait au moyen d'un test de Volonté, en appliquant les modificateurs correspondant à chaque situation. S'il réussit, il ne subit aucune conséquence, mais s'il rate il doit consulter le **Tableau 6** pour connaître les effets et la perte de SM qui en découle. Certains avantages et désavantages ont également une certaine influence sur la Santé mentale du personnage. L'avantage Immunité à la psychologie confère un bonus de +4 aux tests de Choc, et Résistance psychique exceptionnelle ajoute une quantité équivalente à son niveau d'avantage (c'est-à-dire +1 ou +2). Dans le cas où un personnage aurait le désavantage Addiction ou vice grave, il perd un point de SM par journée passée sans satisfaire son vice. Une fois la première semaine écoulée, la perte passera à deux points par jour.

Leigh, Grande Bête du feu, une puissante invocation qui échappe au pouvoir des débutants

SANTÉ MENTALE

Même dans le monde du fantastique où la magie et le surnaturel coexistent avec le mystère, ou les personnages doivent lutter pour affronter à des situations qui les mènent à la limite de perdre leur sang-froid, dans des instants extrêmes ou terrifiants. Il est pour cela très souhaitable d'avoir une manière de mesurer leur Santé mentale et de savoir ainsi comment ils sont capables de surmonter ces moments dans lesquels tout leur monde semble prêt à voler en éclat. Avec les règles suivantes nous pourrions savoir si un personnage se trouve parfaitement sain d'esprit ou si, peu à peu, il sombre dans la folie.

Cette règle optionnelle est très intéressante pour des parties basées sur les enquêtes et le mystère, où les personnages doivent lutter pour leur survie contre les forces inconnues qui habitent dans l'ombre. Car la Santé mentale est sans aucun doute aussi indispensable dans une partie avec de grandes doses de tension et de peur qu'elle est inutile dans celles qui se basent sur l'action.

Passer une période prolongée sans se reposer ni dormir peut conduire à une sérieuse psychose. Un test de Choc doit être fait après que le personnage a passé trois ou quatre jours sans pouvoir dormir (du moment qu'il s'agit d'un individu ayant naturellement besoin de repos). Ensuite, il peut être refait une fois par semaine, en appliquant un malus cumulatif de -1 au test à chaque essai.

Impassibilité : sans effet

Modificateur au test : -0



Cela fait des jours qu'Erin ne dors pas à cause de ses cauchemars

Un autre facteur qui peut être fondamental se base sur l'impassibilité du personnage. Naturellement, celui qui peut rester de marbre face à la situation la plus terrifiante a moins de chances de perdre son sang-froid. Par conséquent, chaque situation se voit assigner un niveau de difficulté en Impassibilité : si le personnage réussit à le dépasser, il peut ignorer le test de Choc. Dans certains cas, cette compétence ne produit aucun effet.

Il existe d'autres facteurs qui peuvent réduire peu à peu la Santé mentale d'un personnage et qui ne sont pas nécessairement pris en compte par les tests de Choc, comme par exemple les addictions, les substances toxiques ou les moyens surnaturels. La décision de soustraire les points qu'il trouve appropriés à chaque situation reste entre les mains du Meneur de Jeu.

Mais la perte de Santé mentale n'est pas la seule conséquence négative dont peut souffrir un personnage lorsqu'il rate un test de Choc. Parfois, la situation est si terrible ou si perturbante que la peur peut avoir des répercussions au niveau physique. À certains moments, il est même possible de perdre connaissance voire de mourir d'une crise cardiaque. Si, lorsque l'on consulte la colonne Effets physiques du **Tableau 6**, apparaissent les mots « choc physique », cela veut dire que le personnage a été si fortement impressionné que, pour éviter de sombrer dans l'inconscience, il doit réussir un test de RPhys de la difficulté indiquée. Dans le cas où il le rate avec une marge supérieure à 40 points, le choc aura été si fort qu'il mourra d'une crise cardiaque.

Vous trouverez plus bas une petite liste avec quelques situations qui peuvent obliger un personnage à effectuer un test de Choc. Tenez compte du fait qu'il s'agit seulement de cas génériques, qui peuvent être différents au fil du temps ou d'un individu à l'autre. Il est par exemple possible que quelqu'un soit terrifié la première fois qu'il verra un zombi marcher devant lui, mais après avoir vu plusieurs fois des cadavres animés, il est possible que le choc ne soit plus aussi fort (ou qui sait, peut-être que si). De la même manière, il est possible qu'un magicien soit surpris la première fois qu'il lance un sort avec succès (ou qu'il en voit un), mais qu'une fois qu'il est capable d'en réaliser fréquemment, le surnaturel ne lui fasse plus le même effet (mais attention, il peut continuer d'avoir peur en voyant une créature monstrueuse).

PANIQUE

Le personnage ressent une peur d'une intensité considérable, quoique sans arriver aux dernières extrémités. Ce serait le cas de quelqu'un qui entre dans une pièce sombre quand, tout à coup, un cadavre suspendu au plafond par les pieds lui tombe dessus, ou qu'un assassin masqué effrayant se dresse devant lui avec une machette dans la main en poussant un horrible hurlement.

Modificateur au test : +2

Impassibilité : Moyen

PANIQUE MAVEURE

Une commotion beaucoup plus accentuée que la précédente. Cela implique normalement une surprise terrifiante pour le personnage, comme par exemple un cadavre apparemment inanimé qui le prendrait à la gorge alors qu'il allait l'examiner.

Modificateur au test : +0

Impassibilité : Difficile

TABLEAU 6 : TEST DE CHOC

Marge d'échec au test	Effets sur la Santé mentale	Effets physiques	Troubles
Marge de 1	-1 Santé mentale	—	—
Marge de 2	-2 Santé mentale	—	—
Marge de 3	-3 Santé mentale	—	—
Marge de 4	-5 Santé mentale	—	—
Marge de 5	-8 Santé mentale	—	—
Marge de 6	-10 Santé mentale	—	—
Marge de 7	-15 Santé mentale	Choc physique RPhys 60	—
Marge de 8	-20 Santé mentale	Choc physique RPhys 80	Trouble temporaire mineur
Marge de 9	-30 Santé mentale	Choc physique RPhys 100	Trouble temporaire mineur
Marge de 10	-40 Santé mentale	Choc physique RPhys 120	Trouble temporaire grave
Marge de 11 ou plus	-50 Santé mentale	Choc physique RPhys 140	Trouble temporaire grave

PERSONNAGES PRÊTS-À-JOUER

Tu ne sais jamais quel rôle
il te faudra jouer dans cette vie

André Matrux

Faust
Orbatos

Niveau : 1
Points de Vie : 125
Classe : Paladin noir
For : 8 Dex : 10 Agi : 8 Con : 8
Pou : 9 Int : 6 Vol : 7 Per : 6
RPhy 40 RMys 65 RPsy 35 RPoi 40
RMai 40

Initiative : 95 Naturelle, 5 Épée bâtarde +5
Attaque : 70 Ashurian (Épée bâtarde +5)
Défense : 65 Ashurian (Épée bâtarde +5)
Dégâts : 100 Épée bâtarde +5 (à deux mains), 90 Épée bâtarde +5 (à une main)
Port d'armure : 105
IP : Harnois ; TR : 5 CON 5 PER 5 CHA 4 ELE 0 FR 4 ENE 2

Avantages & désavantages : Biens de départ, Infortuné, Inquiet, Réflexes rapides, Résistance mystique exceptionnelle.
Modules & art martiaux : aucun.

Taille : 16 Moyen
Mouvement : 4
Régénération : 2
Fatigue : 8

Compétences secondaires : Commandement 30, Équitation 20, Histoire 15, Impassibilité 25, Intimidation 45, Observation 15, Occultisme 15, Persuasion 30, Résistance à la douleur 15, Style 25, Vigilance 25.

A vingt-huit ans, avec ses longs cheveux noirs et ses yeux de même couleur, Faust Orbatos possède une allure impressionnante qui le distingue des autres.

Faust est le seigneur de la famille Orbatos ou, ce qui revient au même, le seigneur de rien du tout. Orbatos était une maison noble connue de Remo qui fut totalement rasée il y a des années par les armées d'Abel lors de la révolte de Maximilian Hess. Tout au long de l'histoire, le nom de sa famille avait été prononcé avec une peur mêlée de respect par les autres nobles de la région : d'aucuns disaient qu'il s'agissait d'un lignage maudit, dans les veines duquel coulait du sang ténébreux. Tous ces mythes sont devenus réalité chez Faust, et peu réussissent à fixer leur regard sur lui sans ressentir un curieux frisson. Entraîné au combat depuis tout petit par son père, le jeune homme a appris à utiliser la peur en sa faveur. Traditionnellement, les Orbatos ont toujours utilisé la crainte et l'intimidation comme armes : lui a prouvé qu'il avait des dispositions particulières pour les maîtriser et les amener à un autre niveau.

A présent, dépourvu de tout sauf de son orgueil, Faust erre de par le monde sans but précis ; son seul intérêt consiste à voir ce que le destin lui réserve. De sa famille, il ne garde que son armure noire, l'épée de son père, Ashurian, et une quantité non négligeable d'argent. Mais en réalité, toutes ces choses lui importent bien peu. Il continuera d'aller d'un endroit à un autre jusqu'à ce qu'il trouve celui auquel il appartient, que ce soit la mort ou les profondeurs même de l'enfer.

Possessions : harnois, ashurian (épée bâtarde +5), trois habits propres et de bonne qualité, médaillon familial, rations de voyage excellentes (pour 5 jours), 1 300 écus d'or.



Illustration © Alice Gaudin

Allette
Percivan

Niveau : 1
Points de Vie : 95
Classe : Guerrier acrobate
For : 7 Dex : 9 Agi : 10 Con : 6
Pou : 8 Int : 6 Vol : 7 Per : 7
RPhy 35 RMys 40 RPsy 35 RPoi 35
RMai 35

Initiative : 100 Naturelle, 90 Bâton, 95 Rapière
Attaque : 85 Rapière / Bâton / Aikido
Défense : 75 Esquive
Dégâts : 40 Bâton, 45 Rapière, 15 Aikido (Spécial)
Port d'armure : 5
IP : aucune

Avantages & désavantages : Bonne fortune, Charme, Réflexes rapides.
Modules & art martiaux : Arme distincte (bâton), Aikido.

Taille : 12 Moyenne
Mouvement : 10
Régénération : 1
Fatigue : 6

Compétences secondaires : Acrobatics 75, Athlétisme 45, Danse 25, Équitation 25, Escalade 25, Habileté manuelle 25, Natation 20, Observation 15, Saut 25, Style 25, Vigilance 20.

Allette est une superbe jeune fille de dix-neuf ans, avec des yeux bleus et des cheveux châtain clair. Elle s'habille normalement de manière aussi osée que pratique, dans le but d'être le centre d'attention de tous ceux qui l'approcheraient.

Elle est originaire de Daphné, mais se rappelle peu de choses de son enfance là-bas. Quand elle n'était qu'une enfant, elle et sa mère Monique, prestigieux paladin de la principauté, abandonnèrent l'île des Roses à cause de sérieux problèmes avec la noblesse. Elles s'installèrent à Abel, où Monique travailla comme mercenaire pour d'importants bourgeois. La petite fille grandit au milieu de toutes sortes d'altercations et d'aventures, voyageant d'un endroit à un autre et apprenant ce qu'elle pouvait de la lutte et du combat, pour lesquels elle semblait posséder un talent naturel. Ce furent pour elle des jours joyeux, causant à sa mère des centaines de problèmes et y échappant grâce à une chance sans pareil. Même ainsi, toutes deux étaient heureuses ensemble et le lien qui les unissait se fit de plus en plus fort. Mais quand Allette fêta ses dix-sept ans, elles eurent une sérieuse dispute, car Monique rêvait que sa fille rentre à Daphné et devienne un Chevalier de la Rose comme elle-même l'avait été, réclamant tout ce qui lui appartenait de droit. Pour Allette, rebelle et peu formelle, cette vie semblait impensable et elle voulait seulement continuer de vivre comme elle l'avait fait jusqu'alors. Les deux étant têtues, aucune ne céda et la jeune femme partit cette nuit même sans un regard en arrière, cherchant célébrité et renommée pour montrer à sa mère ce dont elle est capable. Mais en réalité, de telles choses lui importaient bien peu ; ce qui la poussait réellement, c'était le désir d'aventure et de danger qu'elle n'aurait pu porter quelle fille de seize ans ayant un peu de bon sens. Plusieurs mois plus tard, quand Eljared fut nommé Archevêque Suprême et qu'éclata la guerre entre l'Empire et plusieurs principautés, Allette perdit la trace de sa mère et entendit dire qu'elle était morte. Bien que la nouvelle la remplit de inquiétude, elle sait qu'elle est encore vivante ; plus exactement, elle le ressent dans son âme. Elle pense que si elle continue de voyager d'un endroit à l'autre et de vivre des aventures, elle la retrouvera ; au fond, toutes deux se ressemblent beaucoup.

Possessions : bâton, rapière, deux habits propres, des rations de voyage (pour 3 jours), une corde, un sac de couchage, un collier, un sac à dos, 80 écus d'argent.

Possessions : une épée courte, deux poignards, un habit propre et de bonne qualité pour les occasions spéciales, un petit kit de maquillage, un sac de voyage, des rations de voyage (pour 2 jours), 55 écus d'argent.

Possessions : une épée courte, deux poignards, un habit propre et de bonne qualité pour les occasions spéciales, un petit kit de maquillage, un sac de voyage, des rations de voyage (pour 2 jours), 55 écus d'argent.

Possessions : une épée courte, deux poignards, un habit propre et de bonne qualité pour les occasions spéciales, un petit kit de maquillage, un sac de voyage, des rations de voyage (pour 2 jours), 55 écus d'argent.

Possessions : une épée courte, deux poignards, un habit propre et de bonne qualité pour les occasions spéciales, un petit kit de maquillage, un sac de voyage, des rations de voyage (pour 2 jours), 55 écus d'argent.

Shion
Demeter

Niveau : 1
Points de Vie : 90
Classe : Assassin
For : 6 Dex : 10 Agi : 8 Con : 6
Pou : 7 Int : 7 Vol : 6 Per : 10
RPhy 35 RMys 35 RPsy 35 RPoi 35
RMai 35

Initiative : 75 Naturelle, 75 Poignard, 70 Épée courte
Attaque : 70 Épée courte / Poignard
Défense : 80 Esquive
Dégâts : 35 Poignard, 45 Épée courte
Port d'armure : 5
IP : aucune

Avantages & désavantages : Charme, Sens aiguisés, Sommeil léger, Vision nocturne, Vulnérable à la douleur.

Modules & art martiaux : Catégorie entière (armes courtes).

Taille : 11 Moyenne
Mouvement : 8
Régénération : 1
Fatigue : 6

Compétences secondaires : Acrobates 15, Crochetage 20, Dégilement 55, Discrétion 115, Escalade 15, Impassibilité 20, Mémoire 10, Observation 35, Persuasion 15, Pièges 35, Poisons 20, Saut 15, Vigilance 65.

Shion est une jeune fille de dix-neuf ans d'une beauté incomparable ; sa peau pâle, ses beaux yeux bleus et ses cheveux blonds lui donnent un air fragile et ensorceleur.

L'histoire de Shion est sombre et triste. Quand la petite n'avait que trois ans, ses parents, de riches commerçants de Gabriel, moururent aux mains d'Ashton Demeter, un maître assassin qui découvrit chez elle quelque chose de spécial et l'emmena avec lui. Ashton avait l'habitude de recueillir des enfants pour les entraîner comme agents, détruisant leurs sentiments et les transformant en machines à son service. C'est de cette manière que Shion fut instruite dans l'art de la mort, se voyant obligée de finir peu à peu avec ses camarades pour continuer à vivre. Lorsqu'elle découvrit que, comme d'habitude finale, elle devait tuer Cassandra, la seule de tous ses orphelins qu'elle aimait comme une sœur, elle fut incapable de poursuivre cette vie et fut son « père » adopté. Mais Ashton ne prit pas bien du tout le fait que sa jeune protégée décide de l'abandonner et n'hésita pas à envoyer ses frères à sa poursuite. Depuis lors, Shion vit dans les ombres, utilisant pour survivre les compétences qu'elle déteste tant. Même si ses capacités de combat sont considérables, ses armes les plus dangereuses sont sa discrétion et son charme naturel, grâce auquel elle atteint généralement tous ses objectifs. Pour l'instant, la chance l'accompagne et elle a toujours réussi à esquiver ceux qui la harcèlent, mais elle doit attendre dans l'ombre, sachant que son passé la poursuivra toujours. Car au fond, elle sait que tôt ou tard le moment arrivera où elle ne pourra continuer à fuir et où elle devra affronter son destin, pour le meilleur ou pour le pire.

Remarques & curiosités : depuis que Shion est une enfant, Ashton a utilisé des tortures raffinées pour tenter de briser la volonté de la petite, finissant par lui faire haïr la douleur physique. C'est pour cela que, même aujourd'hui, c'est quelque chose qui effraie la jeune fille, provoquant chez elle des réactions exagérées.

Possessions : une épée courte, deux poignards, un habit propre et de bonne qualité pour les occasions spéciales, un petit kit de maquillage, un sac de voyage, des rations de voyage (pour 2 jours), 55 écus d'argent.

Possessions : une épée courte, deux poignards, un habit propre et de bonne qualité pour les occasions spéciales, un petit kit de maquillage, un sac de voyage, des rations de voyage (pour 2 jours), 55 écus d'argent.

Possessions : une épée courte, deux poignards, un habit propre et de bonne qualité pour les occasions spéciales, un petit kit de maquillage, un sac de voyage, des rations de voyage (pour 2 jours), 55 écus d'argent.

Possessions : une épée courte, deux poignards, un habit propre et de bonne qualité pour les occasions spéciales, un petit kit de maquillage, un sac de voyage, des rations de voyage (pour 2 jours), 55 écus d'argent.



LISTE DE PERSONNAGES

Nous donnons à présent vingt exemples de personnages de différentes classes. Ils peuvent être utilisés comme PJs prêts-à-jouer, en particulier pour les joueurs qui, pour une raison ou pour une autre, n'ont pas le temps ou la possibilité de fabriquer leur propre personnage, ou bien comme PNJs récurrents avec lesquels le Meneur peut donner plus de relief à ses parties. Chacun d'entre eux possède son propre background, bien qu'il soit évidemment possible d'effectuer les modifications que l'on juge opportunes. N'importe lequel de ces personnages est parfaitement adapté pour être utilisé dans la partie d'initiation « Une ombre dans les rêves » qui est présentée un peu plus loin dans le même supplément.

Dereck Sheppard

Niveau : 1
Points de Vie : 125
Classe : Guerrier
For : 8 Dex : 10 Agi : 8 Con : 8
Pou : 7 Int : 6 Vol : 6 Per : 7
RPhy 65 RMys 35 RPsy 35 RPoi 65 RMal 65

Initiative : 70 Naturelle, 50 Épée longue
Attaque : 70 Épée longue, 80 Shotokan
Défense : 80 Épée longue, 80 Shotokan
Dégâts : 60 Épée longue, 30 Shotokan
Port d'armure : 60
IP : Plaque partielle : TR 4 CON 3 PER 2 CHA 3 ELE 2 FR 2 ENE 0.

Avantages & désavantages : Énergie du désespoir, immunité à la douleur et à la fatigue, Résistance physique exceptionnelle.
Modules & art martiaux : Shotokan.

Taille : 16 Moyen
Régénération : 2
Fatigue : 8
Mouvement : 8

Compétences secondaires : Athlétisme 20, Commandement 10, Équitation 20, Escalade 15, Impassibilité 10, Intimidation 10, Natation 20, Observation 15, Prouesses de force 40, Résistance à la douleur 15, Saut 15, Style 15, Vigilance 35.

Doté d'un physique exceptionnel et des traits bien dessinés, Dereck Sheppard est un jeune homme qui attire facilement l'attention. Si nous ajoutons à cela le fait qu'il a les cheveux complètement blancs à seulement vingt-deux ans, il n'est pas étonnant qu'il soit facile de le remarquer.

La mère de Dereck le mit au monde sur un champ de bataille et l'enfant naquit entouré de mort de toutes parts. Des jours durant, la femme erra d'un côté à l'autre parmi les cadavres, refusant de mourir sans avoir auparavant mis son fils à l'abri. Finalement, alors qu'elle pouvait à peine continuer de marcher, elle fut aperçue par Tereshia Sheppard, une haute temple de Tol Rauko, qui lui promit de s'occuper du petit. Même ainsi, la guerrière n'oublierait jamais les dernières paroles de la mourante : « Cet enfant... ce qu'il a vécu... ce à quoi il a assisté... un jour, c'est lui qui aura entre ses mains... le destin même... »

Fidèle à sa promesse, Tereshia éleva le petit comme s'il s'agissait de son propre fils, lui enseignant tout ce qui était nécessaire sur le monde et le combat. De cette façon, Dereck, rebelle et têtu, grandit jusqu'à devenir un garçon fort et au caractère indomptable. Il était habitué qu'il se mêle à toutes sortes de problèmes et prenait même plaisir à affronter des groupes d'ennemis bien plus nombreux que lui bien que, curieusement, il en sortit toujours en bon état. Mais, à partir de dix-huit ans, il commença à faire d'étranges rêves récurrents dans lesquels il assistait à une guerre entre deux forces inconnues et voyait un chevalier revêtu d'une armure sombre se diriger vers lui. Au début, il n'y prêtait guère attention, mais leur fréquence et leur intensité commencèrent à l'inquiéter. Finalement, il profita de l'une des longues absences de sa mère pour partir de chez lui, à la recherche de bonnes bagarres, d'aventures inconnues et peut-être, seulement peut-être, d'une réponse à ses rêves.

Remarques & curiosités : étant donné qu'il est né plus près de la mort que quiconque, Dereck possède non seulement une endurance et une résistance presque inhumaine, mais de surcroît, plus il reçoit de dégâts et plus il est en danger, plus ses capacités augmentent à des niveaux insoupçonnés.

Possessions : armure de plaques partielle, épée longue, un sac de couchage, des rations de voyage (pour 2 jours), 1 écu d'or.

Khaïne D'Élacren

Niveau : 1
Points de Vie : 110
Classe : Paladin
For : 8 Dex : 10 Agi : 7 Con : 7
Pou : 9 Int : 7 Vol : 7 Per : 6
RPhy 35 RMys 65 RPsy 35 RPoi 35 RMal 35

Initiative : 65 Naturelle, 25 Lance et bouclier, 50 Lance
Attaque : 80 Lance / Armes de soldat
Défense : 80 Bouclier, 60 Lance
Dégâts : 50 Lance (à une main), 60 Lance (à deux mains), 30 Bouclier
Port d'armure : 70
IP : Plaques partielle : TR 4 CON 3 PER 2 CHA 3 ELE 2 FR 2 ENE 0

Avantages & désavantages : Apprentissage naturel (Équitation), Élan (Azrael), Résistance mystique exceptionnelle.
Modules & art martiaux : Armes de soldat.
Élan : Leader, Le courage des Héros.

Taille : 14 Moyenne
Régénération : 1
Fatigue : 7
Mouvement : 5

Compétences secondaires : Commandement 90, Équitation 40, Forge 20, Histoire 10, Impassibilité 25, Intimidation 20, Observation 15, Résistance à la douleur 35, Style 20, Vigilance 25.

Khaïne D'Élacren est une jeune fille de dix-sept ans, aux yeux bleus et aux cheveux dorés. C'est la fille de Rubedo D'Élacren, un héros légendaire qui appartenait à l'Ordre de Michel, une organisation de templiers fortement liée à l'Église. Malheureusement, Rubedo mourut au combat dans des circonstances étranges, laissant la petite seule, sa mère étant morte des années auparavant en lui donnant le jour. Félix Savro, un ami intime de son père et membre comme lui de l'Ordre de Michel, s'occupa donc de Khaïne.

Bien que la jeune femme n'aurait pas eu de problèmes pour vivre parmi la noblesse grâce à son nom, un seul rêve habitait son cœur : arriver un jour à être comme son père et lutter pour tout ce qui était juste. Aveuglée et têtue, elle demanda à son tuteur de l'entraîner dans l'art de la guerre, et il y avait tant d'intérêt et de désir dans ses yeux que Félix fut incapable de le lui refuser. Bientôt, Khaïne prouva qu'elle avait non seulement hérité du même talent pour le combat que ses ancêtres, mais aussi qu'elle possédait quelque chose de spécial, un certain élan qui la faisait se détacher du reste du monde.

Quand elle se crut prête, Khaïne tenta d'entrer dans l'Ordre aux côtés de son oncle, mais sa condition féminine rendait cela impossible. Quelque peu peiné, mais avec un esprit inébranlable, elle décida de poursuivre ses idéaux mais si elle devait le faire seule. Elle entama donc un voyage en quête de quiconque aurait besoin d'aide, prête à lever sa lance de chrême et à risquer sa vie pour une cause qui en valait la peine. Il est vrai que, une fois ou deux, la possibilité d'intégrer l'Ordre du Ciel, où l'on ne fait pas de distinction entre hommes et femmes, lui traversa la tête, mais pour l'instant Khaïne sent qu'il y a encore dans son cœur un long chemin à parcourir.

Remarques & curiosités : sans qu'elle le sache, Khaïne a attiré l'attention d'une minuscule fraction de la conscience d'Azrael, Reine des Épées, obtenant une légère synchronisation avec la puissance.

Possessions : armure de plaques partielle, lance, bouclier, cape, un habit propre, un diadème, un petit miroir de métal, un sac à dos, 16 écus d'or.

Andrew Morphews

Niveau : 1
Points de Vie : 100
Classe : Touché-tout
For : 6 Dex : 8 Agi : 8 Con : 7
Pou : 6 Int : 10 Vol : 6 Per : 8
RPhy 35 RMys 35 RPsy 35 RPoi 35 RMal 35

Initiative : 65 Naturelle, 60 Épée courte
Attaque : 70 Épée courte
Défense : 75 Esquive
Dégâts : 45 Épée courte
Port d'armure : 5
IP : aucune

Avantages & désavantages : Biens de départ, Homme à tout faire, Myopie.
Modules & art martiaux : aucun.

Taille : 13 Moyen
Régénération : 1
Fatigue : 7
Mouvement : 8

Compétences secondaires : Acrobaties 30, Animaux 35, Art 30, Athlétisme 30, Camouflage 30, Commandement 45, Crochetage 30, Danse 30, Dégagement 60, Discrétion 30, Équitation 55, Escalade 30, Estimation 60, Forge 30, Habileté manuelle 30, Herboristerie 50, Histoire 50, Impassibilité 25, Intimidation 25, Larcin 30, Médecine 50, Mémorisation 60, Musique 30, Natation 30, Navigation 45, Observation 30, Occultisme 30, Persuasion 65, Pièges 30, Pitage 30, Poisons 35, Prouesses de force 25, Résistance à la douleur 25, Saut 25, Science 35, Style 25, Vigilance 50.

Andrew Morphews est un homme de vingt-quatre ans. Brun aux yeux gris et avec un aspect négligé, personne ne pourrait à première vue imaginer ses origines, si ce n'était à cause de la qualité des vêtements qu'il porte habituellement.

Toutes les familles ont leur brebis galeuse et Andrew est sans aucun doute celle des Morphews. Né au sein de la noblesse, le jeune homme n'a jamais ressenti le moindre intérêt pour les fêtes mondaines ni les apparences : dès le premier instant où un livre tomba entre ses mains, la lecture et l'apprentissage devinrent tout pour lui. C'est pour ça qu'il ne tarda pas à entrer dans une prestigieuse université d'Imora, où il enama plusieurs cursus en même temps. Il prouva bientôt qu'il était un génie sans égal, doué d'une facilité pour assimiler les choses qui surprenait tout le monde.

Néanmoins, les arts et les sciences ne constituèrent pas son seul intérêt ; Andrew se sentait attiré par toutes sortes de connaissances, quelle que soit le domaine. Littérature, histoire, escrime... même les recettes de cuisine éveillaient son insatiable soif de savoir et son désir d'apprendre de nouvelles choses. Finalement, après des années et des années d'études, il commença à ressentir le besoin de voir de ses propres yeux et de comprendre toutes ces choses qu'il avait lues dans les livres. Pour cette raison, il débuta une série de voyages vers des endroits lointains dans l'espoir de visiter des ruines architecturales, de nouvelles bibliothèques et de découvrir toutes les merveilles que cache le monde.

Remarques & curiosités : malgré son goût pour la lecture, Andrew souffre d'une myopie considérable, ce pourquoi il a besoin de lunettes pour voir correctement.

Possessions : épée courte, bignons, plusieurs livres d'histoire et de science, quelques parchemins vierges, une plume et de l'encre, une longue-vue, 900 écus d'or.

Anis Beige

Niveau : 1
Points de Vie : 90
Classe : Voleur
For : 6 Dex : 9 Agi : 9 Con : 6
Pou : 7 Int : 7 Vol : 6 Per : 10
RPhy 35 RMys 35 RPsy 35 RPoi 35 RMal 35

Initiative : 70 Naturelle, 70 Poignard, 70 Stylet
Attaque : 70 Poignard, Stylet
Défense : 75 Esquive
Dégâts : 35 Poignard, 30 Stylet
Port d'armure : 5
IP : aucune

Avantages & désavantages : Ambidextre, Fortuné, Sens du danger, Vice grave (Voler).

Taille : 11 Moyenne
Régénération : 1
Fatigue : 6
Mouvement : 9

Compétences secondaires : Acrobaties 20, Athlétisme 20, Camouflage 50, Crochetage 30, Dégagement 20, Discrétion 40, Escalade 30, Habileté manuelle 35, Larcin 80, Natation 30, Observation 25, Persuasion 15, Pièges 25, Vigilance 40.

Anis Beige (Anis pour les amis) est une jeune écrivain de seize ans avec des yeux bleus, des cheveux châtain clair et un nez retroussé. Orpheline depuis toute petite, elle a dû survivre comme chaperonne dans les quartiers difficiles de Remo même si, grâce à son grand talent pour le vol et à son entourage, elle se retrouva bientôt à la tête d'un tout petit groupe de gamins dont elle s'occupait comme une « grande sœur ». Ce fut pour la petite un moment de joie et de bonheur, car chez ces enfants elle se trouva une famille. De plus, elle perfectionna peu à peu ses talents de voleuse, jusqu'à se tailler une certaine renommée dans les bas-fonds. Mais un jour, alors qu'il tentait l'un de ses cambriolages les plus audacieux, le groupe fut découvert par la garde du comte qu'ils allaient voler et seule Anis réussit à s'échapper. Curieusement, le noble ne punit pas les petits mais, au contraire, les adopta, car il avait lui-même perdu ses enfants dans un accident il y avait à peine plus d'un an. Anis se rendit compte que les enfants seraient mieux ainsi : loin des dangers de la rue et avec un espoir d'avenir. Cependant, ce n'était pas une vie qu'elle serait capable de supporter et, un peu peinée mais heureuse pour ses amis, elle partit donc au loin.

Depuis lors, elle s'est essayée au vol en de multiples occasions, aspirant toujours à des larcins plus complexes et risqués. C'est que, bien que l'argent soit très important pour elle (elle prend plaisir à l'obtenir et encore plus à le gaspiller), ce n'est que lorsqu'elle relève un défi en s'exposant vraiment au danger et à la tension qu'elle se sent réellement vivante.

Remarques & curiosités : son penchant pour le vol a fini par devenir une véritable passion et elle ne peut se sentir satisfaite si elle ne réalise pas un important larcin dans une période déterminée. Si elle n'y arrive pas, elle peut calmer ses instincts en subtilisant quelques petits objets chaque jour, même si le défi que cela représente est plus important pour elle que leur valeur même.

Possessions : deux poignards, huit stylets, un sac à double fond, un jeu de rossignols, des rations de voyage (pour 1 journée), une vieille pièce de cuivre porte-bonheur, 1 écu d'or.

Comte Marcus Drago

Niveau : 1
Points de Vie : 90
Classe : Mentaliste
For : 6 Dex : 8 Agi : 7 Con : 6
Pou : 7 Int : 8 Vol : 10 Per : 8
RPsy 35 RMys 35 RPsy 45 RPos 35
RMal 35

Initiative : 60 Naturelle
Attaque : 10 Mains nues
Défense : 10 Mains nues
Dégâts : 15 Mains nues
Port d'armure : 5
IP : aucune

Projection psychique : 70 Talent psychique : 80
PPP libres : 10 Attaches : 1

Pouvoirs psychiques : Télékinésie (Balistique, Bouclier télékinétique, Immobilisation télékinétique, Impact télékinétique, Télékinésie mineure) ; Cryokinésie (Congeler, Créer le froid, Esquilles de Gel).

Avantages & désavantages : Accès à toutes les disciplines psychiques, Visus mental.

Modules & art martiaux : aucun.

Taille : 12 Moyen Régénération : 1
Mouvement : 7 Fatigue : 6

Compétences secondaires : Commandement 15, Équitation 10, Estimation 15, Impassibilité 20, Mémoire 20, Style 30, Vigilance 30.

Marcus Drago est un homme maigre et guindé de trente-deux ans, avec une barbe propre et des cheveux bien soignés, s'habillant habituellement avec des vêtements chers et élégants.

Malgré le titre qu'il emploie habituellement avec son nom, Marcus n'a absolument rien de noble. Bien au contraire, il est né dans une ville portuaire de Dwänhoff, plongée dans la pauvreté la plus totale. Il n'était guère qu'un enfant lorsque son père est mort et, manquant complètement de l'habileté qui caractérisait les petits voleurs de son âge, Marcus dut se débrouiller comme il pouvait pour obtenir de l'argent et entretenir sa mère à lui tout seul. De plus, les autres gamins le frappaient et le volaient régulièrement, sans qu'il puisse rien faire pour l'éviter à cause de sa faiblesse physique. La seule chose qui égayait sa vie, c'était les histoires de marquis et de ducs qu'il écoutait, et il rêva toujours de vivre comme un grand noble. Un jour, au milieu d'une rade de plus, ses capacités psychiques se réveillèrent et, avec une très grande facilité, il donna une rade à tous ses agresseurs. Se rendant compte de ses incroyables pouvoirs télékinétiques, il s'efforça de les contrôler et ne tarda pas à en tirer profit pour amasser une petite fortune. Bientôt il commença à voyager de ville en ville, se mêlant à la petite noblesse sous l'identité du Comte Drago. Malheureusement, ses hôtes découvrirent plus d'une fois ses origines et Marcus dut s'échapper à toute vitesse. La dernière, il perdit presque tout son argent et ses possessions, conservant à peine quelques pièces et une valise avec ses vêtements. De toutes manières, ce n'est pas une chose qui l'inquiète beaucoup : il est déjà passé par des situations similaires et il est sûr que, une fois qu'il aura réuni une petite fortune, il pourra trouver un endroit où il se sentira à l'aise. Cela ne fait pas très longtemps qu'il a découvert qu'il possède également un certain contrôle sur le froid, bien qu'il n'ait pas encore autant développé ses pouvoirs cryokinétiques que télékinétiques.

Possessions : huit poignards, un habit de luxe, un sceau de famille falsifié, 10 écus de bronze.

Julianne Amaya

Niveau : 1
Points de Vie : 90
Classe : Illusionniste
For : 9 Dex : 9 Agi : 8 Con : 6
Pou : 5 Int : 10 Vol : 5 Per : 7
RPsy 35 RMys 50 RPsy 30 RPos 35
RMal 35

Initiative : 65 Naturelle
Attaque : 10 Poignard
Défense : 15 Esquive
Dégâts : 30 Poignard
Port d'armure : 0
IP : aucune

AMR : 40 Zéon : 95
Projection magique : 40 Offensive, 60 Défensive
Niveau de magie : 40 Illusion, 20 Air

Avantages & désavantages : Don mystique, Connaissance innée d'une vole (Illusion).

Modules & art martiaux : aucun.

Taille : 10 Moyenne Régénération : 1
Mouvement : 8 Fatigue : 6

Compétences secondaires : Acrobaties 20, Camouflage 20, Danse 30, Dégustation 25, Discretion 25, Évaluation magique 25, Habileté manuelle 30, Larcin 25, Observation 10, Persuasion 75, Vigilance 20.

Joyeuse, insouciant et débrouillard, sont les mots qui définissent le mieux Julianne Amaya, une jeune gitan de dix-sept ans, aux yeux noirs enjolivés et au sourire coquin.

Originaire des sombres étendues désertiques de Moth, Julianne voyagea avec sa famille depuis toute petite, d'un lieu à l'autre, dans une caravane d'artistes itinérants. Comme il était normal dans le groupe, la petite fille aurait dû apprendre à lire l'avenir et à faire quelques tours de cartes, mais sa grand-mère ne tarda pas à se rendre compte que la gamine avait hérité d'une autre chose que d'une simple habileté manuelle. Avec une joie inavouable, la vieille dame découvrit que Julianne possédait ce qu'elle appelait « l'Art Occulte », et elle vit en elle un talent brut dont elle n'aurait jamais rêvé. En secret, comme c'était la tradition chez les femmes de sa famille depuis des générations, elle transmit toutes ses connaissances à la petite qui mémorisa chacun des enchantements et des sortilèges comme s'il s'agissait d'un jeu entre elles deux. Cependant, quand Julianne fut réellement consciente des capacités qu'elle se trouvait à sa portée, elle se rendit compte qu'en se limitant à faire de petits tours, elle gaspillait son incroyable potentiel. Le sourire aux lèvres, elle dut au revoir à ses parents et à ses frères, embrassa sa grand-mère et partit à la recherche de grandes villes où son art lui servirait à s'enrichir. Ainsi, Julianne exploita d'une manière très spéciale ses habiletés surnaturelles ; en les associant à son bagou et à ses truelles, elle est devenue la « chatte fantôme », une mystérieuse voleuse ayant atteint un certain renom parmi la basse bourgeoisie de la Côte Dorée.

Remarques & curiosités : jadis, les ancêtres de la famille Amaya conclurent des pactes avec des entités mystiques en utilisant leur propre corps comme médiums pour ces créatures. Des générations plus tard, leurs descendants possèdent encore une partie de ces connaissances surnaturelles et Julianne n'est pas une exception. C'est pour cela qu'elle possède un niveau de vole 40 en illusion de manière innée ; c'est quelque chose qu'elle a dans le sang.

Possessions : poignard, une collection de mouchoirs, un habit propre, un déguisement de clown, du pain, un sac de voyage, 90 écus d'argent.

Kamyla Yamazaki

Niveau : 1
Points de Vie : 105
Classe : Guerrier mentaliste
For : 6 Dex : 9 Agi : 9 Con : 7
Pou : 5 Int : 6 Vol : 10 Per : 7
RPsy 35 RMys 30 RPsy 45 RPos 35
RMal 35

Initiative : 65 Naturelle, -15 Épée à deux mains
Attaque : 70 Épée à deux mains
Défense : 70 Esquive
Dégâts : 100/110 Épée à deux mains
Port d'armure : 5 / 10
IP : aucune

Projection psychique : 10 Talent psychique : 60
PPP libres : 7 Attaches : 2

Pouvoirs psychiques : Augmentation physique (Améliorer la Force, Améliorer la réactivité, Surhumanité) ; Énergie (Créer de l'énergie).

Avantages & désavantages : Accès à toutes les disciplines psychiques, Attaque psychique renforcée, Sans Concentration.

Modules & art martiaux : aucun.

Taille : 15 Moyenne Régénération : 1
Mouvement : 9 Fatigue : 7

Compétences secondaires : Acrobaties 20, Athlétisme 15, Habileté manuelle 15, Impassibilité 40, Observation 15, Résistance à la douleur 20, Saut 10/15, Vigilance 15.

Fille d'un père oriental et d'une mère occidentale, Kamyla est une beauté exotique qui mêle le meilleur des deux lignages. Alors qu'elle a à peine vingt ans, son exubérance naturelle, ses traits fins et ses longs cheveux noirs captivent tous ceux qui la regardent.

Originaires de Phäon, les parents de Kamyla se rendirent compte que leur fille, même dans son plus jeune âge, était capable de faire des choses qui n'aurait pas dû être à la portée d'une petite fille normale. Inquiets, ils tentèrent de cacher ses capacités aux autres, espérant qu'elles disparaîtraient avec le temps, comme un mauvais rêve. Mais à dix ans, lorsqu'elle réussit à lever un chariot sous lequel sa mère s'était retrouvée coincée, le monde la petite changea. Nombreux furent ceux qui assistèrent au phénomène et, quelque peu effrayés, ils commencèrent à murmurer que la fillette était peut-être possédée par un démon. Se rendant compte que l'inquisition risquait de s'intéresser à elle, ses parents l'envoyèrent dans les montagnes, à la charge de son oncle. L'homme, un ancien samouraï qui vivait à l'écart de la société, n'eut pas peur du don étrange de Kamyla. Au contraire, il ne tarda pas à aider la jeune fille à en tirer profit et à approfondir ses possibilités. De plus, sachant que quelqu'un comme elle pourrait avoir de sérieux problèmes si ses pouvoirs étaient découverts, il lui apprit à combattre. Curieusement, en signe de rébellion envers les préjugés de la société, Kamyla décida d'utiliser comme arme une énorme épée à deux mains, qu'une fille de sa carrure n'aurait jamais pu manier avec l'habileté requise.

Les années passèrent et Kamyla, déjà devenue une jeune femme, décida de rentrer chez ses parents, bien que ces retrouvailles n'allaient pas être très heureuses. En arrivant chez elle, elle découvrit qu'un des deux ne voulait la voir, craignant qu'ils puissent la mettre en danger et qu'eux-même deviennent la cible de rumeurs et de calomnies. Attristée, Kamyla se répéta à elle-même : « Ceci n'est pas ma maison. Moi, je n'ai aucun foyer », et elle partit sans regarder en arrière, vers un destin inconnu.

Remarques & curiosités : Kamyla maintient toujours ses pouvoirs psychiques pour accroître sa Force jusqu'à 8, ce qui lui permet de porter sa gigantesque épée à deux mains avec une facilité qui surprend les gens. Si, pour une raison ou pour une autre, elle ne peut garder ses pouvoirs en activité, son manque de Force l'oblige à appliquer un -20 en Attaque.

Possessions : épée à deux mains, un habit propre, un kimono cérémoniel, un sac à dos, une couverture, 40 écus d'argent.

Vassili Togarni

Niveau : 1
Points de Vie : 105
Classe : Explorateur
For : 6 Dex : 8 Agi : 10
Con : 7 Pou : 6 Int : 7 Vol : 6 Per : 10
RPsy 35 RMys 35 RPsy 35 RPos 35 RMal 35

Initiative : 70 Naturelle, 60 Arc court, 70 Poignard, 50 Hachette
Attaque : 70 Arc court / Poignard / Hachette
Défense : 70 Esquive
Dégâts : 45 Flèche, 35 Poignard, 50 Hachette
Port d'armure : 5
IP : aucune

Avantages & désavantages : Affinité avec les animaux, Sens du danger.

Modules & art martiaux : Armes de lancer.

Taille : 13 Moyen Régénération : 1
Mouvement : 10 Fatigue : 7

Compétences secondaires : Animaux 30, Camouflage 20, Discretion 25, Équitation 35, Escalade 40, Herboristerie 15, Médecine 10, Natation 20, Observation 35, Plages 50, Pistage 65, Saut 15, Vigilance 85.

Vassili est un jeune homme de vingt-trois ans, plutôt pas mal et à l'air un peu étourdi. Il est doué d'une habileté incomparable à l'arc et avec d'autres armes courtes, bien que son véritable talent réside dans sa perception aigüe et son incroyable capacité à se rendre du danger autour de lui.

Vassili a grandi dans un petit village situé dans la forêt d'Alberia, où depuis tout petit, il a appris tout ce qu'il était nécessaire sur la vie sauvage. Son baptême du feu arriva lorsqu'il avait seulement onze ans quand, lors d'une chasse à laquelle l'accompagnait son père, il tomba dans un ravin et se perdit pendant trois jours entiers. Durant cette période, il développa une énorme affinité avec le milieu naturel, réussissant à revenir sain et sauf chez lui alors qu'un groupe d'explorateurs le cherchait encore. Mais sa vie changea à quinze ans, lorsqu'il fit la connaissance d'un voyageur qui logea chez lui quelques jours. Il entendit de sa bouche des dizaines d'histoires sur le monde extérieur et des endroits dont Vassili avait seulement pu rêver. Depuis lors, la seule idée qu'il eut en tête fut de pouvoir voir tous ces lieux de ses propres yeux et il agit en conséquence. Pendant une année entière, il améliora sa vision et son habileté avec les armes jusqu'à un niveau qui stupéfiait ses maîtres et il étudia tout ce qu'il pu sur la nature du monde extérieur. Ainsi, quand il entreprit son voyage, il décida de ne pas regarder en arrière. Depuis lors, il a parcouru des régions très variées, à la recherche de tout sorte d'aventures et en se fournissant dans un tas de problèmes. Il accepte souvent du travail comme explorateur ou comme ranger, mais seulement pour obtenir des fonds grâce auxquels subsister et poursuivre ses voyages.

Possessions : arc court, 16 flèches, hachette, un petit bit de premiers soins, une pochette pour les herbes, un sac de couchage, un sac à dos, 75 écus d'argent.

Katerine Kaela Stratos

Niveau : 1
Points de Vie : 90
Classe : Sorcier
For : 5 Dex : 7 Agi : 7 Con : 6
Pou : 10 Int : 10 Vol : 6 Per : 7
RPsy 35 RMys 55 (75) RPoi 35 RMal 35

Initiative : 60 Naturelle
Attaque : 10 Mains nues
Défense : 5 Esquive
Dégâts : 5 Mains nues
Port d'armure : 0
IP : aucune

AMR : 40 (60 Eau)
Projection magique : 65 Niveau de magie : 26 Eau
Avantages & désavantages : Don mystique. Prédilection élémentaire (Eau).
Modules & art martiaux : aucun.

Taille : 11 Moyenne
Régénération : 1
Fatigue : 6

Compétences secondaires : Évaluation magique 50, Histoire 35, Mémoire 25, Observation 15, Occultisme 45, Science 45, Vigilance 25.

Katerine Kaela Stratos est une femme de vingt-trois ans, aux traits fins et au sourire agréable. Elle s'habille d'une manière ostentatoire et voyante, avec de larges vêtements pleins de longues ceintures.

Originnaire d'Arhan, Kaela montra dès son plus jeune âge qu'elle possédait un esprit d'exception. Il arriva un moment où ses progrès furent si importants qu'ils ne purent être ignorés, ce qui lui valut d'entrer dans une université d'Ilmor. Là, ses capacités surnaturelles ne tardèrent pas à être découvertes par une section de l'Ordre de Magus qui vit dans la jeune femme un véritable diamant brut. Intriguée par l'incroyable monde de secrets qui s'offrait à elle, Kaela s'unit à la société, où elle apprit tous les principes de la sorcellerie.

Elle connut également Alister Khaine, un jeune homme qui, avec seulement un an de plus qu'elle, avec déjà atteint le rang de Magister. Au début, Kaela se sentit irritée par le fait que son mentor fut un garçon de son âge, mais sa colère initiale se transforma peu à peu en admiration et, avec le temps, en fascination. Bien qu'elle ne voulait pas elle-même l'admettre, elle était tombée amoureuse de lui et elle commença donc à négliger ses études pour pouvoir être à ses côtés. Finalement, s'armant de tout le courage qu'elle put, elle décida de lui avouer ses sentiments dans le parc où ils s'étaient connus, mais Alister ne vint jamais au rendez-vous. Quelques jours plus tard, Kaela découvrit que Khaine avait disparu dans d'étranges circonstances et même le Magus Locci, le cercle le plus élevé de l'Ordre, ignorait où il se trouvait. Craignant le pire, mais sans la moindre pitié sur sa destination, Kaela perdit durant un temps l'intérêt pour les sciences occultes et décida de faire une pause afin de le retrouver.

Bien qu'elle fasse encore partie de l'Ordre, Kaela n'a pas avancé beaucoup durant ces dernières années, concentrant tout son intérêt sur ses voyages. S'il n'en avait été ainsi, il est certain que ses capacités magiques seraient à présent bien supérieures. Après avoir entendu certaines rumeurs encourageantes, elle a cru trouver une piste sur le lieu où se trouve Alister et, craignant que ses pouvoirs ne soient pas à la hauteur de la situation, elle a décidé de prendre les choses plus au sérieux ; un nouvel instinct de dépassement comme elle n'en avait pas ressenti depuis l'enfance la pousse à poursuivre sa route avec plus de prudence. D'une certaine façon, elle a l'impression que des temps difficiles approchent.

Possessions : une valise, trois habits propres (un de bonne qualité), deux livres d'histoire, 16 écus d'or.



Kain Rosencrenz

Niveau : 1
Points de Vie : 90
Classe : Ombre
For : 7 Dex : 9 Agi : 10 Con : 6
Pou : 7 Int : 6 Vol : 8 Per : 9
RPsy 35 RMys 35 RPoi 40 RPoi 35 RMal 35

Initiative : 75 Naturelle, 70 Épée courte
Attaque : 80 Épée courte
Défense : 80 Esquive
Dégâts : 45 Épée courte
Port d'armure : 5
IP : aucune

Avantages & désavantages : Ambidextre. Inquietant. Voir le surnaturel.
Modules & art martiaux : Tenir en joue.

Taille : 13 Moyen
Régénération : 1
Fatigue : 6

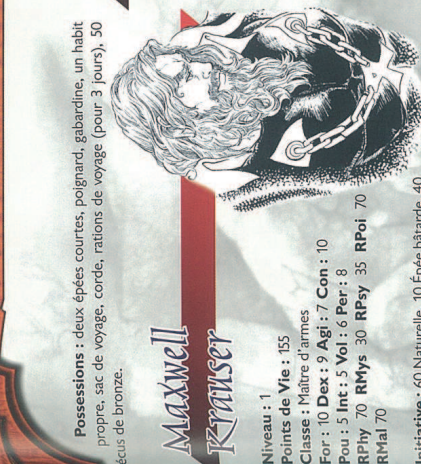
Compétences secondaires : Acrobaties 25, Athlétisme 20, Camouflage 50, Crochetage 20, Discrétion 70, Escalade 30, Intimidation 10, Natation 20, Observation 30, Saut 10, Style 10, Vigilance 40.

Kain Rosencrenz a vingt ans, les yeux verts et des cheveux blonds négligés. Il s'habille généralement avec une gabardine noire, ce qui lui donne l'air d'appartenir à une riche famille bourgeoise de Phaon. Kain vivait heureux avec sa sœur Emily jusqu'à ce qu'un ombre l'instinct s'abatte sur les deux jeunes gens. Apparemment, leurs parents avaient contracté d'énormes dettes envers les bas fonds, c'est pourquoi ils furent assassinés sous couvert d'un accident et tous leurs biens furent confisqués. L'un de considérer que la dette était payée, les créanciers emmenèrent les enfants et les vendirent comme esclaves. Le destin d'Emily est inconnu, mais Kain se retrouva, à seulement treize ans, dans le camp militaire d'un groupe soutenu secrètement par l'Église qui effectuait des incursions dans le territoire du Kushistan. S'il voulait être libre un jour, il devrait tout d'abord d'acquiescer à payer la quantité que l'organisation avait donnée pour lui. Ainsi, alors qu'il n'était qu'un enfant, il apprit tout ce qu'il fallait pour survivre parmi les ombres des champs de bataille. Bientôt, ses supérieurs se rendirent compte qu'il possédait un talent spécial pour tuer et, entre chaque mission, il fut entraîné par quelques assassins orientaux qui appartenaient au groupe. Kain absorba toutes ces connaissances comme une éponge, mû par une seule obsession. Il devait vivre. Il devait survivre à cet enfer coûte que coûte et trouver sa sœur, où qu'elle soit.

Deux ans plus tard, alors qu'il lui restait peu de temps avant d'obtenir sa liberté, il fut envoyé aux côtés de plusieurs camarades dans un petit temple au milieu des montagnes, dans lequel était censé se tenir une réunion secrète de quelques membres de la noblesse du Kushistan. Mais ils ne trouvèrent là que des dizaines de cadavres et quelque chose de sombre, d'inhumain qui, depuis les ombres, commença à les prendre en chasse un par un. Ce n'est qu'à grande-peine que Kain réussit à s'échapper de ce tombeau vivant, en utilisant une grande quantité de poudre pour abattre la colonne principale du complexe, faisant tout s'écrouler. Quel que fut cette chose, si elle avait survécu, il allait lui falloir beaucoup de temps pour arriver à la surface.

Officiellement mort, Kain se fonda dans les ombres et retourna à Phaon, où il s'efforça en vain de trouver une piste sur la destination de sa sœur. « Je ne perdrait plus jamais personne », s'était-il promis. C'est pour cela que, quel qu'en fut le prix, aussi dur que puisse être son destin, Kain s'enveloppa de sa sombre gabardine et poursuivit son chemin.

Remarques & curiosités : Kain utilise une paire d'épées courtes au combat et, comme il est ambidextre, il les manie avec un grand naturel. Pour cette raison, il est capable de lancer deux attaques par round, une première avec 80 en Attaque et une seconde à 70.



Maxwell Krauser

Niveau : 1
Points de Vie : 155
Classe : Maître d'armes
For : 10 Dex : 9 Agi : 7 Con : 10
Pou : 5 Int : 5 Vol : 6 Per : 8
RPsy 70 RMys 30 RPoi 35 RPoi 70
RMal 70

Initiative : 60 Naturelle, 40 Arbalète, 10 Hache de bataille, 40 Hachette
Attaque : 75 Épée bâtarde / Hache de bataille / Hachette
Défense : 75 Épée bâtarde / Hache de bataille / Hachette
Dégâts : 100 Épée bâtarde (à deux mains), 50 Arbalète, 85 Hache de bataille, 60 Hachette
Port d'armure : 75
IP : Plaques partielles ; TR 4 CON 3 PER 2 CHA 3 ELE 2 FR 2 ENE 0

Avantages & désavantages : Infatigable, Régénération basique, Résistance physique exceptionnelle.
Modules & art martiaux : Attaque circulaire, Armes de Barbare, Projéctiles.

Taille : 20 Moyen
Régénération : 5
Fatigue : 13

Compétences secondaires : Équitation 25, Escalade 10, Forge 30, Impassibilité 15, Intimidation 20, Natation 15, Observation 20, Prouesses de force 40, Résistance à la douleur 15, Vigilance 30.

Maxwell Krauser est un individu qui attire vraiment l'attention. Sa taille de plus de deux mètres et son impressionnante musculature ne laissent aucun doute : c'est un homme qui est né pour le combat. Il maîtrise l'usage d'une multitude d'armes et montre toujours une résistance sans pareil aux dommages, ce qui lui a valu le surnom de « Titan de Guerre ».

Originnaire des steppes glacées de Goidar, Maxwell a toujours vécu comme mercenaire, tout comme son père et son grand-père avant lui. Il est d'ailleurs le dernier descendant d'une longue dynastie familiale de guerriers qui, depuis une lointaine époque, ont consacré leur vie à la guerre. Enfant, il grandit sur des champs de bataille, toujours entouré de dangers et de combats. Il ne put faire autrement que de s'habituer à la vie rude et difficile, bien qu'il y prit plus de plaisir que quiconque. Après avoir passé des années à se quereller et à risquer sa vie, il s'unit finalement à un groupe de mercenaires appelé « Les Loups Noirs ». Malheureusement, tout l'escadron fut complètement anéanti par les troupes impériales quand celles-ci attaquèrent Remo sous les ordres d'Elhared. Depuis lors, il a travaillé pour plusieurs patrons mais tous les contrats étaient, d'après lui, des choses sans importance qui ne le mettaient pas réellement à l'épreuve. Maxwell aime le combat par-dessus tout, et bien qu'il déteste la formalité et la rigueur militaire, il souhaite faire ses preuves dans la bataille face à de puissants adversaires. Il adore accepter des emplois qui représentent un défi pour lui et ses compétences ; plus le risque encouru est grand, mieux c'est.

Possessions : armure de plaques partielles, épée bâtarde, hachette, arbalète, 8 carreaux d'arbalète, 8 pièces de bronze.

Illustration © Alieu Cullen

Illustration © Alieu Cullen



Tadeus Griever

Niveau : 1
Points de Vie : 100
Classe : Guerrier convocat
For : 7 Dex : 8 Agi : 6 Con : 7
Pou : 10 Int : 9 Vol : 8 Per : 6
RPsy 35 RMys 45 RPoi 40 RPoi 35
RMal 35

Initiative : 60 Naturelle, 55 Rapière
Attaque : 70 Rapière
Défense : 70 Esquive
Dégâts : 45 Rapière
Port d'armure : 5
IP : aucune

AMR : 20
Niveau de magie : 10 Obscurité

Avantages & désavantages : Apté dans une compétence (Commandement), Don mystique.
Modules & art martiaux : aucun.

Pouvoirs : Invocation (L'Empereur)
Invoquer : 120
Révoquer : 60

Taille : 13 Moyen
Régénération : 1
Fatigue : 7

Compétences secondaires : Commandement 50, Impassibilité 20, Observation 15, Occultisme 20, Persuasion 15, Vigilance 15.

Tadeus est un homme robuste qui frise la trentaine. Il a les yeux sombres, les cheveux châtains et s'habille habituellement comme un riche bourgeois.

L'obscurité à poursuivre Tadeus dès l'instant où il est né. Son père était un invocateur fou qui tua son épouse quand elle tenta de lui échapper avec son fils nouveau-né. Loin de s'attacher au petit, il l'utilla dans un des rituels, espérant le donner comme offrande à la puissante créature qu'il souhaitait voir se manifester. Son appel fut un succès, tout du moins de façon partielle, car il réussit à mener en ce monde Davinel Nux, un Seigneur des Ténébres. Mais l'entité, loin d'écouter les pétitions du sorcier dément, se débarrassa de lui d'un simple geste et resta à observer attentivement l'enfant qui n'arrêta pas de pleurer. Pourquoi Davinel ne tua-t-il pas le bébé, c'est un mystère que personne ne peut expliquer. Peut-être y avait-il à l'intérieur de la sombre créature, beaucoup plus d'humanité que dans le cœur du père de Tadeus.

Quoi qu'il en soit, après avoir pris forme humaine, Davinel recueillit le garçon et s'occupa de l'élever. Il est certain qu'il ne fut pas le meilleur des pères, car il ne pouvait lui consacrer que très peu de temps à cause de son obscur et très chargé emploi du temps personnel, mais en tous les cas il ne le maltraita jamais. Ils voyageaient d'un endroit à l'autre et, quand il le pouvait, Davinel n'hésita ni à lui apprendre à se battre, ni à l'initier aux arts occultes, dans lesquels Tadeus avait rapidement grâce aux soins de son curieux tuteur. Celui-ci, avec le temps, finit même par ressentir quelque chose qui ressemblait à de la fierté envers son protégé. Dans le but de satisfaire son « Père », comme l'appelaient Tadeus, le jeune homme se mit à la tête d'un petit groupe de bourgeois, tandis que dans l'ombre il tissait un vaste réseau d'influences grâce à son charisme personnel.

Mais tout s'écroula inexplicablement quelques années plus tard. Pour des raisons qui restent totalement inconnues, Davinel lui envoya une lettre dans laquelle il lui ordonnait de démanteler de tout son réseau de contacts, de dissoudre la société et de partir pour ne plus revenir. Il n'eut pas besoin de dire plus : Tadeus comprit qu'il ne le reverrait plus jamais.

Même ainsi, l'héritage qu'il lui avait laissé était d'une importance considérable : un pouvoir et une expérience dont Tadeus, en marge de ce que lui réservait le destin, allait savoir profiter.

Remarques & curiosités : durant la période passée à diriger le conclave de bourgeois, Tadeus en profita pour créer un lien avec l'Empereur. L'un des Arcanes mineurs, c'est pourquoi il est désormais capable d'utiliser ses pouvoirs à chaque fois qu'il le désire.

Possessions : raptère, un jeu de cartes, deux habits propres, une valise, 100 écus d'or.

Anne Aslind Shatterlein



Niveau : 1
Points de Vie : 90
Classe : Sorcier mentaliste
For : 5 **Dex :** 7 **Agil :** 6 **Con :** 6
Pou : 10 **Vol :** 9 **Per :** 7
RPhys : 35 **RMys :** 35 **RPsi :** 40 **RPoi :** 35 **RMai :** 35

Initiative : 60 Naturelle
Attaque : 5 Mains nues
Défense : 5 Esquive
Dégâts : 5 Mains nues
Port d'armure : 0
IP : aucune

AMR : 40 **Zéon :** 485
Projection magique : 35 **Niveau de magie :** 26 Création

Avantages & désavantages : Accès à une discipline Psychique, Concentration intense, Consommation psychique, Don mystique, Modules & art martiaux : aucun.

Projection psychique : 30
PPP livres : 5
Talent psychique : 50
Attaches : 1
Pouvoirs psychiques : Télépathie (Analyse mentale, illusion psychique, Lecture mentale).

Taille : 11 Moyenne
Régénération : 1
Fatigue : 6

Compétences secondaires : Danse 20, Évaluation magique 60, Histoire 20, Mémorisation 20, Observation 15, Occultisme 25, Style 20, Vigilance 15.

Anne Aslind est la benjamine de la famille Shatterlein, une importante maison noble de Gabriel. Élevée dans le luxe, la jeune fille est une beauté fragile et délicate, au teint pâle et aux longs cheveux châtain.

Dès le moment de sa naissance, le destin présageait qu'Anne ne serait pas normale. Ses pouvoirs psychiques latents ne tardèrent pas à s'éveiller et elle commença involontairement à écouter les pensées de tous ceux qui l'entouraient. Ce fut une expérience traumatisante pour la petite, surtout le jour où elle découvrit que sa famille s'inquiétait plus de ses titres de noblesse que d'elle. De surcroît, il se trouvait que ses capacités mentales lui provoquaient de terribles douleurs, surtout quand de nombreuses personnes se pressaient autour d'elle. C'est pour cela qu'elle commença à éviter les gens, devenant une jeune femme solitaire et sans amis. A douze ans, lorsqu'elle fut, à l'encontre de ses désirs, officiellement présentée en société, Anne souffrit d'une attaque à cause de la foule et cela faillit lui coûter la vie. Depuis lors, elle s'écarta totalement du monde, s'enfermant dans la grande bibliothèque de son manoir, entouré de la sécurité que lui offraient les livres.

Ni les sciences ni l'apprentissage ne l'intéressaient ; pour elle, la véritable obsession était de comprendre l'origine de sa « malédiction » et apprendre à la contrôler. Elle fit cependant, durant toutes ces années, une importante découverte quand l'une des pensées de son père s'insinua par erreur dans sa tête : il y avait dans les sous-sols de la maison un petit endroit caché que son géniteur avait tenté de garder secret. Il avait appartenu à son grand-père, qui avait étudié les sciences occultes, y investissant une fortune considérable. Anne commença à visiter les lieux plus fréquemment, s'imprégnant de toutes les connaissances arcanes que contenaient ces livres et parvenant à contrôler ses capacités ; comme son arrière, elle-même était née avec le Don de la magie. Finalement, elle fut même capable de comprendre en quoi consistaient ses pouvoirs mentaux et, avec de grands efforts, elle réussit enfin à les contrôler.

Mais n'y eut pas de repos pour Anne. Juste alors qu'elle pensait qu'elle pourrait avoir un peu de paix et être capable de s'offrir aux gens, ses parents lui annoncèrent qu'elle devait épouser un noble important. Non seulement cet homme avait cinq fois son âge, mais en plus ses sombres et cruelles pensées rendaient la jeune fille malade chaque fois qu'il s'approchait d'elle. Pour cette raison, alors qu'il restait un an avant la cérémonie, Anne prit ses parents de lui permettre de faire un petit voyage à travers le monde, ce qu'ils acceptèrent de bon gré afin de se débarrasser temporairement de leur problématique enfant.

Anne fut son passé : au fond d'elle-même, elle souhaitait briser tous les liens avec sa famille et mener une vie normale. Même ainsi, elle est consciente que ses capacités et ses connaissances le lui permettent difficilement.

Possessions : deux valises, quatre habits de bonne qualité, un sceau familial, 150 écus d'or.

Lamyra Maximov



Niveau : 1
Points de Vie : 90
Classe : Convocateur
For : 5 **Dex :** 8 **Agil :** 7 **Con :** 6
Pou : 9 **Int :** 9 **Vol :** 9 **Per :** 7
RPhys : 35 **RMys :** 30 **RPsi :** 40 **RPoi :** 35
RMai : 35

Initiative : 60 Naturelle
Attaque : 10 Poignard rituel
Défense : 5 Esquive
Dégâts : 30 Poignard rituel
Port d'armure : 0
IP : aucune

AMR : 20 **Zéon :** 570
Projection magique : 10 **Niveau de magie :** 20 Essence

Convoquer : 120
Dominer : 90
Arcanes : La Papesse

Avantages & désavantages : Don mystique, Récupération de magie rapide.
Modules & art martiaux : aucun.

Taille : 10 Moyenne
Mouvement : 7
Régénération : 1
Fatigue : 6

Compétences secondaires : Équitation 15, Évaluation magique 35, Histoire 20, Intimidation 20, Mémorisation 20, Natação 10, Observation 15, Occultisme 90, Style 15, Vigilance 25.

Lamyra est, dans tous les sens du terme, la dernière descendante d'une famille de sorcières qui, depuis six générations, ont été instruites dans la maîtrise des sciences occultes.

À dix-sept ans, elle participa avec sa mère et ses deux sœurs au rituel le plus complexe que sa famille ait pratiqué en plusieurs générations. Tout semblait bien se passer mais, au lieu de l'entité qu'elles tentaient d'appeler, ce furent trois esprits obscurs qui se manifestèrent, se faisant appeler les Pillards. Bien qu'affaiblis par leur manifestation, les spectres monstrueux essayèrent de se débarrasser des convocatrices, entamant un combat d'ampleur considérable. L'un d'eux put être retenu et enlèvement dans un joyau, mais les deux autres s'échappèrent dans différentes directions pour se nourrir d'âmes et récupérer leurs forces perdues. À l'encontre des conseils de sa mère, qui était totalement exténuée, Lamyra partit à leur recherche juste à temps pour découvrir que l'un des Pillards avait détruit pratiquement tout le village voisin. En vain, elle tenta d'enfermer la créature, mais en fait elle eut beaucoup de chance de sortir vivante de l'affrontement. Épuisée, elle perdit connaissance, restant deux jours durant entre la vie et de la mort.

Mais lorsqu'elle se réveilla, remise, Lamyra ne pouvait imaginer que l'horreur n'avait fait que commencer pour elle. Apparemment, alors qu'elle était inconsciente, les rares survivants du hameau avaient réussi à prendre contact avec un Haut Inquisiteur qui, de très loin, avait ressenti la destruction causée par les créatures. Il ne tarda pas à se présenter au milieu des ruines du village et détruisit le second Pillard mais, pensant que les Maximov les avaient volontairement libérés, il mit le feu à leur maison et exécuta apparemment toute la famille. Quand elle arriva à ce qui avait été son foyer, Lamyra ne put rien faire d'autre que pleurer.

Réunissant toute sa volonté, elle sécha ses larmes, ramassa ce qu'elle trouva de valeur et se prépara à partir. Elle sait que, quelque part, se cache toujours le trône et le plus puissant des Pillards, se nourrissant d'une infinité d'âmes humaines. C'est elle qui l'a amené en ce monde et c'est sa responsabilité d'en finir avec lui.

Remarques & curiosités : au fil des ses années d'études, Lamyra a réussi à sceller un pacte avec l'Arcane connu comme la Papesse, réussissant à résoudre son énigme avec beaucoup d'ingéniosité. De plus, Lamyra a à son service un petit esprit ténébreux appelé babelion (qu'elle nomme affectueusement « Babe »). La créature est contrôlée par la jeune fille et est liée à un poignard rituel. Malgré son essence ténébreuse, Babe est très attaché à sa maîtresse et il serait très improbable qu'il l'attaque, même s'il réussissait à se libérer. Lamyra n'a pas encore décidé si elle doit ou non faire de Babe son familier, au cas où elle rencontrerait, au long de ses voyages et de ses études, une entité plus appropriée pour forger un tel lien. Les caractéristiques de Babe sont décrites ci-dessous.

Possessions : poignard rituel (avec une créature liée à l'intérieur), quelques ustensiles de cuisine, un habit propre, quelques bougies et peintures, un sac à dos, 3 écus d'or.

BABELION

SPECTRE OBSCUR MINEUR

Niveau : 1 **Catégorie :** Animique, élémentaire 15
Points de Vie : 90
Classe : Assassin
For : 5 **Dex :** 8 **Agil :** 8 **Con :** - **Pou :** 6 **Int :** 6 **Vol :** 6 **Per :** 8
RPhys : 35 **RMys :** 35 **RPsi :** 35 **RPoi :** 35 **RMai :** 35

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 65 Griffes d'ombre
Défense : 60 Esquive
Dégâts : 40 Griffes d'ombre TR
IP : aucune

Capacités primordiales : Aucun besoin physique.
Pouvoirs : Arme naturelle ; griffes d'ombre (Effet mystique rajouté : Douleur). Forme scellée, interaction avec le monde, Vision nocturne.

Taille : 12 Moyen (Var.) **Régénération :** 1
Mouvement : 8 **Fatigue :** Infatigable

Compétences secondaires : Camouflage 45, Discrétion 50, Escalade 20, Impassibilité 25, Intimidation 15, Observation 30, Vigilance 40.

Un babelion est un esprit obscur mineur type qui apparaît dans les lieux de la Vie où les enfants ont beaucoup souffert. D'habitude, il ne vient pas dans le monde matériel mais, en de rares occasions, ils sont attirés vers notre réalité par la douleur des petits. Ils ne sont pas particulièrement maléfiques, mais ils détestent les adultes qui maltraitent les gens sans défense. S'ils rencontrent ce type d'individu, ils prendront plaisir à les abattre de la manière la plus douloureuse possible. Et ils sont particulièrement imaginatifs lorsqu'il s'agit de tuer...

Ils apparaissent généralement sous la forme d'un petit animal inoffensif et à l'air sympathique que seuls les enfants, les visionnaires et les fous peuvent voir. Cependant, leur véritable aspect est celui d'un nuage de fumée au visage squelettique et avec deux longues extrémités terminées par de funestes griffes.

Quand ils se manifestent dans le monde, ils errent chaotiquement sans rester longtemps au même endroit, même si parfois ils se prennent d'affection pour un petit qui arrive à les voir et restent longtemps avec lui. Il est d'ailleurs fréquent que les « amis invisibles » de certains enfants soient, en réalité, des babelions. Quand leurs camarades grandissent et cessent de les voir, ils s'en vont vers un autre lieu où passer quelques temps. À noter qu'ils détestent les chats et les fuient à chaque fois que c'est possible.

Babe, l'esprit au service de Lamyra, est avec elle depuis son enfance et s'est donc pris d'affection pour sa maîtresse. Il prend la forme d'un petit dragon noir, et ce n'est que lorsqu'elle lui ordonne de se transformer et de libérer tout son pouvoir qu'il reprend son aspect réel. Malgré le lien et la domination, il accepte de bon gré presque tous les ordres qu'il reçoit, car ils ne vont généralement pas à l'encontre de sa nature.

MODUS OPERANDI

les babelions n'ont pas une façon d'agir commune et chacun d'entre eux utilise ses propres méthodes pour approcher les gens, même si le plus habituel consiste à utiliser leurs bonnes capacités de subterfuge. Ils passent généralement tout leur temps sous leur forme la plus inoffensive et ne libèrent leur pouvoir que lorsqu'ils vont passer à l'attaque. Étant donné qu'ils sont virtuellement invulnérables sauf contre les attaques surnaturelles, il est très difficile de les détruire complètement. En tant qu'élémentaires obscurs, ils subissent des dégâts accrus face aux attaques basées sur la lumière. Ils n'ont aucun point faible sous aucune de leurs deux formes.

Forme scellée : tant qu'ils restent sous leur forme scellée, les babelions sont invisibles pour toute personne normale. Seuls les enfants et ceux qui peuvent voir les créatures spirituelles sont capables de les percevoir. De la même manière, ils sont immunisés contre toute attaque conventionnelle qui n'est pas capable de nuire à l'énergie.

Forme réelle : sous leur forme réelle, ils perdent leur invisibilité et peuvent être vu par n'importe qui comme un épais nuage noir. Même comme ça, ils sont par essence invulnérables aux attaques conventionnelles. Les babelions ne peuvent prendre leur forme réelle dans les endroits très éclairés.

Griffes d'ombre : malgré le fait qu'elles sont immatérielles, un babelion peut utiliser ses griffes pour attaquer des cibles corporelles tout à fait normalement. Elles sont l'équivalent d'une arme tranchante avec Fracassement 0. De plus, leur contact provoque une terrible souffrance spirituelle, et quiconque recevra leurs dégâts devra donc réussir une RPhy à 60 ou succomber à l'état de Douleur. Ils ne peuvent utiliser leurs Griffes d'ombre que s'ils sont sous leur forme réelle.

Jin Chao Lan

Niveau : 1
Points de Vie : 120
Classe : Tao
For : 8 **Dex :** 10 **Agil :** 8 **Con :** 8
Pou : 6 **Int :** 6 **Vol :** 6 **Per :** 7
RPHy 40 **RMys** 35 **RPsy** 35 **RPoi** 40
RMal 40

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 85 Art martiaux (style Fou Lan) + 75 Attaque supplémentaire (Tae Kwon Do)
Défense : 85 Art martiaux (style Fou Lan)
Dégâts : 40 Art martiaux (style Fou Lan)
Port d'armure : 10
IP : aucune

Avantages & désavantages : Adroit, Apte dans un champ de compétences (athlétique).
Modules & art martiaux : Kung Fu, Aikido, Shotokan, Tae Kwon Do, Désarmement.

Taille : 16 Moyenne
Mouvement : 8

Compétences secondaires : Acrobates 30, Athlétisme 30, Escalade 40, Habileté manuelle 55, Natation 30, Observation 15, Saut 40, Style 25, Vigilance 25.

Jin Chao Lan est un beau jeune homme aux yeux sombres et aux cheveux longs attachés en catogan. Il a un tatouage ornemental sur tout le corps représentant un dragon.

Certains personnes naissent avec un talent spécial pour les arts martiaux ; Jin Chao Lan est l'une d'elles. Fils d'un important maître de Kung Fu de Shivat, Jin a montré dès son plus jeune âge une dévotion sans pareil envers l'entraînement et les techniques martiales de son père. Cependant, loin de se satisfaire de la maîtrise d'une seule école, il s'inscrivait avec de nombreux maîtres, ajoutant de nouveaux styles à son propre système de combat, qu'il appela Kung Fu Fou Lan. Jeune et téméraire, Jin se croyait invincible jusqu'à ce que sa route croise celle de Shao Lu Ming, un maître du Maishen qui vainquit le jeune homme en seulement deux mouvements. « Tu as du talent, mon garçon, beaucoup plus que tu ne le crois. Mais tant que tu ne seras pas capable de voir au-delà du bout de ton nez, tu ne pourras jamais le comprendre. » Sur cette phrase énigmatique, Lu Ming partit, laissant Jin submergé par plus d'émotion qu'il n'en avait jamais ressentie auparavant. Interprétant librement l'étrange conseil, il a décidé à vingt et un ans d'entreprendre un voyage à travers le monde pour trouver de nouveaux adversaires et perfectionner sa technique, jusqu'à devenir un jour un maître sans pareil, reconnu par Maishen lui-même. S'il y arrivera ou pas, seul le temps le dira.

Par dessus tout, Jin méprise ceux qui font uniquement confiance aux armes. D'ailleurs, il prend énormément de plaisir à monter à ceux qui rejettent les arts martiaux la grande erreur qu'ils commettent.

Remarques & curiosités : associant le Module de désarmement à l'avantage Adroit, Jin possède une incroyable capacité pour désarmer ses adversaires, étant donné qu'il n'applique qu'un -20 à sa compétence quand il réalise la manœuvre en question et qu'il ajoute toujours +3 au test opposé de caractéristiques grâce à l'avantage.

Possessions : deux kimonos, des rations de voyage (pour 5 jours), un sac de voyage, 1 écu d'or.



Vladimir Nux

Niveau : 1
Points de Vie : 120
Classe : Mage de bataille
For : 7 **Dex :** 8 **Agil :** 6 **Con :** 8
Pou : 10 **Int :** 10 **Vol :** 5 **Per :** 6
RPHy 40 **RMys** 45 **RPsy** 30
RPoi 40 **RMal** 40

Initiative : 60 Naturelle, 40 Salaedra (Glaive +5)
Attaque : 80 Salaedra (Glaive +5)
Défense : 70 Salaedra (Glaive +5)
Dégâts : 70 Glaive +5
Port d'armure : 5
IP : aucune

AMR : 30
Zéon : 555
Projection magique : 65 Offensive, 70 avec Salaedra
Niveau de magie : 20 Feu

Avantages & désavantages : Artéfact, Dispense de gestes, Don mystique, Phobie sévère.
Modules & art martiaux : Maniement offensif des sorts.

Taille : 13 Moyen
Mouvement : 6

Compétences secondaires : Évaluation magique +5, Histoire 20, Mémorisation 20, Observation 15, Occultisme 20, Science 20, Vigilance 25.

Peu de gens sont aussi plongés dans le mystère que Vladimir. On ignore quel peut être son âge exact, mais il a apparemment un peu plus de trente ans. Il a les yeux gris et les cheveux noirs, qu'il porte habituellement longs et peu soignés.

Vladimir n'a aucun passé. Tout ce qu'il peut se rappeler, c'est son nom et le visage d'une femme. Il s'est réveillé entouré de sang au milieu de ruines à Alberia, bizarrement accourré et avec une curieuse épée entre les mains. Ignorant qu'il était et ce qu'il faisait là, il tenta de faire des recherches dans les environs, mais il ne trouva rien qui puisse lui donner une piste sur son identité.

Déconcerté, il ne tarda pas à trouver des villages proches où il découvrit rapidement qu'il devait faire attention à ne pas utiliser ouvertement ses habiletés mystiques s'il ne souhaitait pas avoir de problèmes avec l'Église. Même ainsi, il n'hésita pas à en profiter, de même que de ses considérables compétences martiales, afin d'obtenir l'argent nécessaire pour payer ses voyages et commencer ses recherches.

Son obsession pour la découverte de son identité se concentre à présent sur la manière de retrouver l'étrange femme qui apparaît dans ses souvenirs. Bien que difficile, c'est la seule piste qui puisse le conduire à la découverte de sa véritable identité et à savoir pourquoi il possède de pareilles compétences magiques. Néanmoins, il craint au fond de lui-même que les réponses qu'il pourrait trouver ne soient bien pire que de rester plongé dans l'ignorance...

Possessions : Salaedra, un sac de voyage, des rations de voyage (pour 1 jour), 1 écu d'or.

Remarques & curiosités : Vladimir ressent une étrange frayeur envers les corbeaux. Comme s'ils lui rappelaient une sombre part de son passé, à chaque fois qu'il voit un de ces oiseaux noirs, une peur inexplicable s'empare de son corps et de son âme, lui permettant difficilement de contrôler ses actes. Vladimir possède en plus un artefact surnaturel se présentant sous la forme d'un glaive appelé Salaedra. Les caractéristiques de cet objet sont les suivantes :

Salaedra, glaive

Salaedra est le nom de l'épée que porte Vladimir. On ignore quelles sont les origines de l'arme, mais elle se trouvait à ses côtés quand il s'est éveillé. Salaedra a une forme légèrement inhabituelle, avec des dizaines de runes inscrites le long de sa lame et une chaîne au pommeau.

—**QUALITÉ EXCEPTIONNELLE :** malgré sa forme étrange, Salaedra est l'équivalent d'un glaive de qualité +5. Ce bonus est plus dû à la magie de l'objet qu'à la qualité de sa facture.

—**PUISSANCE SURNATURELLE :** salaedra n'améliore pas seulement les compétences d'attaque et de défense ; en projetant les sortilèges à travers sa lame, elle donne aussi un bonus de +5 à la Projection magique de son porteur.

—**YEUX DE METAL :** la lame de Salaedra est couverte d'yeux, grâce auxquels le porteur peut sentir son environnement lorsqu'il la brandit. En termes de jeu, elle offre un bonus de +20 aux compétences sensibles de son utilisateur et lui permet de voir à travers eux. Il est par exemple possible de faire dépasser l'épée d'un coin pour observer ce qui se passe derrière sans se mettre en danger.



Malcolm Frost

Niveau : 1
Points de Vie : 115
Classe : Virtuose martial
For : 7 **Dex :** 8 **Agil :** 10 **Con :** 8
Pou : 7 **Int :** 6 **Vol :** 6 **Per :** 8
RPHy 40 **RMys** 35 **RPsy** 35 **RPoi** 40
RMal 40

Initiative : 70 Naturelle, 35 Arankar double
Attaque : 80 Arankar double
Défense : 80 Esquive
Dégâts : 75 Arankar double
Port d'armure : 5
IP : aucune

DI : 30
Pouvoirs du Ki : Contrôle du Ki, Extension de l'aura à l'arme, Extrusion de Ki, Utilisation du Ki.

Accumulations : For 1 Dex 4 Agil 4 Con 1 Pou 2 Vol 1
Ki : For 7 Dex 25 Agil 25 Con 8 Pou 15 Vol 6
Techniques : Celeritas : Excisum Aëris.

Avantages & Désavantages : Maître martial (x2), Récupération du Ki.
Modules & art martiaux : aucun.

Taille : 15 Moyen
Mouvement : 10

Compétences secondaires : Acrobates 50, Athlétisme 35, Escalade 20, Habileté manuelle 25, Natation 25, Observation 20, Saut 15, Style 15, Vigilance 30.

Malcolm Frost est un homme de vingt-quatre ans, aux cheveux blonds, aux traits bien dessinés et avec une impressionnante constitution physique. Il s'habille de vêtements très extravagants, combinant le style de Sygja et ses ornements avec les habits traditionnels de l'Empire.

Frost est un membre de la Fraternité de Seth, une société secrète d'artistes martiaux et de combattants qui travaille pour les Rois de Sygja depuis plusieurs siècles. Le cas de Malcolm est particulier ; il s'agit de l'un des rares membres qui ne soit pas natif, mais il fut entraîné à cause

de la proche relation de ses parents avec la Fraternité (tout deux lui avaient fourni une aide importante de par le passé) et de son talent naturel. Le jeune garçon grandit, fier de ses capacités, conscient que ses connaissances et ses pouvoirs dépassaient ceux des « gens normaux ». Avec le temps, il réussit à maîtriser une foule de pouvoirs du Ki, et même le début de quelques techniques. Malheureusement, après les incidents qui firent chanceler l'Empire, les étrangers commencèrent à être de plus en plus mal vus par le peuple sygien et Malcolm se vit obligé de quitter la principauté pour éviter les problèmes. Une fois de plus, c'était quelque chose d'inhabituel dans les règles de la Fraternité, mais étant donné qu'il n'était pas responsable de la situation, une nouvelle exception fut faite et on le laissa partir. Aujourd'hui, Malcolm continue de s'entraîner avec soin et de d'affiner ses compétences dans la Poursée intérieure du Ki, même s'il attend par-dessus tout le jour où il pourra vraiment l'utiliser.

Remarques & curiosités : Malcolm a été entraîné pour utiliser l'arankar à double tranchant, une arme d'origine sygienne très peu répandue sur le reste du continent. Il se compose d'une énorme lame, avec une sorte de bâton métallique à l'arrière qui sert de manche et qui, en règle générale, est utilisée avec les deux mains afin de pouvoir garder l'équilibre. Les caractéristiques de l'arankar ne se trouvent pas exposées dans le livre de base et nous les donnons donc ci-dessous : Dégâts 60, Initiative -15, Force requise 7, Mode Primaire Tranchant, Solidité 14 et Fracasement 4. Comme règle spéciale, l'arankar permet de faire une seconde attaque par round comme si on utilisait une arme supplémentaire, mais avec seulement un malus de -10 en Attaque. Par conséquent, il est considérablement plus difficile à utiliser, c'est pourquoi on lui applique la règle spéciale Complexe, et il ne double pas le bonus de Force du personnage, même si on l'utilise à double mains.

Possessions : arankar, un habit propre, des rations de voyage (pour 1 jour), un sac à dos, 8 écus d'or.



À présent, le voyage peut commencer...

Rêves.

Ces fragments de mort....

Comme je les hais.

Magnus

« Une ombre dans les rêves » est un scénario d'initiation pour Anima : Beyond Fantasy destiné à un groupe de trois à cinq personnages de premier ou second niveau. Les événements qui s'y déroulent commencent par placer les personnages dans une situation critique contre de simples soldats rebelles mais, bien qu'eux ne le sachent pas, ils se verront bientôt plongés au sein de l'affrontement entre deux forces surnaturelles obscures.

« Une ombre dans les rêves » est divisée en trois parties. Trois à quatre séances sont généralement nécessaires pour l'achever même s'il est possible, si les joueurs souhaitent être très consciencieux dans leurs recherches, qu'elle se prolonge. Deux de ses segments, le premier et le troisième, sont remplis d'une action effrénée, alors que le second demande d'explorer et de se mettre en contact avec plusieurs PNJ. À partir de maintenant, toutes les informations sont réservées au Meneur de Jeu.

En guise de préliminaires

Géographiquement, cette partie se déroule dans la principauté de Gabriel et sur une petite île de la Mer Intérieure, bien qu'il serait facile à tout Meneur de Jeu de déplacer l'action dans un autre lieu plus en accord avec ses besoins. Il suffit qu'il possède une grande métropole d'où puissent partir les personnages et une côte toute proche. On y parle également de plusieurs organisations et personnages notoires de Gala, comme Tol Rauko ou le Seigneur des Cauchemars Malekith. Quoique ces informations ne soient pas vitales pour comprendre le déroulement des événements, il est intéressant d'avoir une idée générale de qui ils sont et de leur fonctionnement, pour approfondir la trame. Il est donc recommandé de lire d'abord les **Chapitres XVIII, XIX et XX** du livre des règles de base.

Pour finir, peut-être serait-il souhaitable que les personnages se connaissent avant d'entamer le voyage, bien que ce ne soit pas obligatoire. « Une ombre dans les rêves » est envisagée de manière à ce que tous soient obligés de collaborer dès le début s'ils veulent survivre, dans l'attente que se crée par la suite chez eux un certain sens du groupe, ayant vécu une expérience si importante. En réalité, c'est la seule chance qui leur est offerte...

Les débuts

La partie commence lorsque les joueurs montent à bord de La Dame pour son baptême de l'air. Il s'agit, sans aucun doute d'un événement important, que les gens attendent depuis des jours.

AUPARAVANT...

Il y a un peu plus d'un an, le conseil des commerçants qui gouverne la principauté de Gabriel a chargé le Prince Lucanor Giovanni, de Lucresco, de construire un zeppelin qui ferait la fierté de leur pays. Grâce à lui, Gabriel a l'intention de prouver à d'autres royaumes sa supériorité artistique et économique. D'ailleurs, le fait d'avoir choisi Archange, la capitale du Sacro-saint Empire, comme destination pour le voyage inaugural n'est autre qu'une provocation ouverte envers ses

anciens gouvernants. Malheureusement, l'événement a attiré l'attention de passagers fort peu agréables qui, pour une raison ou pour une autre, n'ont pas l'intention de permettre au dirigeable de réaliser un voyage sans incidents.

Le premier groupe est composé d'un petit escadron de militaires renégats qui veulent désertir Gabriel. Edmond Sadler, capitaine de l'unité qui est chargé de la protection de La Dame, a reçu une somme d'argent considérable pour détourner le zeppelin et le déposer quelque part à Togarni. Grâce à son charisme, il a réussi à convaincre nombre de ses hommes pour qu'ils le suivent et il a l'intention de prendre le contrôle de l'appareil une fois qu'il sera en plein vol.

Le second individu intéressé par le zeppelin est une entité surnaturelle qui se fait appeler Raptor et compte le diriger vers les abords d'une petite île de la Mer Intérieure, afin d'entamer l'ibas un complexe rituel mystique. Ses raisons sont, pour le moins, beaucoup plus complexes...

ET DANS LES OMBRES...

Plus d'une décennie auparavant, Malekith, Prince des Corbeaux, affronta une puissante Dame des Cauchemars prénommée Sélénie pour prendre le contrôle d'un emplacement important dans la Velle. La jeune femme perdit le conflit et se vit obligée de se réfugier dans le monde réel dans le but de récupérer ses forces amoindries. Malheureusement pour elle, elle attrapa durant cette période l'attention de Tol Rauko, les chasseurs du surnaturel, dont les agents profitèrent de la faiblesse de son état pour la capturer et l'emmenèrent vers leur île. Cependant, sachant que son pouvoir s'accroissait, les templiers craignaient qu'elle ne se libère avant d'atteindre leur destination, raison pour laquelle ils choisirent de la contenir en utilisant un ancien artefact qu'ils avaient mis sous scellés plus d'un siècle auparavant : le Flauros.

Mais le destin se retourna contre Tol Rauko, car durant la traversée de la Mer Intérieure en direction de leur forteresse, une puissante tempête fit sombrer leur navire, tuant tout l'équipage. C'est ainsi que les restes de la nef-prison finirent par s'échouer sur les récifs d'une petite île appelée Corvinus, où Sélénie resta en léthargie à cause de l'influence de l'artefact.

Mais la Dame des Cauchemars n'était pas la seule prisonnière qui se trouvait sur l'embarcation. Dans une autre des cellules mystiques voyageait Galael, un spectre mineur qui avait autrefois servi Malekith. Libéré par l'impact contre les rochers, il se rendit immédiatement compte de qui était Sélénie et de ce qu'il pourrait arriver à faire d'elle, en utilisant correctement le Flauros. Il la conduisit, encore endormie, jusqu'à l'intérieur d'une vieille cathédrale abandonnée où il l'enferma en utilisant l'artefact. Plus il tenta de contrôler ses pouvoirs, bien qu'il ne tardât point à se rendre compte que les capacités de la Dame des Cauchemars échappaient de loin à sa compréhension. Grâce à son acharnement, il réussit néanmoins à se synchroniser avec une petite partie d'elle et, se croyant prêt, il tenta de plonger l'île entière dans la Velle pour obtenir de plus grands pouvoirs. La tentative se solda par un échec, mais la frontière entre les deux mondes s'en trouva très affaiblie, dotant Galael d'un certain contrôle sur l'endrol. Sans perdre un seul instant, il utilisa de nouveau l'énergie de Sélénie pour lever une barrière invisible qui empêcherait la sortie ou l'entrée dans Corvinus, tout en sachant que son essai raté aurait probablement attiré l'attention d'une puissante entité de la Velle.

Une fois qu'il se sentit en sécurité derrière ce mur, l'ego de Galael commença à grandir démesurément. Il prit une apparence humaine possédant le corps de l'un des templiers décedés et se présenta devant les villages comme étant le nouveau seigneur de l'île, le Marquis de Cavalanti. Depuis lors, il s'alimente des émotions négatives de ses vassaux, accumulant très lentement du pouvoir dans l'espoir de transporter finalement Corvinus dans la Velle et de contrôler l'ibas complètement les pouvoirs de Sélénie.

Mais comme l'avait craint le spectre, ces événements ne passèrent pas complètement inaperçus de Malekith qui, sans savoir ce qui était arrivé exactement, fit enquêter ses agents. Après des semaines de recherches, tant dans le monde réel que dans la Velle, ses serviteurs réussirent à lui donner une idée approximative de ce qui s'était passé et de la demeure actuelle de Sélénie. Cette découverte le surprit et lui plut : bien qu'elle ait été son ennemie de par le passé, il ne nourrissait en réalité aucune inimitié envers elle ni ne lui en voulait particulièrement. C'avait été un adversaire digne et intelligent qui avait su accepter la défaite et lui échapper comme bien peu l'auraient fait. Mais Galael était une affaire toute différente... Le Prince des Corbeaux ne pouvait supporter l'idée que l'un de ses serviteurs se rebelle contre lui et, ce qui était encore pire, que cette insignifiante créature prétende être son égal. Étant donné qu'il est pour le moment incapable d'abandonner Graven (et il n'a pas l'intention de le faire pour une histoire d'importance si minime), il a envoyé Raptor, l'un de ses nombreux agents, pour en finir avec le renégat et faire un exemple parmi les siens. Le problème, c'est qu'il exécuteur de Malekith a été incapable de traverser la barrière infructueuse et des bateaux coulés, il a décidé de chercher une autre méthode pour s'y glisser. Lorsqu'il a entendu parler du voyage inaugural de La Dame et a découvert que son trajet passait près du domaine de Galael, Raptor imagina la possibilité d'utiliser le zeppelin comme porte vers l'intérieur de l'île, car la partie supérieure de la barrière serait probablement beaucoup plus faible, une attaque aérienne étant insoupçonnée. Son plan est très simple : une fois que La Dame sera près de Corvinus, il tentera d'en prendre le contrôle et de provoquer une hystérie collective parmi ses occupants, afin que leurs fortes émotions ouvrent momentanément un accès à la Velle dont il profitera. Mais même Raptor ne pouvait imaginer qu'il ne serait pas le seul à s'intéresser au zeppelin...

Illustration © Wen Yen Li

PREMIÈRE PARTIE : LE VOYAGE DE LA DAME

La Dame est une vision vraiment impressionnante. Il s'agit d'un gigantesque zeppelin à trois corps unis entre eux par quatre longues passerelles de métal. Toute la structure est joliment taillée d'une manière aussi aérodynamique qu'ostentatoire qui tente d'imiter le style des navires royaux de la principauté. Les deux chaloupes latérales sont destinées aux voyageurs et à leurs cabines, alors que dans le corps central se trouvent la cale et la passerelle de manœuvre.

Les personnages monteront sur l'île gauche de La Dame au sein d'une énorme foule qui est venue assister à son décollage. Le conseil des commerçants de Gabriel n'a pas regardé à la dépense pour fêter le voyage inaugural : c'est pourquoi, entre les confettis et les orchestres, des milliers de badauds observent émus les voyageurs qui embarquent sur le navire.

En arrivant sur la plate-forme, un contrôleur leur demandera leur billet et les conduira à travers un luxueux couloir recouvert de moquette jusqu'à l'énorme salon central (1). Dans cette pièce se trouvent assis tous les voyageurs de la chaloupe gauche du zeppelin : une vingtaine d'individus, pour la plupart des bourgeois bedonnants, des jeunes filles et des enfants, en plus de quatre soldats qui surveillent les sorties. S'ils ne se connaissent pas déjà, en raisons de divers avatars du destin (et il se trouve que les individus possédant de la Gnose s'attirent les uns les autres), tous les PJ devront s'asseoir à la même table.

Une fois qu'ils seront à leur place et que La Dame aura décollé (un spectacle qui mérite d'être vu), les soldats leur annonceront qu'ils ne peuvent abandonner la pièce jusqu'à ce que les cabines soient complètement habitées, dans quelques heures. Pendant ce temps, ils peuvent se distraire avec les superbes vues des écouilles et quelques rafraîchissements. Voilà une occasion fantastique pour que les personnages puissent commencer à parler un moment entre eux et

faire connaissance. Si l'un d'eux trouve bizarre une si longue attente et insiste pour en connaître la raison, le garde interrogé se contentera de hausser les épaules et de lui dire que les dirigeables ne sont pas comme les bateaux et que c'est le temps réglementaire établi.

La seule cause justifiée pour laquelle quelqu'un pourrait réussir à sortir de la pièce serait pour aller aux toilettes et il le fera toujours sous escorte. Cependant, le premier PJ à le faire entendra deux militaires se disputer au bout du couloir (s'il réussit un test de Vigilance TDF, il pourra même entendre des phrases comme « Ne soit pas stupide ! Tu ne peux pas reculer maintenant. » avant que ceux-ci ne se rendent nécessairement compte de sa présence).

Quant aux serveurs qui s'occupent de la nourriture et de la boisson, ils sont toujours très prévenants et agréables.

Au cas où quelqu'un leur prêterait une attention particulière, il pourra se rendre compte qu'au bout d'un certain temps, ils sembleront quelque peu nerveux. Si on les interroge, ils répondront simplement que c'est la première fois qu'ils volent et qu'ils ne se sont pas encore habitués à la sensation.

Finalement, en milieu d'après-midi, quatre heures et demie après le début de la traversée, alors que le zeppelin survole déjà la Mer Intérieure, tous les événements qui se trament vont véritablement commencer.

Subitement, un cinquième soldat fait irruption dans le salon, une épée dans une main et une arbalète chargée dans l'autre, exigeant l'attention de tous les passagers. Les quatre autres, qui attendaient le signal, dégainèrent leurs armes en couvrant immédiatement les sorties. Au milieu des cris effrayés des assistants, le nouveau venu annonce avec sarcasme que le dirigeable se trouve sous le contrôle de son capitaine et que tous vont être exécutés pour trahison. Et il ne tardera pas à commencer à mettre ses menaces à exécution...

Son plan est simple : quatre d'entre eux attendent aux portes, épée en main, quelconque serait vaillant ou stupide pour s'approcher d'eux, tandis que le cinquième leur tire dessus avec l'arbalète. Voud le moment où les PJ devraient se voir obligés à intervenir pour arrêter le massacre et se sauver eux-mêmes. Quand le combat commencera, presque tous les passagers, femmes et enfants pour la plupart, se cachent sous les tables ou les fauteuils, priant pour leur vie. Il est hautement improbable que l'un d'eux tente d'intervenir et, en réalité, cela ne servirait pas à grand-chose qu'il le fasse. Dès le moment où les militaires se rendront compte que les personnages sont un peu plus que de simples bourgeois, ils abandonneront les sorties et se concentreront uniquement sur eux. Seuls trois membres du groupe sont des soldats expérimentés, mais ils sont sûrs qu'à eux tous ils pourront faire un sort à leurs adversaires. Au milieu du combat (mais seulement au cas où il durerait plus de quatre rounds, bien sûr), le zeppelin fera un brusque mouvement et commencera à descendre lentement (du au fait que Raptor a commencé à agir). Tous ceux qui sont debout devront faire un test d'Acrobatie MOY ou d'Agilité avec un malus de -2 à la caractéristique, s'ils ne veulent pas tomber à plat ventre.

Une fois le combat terminé, il n'est pas nécessaire d'avoir beaucoup d'imagination pour se rendre compte que le pire reste à venir et que rester sans rien faire n'est pas la solution. Tôt ou tard, les autres soldats se rendront compte de l'échec de leurs compagnons et en plus, bien que lentement, il ne fasse aucun doute que La Dame se dirige vers la mer.

Le prochain mouvement est entre les mains des joueurs.

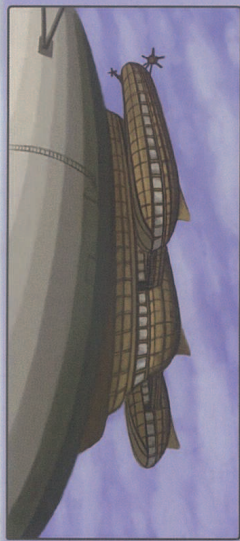
LA DAME

La Dame est agencée comme suit (consulter le Schéma n° 1, sur cette même page):

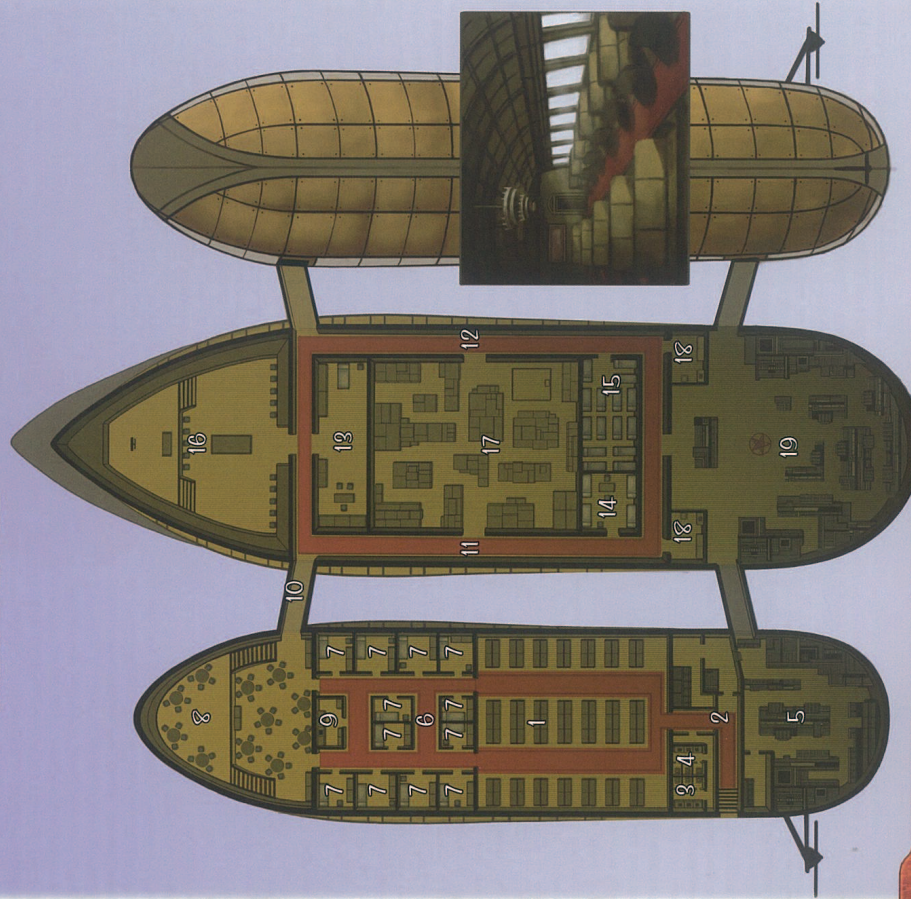
1. LE GRAND SALON : il s'agit de l'immense salle centrale de l'aile gauche du zeppelin, où les personnages sont conduits en montant. C'est une grande pièce d'environ cinquante mètres de long sur trente de

large, décorée avec un luxe tapageur. Plusieurs statues de marbre de sculpteurs connus décorent les lieux, ainsi que des tapis hors de prix et un grand lustre au plafond. Il y a trois rangées de fauteuils confortables qui laissent la place pour deux larges allées latérales.

Les portes sont de solides constructions de chêne taillé où étaient situés les quatre soldats, deux près de celles qui conduisent aux chambres (6) et deux autres pour celle du couloir de sortie (2).



SCHEMA 1: LA DAME



2. COULOIR D'ENTREE : il s'agit du spacieux couloir par lequel on monte à bord de La Dame. Les escaliers mènent jusqu'à la porte d'embarquement qui est à présent fermée de l'intérieur comme de l'extérieur. Dans la direction opposée, on arrive à la salle des machines (5), dont la porte a été bloquée par les renégats. La serrure est désormais complètement inutilisable et la seule manière de passer est donc de l'enfoncer (on peut la considérer comme une porte robuste en terme de résistance).

3. TOILETTES DES DAMES : une salle de bain pour demoiselles, joliment décorée et parfumée. Elle possède un immense miroir au mur pour se raccorder.

4. TOILETTES DES MESSIEURS : semblable aux précédentes, mais décorées de manière beaucoup plus masculine. Si les personnages cherchent minutieusement (chose pour laquelle ils n'ont pas beaucoup de temps), ils trouveront des ébrouisseurs de sang derrière la cuvette. Apparemment, le soldat qui se disputait avec son collègue dans le coin quelques heures auparavant a fini par reculer...

5. SALLE DES MACHINES, AILE GAUCHE : une autre pièce immense, mais cette fois pleine de machines, d'engrenages et de chaudières. Ici, le son est strident et les personnages auront donc de sérieux problèmes pour s'entendre les uns les autres, même en criant. La salle est divisée en deux niveaux différents, la plateforme supérieure par laquelle on entre et la partie inférieure, dans laquelle se trouvent la plupart des appareils qui font tourner les hélices du dirigeable.

A première vue, on distingue les cadavres de trois des machinistes, allongés sur le sol de l'étage du dessous, avec celui d'un militaire (une inspection postérieure plus détaillée indiquera qu'ils sont tous morts d'une blessure par arme blanche). Dans cette salle il y a également deux soldats (l'un d'eux expérimenté) qui ont bloqué la passerelle et s'assurent que les mécanismes continuent de fonctionner correctement, avec l'aide non volontaire d'un quatrièmement machiniste.

Au cas où les personnages enforceraient violemment la porte et auraient besoin pour cela de plus de quatre ronds, le plus probable est que les soldats s'en soient rendu compte et soient cachés (il leur faut tout ce temps à cause du bruit ambiant). Si cela se passe ainsi, ils attendront camouflés derrière les machines du fond de la pièce, leur arbalète prête, qu'ils descendent par les escaliers (test très difficile en Vigilance ou Moyen en Observation afin de réussir à les voir).

Une fois le combat terminé, l'ouvrier survivant, qui se cachait jusqu'à présent, s'approchera d'eux les mains tendues en demandant de l'aide. Il dit s'appeler Dieter Heilm et leur expliquera que la seule manière de freiner la chute du zeppelin est d'arriver à la salle des commandes qui se trouve dans la partie avant du corps. Pour traverser jusque là-bas, ils doivent utiliser l'une des deux passerelles de transit. Celle de cette pièce est complètement hors d'état car les soldats ont renversé une énorme machine à vapeur, détruisant totalement l'entrée. La seule possibilité restante est donc de se diriger jusqu'à la salle à manger de la proue et d'utiliser celle qui s'y trouve. Naturellement, il refusera de les accompagner, admettant qu'il est effrayé et qu'il ne sait pas contrôler le gouvernail du navire. Si les personnages reviennent ici plus tard, ils ne trouveront pas Dieter, et personne ne saura où il est.

NOTE : une idée intéressante pour représenter le fort bruit de la pièce consiste à demander aux joueurs de ne pas parler entre eux et de déclarer leurs actions au moyen de notes sur papier. Tenez cependant compte du fait que cette manière de procéder peut considérablement ralentir la partie et qu'il ne convient donc pas d'abuser de cette méthode.

6. COULOIR DES CHAMBRES : un corridor aussi large que celui de l'entrée, décoré cette fois avec quelques portraits de personnalités de Gabriel. Il y a de légers signes de lutte, mais rien d'important.

7. CHAMBRES : luxueuses, dignes du meilleur des hôtels. Même si presque toutes les valises des passagers sont ici, aucune n'a encore été ouverte. S'ils regardent dans leurs propres chambres (le numéro tout bagage dont ils se seraient séparés en montant. Naturellement, les personnages peuvent se distraire en pillant : les affaires des autres, chose sans aucun doute très gratifiante ; entre les bijoux, les œuvres d'art et autres possessions de valeur, ils peuvent trouver plus de 15 000 Écus d'Or. Malheureusement, s'ils perdent beaucoup de temps, le plus probable est qu'ils arrivent trop tard et soient donc dans l'incapacité d'empêcher le dirigeable de s'écraser.

8. SALLE A MANGER : il s'agit probablement de la pièce la plus spectaculaire de toute l'aile gauche. Nombre de ses murs sont d'énormes verrières à travers lesquelles on peut voir l'extérieur du zeppelin (et l'inquiétante proximité de l'eau). Réparties dans la pièce se trouvent plusieurs tables et chaises préparées pour servir de somptueux banquets, tandis qu'au fond se trouve une estrade surélevée servant de piste de danse.

9. CUISINE : elle est remplie de toutes sortes d'aliments exotiques, de vins chers et de plats à moitié prêts. Pour éviter d'éventuels problèmes avec le feu, les fourneaux n'utilisent pas de flammes réelles mais des braises incandescentes posées sur une large surface de métal. Tout un progrès pour l'époque. Si les personnages écoutent attentivement (Vigilance DF), ils pourront entendre de légers sanglots provenant du garde-manger. Là se trouvent enfermés quelques membres du service (quatre femmes de chambre, deux cuisiniers et le contrôleur qui les a reçu), avec les cadavres de ceux qui ont résisté. Les filles sont hystériques, quoiqu'on ne puisse pas dire que les autres soient très calmes. La seule information qu'ils sont capables de donner c'est que, alors qu'ils étaient enfermés, ils ont entendu quelqu'un s'approcher de la porte, commencer à la gratter et dire d'une voix profonde, en riant : « Un événement totalement inattendu, n'est-ce pas, mes petits enfants apeurés ? Voyons si nous pouvons en profiter. » Après cela, il est parti.

10. PLATEFORME DE PASSAGE : il s'agit d'un long pont métallique qui relie l'aile gauche de La Dame au corps central. Par mesure de sécurité, il possède une haute rambarde qui arrive un peu au-dessus de la ceinture, mais ceci n'empêche pas que les vents forts et la vitesse de l'appareil transforment la passerelle en un endroit dangereux.

Quand les PJ se trouveront à mi-chemin, la porte d'en face s'ouvrira et une petite garnison de soldats commencera à avancer vers eux. Il s'agit d'un groupe envoyé par Sadler pour renforcer des positions, croyant que le corps central est sûr. Il y a sept militaires, bien que seuls deux d'entre eux aient un peu d'expérience.

Face à cette situation, les joueurs peuvent choisir entre deux possibilités : reculer jusqu'à la salle à manger (8) ou combattre individuellement sur le pont. S'ils choisissent cette seconde stratégie, seule une personne de chaque camp pourra lutter au corps à corps et devra, à chaque round, réussir un test d'Acrobaties FAC (ou, sinon, d'Agilité avec les modifications que vous considérerez adaptées à la situation) pour ne pas perdre l'équilibre. Un résultat particulièrement mauvais pourrait même signifier qu'elle tombe dans le vide. De plus, ceux qui esquivent devront appliquer le malus d'espace réduit à leur défense et tout projectile tiré ou lancé subit un -60 à cause du vent.

11. COULOIR GAUCHE : un long couloir plein d'écouilles à travers lesquelles on peut voir les nuages de l'extérieur. Il n'est pas aussi orné que les corridors des ailes résidentielles, mais il est tout de même décoré avec un long tapis de lin rouge. Si les personnages prêtent un peu d'attention (c'est-à-dire qu'il suffit qu'ils ne passent pas en courant), ils découvriront quelque chose de frappant : les griffures de quelque chose ressemblant à une serre aiguisée s'étendent sur plusieurs mètres le long du mur.

12. **COULOIR DROIT** : en tout point identique au précédent, sauf par le fait que par terre gît, dans une flaque de sang, le cadavre horriblement mutilé de l'un des soldats. Il est impossible de préciser l'arme utilisée pour le tuer, mais les blessures semblent dues à quatre lames agiles. Bien entendu, personne ne sait s'il s'agissait de l'un des militaires rebelles ou pas.

13. **LA CABINE DU CAPITAINE** : cette chambre à coucher appartenait au défunt capitaine de La Dame. Il y a des objets de grand luxe pour lesquels on pourrait sans aucun doute obtenir un bon prix dans des bijouteries et des boutiques d'art. À part ça, rien d'important.

14. **LA CABINE DES OFFICIERS** : la pièce réservée aux quatre officiers chargés du zéppelin : le responsable des machines, celui de la sécurité (Sadler en personne), le chef de cuisine et le second. Un lieu ordinaire et sans importance.

15. **LA CABINE DE L'ÉQUIPAGE** : probablement la seule salle habitable du dirigeable qui n'attire pas l'attention par son luxe. C'est une vaste pièce pleine de couchettes, où devraient dormir les plus de soixante membres d'équipage de l'appareil.

16. **PASERELLE DE MANŒUVRE** : il s'agit d'une grande pièce légèrement ovale, avec de grandes baies vitrées et divers appareils permettant de contrôler le zéppelin. Presque tout est décoré avec du bois et de grands rideaux, ce qui lui donne un aspect majestueux et solennel. Par malheur, lorsque les personnages entrèrent, ils assistèrent à un spectacle fort peu agréable. Une demi-douzaine d'individus, parmi lesquels quelques militaires, gisent morts dans différents endroits de la pièce, tous dans une position plus horrible que les autres. Le cadavre du capitaine de La Dame est celui qui attire le plus l'attention, car il est resté accroché au gouvernail avec une expression de terreur absolue. À moins que pour une raison quelconque il l'ait déjà rencontré avant, ailleurs dans le navire, Edmond Sadler, avec trois de ses hommes en qui il a la plus confiance (tous des combattants experts), sera ici en train d'examiner les corps avec l'air sérieux. En réalité, il est très surpris par les cadavres, car c'est Raptor qui a tué tous les occupants de la salle. Quand il les verra entrer, il leur fera front et s'exclamera avec dédain : « Ainsi c'est vous qui êtes en train de tuer les miens... Eh bien laissez-moi vous dire quelque chose : je ne sais pas ce que vous avez fait à la salle des machines ni pourquoi vous voulez détruire cet aéronef, mais je vous assure que rien ne m'empêchera de m'en emparer. » Aussitôt, il ordonnera à ses hommes d'attaquer, car il est inquiet de la chute du zéppelin et n'a pas très envie de continuer à parler. Sadler sait ce qui est en jeu et qu'il n'y aura pas de pardon pour lui s'il est capturé, c'est pourquoi il jouera le tout et se battra à mort.

Si la bataille se termine favorablement pour les PJ, il est possible qu'ils se sentent euphoriques et pensent que le pire est passé (quoique, au vu de certains événements, ils auront probablement l'impression qu'il se passe quelque chose de plus qu'ils ignorent encore). Malheureusement, quand ils essaieront de redresser le gouvernail pour freiner la chute de l'appareil, ils se rendront compte qu'il est bloqué et, d'après les cadavres, le problème semble venir de la salle centrale des machines. S'ils veulent, ils peuvent utiliser les commandes pour ouvrir l'accès jusqu'à la base car, sur le tableau de bord, il est parfaitement expliqué que toutes les entrées du navire se contrôlent d'ici et il se trouve que celle-ci est bloquée en ce moment.

17. **CALE** : l'immense salle centrale du zéppelin est utilisée comme entrepôt pour transporter tout type de chargement. La pièce est remplie de grandes caisses empilées de manière labyrinthique. Malheureusement, la proximité du rituel est en train de provoquer une légère distorsion de la réalité. Il est donc possible que les personnages qui perçoivent le mieux le sur naturel voient certaines choses étranges, comme des ombres déformées qui apparaissent ou disparaissent. S'ils se promènent dans la salle, ils ne tarderont pas à voir une piste sanglante qui conduit dans un coin. Ce qui se passe, c'est que Raptor voyageait à l'intérieur d'une caisse, comme un cerceau. Il espérait y rester plus longtemps mais, se rendant

compte de l'assaut militaire, il a dû intervenir bien plus tôt que prévu pour découvrir ce qui arrivait. Apparemment, un groupe de trois soldats se sont retrouvés nez à nez avec lui et il s'en est débarrassé. Leurs cadavres, comme celui retrouvé auparavant dans le couloir et ceux du pont, sont horriblement défigurés. Ce n'est évidemment pas un spectacle pour les estomacs sensibles.

18. **TOILETTES POUR OFFICIERS ET ÉQUIPAGE** : deux WC communs, un masculin et l'autre féminin, qui n'ont pas même de loin le niveau de luxe des cabinets de l'aile gauche. Cependant, si un personnage écoute attentivement, il entendra une espèce de sanglot bizarre de l'autre côté du mur (celui qui donne sur la salle des machines).

19. **SALLE DES MACHINES, AILE CENTRALE** : la salle centrale des machines est le lieu que Raptor a choisi pour mener à bien son rituel. La porte d'entrée est métallique et est scellée, la manière la plus simple de l'ouvrir étant donc d'utiliser les commandes de la passerelle de manœuvre. Visuellement, la pièce ressemble à celle de l'aile gauche, quoique plus spacieuse. Le bruit est ici néanmoins beaucoup plus faible, tellement que cela semble même curieux avec une telle quantité d'engrenages en mouvement. De plus, la salle toute entière se trouve dans la pénombre, éclairée seulement par quelques lampes situées de manière stratégique. En plein centre se trouve un cercle mystique complexe tracé avec du sang. Tout personnage réussissant un test d'Occultisme Très Difficile y reconnaîtra les symboles de « Peur » et de « Portail », écrits dans un ancien dialecte d'une tribu du nord accusée d'hérésie et exterminée par l'inquisition il y a plus de trois siècles. S'ils cherchent la raison de la chute du zéppelin, ils découvriront facilement deux énormes barres métalliques qui bloquent l'aileron central. Chaque pèse près de trois cents kilos, et la participation de plusieurs individus sera probablement nécessaire pour les déloger.

Au cas où les personnages réussiraient à pénétrer dans cette salle en forçant la porte d'une manière ou d'une autre avant d'arriver à la passerelle de manœuvre, Raptor ne sera pas encore à l'intérieur (à ce moment, il sera sorti pour se débarrasser du capitaine du navire et s'assurer de propager la peur collective). De toutes manières, même s'ils débloquent l'aileron, le dirigeable continuera de tomber à cause du gouvernail (et de même, lorsqu'ils partiront, Raptor reviendra pour remplacer les barres). S'ils ont fait un sort à Sadler et ont redressé le gouvernail, l'exécuteur sera au milieu de la pièce en train de terminer son obscure cérémonie, donc vous devez passer à la section **Le portail obscur**.

Le portail obscur

Une fois arrivés à ce point, les personnages se retrouveront face à face avec Raptor, immobile au milieu du cercle arcanique, les bras tendus vers le haut et le visage triomphant. Sauf au cas où ils l'attaquent ou se dirigeraient directement vers lui, l'exécuteur les ignorera complètement, même s'ils se mettent à ôter les barres qui bloquent l'aileron. S'il a fait tomber le dirigeable, c'est uniquement pour créer une situation d'hystérie collective parmi les passagers, tandis qu'il canaliserait grâce à son rituel ces émotions négatives. À présent qu'il a importé assez de peur, le destin du zéppelin et de ses occupants lui importe bien peu.

Si les PJ tentent de lui parler ou de s'approcher de lui, Raptor leur fera face et, avec un sourire cynique, leur dira : « N'est-ce pas merveilleux, les enfants ? Dans seulement quelques instants, cela arrivera. » Si, au contraire, ils décident de l'attaquer directement, ils se rendront vite compte qu'ils ne sont pas de taille. Cependant, Raptor ne les tuera pas ; il a attendu très longtemps pour pouvoir traverser la barrière et il veut des témoins de sa réussite. C'est pour cela qu'il se contentera de jouer un peu avec eux, leur provoquant des blessures légères et les mettant hors de combat.

Qu'ils se battent ou qu'ils parlent, après quelques instants (entre trois ou quatre secondes) le zéppelin commencera à vibrer fortement. À ce moment-là, Raptor s'arrêtera net et, avec un rire dément, annoncera : « Il est trop tard. La porte des Ténébres a été ouverte. »

Mais, quelques secondes plus tard, ses états de rire se figeront, transformant son air triomphant en surprise et en rage. « Non ! Ce n'est pas possible ! », il cria avec toute la colère dont est capable sa voix sépulcrale, tout en fixant son regard dans le vide. À cet instant précis, La Dame s'écroula contre quelque chose d'inconnu et le zéppelin tout entier subira une secousse telle qu'il semblera prêt à se briser en deux. Durant quelques secondes, le chaos absolu régnera et les personnages voleront à travers toute la salle en direction du mur opposé. Après, seuls resteront le silence et l'obscurité...

Mais... que s'est-il réellement passé ? Apparemment, Raptor a de nouveau sous-estimé le pouvoir de la barrière levée avec l'énergie de Sélinée et, encore une fois, s'est avéré incapable de la traverser. Cependant, les personnages, seuls mortels de tout le zéppelin possédant une Gnose élevée, sont inévitablement entraînés vers l'intérieur de Corvius...

Autres détails

Voici quelques-uns des détails les plus importants du cadre de cette partie de l'aventure.

LES VOYAGEURS : sans aucun doute, la raison la plus évidente pour laquelle un PJ pourrait se trouver sur le zéppelin est simplement son intention de faire un voyage jusqu'à Archange (ou toute destination que le Meneur aurait choisie). Dans ce cas, le joueur se contentera de cette introduction, il suffit de justifier d'une manière ou d'une autre la façon dont il s'est débrouillé pour obtenir le billet, de l'invitation par un ami influent à la simple chance (certaines places ont été tirées au sort par le conseil des commerçants). D'autres possibilités intéressantes expliqueraient sa présence en tant que membre de la sécurité personnelle de l'un des riches bourgeois (idéal pour les personnages mercenaires), ou même qu'il se soit glissé en tant que passager clandestin et profite d'un siège vide pour se mêler aux autres voyageurs (jamais dans les soutes ni la salle de machine, car cela perturberait de nombreux éléments du scénario).

LA GARNISON DE SADLER : les soldats chargés du zéppelin ne sont guère plus d'une vingtaine d'hommes, sous le commandement du capitaine Edmond Sadler.

Le conseil des commerçants, avec son obsession d'attirer l'attention des autres principautés, a commis l'erreur de charger une division relativement peu expérimentée de s'occuper de La Dame. En réalité, il ne leur est jamais venu à l'esprit qu'ils puissent être attaqués en plein air et ils se sont contentés de regarder à la loupe la liste des voyageurs, en s'assurant que tous étaient des notables de toute confiance. C'est la raison pour laquelle les gardes ont fini par être choisis uniquement parce qu'ils étaient attirants ou bien avaient une origine noble et non pour leur habileté au combat (d'ailleurs, certains n'ont pas participé à une bataille réelle de toute leur vie et sont dans l'armée parce que leurs parents s'attendaient à ce que cela en fasse de vrais « hommes »).

Après avoir reçu l'offre de son mystérieux acheteur, Sadler n'a raconté ses objectifs qu'à ceux qui, soit par cupidité, soit par fidélité envers lui, seraient disposés à l'appuyer. Tous ont accepté, éblouis par l'idée de grandes richesses, et sont capables de faire ce qui sera nécessaire, même de tuer leurs propres camarades.

Il y a au total vingt et un soldats renégats à bord du zéppelin (le reste a été assassiné par leurs compagnons) et, même si seulement douze ou treize d'entre eux ont une certaine pratique du combat, Sadler espère qu'ils seront plus que suffisants pour soumettre ce qu'il

considère comme une poignée de fils à papa et de richards obèses. Durant les premières heures du trajet, les désemparés se sont débrouillés pour conduire les soldats loyaux vers les zones vides du dirigeable et la s'en sont débarrassés. Ils ont fait la même chose avec la plupart des responsables de l'entretien qui ne seraient pas absolument nécessaires. Si les personnages capturent l'un des soldats vivants pour l'interroger sur ce qui se passe, il n'aura probablement aucun scrupule à raconter tout ce qu'il sait et les objectifs de son chef, même s'il n'a aucune idée de la raison pour laquelle le zéppelin est en train de descendre.

ARMES À BORD : il n'y a en principe pas de règles à bord de La Dame qui empêchent les joueurs de porter des armes, du moment qu'elles ont un aspect esthétique et décoratif. Dans un tel cas, elles seraient considérées comme un simple complément des habits, comme un chapeau ou de belles bottes. Cette norme ne s'applique pas aux armes de grande taille ou de nature violente qui seront réquisitionnées à l'entrée et emportées dans la chambre du personnage avec le reste de ses bagages. Pour donner un exemple, il ne serait pas permis de porter un marteau ou une hache de bataille aussi ouvrages ou ornements solennels, car ils sont considérés comme inappropriés pour l'endroit ; mais les belles épées, les fleurets ou les poignards ne subiraient pas la même restriction. De l'esthétique pure, donc.

SUGGESTIONS POUR FAIRE

AVANCER LA PARTIE : la logique veut qu'après la lutte avec les gardes dans le salon les joueurs tentent de faire quelque chose pour résoudre l'incident, que ce soit poussés par leurs principes ou par le danger encouru. S'ils restent là les bras croisés. Cependant, il est également possible qu'une partie d'entre eux demande un autre « stimulant », quelque chose de plus tangible que les convalques. Dans ce cas, l'idéal serait d'introduire un PNJ qui leur donne le coup de pouce que leur manque (mais SEULEMENT si cela est nécessaire). Son nom est Diego de la Roca et il se présentera comme étant un riche commerçant d'épices qui ne souhaite pas finir ses jours en s'écrasant dans la mer. C'est un homme d'âge moyen assez trapu, s'habillant avec des vêtements de qualité et portant de nombreux bijoux. Diego, qui voyage à Archange pour assister au mariage de sa fille, offrira une récompense substantielle à quiconque pourra en finir avec les assaillants et récupérer le contrôle du navire. Il est prêt à les payer jusqu'à 300 Écus d'Or par tête, même si son instinct de commerçant le poussera à marchandier un peu au début (peu de toutes façons, car pour lui sa vie passe en premier).

SAUTER À LA MER : à la vitesse où se déplace le zéppelin, le plus probable est qu'un homme dans l'eau soit nécessairement mortelle. De toutes manières, si quelqu'un réussissait à survivre, il se retrouverait au milieu de la mer, avec peu de possibilités d'arriver à la côte.

L'AILE DROITE : au cas où les personnages essaieraient de visiter l'aile droite du zéppelin, il suffit de tenir compte du fait qu'elle est identique à la gauche, sauf que là il n'y a apparemment plus de survivants (c'était là que voyageaient les nobles, c'est pourquoi il fallait un plus grand nombre de soldats pour la subjuguer). Rappelé-leur, de toutes manières, qu'ils n'ont pas beaucoup de temps à perdre s'ils veulent éviter que La Dame s'écrase.



Illustration © Wen Yin Li

LA PEUR DU SURNATUREL : les personnages doués de compétences surnaturelles doivent se rappeler qu'ils ne peuvent pas révéler impunément leurs pouvoirs aux autres, ou qu'ils courent alors le risque d'être considérés comme des « démons » et de finir pourchassés par l'Église. Si les bourgeois qui sont dans le zepplin assistent à quelque chose d'aspect surnaturel, ils seront très impressionnés mais, en hommes pratiques et vu que leurs vies sont en danger, ils ne feront pas beaucoup de manières sur les moyens employés pour les sauver (quoique certains pourraient les accuser en secret, une fois à terre). Cette peur peut cependant jouer en leur faveur contre les soldats de Sadler qui y regarderont à deux fois avant d'attaquer un adversaire doté de pouvoirs mystiques.

Le Capitaine Edmond Sadler

C'est un noble déchu de la principauté de Gabriel qui est actuellement presque ruiné. Étant donné qu'il a toujours été un bon duelliste, ses contacts lui ont permis d'accéder à un poste important au sein de l'armée, mais là son salaire est insuffisant pour mener le train de vie auquel il était habitué. Corrompu et peu scrupuleux, il a décidé, après avoir été désigné comme chef du corps de protection de La Dame, de prendre le contrôle du zepplin et de le vendre pour une somme exorbitante. Pour lui, la trahison et l'assassinat sont peu de chose, s'il peut de nouveau devenir un homme riche.

Apparence : blond, bel homme à l'aspect séduisant, Sadler ressemble plus à un dandy qu'à un véritable soldat. Comme tous les militaires de la garnison, il porte un costume de cérémonie flamant neuf, bien qu'orné des galons de capitaine. Au combat, il porte deux armes, une épée longue et une autre courte, toutes deux admirablement ouragées. **Conseils d'interprétation** : chacun de vos mouvements est une pose, même votre manière de vous exprimer en est une. Parlez de manière catégorique, mais laissez entrevoir que vous êtes plus nerveux que vous le voudriez.

EDMOND SADLER

Niveau : 2
Points de Vie : 115
Classe : Guerrier acrobate
For : 6 **Dex** : 8 **Ag** : 8 **Con** : 7 **Int** : 8 **Vol** : 9 **Per** : 7
RPhy 40 **RMys** 40 **RPsy** 45 **RPoi** 40 **RMal** 40

Initiative : 105 Naturelle, 85 Épée longue et épée courte
Attaque : 90 Épée longue + 80 Épée courte (ambidextre)
Défense : 100 Esquive
Dégâts : 55 Épée longue, 45 Épée courte
IP : aucune

Avantages & désavantages : Ambidextre, Apte dans une compétence (Persuasion), Réflexes rapides.
Modules & art martiaux : Arme disincte (épée courte).

Taille : 13 Moyen
Mouvement : 8
Régénération : 1
Fatigue : 7

Compétences secondaires : Acrobaties 40, Équitation 40, Habileté manuelle 50, Observation 30, Persuasion 100, Saut 40, Style 70, Vigilance 60.

Soldats de La Dame

Les soldats du zepplin sont un groupe de jeunes entre dix-huit et trente ans. Ils sont tous très attirants et ont de la trempe. Ils portent un costume de cérémonie rouge avec de petits détails et des broderies de couleur blanche. Pour combattre, ils utilisent des épées et des arbalètes sculptées.

Nous présentons ci-dessous deux sortes de fiches, en faisant la différence entre ceux qui possèdent une véritable expérience militaire et ceux qui ont seulement reçu l'entraînement au combat de base.

GARNISON DE SADLER (BLEUS)

Niveau : 0
Points de Vie : 65
Classe : Guerrier acrobate
For : 6 **Dex** : 6 **Ag** : 5 **Con** : 6 **Pou** : 5 **Int** : 5 **Vol** : 5 **Per** : 5
RPhy 25 **RMys** 20 **RPsy** 25 **RPoi** 25 **RMal** 25

Initiative : 45 Naturelle, 25 Épée longue, 25 Arbalète
Attaque : 40 Épée longue, 40 Arbalète
Défense : 40 Esquive
Dégâts : 55 Épée longue, 50 Arbalète
IP : aucune

Modules & art martiaux : Armes de soldat.

Taille : 12 Moyen
Mouvement : 5
Régénération : 1
Fatigue : 6

Compétences secondaires : Acrobaties 10, Équitation 20, Habileté manuelle 10, Observation 10, Saut 10, Style 40, Vigilance 20.

GARNISON DE SADLER (VÉTÉRANS)

Niveau : 1
Points de Vie : 95
Classe : Guerrier acrobate
For : 6 **Dex** : 6 **Ag** : 6 **Con** : 6 **Pou** : 5 **Int** : 5 **Vol** : 5 **Per** : 5
RPhy 35 **RMys** 30 **RPsy** 35 **RPoi** 35 **RMal** 35

Initiative : 60 Naturelle, 40 Épée longue, 40 Arbalète
Attaque : 60 Épée longue, 40 Arbalète
Défense : 60 Esquive
Dégâts : 55 Épée longue, 50 Arbalète
IP : aucune

Modules & art martiaux : Armes de soldat.

Taille : 12 Moyen
Mouvement : 6
Régénération : 1
Fatigue : 6

Compétences secondaires : Acrobaties 30, Équitation 30, Escalade 30, Habileté manuelle 20, Histoire 20, Observation 20, Saut 20, Style 40, Vigilance 30.

Raptor, l'exécuteur

Raptor est un cauchemar vivant qui intervient dans le monde réel en utilisant le corps d'Hector Crowley, un vagabond dont la conscience est attrapée oniriquement dans la Veille depuis de nombreuses années. Il s'agit d'un être cruel et sans sentiments, dont les seules objectifs sont d'accomplir les ordres de son seigneur et de s'amuser en faisant souffrir les gens. Sa mission actuelle consiste à détruire Galael et à prendre le contrôle des pouvoirs de Sélinée, mais jusqu'à présent il a été incapable de pénétrer le boudoir qui entoure Corvinus. Utiliser La Dame est le seul plan qui lui soit venu à l'esprit et il est assez sûr d'y arriver cette fois.

Les caractéristiques de Raptor se trouvent dans les Appendices de cette aventure, car il apparaît dans plusieurs chapitres.

Apparence : après avoir passé tant d'années à l'intérieur de son hôte mortel, Raptor a commencé à altérer légèrement son corps. Le dard de griffes et de dents pointues. À première vue, c'est un homme gros, pas très grand et aux cheveux gris âgé d'environ cinquante ans. Il s'habille de manière peu soignée, mais ses vêtements sont assez chers. Durant sa rencontre avec les personnages à bord de La Dame, bien que bizarre au premier abord, il continue de sembler humain. Si quelqu'un ayant la capacité de voir le surnaturel le regarde droit dans les yeux, il y verra une étrange lueur qui le fera frémir et se sentir mal à l'aise. Lors

de la seconde rencontre dans la cathédrale, il aura déjà déchainé tout son pouvoir et sa monstrueuse inhumanité sera évidente à cause de ses griffes disproportionnées et des âmes pleurnichant autour de lui.

Contrairement à ce que son aspect pourrait laisser entendre, il est vraiment terrible au combat. Il se déplace à la vitesse de l'éclair, court et sautant sur les murs et les plafonds comme si la gravité n'avait pas prise sur lui. Son style est sauvage et brutal, bien que ses coups aient une certaine et curieuse élégance.

Conseils d'interprétation : respirez profondément et bruyamment. Regardez les personnages avec dédain et haussiez les lèvres avec une expression de dégoût quand vous leur parlez, mais n'oubliez pas d'utiliser un ton légèrement ironique. Si vous voulez les rendre nerveux, riez comme un fou psychotique ; c'est une chose pour laquelle Raptor est naturellement doué.

Expérience

Voici quelques indications sur les points d'expérience supplémentaires qui devraient être donnés à la fin de cette section de l'aventure. Les points pour idées et affrontements sont offerts suivant les règles générales exposées dans le livre de base.

Pour avoir arrêté tous les soldats de Sadler	3
Pour avoir découvert où La Dame allait être livrée	2
Pour avoir terminé cette section de la partie	3

DEUXIÈME PARTIE : L'ÎLE DE CORVINUS

L'île de Corvinus est lentement entraînée vers la Veille, même si bien peu sont capables de le sentir. Apparemment, c'est un endroit normal, mais dans certaines parties la barrière entre les deux mondes est faible et on peut parfois voir et entendre des choses étranges. Voici le lieu où les personnages se sont retrouvés ennemis sans le savoir et d'où il ne va pas leur être facile de s'échapper. Après l'apparente destruction de La Dame, ils se réveilleront quelques heures plus tard sur une plage à côté de quelques planches qui semblent appartenir au zepplin. La logique voudrait qu'ils pensent que, après s'être écrasé contre l'eau, ils ont été charqués et la marée les a portés jusqu'à la côte (bien qu'en réalité il n'en ait pas été ainsi). Bien sûr, chacun est libre à ce moment-là de tirer ses propres conclusions sur ce qui est arrivé, mais il est plutôt conseillé de donner une impression de calme général. Il y a cependant un détail certainement étrange : tous auront complètement récupéré de toute blessure ou dommage qu'ils auraient pu recevoir à bord du dirigeable. En fait, il ne leur restera même pas de cicatrices, bien que leurs vêtements en revanche seront déchirés et abîmés. Ce qu'ils avaient sur eux sera dispersé sur la plage, mais il n'y aura pas de restes ni de possessions des autres passagers.

Au bout d'eux s'étend un paysage assez pittoresque qu'attirant. La plage s'avance sur une dizaine de mètres avant de commencer à se transformer en une verte campagne pleine de collines, ornées de quelques arbres de grande taille. La seule chose qui abîme ce si bel entourage, c'est le fait que le ciel soit gris et sombre, comme s'il présageait un orage imminent qui en réalité n'arriverait jamais.

Tandis que les personnages décident quel faire, ils entendront à une certaine distance l'écho de forts coups de cloche, preuve certaine de la proximité d'une agglomération.

L'arrivée au village

Tôt ou tard, les PJ se dirigeront vers le village d'où l'on entendait les cloches et y trouveront une grande foule réunie sur ce qui semble être la place principale. La plupart des villageois se trouvent là en ce moment pour préparer la fête de Corvinus, leur père fondateur (leur projet premier était d'ailleurs de rester à s'en occuper jusqu'à une heure avancée de la nuit), mais quand les nouveaux venus apparaîtront, ils deviendront instantanément le centre d'attention.

La multitude se réunira même autour d'eux avec curiosité, hésitation et un peu d'inquiétude, bien que plusieurs secondes s'écouleront avant que quelqu'un ose s'adresser à eux. Cette personne sera Raymon, le maire, un homme robuste d'âge moyen. Raymon va leur demander avec scepticisme comment ils sont arrivés sur l'île et ce qu'ils font là. Au milieu du silence absolu et avec tous les regards posés sur les personnages, la tension ambiante pourrait être coupée au couteau.

Quand ils découvriront que ce sont des naufragés, l'attitude des gens envers eux changera radicalement. Ils se comporteront de manière amicale, leur offrant immédiatement un endroit où s'asseoir à la grande table de la place et de la nourriture pour calmer leur faim. Tout le monde s'approchera d'eux, les bombardant de dizaines de questions intrigantes. S'ils parlent du zepplin, les gens seront très impressionnés et voudront sans aucun doute qu'ils leur racontent leur épopée. Interrogé par les PJ, Raymon leur expliquera qu'ils se trouvent sur Corvinus, une petite île de la Mer Intérieure qui se consacre à l'agriculture et à l'élevage. Ils n'ont pas beaucoup de contacts avec les alentours, car les rares barques qu'ils possèdent sont incapables d'attendre les proches flots à cause des eaux puissantes de cette zone. Cependant, il les rassurera en leur disant que d'ici deux semaines une frégate commerciale arrivera et ils pourront y embarquer pour rejoindre la côte. Après avoir été ennuyés un moment par les villageois, une jeune et belle femme, enceinte de quelques mois, s'approchera d'eux en souriant. Après s'être présentée comme étant Miriam Moonflow, elle leur dira qu'elle tient « Le Petit Château », la seule auberge du bourg, et qu'elle serait enchantée de les avoir pour clients. Au cas où ils n'auraient pas d'argent (ou ne voudraient pas payer pour leur séjour), Miriam froncera les sourcils, fera une grimace et maudira sa malchance, mais les invitera quand même à rester (« En fin de compte, c'est à ça que servent les auberges, non ? » soupirera-t-elle tristement mais sans perdre sa bonne humeur). La jeune femme leur demandera tout de même en échange qu'ils l'aident avec les tâches domestiques. S'ils ne paient pas, c'est le moins qu'ils puissent faire.

Naturellement, les personnages sont libres de faire ce qui leur plaît, mais étant donné que Corvinus est le seul endroit habité de l'île, les autres possibilités consistent à dormir à la belle étoile quelque part, en supportant un climat humide et froid.

L'invitation

Le lendemain matin, quelques heures à peine avant de se réveiller, les PJ recevront une visite des plus désagréables. Emil Zolt, chef de la garde personnelle du Marquis, se présentera devant eux accompagné d'une garnison de deux hommes. Zolt fera l'annonce d'importance, sans attacher aucune importance à l'intimité ou à la propriété privée. Le plus logique est de partir du principe que les personnages se trouvent dans le village (très probablement à l'auberge), même si Zolt ira les chercher ou qu'ils soient, même au milieu de la campagne.

Quand il les aura trouvés, il leur présentera des excuses pour sa brusquerie et se présentera comme étant le chef de la garde. Il leur expliquera ensuite sur un ton quelque peu amusé que son seigneur, le Marquis de Cavalcanti, a appris hier soir grâce à Raymon l'arrivée de naufragés sur l'île et qu'il serait enchanté de pouvoir les inviter à un dîner informel pour les rencontrer. Lui-même se trouve d'ailleurs ici pour lui apporter la réponse, bien qu'il le présume naturellement qu'elle sera positive.

Si les personnages rejettent l'invitation, Zolt se sentira très indigné mais se retiendra en les prévenant que cette réponse ne satisfait pas son seigneur. Il leur fera clairement entendre que le Marquis est un noble influent et qu'il est le propriétaire du seul navire qui rend fréquemment visite à l'île, c'est pourquoi, s'ils désirent partir un jour d'ici, il vaudrait mieux ne pas le contrarier. Si malgré cela ils n'acceptent toujours pas, le visage de Zolt se tordra en une grimace de colère et il deviendra nerveux, comme s'il souhaitait dégrader son arme, mais finira par s'en aller sans les envoyer plus. L'invité hésitera cependant pas à les avertir d'une chose : malgré le fait que le Marquis soit le maître indiscuté de l'île, il vit trop loin pour apprendre ce qui pourrait arriver à des imprudents. Lui, au contraire, visite très souvent le village et ses alentours...

La réunion avec le Marquis

Au cas où les PJ auraient accepté l'invitation du Marquis, un luxueux carrosse se présentera au village en milieu d'après-midi pour les prendre et les conduire au manoir. Voyager jusqu'à l'abbaye en voiture n'est pas très long, même s'il y aura tout de même plus d'une heure de trajet. Ce temps écoulé, on pourra apercevoir la grande bâtisse à l'horizon. Dès qu'ils entreront, un majordome les conduira jusqu'à une salle de séjour gothique où il leur demandera d'attendre un moment (3). Après à peine plus d'une demi-heure, il leur rendra pour les conduire à travers des couloirs et des escaliers jusqu'au salon central du deuxième étage (17), où une table somptueuse les attend.

Une fois qu'ils seront tous assis, le Marquis de Cavalcanti fera une entrée triomphale et leur souhaitera la bienvenue dans sa demeure et sur son île. Après s'être assis sur un énorme siège de pierre taillée en forme de gargouille, il expliquera avec une feinte mélancolie qu'il est agacé d'avoir des invités à sa table et qu'il est très content de voir de nouveaux visages après si longtemps. Pendant le dîner, le Marquis commencera à poser toutes sortes de questions. En réalité, il est très intéressé par les circonstances de leur arrivée jusqu'ici et souhaite aussi savoir qu'ils sont réellement et ce qu'ils font dans la vie. Cavalcanti sera à tout moment très courtois, quoique avec un certain air de supériorité que n'importe qui pourra attribuer à son origine noble. S'ils lui posent des questions sur son passé, il répondra succinctement qu'il s'est lassé de l'agitation de la grande ville et qu'il a décidé de se retirer à la campagne.

Au fil de la réunion, Cavalcanti leur conseillera de ne pas faire grand cas des commérages des villageois, car ils ne sont rien d'autre qu'un tas de superstitions. Il leur précisera ironiquement qu'ils en étaient même arrivés à penser qu'il était un vampire et nira tout seul de la plaisanterie, en se regardant dans le grand miroir du salon. Il essaiera surtout de les rassurer avec l'idée que d'ici deux semaines un navire arrivera sur

lequel ils pourront partir vers le continent, même s'il espère bien entendu qu'ils finiront pendant ce temps par devenir des habitants « stables » de l'île et le servent.

Le dîner achevé, il les remerciera aimablement de leur présence et leur demandera s'ils souhaitent utiliser son carrosse pour retourner au village. Quoi qu'il en soit, il leur dira au revoir avec politesse et enverra quelques-uns de ses soldats pour les accompagner au retour « par sécurité ».

Et maintenant...

À partir de ce point, les personnages sont libres d'agir comme ils veulent, en se liant aux gens du bourg ou simplement en attendant passivement que les jours passent, jusqu'à l'arrivée théorique du navire commercial. Néanmoins, après la première nuit, ils commenceront à faire des cauchemars, des rêves étranges qu'ils seront incapables de se rappeler au réveil. Il leur sera chaque fois plus difficile de se reposer tranquillement et ils se sentiront de plus en plus fatigués. S'ils laissent une semaine s'écouler, l'épuisement se fera sentir au point d'appliquer des malus (entre -10 et -40, en fonction du temps qu'ils attendront).

Le village et ses sites importants

Le village en soi n'a pas de nom, mais les gens en parlent comme de Corvinus, étant donné que c'est la seule agglomération de toute l'île. Il est assez grand, avec plus de cent maisons de pierre ou vivant près d'un demi-millier d'individus. La grande majorité des habitants sont des fermiers, des éleveurs ou des pêcheurs, ce qui leur permet de gagner honnêtement de quoi subsister et vivre sans problèmes économiques. Ils ont des frites communes de Paysans et de Chasseurs (voir **Chapitre XXV du Livre de Base**), sauf que certains ont 40 en Navigation.

Corvinus est un bourg rural assez traditionnel, avec des maisons de bois et de pierre de petite taille. Les rues ne sont pas pavées, sauf la voie



SCHEMA 2 : CORVINUS

principale et la grand-place. À plusieurs kilomètres à la ronde, il y a près d'une douzaine de fermes où vivent les familles d'éleveurs les plus riches qui, bien que ne faisant pas partie du village en tant que tel, sont également considérés comme des membres de la communauté.

LE MAGASIN DE SALLY : Il s'agit de la seule boutique de produits divers de tout le village. On peut y trouver un peu de tout, des grains pour les champs aux cordes et au matériel d'escalade. La seule chose qu'il n'a pas, ce sont les armes et les armures, mis à part quelques dagues et flèches de chasse. Sally, la propriétaire, est une femme entre deux âges vive et amusante. C'est peut-être l'une des rares personnes de toute l'île à ne pas être trop affectée par l'ambiance de peur et de pessimisme qui enveloppe tout. Elle se promène toujours le visage souriant et elle aime parler aux gens. S'ils PJ veulent avoir une conversation avec elle, elle sera plus que disposée à leur consacrer le temps nécessaire.

L'ÉGLISE : C'est un vieux bâtiment situé dans les environs du bourg. Bien qu'après la mort du père Scott aucune messe ne soit célébrée et qu'elle soit inhabitée, les gens s'assurent de tout garder en bon état, dans l'attente qu'un nouveau prêtre arrive un jour. Comme beaucoup de bâtiments chrétiens similaires, elle est en forme de croix. La salle principale est pleine d'images de saints et d'anges, bien que la plupart aient été complètement détruits et que seuls deux ou trois restent relativement intacts. Derrière le corps central se trouvent deux autres pièces : la sacristie, où le père gardait tous ses livres, et la chambre à coucher. Il y a aussi des escaliers qui mènent à la tour du clocher, d'où l'on aperçoit le village en entier.

Ni le Marquis ni ses sbires n'aiment beaucoup entrer dans l'église car ils ressentent une certaine gêne en le faisant. En réalité, cela n'a rien à voir avec les symboles religieux ni avec ce qu'ils représentent, mais avec le fait qu'il s'agit du seul endroit de toute l'île qui domine encore un peu d'espoir aux villageois, un sentiment qui affaiblit les Sombres. C'est pour cela que, tant qu'ils se trouvent à l'intérieur, ils appliquent un malus de -30 à toutes leurs actions.

L'AUBERGE : c'est un vaste bâtiment de pierre, avec deux étages de haut. Contrairement à de nombreuses autres maisons du village, l'intérieur est joliment décoré de façon accueillante. Il n'y a que trois pièces au rez-de-chaussée : une entrée discrète, la cuisine avec ses placards et une plus grande qui sert de salle à manger. Les deux étages supérieurs sont exactement identiques, un long couloir avec quatre chambres et une salle de bains.

Le local s'appelle « Le Petit Château », bien qu'il n'ait actuellement d'auberge que le nom, car cela fait longtemps qu'il ne reçoit pas de clients en tant que tels. La propriétaire est une superbe femme de vingt-cinq ans appelée Miriam Moonflow, aux longues boucles châtain et aux capotants yeux gris, encadrée de six ou sept mois. C'est une jeune femme très agréable, mais en même temps exceptionnellement têtue.

S'ils peuvent payer leur séjour, elle les traitera comme des rois, avec le respect que méritent les premiers clients qu'elle reçoit depuis des années. Dans le cas contraire, elle les accueillera également, mais ils devront se briser les reins à travailler en échange du gîte et du couvert ; ils passeront la matinée entière à faire le ménage, à couper du bois et à réparer tout dommage, aussi minime soit-il, dont souffrirait le bâtiment.

De manière générale, Miriam peut être une aide assez précieuse pour les joueurs, car même si durant les premiers jours elle ne sera pas très communicative, elle s'ouvrira à eux quand la confiance régnera un peu. Ce n'est que s'ils l'interrogent sur le père de l'enfant que son visage s'assombrit et qu'elle dira qu'il est mort, les priant de ne plus aborder le sujet.

L'histoire de Miriam est assez tragique. Depuis toute petite, la jeune femme avait toujours été amoureuse de Casius, un de ses amis qui vivait dans une ferme toute proche. Mais bien qu'il lui rendit, ses parents l'avaient promis à une autre femme et le jeune homme ne voulait pas aller à l'encontre des souhaits de sa famille. Cependant, une semaine avant son mariage arrangé, les sentiments du couple allèrent au-delà

de toute imposition et ils se marièrent sans se soucier que les autres désapprouver leur union. Le lendemain de la nuit de nocce, Casius se leva tôt et monta sur le toit, ayant entendu d'étranges bruits, mais il glissa dans les escaliers et se brisa le cou en tombant. Miriam, entendant le choc, sortit voir ce qui se passait, et elle fut donc la première à voir le corps sans vie de son époux avec une expression de terreur sur le visage. En réalité, la chute avait été provoquée par Gaiel qui, usant de son influence sur l'île, avait envoyé un groupe de corbeaux faire peur à Casius au moment adéquat pour lui faire perdre l'équilibre. Le plus terrible de tout, c'est qu'il projette de faire accoucher Miriam d'un enfant mort-né, ce qui sans aucun doute plongerait la jeune femme dans le plus sombre désespoir, pour le plaisir et le renforcement de Gaiel.

Les histoires comme celle de Miriam n'ont pas grand-chose à voir avec la trame centrale de la partie, mais permettent aux joueurs de se faire une idée approximative de l'obscurité qui entoure tout ce qui se passe sur Corvinus.

LA FORGE DE MARCUS FELL : Marcus Fell est le forgeron du village, comme l'étaient auparavant été son père et son grand-père. C'est un homme âgé assez sérieux et, même si on ne le dirait pas, il est né avec un don spécial pour la forge. S'il avait vécu dans n'importe quel autre endroit où il aurait pu mieux développer son talent, il serait sûrement devenu un armurier de légende. Marcus adore les défis et il acceptera de forger ou de réparer tout ce que les personnages lui demanderont si le prix est approprié. Il s'agit sans aucun doute de l'un des personnages les plus pittoresques de l'île.

MARCUS FELL

Niveau : 3

Points de Vie : 100

Classe : Touché-à-tout

For : 7 Dex : 8 Agi : 6 Con : 6 Pou : 6 Int : 6 Vol : 7 Per : 5

RPlu : 45 RMys : 45 RPsy : 45 RPoi : 45 RMal : 45

Initiative : 70 Naturelle, 40 Marteau

Attaque : 40 Marteau

Défense : 40 Esquive

Dégâts : 35 Marteau

IP : aucune

Taille : 13 Moyen

Mouvement : 6

Régénération : 1

Fatigue : 7

Compétences secondaires : Animaux 50, Estimation 80, Forge 200, Herboristerie 20, Médecine 10, Observation 40, Prouesses de force 30, Vigilance 50.

LE CIMETIÈRE : sans aucun doute l'un des lieux les plus ténébreux de l'île, car c'est l'endroit qui provoque le plus de désespoir, de tristesse et de peur chez les villageois et se trouve donc presque à l'intérieur de la Veille. Il s'agit d'un immense cimetière plein de pierres tombales et avec quelques vieux panthéons. En général, les gens ne le visitent pas sauf pour célébrer un enterrement et, étant donné qu'il n'y a pas de croquemort, tout est négligé. La seule à se rendre là-bas avec une certaine assiduité est une jeune femme appelée Cathérine et il existe donc de fortes chances de la trouver assise sur l'une des tombes, près d'où repose le père Scott. C'est pour elle un endroit tranquille et de plus elle aime bien mettre des fleurs au cimetière.

En réalité, c'est un lieu plus déprimant que dangereux, même s'il se peut que les PJ pensent le contraire. S'ils le visitent la nuit, ils ne verront pas de morts se lever de leurs tombes, mais il est possible qu'ils entendent parfois d'étranges murmures ou qu'il leur semble entrevoir une ombre se déplaçant entre les tombes.

Ce que tous ignorent, c'est que le cercueil du vieux prêtre renferme un objet qui inquiète le Marquis : le journal dans lequel il a écrit les découvertes qu'il a fait sur la condition actuelle de l'île.

RUMEURS DES VILAGEOIS

Il est probable que les personnages passent quelques temps à parler avec les villageois, grâce auxquels ils peuvent obtenir des informations très intéressantes. Vous trouverez ci-dessous une liste des commentaires et des rumeurs les plus répandus :

1. Le climat de l'île est désastreux. D'ailleurs, de nombreuses années ont passé depuis la dernière fois que nous avons pu voir le soleil à travers l'épaisse couche de nuages.

2. Le Marquis de Cavalcanti est un vampire. C'est lui qui a caché le soleil derrière les nuages pour que sa lumière ne le détruise pas. (Faux)

3. Cavalcanti est un homme bon, quoiqu'un peu solitaire et introverti. Les gens l'ont mal interprété pour la seule raison qu'il est étranger. Beaucoup le rendent responsable de tout le mal qui arrive à Corvinus simplement parce qu'ils désirent avoir quelqu'un à accuser. (Faux)

4. L'argent n'intéresse pas du tout le Marquis. Il réinvestit toujours dans le village tous les impôts qu'il perçoit et tente de le transformer en véritable ville. Qui sait, peut-être seront-nous bientôt une île importante.

5. Il y a une dizaine d'années, deux semaines avant l'arrivée du Marquis, il y a eu une tempête hors du commun qui a duré plus de deux jours. J'ai entendu dire que des dizaines de navires qui voyageaient sur la Mer Intérieure avaient coulé pour cette raison.

6. Mon fils dit qu'au nord-est de l'île se trouvent les restes d'un vieux navire échoué sur les récifs. Personnellement, je ne l'ai jamais vu, mais ça doit faire des années qu'il est là parce que le père Scott, paix à son âme, a raconté à ce moment-là qu'il l'avait vu.

7. On dit que Cavalcanti a été envoyé sur cette île comme punition pour avoir couché avec la fille d'un ami personnel du prince. J'ai même entendu dire qu'il était connu pour être un joueur et un coureur de jupons invétéré. (Faux)

8. Il existe de vieilles ruines à l'est de l'île, antérieures à la fondation de notre village. Beaucoup prétendent qu'elles sont maudites, même si moi j'ai joué étant gamin sans trop y pénétrer. Il ne m'est jamais rien arrivé. Mais elles sont quand même en mauvais état et je crois que c'est dangereux de les visiter.

9. Vous avez mal dormi ? Ne vous inquiétez pas, ça doit être à cause du climat. Ça arrivait aussi parfois au père Scott, parce qu'il se promenait toujours avec des cerne impressionnantes et je crois me souvenir avoir vu Catherine avec aussi. Comme je vous dis, c'est quelque chose de normal. (Faux en partie)

10. Essayer de sortir de l'île avant l'arrivée du navire du continent, c'est pratiquement impossible. Nos barques de pêche ne sont pas prêtes pour une traversée aussi longue, sans compter la force de la mer dans ce secteur.

11. Il semble que le Marquis s'est entiché de la jeune Catherine. Les anciens du village disent qu'il lui rend fréquemment visite, même si elle refuse toujours ses avances.

12. Je suppose que ça ressemble aux divagations d'un fou mais je suis certain qu'il se passe chez moi quelque chose de sombre et de terrible. La nuit j'entends des bruits inquiétants et j'ai même vu des ombres bizarres depuis ma chambre. J'ai très peur...

13. Une fois, un bateau en provenance du Domaine Vaincan lui-même est arrivé et le père Scott les a reçus. C'est sûr que ce devaient être des gens importants, parce qu'ils étaient habillés très élégamment pour de simples curés. Ils se sont pas mal intéressés aux ruines, à l'est, et ils sont même allés les visiter en personne. Je crois qu'ils pensaient que c'était une espèce d'église construite peu après la mort du Christ, mais apparemment ce n'est pas le cas : ils ont dit que c'était un endroit pour hérétiques et ils ont interdit l'entrée aux croyants. Ça fait longtemps de ça, je dirais une vingtaine d'années, parce qu'à ce moment-là j'étais encore un gamin.

14. Les membres de la garde de Cavalcanti étaient des gens du village qui ont été engagés par le Marquis. Maintenant ils vivent avec lui au manoir et se comportent de manière froide et cruelle. Ils ne ressemblent en rien à ce qu'ils étaient avant. Je vous assure que des fois ils me font peur.

15. Emil Zolt est le pire de tous. Même avant de se mettre au service du Marquis, c'était déjà quelqu'un de déséquilibré et de cruel. Maintenant... Bah, je crois qu'il est tout simplement possédé. Mais ne lui dites pas que je vous ai dit ça !

16. Catherine est une fille peu sociable. Il y a des années, ses parents sont morts dans un accident, et depuis elle s'est éloignée de tout le monde. Même comme ça, elle a toujours été très bizarre, même quand elle n'était qu'une petite fille. On raconte que ça pourrait être une sorcière, mais moi franchement, je n'y crois pas.

17. Toute l'île est maudite. J'ai vu et j'ai entendu des choses... des choses pas normales. J'oserais même jurer que madame Renard, qui est morte il y a des années, rôde de temps en temps dans mon enclos. Je vous assure qu'on est en train de se faire avaler lentement par l'enfer...

18. Dieu nous a abandonné. Après la mort du père Scott, toute l'église s'est retrouvée sans dessus dessous, comme si elle avait été saccagée par des vandales. Je crois que ça a été ceux de la ferme Maccordagar, mais je n'ai aucune preuve. En plus, ces gens-là me font peur.

19. Le chef des soldats du Marquis s'appelle Emil Zolt. C'est pas quelqu'un de bien, alors si vous le rencontrez, le mieux c'est de vous écarter de son chemin. Sérieux, c'est un bon conseil.

20. Ça ne fait pas longtemps que le malheur a rendu visite à Miriam Moonflow. Il y a à peine quelques mois, elle a perdu son mari le lendemain de son mariage. C'est une sacrée fille, quoique si y'avait pas l'enfant qu'elle attend, ça fait longtemps qu'elle se serait effondrée.

Durant quelques instants on dirait une adolescente, mais ce n'est qu'une petite fille qui n'a pas plus de dix ans. Peu à peu, tout se rapproche d'elle et, à cet instant, comme si elle avait senti la présence de l'observateur, la petite se tournera vers lui, écartant ses cheveux d'un main. Au début, elle semblera surprise, mais quelques secondes après un doux sourire se dessinera sur son visage, semblable à celui qu'aurait un enfant qui reçoit un cadeau inattendu.

« Peut-on savoir qui tu es ? », dira-t-elle amusée, avec une feinte colère. « Ce n'est pas bien d'effrayer ainsi une demoiselle, tu sais ? ». Ensuite, elle appuiera sa tête entre ses mains et continuera de parler : « Vraiment, je me réjouis de pouvoir voir quelqu'un après si longtemps, mais je ne pense pas que cet soit l'endroit le plus approprié pour parler. Je n'ai pas non plus l'impression qu'il te reste beaucoup de temps, alors... pourquoi ne pas venir me voir ? Je t'attendrai... »

À cet instant, le personnage se réveillera sans pouvoir distinguer avec certitude s'il ne s'agissait que d'un simple rêve ou de la vision d'autre chose. En tant que Meneur de Jeu, vous pouvez avancer cet événement autant que vous le considérez nécessaire, comme moyen pour stimuler les joueurs pour qu'ils entament leurs recherches, s'ils ne l'ont pas fait par eux-mêmes.

Le spectre de Scott

Cette rencontre inhabituelle aura lieu quand les PJ auront déjà passé de nombreux jours dans l'île. L'événement peut se produire dans la soirée ou pendant la nuit mais, dans tous les cas, du moment qu'il n'y aura aucun villageois dans les parages.

À un moment donné, alors que les personnages se trouveront à l'extérieur du village, l'un d'entre eux ressentira un étrange frisson et verra, à une certaine distance, un inconnu qui les observe. Il s'agit d'un homme entre deux âges, trempé de la tête aux pieds, qui les regarde les yeux emplit de peine. Quelques instants après, il fera demi-tour et tournera à un coin, disparaissant de leur vue. S'ils décident de le suivre, ils le verront au loin entrer dans l'église et laisser les portes ouvertes... Une invitation en règle.

Quand ils entreront dans le bâtiment, ils se retrouveront face à face avec l'homme mystérieux qui n'est autre que le prêtre décédé. Il convient de préciser qu'il ne s'agit pas en réalité de l'esprit du curé, mais d'une ombre de lui-même restée en arrière, liée au désir d'aider les gens du village. La seule raison pour laquelle il est possible de le voir est la proximité de la Veille, et seulement à des moments bien précis.

Scott reste debout derrière l'autel, observant les personnages. Il porte encore sa vieille soutane, complètement trempée par la pluie de la nuit où il est mort. À première vue, personne n'est capable de se rendre compte qu'il n'est pas vivant, même avec l'avantage. Voir le surnaturel.

L'homme ne fera aucun bruit, les yeux rivés sur eux mais en se taisant. Quelques secondes après, il sourira tristement et leur dira avec chagrin : « Vous ne le voyez pas ? Le salut... Notre condamnation... ». À ce moment-là, il croisera ses bras sur sa poitrine tel un cadavre et, baissant la tête, il dira d'une voix entrecoupée : « La vérité... Les Ténébreux... Tout... Tout est tenu par ces mains... ». Soudain, les cloches de la tour commenceront à sonner et une tempête subite soufflera à travers les vitraux brisés, entraînant le corps du prêtre qui se décomposera sans laisser de traces, transformé en feuilles de papier.

Si les joueurs donnent la description de l'homme mystérieux dans le village, les gens leur diront que la seule personne qui correspond est le père Scott, mais qu'il est mort il y a des années et a été enterré dans le cimetière. Naturellement, il est peu probable qu'ils croient qu'ils ont vu un fantôme.

La rencontre avec le spectre est particulièrement recommandée si les personnages sont bloqués et ne savent pas par où continuer ou, simplement, ne sont pas doués pour les enquêtes. Quel que soit le cas, vous pouvez utiliser l'apparition pour les orienter dans la bonne direction. De toutes manières, si les joueurs font leurs recherches habilement, ou simplement si vous n'aimez pas rendre les choses faciles, le plus souhaitable et de vous passer de cette scène. Très probablement, l'ambiance de tension et de mystère peut s'effondrer si vous introduisez subitement un élément d'évidence surnaturel qui leur indique clairement que quelque chose d'origine mystique est en train de se produire.

LA MAIRIE : une grande maison à trois étages qui se dresse fièrement sur la place centrale. C'est sans aucun doute la construction la plus importante du village et aussi celle de plus grande taille, où vivent le maire Raymon et sa nombreuse famille. Raymon est quelqu'un de bien, même si son esprit s'est peu à peu éteint au fil des années. Au début, il ne saura pas si l'arrivée des personnages est quelque chose de bon ou de mauvais, c'est pourquoi il essaiera de se désintéresser du sujet dans l'attente qu'ils partent le plus vite possible. Le bâtiment possède un énorme endôt à l'arrière, où les villageois tiennent leurs réunions.

L'HÔPITAL : près de la mairie se trouve l'hôpital du docteur Ferrigno, un homme entre deux âges aux cheveux blancs et un visage éternellement soucieux. C'est le seul médecin du village, mais en réalité ses connaissances sont assez faibles (considérer comme un paysan de plus, mais avec Médecine 30). Le docteur ne se mêle personnellement à aucun événement ; après avoir perdu sa femme, tout le reste lui importe bien peu. Si les personnages s'adressent à lui pour toute consultation ou inquiétude, il leur dira vaguement que leur indisposition est produite par le climat et haussera les épaules.

Les voleurs

Sans s'en rendre compte, les personnages commenceront, deux jours après leur arrivée, à être suivis par un homme qui se consacre à noter leurs mouvements. Cet individu est Victor Maccordagar, membre d'une famille de voleurs qui s'intéressent à ce que les leurs pourraient obtenir des nouveaux venus. Il suivra généralement celui qui semble le plus riche, mais il peut également changer d'opinion après quelques heures.

Il existe naturellement la possibilité que les joueurs se rendent compte de la présence du marseigneur, ou au moins découvrent qu'un individu suspect les suit d'un endroit à l'autre (un test de Vigilance Difficile est nécessaire, mais seulement si ça fait déjà plusieurs heures qu'ils sont espionnés).

Dans le cas où les PJ essaieraient de s'approcher de lui, Victor les évitera, se mettant à courir si nécessaire. Si quelqu'un réussit à l'intercepter, Victor sourira de mauvais gré, disant qu'il était seulement en train de se promener et en leur demandant de ne pas l'ennuyer. Même s'il sera à tout moment arrogant, il ne souhaite pas en vérité commencer un affrontement qu'il n'est pas sûr de pouvoir gagner.

S'ils posent des questions sur lui dans le village, les gens seront peu enclins à parler des Maccordagar. La seule chose qu'ils pourront obtenir, ce sont de vagues rumeurs qui disent qu'il s'agit d'un groupe antisocial qui pratique la magie noire. Quelques-uns affirment même qu'ils ont quelque chose à voir avec la mort du père Scott. Seule Sally, la propriétaire du magasin, possède un peu plus d'informations à ce sujet : la nuit où le prêtre est mort, elle a vu Bill, le benjamin du clan, courir sous la pluie avec une expression de terreur absolue sur le visage.

D'une manière ou d'une autre, tant s'il est découvert que s'il passe quelques jours à les surveiller, Victor finira par décider que ça ne vaut pas la peine de courir des risques en échange d'une récompense si peu substantielle.

Le rêve étrange

Après quelques jours, l'un des personnages fera un rêve inhabituel parmi les cauchemars. Ce sera une vision étrange, la seule chose dont il pourra se souvenir lorsqu'il se réveillera.

Traitez la scène comme la séquence d'un film, dans laquelle le personnage n'a pas la possibilité d'intervenir et se voit relégué au rôle de simple observateur. Dans ce cas, la mise en scène est fondamentale. Respirez lentement, décrivez les choses en détail, posement et solennellement.

D'abord, tout sera ombre et silence. Lentement, comme si elle était en train de s'approcher parmi les ombres, on commencera à apercevoir une vieille porte en bois couverte de gravures tordues en métal noir. Subitement, avec un craquement sonore, elle commencera à s'ouvrir, laissant voir une vaste pièce pleine de bougies. Il s'agit d'une salle énorme, très vieille et remplie de poussière. Au fond se trouve une grande baie vitrée contre laquelle est appuyée une femme, dont la sombre chevelure flotte, bercée par le vent, lui cachant le visage.

Au cas où les PJ visitent la cathédrale sans retrouver Sélinée ou commencent à enquêter sur le Marquis et ce qui se passe dans l'île, Cavalcantini estimera qu'ils sont devenus une gêne et que ça vaut la peine de les éliminer avant qu'ils ne représentent une autre menace comme celle de Scott. Pour cela, Galael enverra cinq Sombres qui ne font pas partie de la garde, son armée secrète particulière.

Il existe plusieurs endroits où peut avoir lieu l'affrontement. Le plus probable serait que l'attaque se produise la nuit, à l'aube. En ce cas, Les Sombres se glisseront à l'intérieur pendant que les personnages dorment, même s'ils font un certain bruit en entrant (un test de Vigilance MOY pour ceux qui sont réveillés, ABS pour les autres). Si, au contraire, ils sont dans les rues jusqu'à une heure avancée de la nuit, ils ne tarderont pas à voir trois curieux mendians qui les suivent. Quand ils se retourneront pour leur parler, deux autres s'approcheront dans leur dos, leur coupant le passage, et les attaqueront.

Si le combat a lieu dans le village ou ses alentours, le bruit attirera sans doute l'attention de quelques villageois (ou au moins de Miriam, s'ils combattent dans l'auberge). Quand ils verront les cadavres, ils seront consternés en les reconnaissant comme étant d'anciens habitants de l'île. Ils assureront d'ailleurs que c'étaient de braves gens et qu'il leur semble presque impossible qu'ils aient pu les attaquer. Cependant, le plus bizarre est qu'ils les ont vu partir il y a deux ou trois ans sur le navire de commerce et, depuis, ils n'avaient plus rien su d'eux.

Dans le cas où les personnages se débouilleraient pour capturer vivant l'un d'entre eux, le prisonnier commencera au bout de quelques secondes à avoir des convulsions comme s'il souffrait d'une attaque et mourra presque sur-le-champ. Tout personnage qui réussirait un test d'Évaluation magique Très Difficile se rendra compte que c'est une sorte d'influence surnaturelle qui a provoqué sa mort.

Il est souhaitable que cette rencontre ait lieu avant que les personnages sachent réellement ce qui se passe dans l'île : de cette manière, tout aura l'air beaucoup plus mystérieux.

Centres d'intérêt

Voici quelques-uns des éléments les plus intéressants qu'il est nécessaire de savoir dans cette section de l'aventure.

LA PEUR DU SURNATUREL : contrairement au chapitre précédent, les habitants de Corvinus sont nettement plus habitués au surnaturel. Étant donné que le père Scott était doué de certaines capacités spéciales développées durant l'étape passée à Abidion, il est clair pour les villageois que tout ce qui est « inhabituel » n'est pas nécessairement mauvais. Ainsi que le prêchait le curé, « ce qui importe n'est pas tant ce que tu peux faire que ce que tu fais réellement », et ce sont bien plus les actes des personnages que leurs capacités spéciales qui les inquiéteront. Néanmoins, en bons fanatiques à la recherche d'une tête de Turc pour leurs problèmes, s'ils se doutent que l'un d'entre eux est un « sorcier » qui peut avoir provoqué leurs maux, ils ne tarderont pas à réunir une foule qui lui courra après, une torche à la main. Quant aux gardes Sombres de Cavalcantini, étant donné leur absence totale de morale, il ne semble pas très probable qu'ils soient intimidés pour si peu.

AFFINITÉ SURNATURELLE : il est possible que certains personnages, comme les Nephilims Sylvain ou les Duk'zarist, aient une certaine affinité avec la lumière et les ténèbres qui leur fournissent des informations supplémentaires sur les lieux et les habitants de l'île.

Même si au début ils n'en seront pas conscients, à mesure qu'ils resteront sur Corvinus ils se rendront peu à peu compte de l'obscurité qui enveloppe tout. La force négative la plus puissante est déglagée par Galael, même s'il s'efforcera de la cacher face aux PJ pendant leur rencontre.

D'un autre côté, Sélinée est légèrement différente. Même si la petite fille éveillera sans aucun doute chez eux une forte réaction, ils seront incapables de distinguer quel que ce soit chez elle, positif ou négatif.

LE NAVIRE COMMERCIAL : malheureusement, il n'existe aucun navire qui visite l'île. Deux fois par an, Galael réunit toutes ses forces et utilise l'énergie de Sélinée contenue dans le Flauros pour que les villageois croient se souvenir qu'une embarcation leur a rendu visite la veille. La sensation est si réelle que personne n'est capable de se rendre compte de la dupes. Parfois, le Marquis profite de ce moment pour emmener quelques villageois, faisant croire aux autres qu'ils sont partis avec le navire.

MONTURES : il est possible que, durant la période qu'ils passeront dans l'île, les PJ tentent d'acheter des montures pour rendre leurs déplacements plus commodes. Cependant, comme ils n'auront pas de mal à le découvrir, obtenir un cheval à Corvinus est une pousse quasi impossible. Pour commencer, il n'y a que cinq chevaux dans tout Corvinus, et deux sont en possession du Marquis en personne. De plus, les rares villageois qui en possèdent un (le maire Raymond est l'un d'entre eux) ont grand besoin de leurs haridelles, c'est pourquoi il est très difficile qu'ils veuillent s'en défaire. En tous les cas, il est toujours possible que quelqu'un accepte de leur en vendre un, mais ce sera pour un prix vraiment exorbitant, jamais inférieur à 25 ou 30 Écus d'Or.

LES SOMBRES : c'est le nom que Galael emploie pour nommer les hommes qui sont complètement tombés sous son influence. Ce sont ses gardes et agents, les premiers fantassins de l'armée qu'il souhaite constituer à l'avenir. Le Marquis n'obtient pas de pouvoir d'eux car ils ne ressentent aucune peur, raison pour laquelle il a limité leur nombre au strict nécessaire.

Neuf d'entre eux travaillent pour le Marquis comme soldats et serviteurs, bien qu'il y ait un petit groupe de cinq Sombres qui agissent secrètement dans l'ombre. Galael les a réunis en faisant croire aux villageois qu'ils étaient partis sur le navire commercial et les utilise pour agir impunément sans que personne ne puisse accuser la garde.

Physiquement, ils ressemblent à des personnes normales, sauf par le fait qu'ils ont un peu d'urticaire dans le cou et sur les mains. La garnison s'habille avec des vêtements militaires bleus recouvert de longues bandes de cuir noir, alors que les cinq autres portent des haillons sales, enveloppés autour du corps comme un linceul.

Ils semblent parfois un peu hébétés et mettent un peu de temps à répondre sauf s'ils se trouvent en présence de Zolt ou du Marquis, auquel cas ils se comportent d'une manière tout à fait normale qui ne ferait douter personne de leur véritable état.

Les caractéristiques des Sombres sont recueillies dans les Appendices de cette aventure.

LES LOUPS SOMBRES : même si Galael n'influence normalement jamais de bêtes, il a fait une exception avec trois loups qu'il a pris comme animaux familiers. Grâce à l'obscur pouvoir du Marquis, les créatures ont grandi de manière disproportionnée et leur pelage est devenu plus sombre, ce qui leur donne un aspect bestial et terrifiant. Actuellement, deux d'entre eux se trouvent dans la cathédrale comme gardiens, tandis que le troisième, un énorme animal nommé Merkenis (qui est sans aucun doute son préféré), est toujours auprès de son maître sauf lorsqu'il reçoit des visites « officielles ».

EMIL ZOIT : le meneur des Sombres est Emil Zolt, un homme cruel et sans pitié qui apprécie sa position. C'est probablement le seul qui se soit offert volontairement aux ténèbres pour obtenir du pouvoir. Il sert fidèlement le Marquis, mais seulement parce qu'il aime la façon de penser de son maître. Étant plus cruel, les compétences qu'il a reçu des ombres sont également beaucoup plus grandes que celles du reste des esclaves. Emil a environ trente ans. Il est grand et cadavérique, avec les cheveux sombres et gras. Il esquise habituellement un fustelle sourire ironique et marche avec un certain air de supériorité. D'ailleurs, il se croit meilleur que le reste des habitants du village. L'arrivée des personnages, de même que l'intérêt que son maître a manifesté à leur rencontre, lui semblent révoltants.

Les caractéristiques d'Emil Zolt sont recueillies dans les Appendices de cette aventure.

Pistes à suivre

Vous trouverez ci-dessous une série de pistes que les personnages peuvent suivre pour découvrir ce qui se passe dans l'île.

LA MORT DU PÈRE SCOTT : si les personnages s'intéressent aux circonstances de la mort du père Scott, les gens du village leur expliqueront avec peine qu'il a souffert d'un accident par une nuit pluvieuse. Apparemment, il a glissé à cause de la boue alors qu'il allait à son église et s'est cogné la tête. Inutile de préciser que la réalité est bien différente et que le curé est mort des propres mains de Cavalcantini lorsqu'il tentait de pénétrer dans la cathédrale d'Erebuis.

CATHERINE ABSOLOM : elle est sans aucun doute l'un des meilleurs alliés que les personnages puissent avoir à Corvinus, s'ils interagissent correctement avec elle.

Catherine est une très belle jeune femme aux longs cheveux dorés, au teint pâle et aux yeux bleus. Elle n'est pas née à Corvinus, mais s'il elle paraît en avoir que dix-neuf. Elle n'est pas née à Corvinus, mais elle est arrivée sur l'île il y a longtemps, avant même que Galael s'y présente. Elle n'était qu'une petite fille quand sa mère s'est installée avec elle dans le village, après que son mari a été accusé de pratiquer la sorcellerie sur le continent et exécuté par l'Inquisition. Craignant que la petite ait pu hériter des mêmes habiletés que son géniteur, la femme préféra l'emmener dans un lieu éloigné où elles pourraient toutes deux vivre en paix. Malheureusement, alors que cela faisait à peine un an qu'elles se trouvaient à Corvinus, la santé de sa mère se détériora beaucoup et elle mourut, laissant paradoxalement la petite aux soins du curé local, le père Scott. La fillette grandit seule, sans trop se lier au reste des villageois, même si les gens ne tardèrent à se prendre d'une grande affection envers elle. Par chance, son père lui avait laissé une large somme d'argent et elle a toujours pu vivre à l'aise sans travailler.

Elle et son tuteur furent les seuls qui sentirent quelque chose de bizarre la nuit où Galael tenta de plonger Corvinus dans la Veille et les premiers à se rendre compte que quelque chose n'allait pas avec le Marquis. Catherine tenta d'aider Scott dans ses recherches, mais le prêtre agissait presque toujours en secret pour ne pas la mettre en danger. La nuit où le curé mourut, il alla la voir pour lui donner son journal, lui demandant, au cas où il lui arriverait quelque chose, de l'enterrer avec lui.

En réalité, Catherine est une Nephilim Sylvain, même si elle-même l'ignore. Elle est également née avec le Don mystique et, même sans que personne ne lui ait enseigné la magie, elle est inconsciemment capable d'utiliser une large gamme de sortilèges lorsqu'elle chante. Ceux-ci sont un reflet de sa vie antérieure, des mélodies qu'elle rêve de temps en temps et qui lui viennent à l'esprit quand elle en a le plus besoin.

Elle est solitaire et mélancolique par nature. Elle a eu de nombreux prétendants, mais elle les a tous repoussés sans trop chercher à trouver un mari. Elle vit dans les environs d'une petite cabane, même si elle ne passe pas beaucoup de temps chez elle. Normalement, on peut la trouver au cimetière ou près de la plage, en train de chanter une belle chanson dans une langue inconnue. De tous les villageois, elle est la seule à avoir une idée approximative de ce qui se passe, quoique seulement de façon très vague. Elle est consciente du fait qu'il n'y a en réalité aucun navire de commerce qui visite l'île chaque année et que le Marquis est l'origine du mal. Elle n'a actuellement pas de problème pour dormir, car sa condition la rend particulièrement résistante au pouvoir de Galael.

Si les personnages s'intéressent à elle, elle fera exactement la même chose qu'avec tout le monde : les ignorer. Elle ne montrera jamais, elle leur répondra de manière vague ou avec un long et sépulcral silence. Il leur est cependant possible de gagner sa confiance de nombreuses manières : en étant très amusants (au fond, Catherine est une jeune femme qui a besoin de rire), en faisant montre d'un certain talent musical (chose que personne dans le village ne possède et qu'elle admire), ou bien en étant extrêmement insistants (et pour qu'elle trouve qu'ils le sont, il faut qu'ils soient vraiment très, très bords). Si elle décide finalement de les aider, elle leur expliquera que le père Scott avait découvert des choses étranges concernant l'arrivée du Marquis à Corvinus et qu'il essayait de faire quelque chose de très risqué lorsqu'il

est mort. Elle ne sait pas exactement ce que c'est, mais elle est sûre d'une chose : personne ne peut sortir de Corvinus. La seule piste qu'elle ait trouvée dans le journal du prêtre lui-même, qui se trouve très certainement dans le cercueil du curé.

CATHERINE ABSOLOM

Niveau : 2

Points de Vie : 80

Classe : Sorcier

For : 4 Dex : 8 Agi : 6 Con : 5 Pou : 9 Int : 9 Vol : 8 Per : 7

RPhys : 40 RMys : 65 RPsy : 55 RPoi : 40 RMal : 55

Initiative : 65 Naturelle

Attaque : 20 Mains nues

Défense : 20 Esquive

Dégâts : 5 Mains nues

IP : aucune

AMR : 50

Projection magique : 100 Niveau de magie : 40 Lumière

Avantages & désavantages : Apte dans une compétence (Musique), Connaissance innée d'une voie (Lumière), Don mystique, Magie soumise à condition (Chantier).

Taille : 8 Moyenne

Mouvement : 6

Régénération : 1

Faigue : 5

Compétences secondaires : Animaux 15, Danse 30, Escalade 10,

Manipulation magique 40, Musique 120, Observation 10, Occultisme

25, Saut 10, Vigilance 20.

LES MACCORDAGAR : c'est une des nombreuses fausses pistes que peuvent suivre les PJ. Il s'agit d'une famille de fermiers qui n'ont jamais eu de bonnes relations avec le reste des villageois à cause de leur attitude farouche et violente. Le clan se compose de six membres : John Maccordagar, le père et chef, Megan, sa femme, et leurs enfants Victor, Anton, Sandra et Bill. À dire vrai, ce sont des voleurs qui survivent comme ils peuvent en s'appropriant les affaires de leurs concitoyens. On peut facilement les surprendre à fouiller dans les poubelles des autres ou bien en train de surveiller les plantations et les animaux des voisins. Le seul endroit qu'ils visitent assez fréquemment, c'est le magasin de Sally, et ce habituellement pour y voler. Cela fait longtemps qu'elle s'en est rendue compte, mais elle ressent envers eux de la compassion mêlée de peur, c'est pourquoi elle ne les a jamais dénoncé au reste des villageois.

Nombreux sont ceux qui les accusent d'avoir pillé l'église du père Scott après sa mort, chose en partie fautive : le plus petit de la famille, Bill Maccordagar, s'y est dirigé cette nuit-là dans le but d'emporter quelque chose de valeur, mais il s'est arrêté net en voyant les gardes de Cavalcantini à l'intérieur, en train de tout détruire. Billy n'a jamais raconté cela à personne, même pas à ses parents, car ceux-ci sont religieux et n'auraient pas approuvé qu'il tente de voler dans l'église.

Toute leur ferme est entourée de pameaux « Entrée interdite », ce qui ne laisse pas beaucoup de doutes sur la faible hospitalité de la famille. Si les personnages entrent sans avoir prévenu, le plus probable est que John et quelques-uns de ses fils aillent au devant d'eux, armés à la main, pour leur donner un ultimatum. En fonction de l'attitude des PJ, les Maccordagar peuvent répondre d'une manière ou d'une autre. S'ils se comportent de façon menaçante ou les accusent d'être des voleurs, la famille entière se jettera sur eux avec des gourdin pour leur donner une punition méritée. Cependant, ils ne sont pas difficiles à soudoyer et ils y regarderont à deux fois avant d'attaquer s'ils voient qu'ils peuvent obtenir des bénéfices en leur parlant. Au fond, les Maccordagar sont tout aussi effrayés que le reste des villageois (peut-être même plus à leur manière) et ils aideront les personnages si ceux-ci réussissent à les convaincre qu'ils essaient vraiment de faire quelque chose pour en finir avec la vague de malchance qui frappe le village.

Billy pourrait admettre qu'il était près de l'église cette nuit-là (jamais qu'il était allé voler) et même raconter qu'il a vu comment les gardes, sous les ordres d'Emil Zolt, fouillaient frénétiquement au milieu des biens du curé. Il a d'ailleurs entendu le capitaine dire à haute voix : « Allez ! Trouvez ce maudit livre ! Ce satané prêtre ne peut pas l'avoir si bien caché. Le seigneur Gaiel a besoin de savoir ce qu'il y a écrit. » Inutile de préciser que le garçon n'a aucune idée du sens de ces paroles.

Les quatre membres masculins de la famille Maccordaggar ont des caractéristiques et des compétences similaires, légèrement différentes du reste des villageois. Megan et Sandra ne passeront jamais à l'attaque, sauf pour protéger leur propre vie.

LES MACCORDAGGAR

Niveau : 1
Points de Vie : 90
Classe : Touche-à-tout
For : 7 **Dex :** 5 **Agil :** 7 **Con :** 6 **Pou :** 5 **Int :** 5 **Vol :** 5 **Per :** 6
RPHY : 35 **RMys :** 30 **RPsy :** 30 **RPoi :** 35 **RMai :** 35

Initiative : 50 **Naturelle :** 30 **Gourdin**
Attaque : 50 **Gourdin**
Défense : 50 **Esquive**
Dégâts : 35 **Gourdin**
IP : aucune

Modules & art martiaux : Armes de bandit.

Taille : 13 **Moyen**
Mouvement : 7 **Régénération :** 1
Fatigue : 6

Compétences secondaires : Ahlétisme 30, Camouflage 40, Discretion 40, Escalade 10, Estimation 30, Intimidation 25, Larcin 35, Observation 20, Vigilance 60.

Le navire échoué

Qu'ils soient attirés par les rumeurs des villageois ou bien parce qu'ils auront réussi à obtenir le journal du prêtre, il y a de fortes chances pour que, tôt ou tard, le groupe décide pour l'examiner de se diriger vers le vieux navire de Tol Rauko à bord duquel Sélinée et Gaiel sont arrivés sur l'île. Ledit navire se trouve coincé entre les récifs de la côte est, pas très loin du manoir du Marquis (deux ou trois heures depuis le village). Il n'y a pas de cadavres à l'intérieur, car Gaiel s'est débarrassé des corps il y a longtemps et a emporté tout ce qu'il considérait comme étant précieux. Même ainsi, il a évité au maximum la Chambre Axix où il avait été enfermé, car il trouvait cet endroit désagréable.

Si les PJ visitent le secteur durant la tournée, il existe de fortes probabilités pour qu'ils soient aperçus par un Sombre et que celui-ci informe Cavalcani (ce qui pourrait, sans aucun doute, déboucher sur les événements relatés dans la section **Attaque nocturne**).

1. **LA PAROI DE LA FALAISE :** étant donné que les récifs rendent impossible une approche de ce secteur par la mer, la seule manière d'arriver jusqu'au navire échoué est de descendre par la paroi rocheuse, mesurant une quinzaine de mètres de haut. L'escalader n'est pas vraiment très difficile, mais la pente est très raide et c'est donc très dangereux. Avec l'équipement adéquat, qui peut être acquis sans problèmes au magasin de Sally, un test d'Escalade Facile est nécessaire (ou Difficile, au cas où ils n'auraient pas de cordes ni de pitons). Cependant, la zone n'est pas très sûre et une chute pourrait être fatale, car la mer est pleine de récifs pointus.

2. **LES RÉCIFS :** Par chance, il n'est pas nécessaire d'attendre le navire à la rage (chose extrêmement dangereuse à cause de la houle constante), car il existe une chaîne de récifs par laquelle il est facile d'y arriver en sautant de pierre en pierre. Au cas où les personnages utiliseraient cette méthode, il faut passer un test de Saut ou d'Acrobaties au niveau Facile.

3. **LES ARCHIVES DETRUITES :** le grand rocher sur lequel se trouve échoué le navire a ouvert une énorme brèche dans la paroi de cette salle, permettant un accès facile à l'intérieur. L'endroit et tout ce qui s'y trouve est détruit à cause de l'humidité, c'est pourquoi il est impossible de trouver quoique ce soit d'utile. De toutes manières, à en croire par les étagères et les papiers épars, il n'est pas difficile de supposer que cet endroit devait être une sorte de salle des archives où étaient conservées tous types de notes, à présent inutilisables ou détruites.

4. **LE COULOIR :** il s'agit d'un large corridor qui n'a pas été très touché par l'humidité. Vu la manière dont les murs sont sculptés et les étranges motifs militaires disposés à droite à gauche, cela ne ressemble pas à l'intérieur d'un simple navire de croisière. Il y a plusieurs portes en bois de chêne qui mènent au reste des pièces, et des escaliers latéraux qui montent sur le pont.

Ce qui se voit le plus dans le couloir, c'est la porte qui mène à la chambre d'Axix (7) : il s'agit d'un énorme portail de métal noir entrouvert, recouvert de marques mystiques et plein de chaînes brisées. Si un personnage réussit un test de difficulté Moyenne en Vigilance ou Facile en Pistage, il se rendra compte qu'apparemment quelque chose de très lourd, comme un coffre ou un cerceuil, a été traîné vers l'extérieur il y a très longtemps, laissant des marques profondes sur les planches du sol.

5. **LES CABINES :** La plupart de ces pièces sont très bien conservées, même si elles semblent avoir été pillées après que le navire s'est échoué. Il s'agit de chambres, d'entrepôts et de salles d'armes. Tout est sans dessus dessous, détruit, et il est impossible de trouver quelque chose de valeur.

6. **LA CABINE DU CAPITAINE :** Une chambre luxueuse qui a sans aucun doute appartenu à un noble important. Sur le mur, il y a un tableau ancien d'un vieillard à fière allure qui porte un médaillon avec une croix de forme inhabituelle (la croix de Tol Rauko). À moins que, de part leurs origines, les PJ aient eu une quelconque relation avec les temples, ils doivent réussir un test d'Histoire de difficulté Moyenne pour reconnaître la marque. Dans cette pièce, sous des planches branlantes, se trouvent cachées des notes qui expliquent le fonctionnement du Flauros, mais pas son histoire ni ce pour quoi il a été utilisé sur le navire. Il y a quand même deux paragraphes soulignés où l'on signale que, sous forme de Chronos, il sert à voler les pouvoirs obscurs d'une créature et à les donner à son actuel propriétaire. Pour trouver les notes, il faut réussir un test d'Observation de niveau Difficile, quoique s'ils savent exactement ce qui se cache dans cette pièce (c'est-à-dire s'ils ont lu le journal du prêtre), un Routinier suffira.

7. **LA CHAMBRE D'AXIX :** il s'agit de la pièce principale du navire, une prison conçue pour soumettre et enchaîner toute entité surnaturelle qui se trouverait à l'intérieur. Toutes les parois sont recouvertes d'un métal sombre plein de runes rouges. Sur les murs sont incrustés quatre énormes cylindres noirs qui servaient de conteneurs pour transporter les créatures en léthargie. L'un d'eux s'est ouvert à cause d'une grande bosse provoquée par les récifs ; apparemment, l'impact a déformé la paroi métallique, faisant tomber le cylindre. S'ils l'examinent, les personnages verront sur le conteneur en question le mot « Gaiel » inscrit (c'est le seul des quatre qui porte un nom). Au centre de la pièce se trouve un piédestal de marbre noir, plein de chaînes, avec un creux sphérique (où se trouvait le Flauros), et les traces d'un cinquième conteneur beaucoup plus grand et avancé que les autres. Ce dernier a été traîné à l'extérieur et ses traces correspondent à celles qui se trouvent dans le couloir.

Bien qu'en réalité il ne reste plus rien dans la pièce qui puisse représenter un danger, quand ils y pénétreront, les personnages auront une étrange sensation d'inquiétude. De plus, tous ceux possédant une quelconque capacité surnaturelle se trouveront extrêmement affectés, se rendant compte que leurs pouvoirs sont bien moindres dans la pièce.

SCHEMA 3 : LE NAVIRE ECHOUÉ



Illustration © Rai Rosell

7

5

4

3

5

2

1



En page suivante, vous trouverez une transcription exacte de ce qui se trouve écrit dans son journal.

Expérience

Voici quelques indications sur les points d'expérience supplémentaires qui devraient être donnés à la fin de cette section de l'aventure. Les points pour idées, affrontements et interprétation sont offerts suivant les règles générales exposées dans le **Chapitre XV** livre de base.

Pour avoir obtenu les instructions sur le Flauros	3
Pour avoir obtenu l'aide de Catherine	3
Pour avoir obtenu le journal du prêtre	5
Pour avoir découvert les informations en possession des Maccordaggar sur le journal du prêtre	2
Pour avoir survécu à l'attaque nocturne	3
Pour avoir terminé cette section de la partie	5

Le journal du prêtre

Bien que nous en ayons tout le temps parlé comme d'un livre, le journal du prêtre n'est rien d'autre qu'un petit carnet de notes dans lequel Scott a écrit ce qu'il a réussi à découvrir jusqu'à l'instant de sa mort. Il se trouve à l'intérieur de sa tombe, entre les mains du cadavre, exactement au même endroit où Catherine l'a laissé à la requête du défunt.

Normalement, la découverte du journal met fin à cette section de la partie, même s'il est également possible que les personnages veuillent retourner au navire échoué (ou le visiter pour la première fois s'ils n'ont pas encore eu l'occasion d'y aller), chercher les notes sur le Flauros.

26 février

Cette nuit-là, je l'ai vraiment senti. Trois années durant, je ne suis menti à moi-même, pour me convaincre que ça n'avait été qu'un mauvais rêve. Mais comme on dit, les rêves sont un reflet de la réalité. J'étais ces lignes pour éclaircir mes idées... et au cas où j'échouerais, en espérant que les mains entre lesquelles ces notes tomberaient soient utiles.

4 mars

J'ai aujourd'hui visité les restes du navire. Il ne s'agissait pas d'un simple cargo ni d'un navire de guerre. C'était une prison flottante. Ils transportaient quelque chose... quelque chose qui a été libéré par le naufrage. Le livre de bord avait disparu, mais j'ai trouvé des textes où l'on parlait de deux captifs et d'un artefact utilisé pour contenir l'un d'entre eux, les plus dangereux. Il y avait aussi quelques notes sur son fonctionnement, mais j'ai entendu un bruit étrange et j'ai été pris de panique, c'est pourquoi je l'ai caché sous des planches détachées sous la cabine du capitaine et je suis parti en courant.

18 mars

Le Marquis a l'apparence d'un homme mais ça n'est pas un. Il se nourrit de nos peurs et de notre désespoir qui le rendent fort et puissant. Il est en train d'essayer de nous entraîner quelque part. Ce n'est ni l'enfer ni le purgatoire, mais où que ce soit, c'est rempli d'obscurité. Toute l'île s'enforce lentement dans ce cauchemar et, tôt ou tard, il n'y aura plus d'issue possible pour personne.

3 avril

Il y a longtemps que je m'en doutais, mais mes craintes sont confirmées. Il s'introduit dans les rêves des gens et les engloutit dans les ténébres, les transformant en senteurs : en « Sombres », comme il les appelle. Arde, il désire s'approprier des plus furtifs d'entre nous, et Catherine et moi sommes devenus ses nouvelles notes. J'en ignore la raison, mais elle ne semble pas être affectée, alors que j'ai moi-même de plus de mal à dormir en paix. Je ne sais combien de temps je vais encore pouvoir tenir. Je dois me débêcher.

8 avril

Je ne crois pas qu'il puisse mourir de manière conventionnelle, mais je sais qu'il doit exister un moyen de le détruire complètement. Je n'ai pas encore découvert comment, mais s'il est encore possible de conquérir notre propre avenir, je dois absolument le trouver.

12 avril

Mon secret est dans la vieille cathédrale. Je le sais. D'une certaine manière, je l'ai toujours su. C'est là qu'il a caché quelque chose d'extrêmement important pour lui, mais qu'en même temps il craint. Je l'ai observé, à son insu avec ma longue-vue, pénétrer dans les ruines plus d'une nuit, même s'il le fait toujours seul et en tenant une curieuse horloge dans les mains. Elle ressemble légèrement à l'artefact que l'on voyait sur les schémas que j'ai trouvés sur le navire, mais maintenant que je suis sous surveillance je ne peux pas retourner les prendre.

Mon temps touche à sa fin...

15 avril

Je ne peux plus attendre. Cavalanti, si c'est ainsi que se nomme réellement cette chose, s'est rendu compte de ce que je suis en train de faire et il a envoyé ses « Sombres » à mes trousses. Cela fait plusieurs jours que j'étudie les notes que l'Inquisition a prises sur la cathédrale ; je dois y entrer pour découvrir comment en finir avec tout ça. Si j'ai bien compris, les chiffres du cadran de la salle centrale indiquent quelles sont les lettres correctes pour trouver les trois noms qui ouvrent l'accès au sanctuaire intérieur. J'ai décidé de laisser ces notes à Catherine, au cas où j'échouerais.

Si c'est toi qui lis cela, ma petite, surlignes-toi que je t'ai toujours aimé comme une fille.

Que Dieu guide ma main...

Scott Johanson

TROISIÈME PARTIE : LA FIN DE LA TOURMENTE

Les personnages se rendront compte tôt ou tard que quelque chose d'obscur et de surnaturel se passe à Corvitus et que la cathédrale est une pièce clé du casse-tête. Quand ils s'y dirigeront finalement, ce sera le moment où commencera la troisième partie de l'aventure. Le changement n'est certes pas aussi radical que ce qui arrive entre le premier et le second chapitre, mais ce sera sans aucun doute l'instant où débuttera une série d'événements qui, en dernière instance, les amèneront à affronter l'obscurité qui domine l'île.

Il est peut-être souhaitable que l'existence de la cathédrale d'Erebus ne soit pas connue durant une bonne partie de la deuxième partie de l'aventure, laissant largement le temps aux joueurs de creuser d'autres événements (disons que si les personnages, dès le début, entendent parler d'une mystérieuse construction dans une île isolée de l'île, plus d'un l'explorera par simple curiosité). Cela peut facilement se faire en contrôlant certaines des rumeurs qu'ils entendront de la bouche des habitants du village (ce qui est absolument logique, si on tient compte du fait que les villageois n'associent pas la cathédrale à leurs malheurs).

Illustration © Ral Rosell

La cathédrale d'Erebus

La cathédrale d'Erebus est une ancienne construction Duk'zarist qui fut érigée comme offrande au Seigneur des Rêves. Le vrai nom du lieu est Tel'Hal, ce qui signifie « Passage entre les mondes ». Elle est antérieure à la guerre de Rah, mais après que la machine s'est activée et qu'une partie des îles de la Mer Intérieure ont été détruites, il ne reste qu'un reflet de sa gloire passée. Presque détruite, seul le corps central subsiste à présent, une énorme construction de métal et de marbre noir de taille considérable. De l'extérieur, l'endroit reste encore très impressionnant : une sorte de cathédrale obscure qui se dresse parmi des centaines de mètres de ruines. Si Catherine accompagne le groupe ou si l'un des membres est lié à la Lumière, il ne tardera pas à ressentir quelque chose de funeste qui provient du plus profond de la bâtisse, une sensation d'inquiétude qui les accompagnera durant tout le temps passé à l'intérieur.

Pour y accéder, la seule entrée est une gigantesque porte en bois qui est restée presque intacte malgré le temps et l'humidité de l'île (même si, bien sûr, il existe aussi la possibilité de traverser une verrière).

À noter que, étant donné le caractère surnaturel du temple, tous ses murs sont protégés mystiquement, c'est pourquoi, même dans le cas improbable où un personnage aurait des compétences spéciales qui lui permettraient d'adopter une quelconque forme immatérielle, les murs resteraient complètement solides pour lui.

SCHEMA 4 : LA CATHEDRALE D'EREBUS



1. LE CORPS CENTRAL : la pièce principale de la cathédrale est une énorme salle d'une centaine de mètres de long sur quarante de large. Elle possède un style architectural inhabituel et est pleine de verrières, ce qui dans son ensemble donne à l'endroit une apparence ténébreuse et inquiétante. Tout est très sale et abandonné, comme si des années s'étaient écoulées depuis la dernière fois que quelqu'un était entré ici. Au centre de la pièce se trouve une grande colonne avec trois étranges panneaux métalliques. Chacun d'entre eux possède une étrange combinaison de sécurité (semblable aux serrures codées d'une valise) à huit symboles, où l'on peut mettre des lettres, des numéros ou des espaces vides. Cette combinaison permet d'accéder au sanctuaire intérieur de la cathédrale, l'endroit où Cavalanti tient Sélinée enfermée. Il y a aussi deux portes dans l'autre coin de la salle qui conduisent à d'autres parties de la cathédrale.

Un test réussi de Pitage (de niveau Moyen ou supérieur) peut révéler deux choses : qu'il y a quelques animaux qui vivent ici, et que quelque chose de lourd, semblable à ce qui se trouvait dans la Chambre Axiu du navire, a été traîné jusqu'à la colonne centrale, où la piste s'arrête brusquement.

2. LA CHAPPELLE DES REVES : dans l'antiquité, cet endroit était utilisé par les Duk zarist pour tenter de déchiffrer les rêves et leur signification. C'est une vaste pièce sans fenêtres, pleine de colonnes distribuées partout de manière chaotique. Il y a au centre une structure de verre, de fils et de bois, semblable à un immense attrape-rêves, avec des ficelles attachées à toutes les colonnes. Quand ils entreront dans cette salle, tout le malaise accumulé à cause de l'influence du Marquis disparaîtra, de même que tout malus que cela aurait entraîné. L'attrape-rêves fonctionne aussi comme réceptacle à Zéon : il possède 600 points accumulés que tout sorcier peut absorber pour récupérer son énergie. Naturellement, s'il est détaché des colonnes, il perd toutes ses propriétés.

3. LE CLOITRE : le cloître intérieur de la cathédrale est un jardin de taille considérable. La végétation, sans personne pour s'en occuper, a poussé librement au fil des siècles jusqu'à ce qu'elle forme quelque chose de semblable à un petit bois. Au milieu de la verdure se dresse une immense fontaine d'où coule encore un peu d'eau. Un couloir entoure l'enceinte, moins touchée par les plantes et où l'on peut donc marcher sans trop de difficultés.

C'est ici que se trouvent, aux aguets, les gardiens laissés par Cavalanti pour protéger la cathédrale d'éventuels intrus : deux énormes loups noirs auxquels il a transmis une part considérable de son pouvoir. Ils se cachent dans les fourrés, attendant que les PJ se mettent à leur portée pour se jeter sur eux. Pour les détecter, il est nécessaire de réussir un test de Vigilance Très Difficile ou d'Observation Moyen, sinon ils effectueront la première attaque par surprise et de dos (c'est-à-dire en appliquant un bonus de +170 à leur compétence, ce qui peut s'avérer presque mortel). Les animaux, gigantesques et aux yeux injectés de sang, se battent jusqu'à la mort ou jusqu'à en avoir fini avec tous les intrus.

4. LA SALLE DES MIROIRS : il s'agit d'une vaste pièce qui fait honneur à son nom. Tout ce qui s'y trouve est recouvert de marbre noir, ce qui, lorsque l'on y ajoute la structure gothique du bâtiment, augmente encore plus l'aspect sinistre de la cathédrale. S'ils examinent attentivement la salle, ils verront qu'au centre du mur nord se trouve un panneau métallique plein de chiffres et de lettres (voir Schéma n° 5).

5. LA SACRISTIE : une vaste salle de réunion utilisée par les grands prêtres. Ce qui attire le plus l'attention en ce lieu est le fait qu'il soit plein de grands sièges de pierres taillées en forme de gargouilles, semblables à celui que les personnages ont vu chez Cavalanti s'ils ont accepté de dîner avec lui (le Marquis en a effectivement emporté d'ici pour sa collection personnelle).

SCHEMA 5 : L'ENIGME



Si le Meneur de Jeu le désire, il peut utiliser une feuille de papier pour cacher le contenu de la page suivante et montrer ainsi cette image aux joueurs.

6. LE SANCTUAIRE INTERIEUR : cette salle circulaire se trouve immédiatement au-dessus du corps central de la cathédrale, même s'il est nécessaire pour y accéder d'activer d'abord le mécanisme qui abaisse la grande colonne. Des centaines de chaînes pendent au plafond du sanctuaire et s'agitent d'un côté à l'autre comme bercées par un vent incessant, porteur d'inquiétants gargouilles et murmures métalliques. Par ailleurs, le sol de la pièce est fait de verre teinté, ce qui permet de voir le temple d'en haut (ce qui peut sembler assez bizarre aux joueurs, si l'on tient compte du fait que, vu des salles inférieures, le plafond est en pierre). Dans un coin se trouve une grande Dame de Fer qui semble avoir été traînée jusqu'ici, et dans un autre une petite porte en bois totalement couverte de gravures tordues de métal noir (que le personnage qui aura rêvé de Sélinée reconnaîtra comme celle qu'il a vue).

En réalité, la salle toute entière est une entrée dans la Veille, où les personnages ont pénétré sans s'en rendre compte.

7. LA PRISON DE SELINEE : cette pièce est la prison où Sélinée est prisonnière depuis ses dernières années. Il s'agit d'une vieille salle pleine de bougies allumées qui ne se consomment jamais. Dans le coin opposé à l'entrée, il y a une grande baie vitrée où la Dame des Cauchemars, sous la forme d'une petite fille, les attend. Lorsqu'ils entreront dans cet endroit, passez à la section **La rencontre avec Sélinée**.

La rencontre avec Sélinée

« Bienvenu... Pourquoi avez-vous mis aussi longtemps ? » sera la première chose que les personnages entendront en entrant dans la pièce où se trouve la Dame des Cauchemars. Appuyée à la fenêtre comme dans le rêve, Sélinée les attend avec sur le visage un agréable sourire. D'un bond agile, la petite s'approchera d'eux avec curiosité et, quand elle se trouvera à un peu plus d'un mètre, elle fera une révérence amusée. « Enchantée de vous connaître... Mon nom est Sélinée Luna. »

Après ces présentations inhabituelles, Sélinée essaiera d'entamer la conversation avec les PJ en les bombardant de toutes sortes de questions, dignes de la curiosité d'une gamine turbulente. Si certains d'entre eux réagissent avec méfiance ou en la menaçant, elle haussera les épaules et dira que ce n'est pas la peine qu'ils s'inquiètent car cela fait longtemps qu'elle a cessé d'être un danger pour quiconque.

En réalité, elle tentera de découvrir qui ils sont exactement et s'ils peuvent l'aider à échapper à sa captivité. Au cas où la réponse serait positive, comme cela sera très probablement le cas, elle leur demandera de la secourir. Sélinée se comportera de façon sympathique et infantile, mais n'hésitera pas à employer un ton sérieux quand elle parlera de son état et des projets du Marquis. Grosso modo, elle expliquera aux personnages quelques-uns des événements qui ont débouché sur l'obscurité situation qu'enveloppe l'île et comment Gaiel est parvenu à obtenir ses pouvoirs en lui volant une partie des siens. En ce qui la concerne, elle leur dira qu'elle est un « rêve » et qu'elle s'est vue obligée de se réfugier dans le monde réel, fuyant un puissant seigneur des ténébres. En tous les cas, elle essaiera d'éviter de parler de tout sujet lié à son passé ou de Malekith (d'ailleurs, le nom de son adversaire est tabou pour elle).

Sélinée ne sait rien sur les incidents à bord du zeppelin ni sur Raptor, mais elle est sûre qu'aucune personne normale n'aurait pu pénétrer la barrière qui protège l'île et que, par conséquent, les PJ sont « spéciaux ». C'est aussi pour cette raison qu'elle a été capable de les contacter à travers les rêves pour les attirer dans la cathédrale et leur demander de l'aide. De même, une autre chose est claire : s'ils ne parviennent pas à arrêter Gaiel, leur destin, comme celui du reste des habitants de Covinus, est de devenir ses serviteurs ou de mourir prisonniers de l'île.

Un sujet important pour elle sera de leur faire comprendre que tant la barrière que la force qui la maintient captive dans cette pièce proviennent du Flauros, et que la seule façon de faire tomber ses murs est donc de réussir à récupérer le pouvoir volé par l'artefact. C'est la raison pour laquelle ils doivent obtenir l'objet et l'emporter car, chargé à ce point, il est pratiquement indestructible. Comme il possède une partie de son essence, la petite fille sent qu'il se trouve dans le manoir de Cavalanti, même si elle ne peut dire où exactement.

Malheureusement, cela peut impliquer un affrontement direct avec le Marquis et, même si son pouvoir n'est pas encore trop grand, tant qu'il aura le Flauros, l'énergie soutirée à Sélinée empêchera qu'il meure de manière conventionnelle. Il faut donc, pour en finir véritablement avec lui, utiliser une épée trempée dans le sang de la petite fille, ce qui suffira pour affaiblir son lien avec l'artefact (raison pour laquelle elle serra les dents, fera la tête et leur demandera de lui prêter une ou deux armes pour se couper avec elles). Attention car, comme elle le laissera clairement entendre, cela ne veut pas dire qu'il ne peut pas être blessé, mais seulement que l'arme sera indispensable pour lui porter le coup de grâce.

Finalement, elle leur dira au revoir en leur suggérant de se dépêcher et de ne plus dormir, car leur ennemi sera probablement rendu compte de leur rencontre et investira une quantité considérable de pouvoir pour les détruire pendant qu'ils dorment. Juste pour les provoquer, elle leur dira, quand même, avec son sens de l'humour particulier, que c'est à présent à eux de décider de lui faire confiance ou pas.

Il existe une sérieuse possibilité pour que les personnages ne veuillent pas aider Sélinée, que ce soit parce qu'ils ne croient pas à ses paroles ou bien parce qu'ils la considèrent comme une créature obscure similaire à Cavalanti lui-même ou même pire (ce qui n'est pas totalement faux, d'une certaine manière). Cependant, la petite fille s'assurera de leur expliquer que, même si elle-même n'est pas la meilleure personne du monde (pour commencer, elle n'est pas une personne), elle ne ferait jamais rien de semblable à ce que le Marquis a mis en route. De plus, sans son aide, ils ne pourront jamais détruire la barrière qui les empêche de partir et mourront sans l'ombre d'un doute.

L'énigme des trois noms

Le panneau au mur de la Salle des miroirs (4) indique la combinaison nécessaire à l'ouverture du chemin vers le sanctuaire intérieur de la cathédrale. Le code en question se compose de trois noms qui doivent être inscrits sur les panneaux de sécurité de la grande colonne de la salle centrale (1).

Pour résoudre l'énigme, il faut observer les noms écrits sur les côtés du panneau mentionné ci-dessus qui indiquent combien de lettres correctes se trouvent sur chaque colonne ou rang (voir au bas de cette page). De cette manière, il est facile de se rendre compte que les trois mots en question sont « JEDAH », « EREBUS » et « EREBUS », les noms sont ceux sous lesquels furent connus trois des Shajads les plus importants de leur temps.

Une fois que les trois noms sont inscrits sur les panneaux de sécurité (l'ordre et la position n'ont pas d'importance), on entendra le bruit d'un mécanisme en fonctionnement et la colonne de la salle centrale commencera à descendre, montrant l'escalier en colimaçon qui mène au sanctuaire intérieur.



Comme il est impossible de prévoir toutes les décisions que prendront les joueurs, des problèmes peuvent toujours surgir dans le déroulement de la partie, empêchant celle-ci d'arriver à bonne fin. Nous donnons dans cette section quelques conseils pour les résoudre, même si le plus important sera toujours que le Meneur fasse usage de bon sens et d'imagination pour obtenir un bon résultat.

PROBLÈMES AVEC LES ENIGMES : si les joueurs ne sont pas très attirés les enquêtes ou les énigmes, de nombreux éléments de la seconde partie peuvent être assez ennuyeux pour eux. Dans ce cas, ignorez-les et concentrez-vous sur l'interprétation et les affrontements (les Maccordagar et les Sombres constitueront alors un bon élément). Pour la même raison, il existe la possibilité qu'ils aient des problèmes pour résoudre l'énigme des trois noms dans la cathédrale, ce qui bloquerait sans aucun doute leurs progrès de manière insurmontable. Si vous vous rendez donc compte que ceci va constituer un écueil insoluble, le mieux serait d'utiliser un autre rêve avec Séléine où la fillette leur donne la solution de la devinette.

PROBLÈMES AVEC CAVALCANTI : peut-être par intuition, à cause de son attitude supérieure, ou pour toute autre raison, il est possible que les PJ affrontent Cavalcanti avant d'avoir découvert ce qu'il est réellement et d'être capables de le tuer (c'est-à-dire de posséder une arme imprégnée du sang de Séléine). En tous les cas, le Marquis se comportera de la même manière, mais ne perdra jamais son calme durant l'affrontement. Il mourra d'ailleurs avec un éclat de rire sinistre et une expression de véritable triomphe.

Mais ce qui est vraiment surprenant c'est que, quelques heures plus tard, Cavalcanti réapparaîtra, complètement remis, accusant publiquement les personnages d'avoir tenté de l'assassiner (d'ailleurs, même si les gens du village avaient assisté à la mort du Marquis, ils sembleront l'avoir oublié après une nuit de sommeil). Ceci est un bon moment pour que les joueurs se sentent acculés, se voyant forcés d'échapper aux Sombres à travers toute l'île et incapables de dormir sans voir leurs forces les abandonner. Ceci peut les amener à se sentir désespérés, ayant recours à l'aide de Catherine ou même se réfugiant dans la cathédrale. Les gens du village pourraient les aider et les cacher (surtout Catherine, Sally et Miriam), mais cela dépendra de la qualité de leur relation avec eux.

Le manoir du Marquis

Lorsque les personnages se dirigeront vers le manoir du Marquis, un puissant orage édatéra, comme si le ciel lui-même pressentait l'affrontement qui va avoir lieu sous peu. Ainsi que l'a dit Séléine, Gaiel aura perçu l'incursion des PJ dans la Vieille même si, imbu de sa personne, il continue de ne pas les voir comme un vrai problème.

Le manoir est une énorme bâtisse victorienne à deux étages, d'apparence ostentatoire. L'édifice baroque et surchargé, jure terriblement avec le reste des constructions de l'île, ce qui est dû au fait que le Marquis l'a construit au fil des années en utilisant le pouvoir supplémentaire qu'il tire des gens. Il est directement bâti sur la falaise, de manière à ce que la partie arrière, qui donne sur le jardin, soit complètement inaccessible. Au moment où ils arriveront, ils trouveront tout dans un silence complet et sans signe de vie apparent. Toutes les pièces, sauf indication contraire dans la description, sont dans la pénombre, et une lanterne ou une lampe à huile est donc nécessaire pour bien voir (sauf durant le dîner avec le Marquis dans le second chapitre, où tout est parfaitement éclairé).

1. LES ALENTOURS DU MANOIR : Apparemment, la seule façon d'entrer dans le manoir est d'en utiliser la porte principale, car toutes les fenêtres du premier étage sont grillagées et il est virtuellement impossible (Escalade IMP) de grimper latéralement sur les falaises à l'arrière. Tout reste cependant aux mains de l'imagination des joueurs. Curieusement, l'entrée est ouverte, comme si leur arrivée était prévue. A l'un des coins de la maison se trouve le carrosse noir qui a amené les personnages au manoir quelques jours auparavant.

2. LE GRAND HALL : c'est le vaste salon-antichambre du manoir, richement décoré avec des tableaux de jardins et un immense tapis brodé. Les entrées vers la salle d'attente (3) et le couloir central (5) sont ouvertes, mais l'accès à la Salle des gardes (4) est bloqué de l'autre côté (même si la porte peut être enfoncée ou bien ouverte, avec un test de Crochetage DJF).

3. SALLE D'ATTENTE : une petite pièce avec plusieurs sièges pour les invités du Marquis. Rien à signaler. Les personnages ont attendu ici lorsqu'ils ont été invités à dîner.

4. SALLE DES GARDES : une pièce étroite, peu décorée. Généralement, elle est pleine de Sombres, mais en ce moment elle est vide. Si on fouille sur les étagères, il est possible de trouver une paire de gâchettes, une lance, trois armures de cuir bien conservées, environ douze flèches légères et sept poignards de qualité moyenne.

5. LE GRAND COULOIR (PREMIER ETAGE) : il s'agit d'un long couloir en forme de « U », décoré avec soin. Le sol est en bois et les murs sont tapissés de toile rouge. Toutes les portes du couloir sont bloquées de la même manière que l'accès à la Salle des gardes.

Quand tous les personnages entreront dans le couloir depuis le hall (2) ou la Salle des gardes (4), les portes se refermeront subitement dans leur dos et seront bloquées (à cause de l'influence de Gaiel). Tout à coup, tant des coins du couloir que depuis les deux escaliers, les soldats du Marquis commenceront à surgir en marchant avec un calme surprenant. Au milieu des ténèbres, leurs yeux brillent d'une légère lueur jaunâtre assez inquiétante. A ce moment-là, si Emil Zolt est toujours vivant, on entendra au loin sa voix perçante : « Vous auriez dû être de bons garçons et vous soumettrez comme les autres ! A présent, le moment est venu de mourir ! » Après ça, les Sombres se jetteront sur eux sans un mot.

En principe, et sauf si les PJ en avaient préalablement éliminé un pour une raison quelconque (ce qui est peu probable), les huit serviteurs du Marquis seront présents, deux de chaque côté du couloir et deux à chaque volée de marches. Au cas où l'événement Attaque Nocturne n'aurait pas eu lieu, ils seront également attaqués par les cinq Sombres qui font partie de l'armée secrète de Gaiel.

Étant donné que le couloir est assez étroit, une seule personne peut se battre à chaque bout (deux subront le malus d'espace réduit), mais s'ils restent près de la porte du hall, ceux qui sont au centre pourront affronter les soldats qui descendent par les escaliers. Si les PJ tentent de fuir le combat en ouvrant d'une quelconque manière l'une des portes, les Sombres les suivront à travers tout le manoir, essayant de les attraper. Au cas où ils n'auraient pas de lumière, ils devront appliquer les malus correspondant car ils se trouvent dans une zone très obscure, alors que leurs adversaires n'auront pas cette gêne.

Zolt, quant à lui, restera à distance, près du secteur de la cuisine (8), observant le déroulement des événements. S'il se rend compte que ses soldats vont perdre l'affrontement, il courra vers les escaliers qui se trouvent à côté de sa chambre (11) et montera à l'étage supérieur, essayant d'attendre la salle à manger (17).

6. RESERVE : une sorte de grand débarras, où le Marquis conserve une bonne partie des choses qu'il a pu piller sur l'embarcation du Tol Rauko. Tout est sombre et très en désordre, formant une sorte de labyrinthe de meubles moisis et de toutes sortes de vieilleries. Quand les PJ entreront ici, ils commenceront à entendre le son de coups répétés, provenant d'une armoire dans le coin le plus éloigné de la pièce. Si l'un d'eux s'y dirige pour enquêter, au moment où il sera près de l'armoire un énorme tas d'objets métalliques s'écroulera sur lui (il s'agit à nouveau de Gaiel, en train de se manifester à distance). Pour s'en rendre compte à temps, il est nécessaire de réussir un test de Vigilance Très Difficile, sinon le personnage peut finir écrasé. Au tel cas il subit une attaque de résultat Très Difficile s'il esquive, ou Absurde s'il pare, avec des Dégâts de 80 produisant un impact Contondant. Il n'y a bien sûr rien dans l'armoire.

7. TOILETTES : une grande salle de bains obscure joliment décorée de motifs floraux. Rien d'intéressant ici, si ce n'est qu'elle semble ne jamais avoir été utilisée.

8. CUISINE : vaste, digne du manoir où elle se trouve. Tout est très propre et soigné. Dans un coin, près des fourneaux, il y a une porte en métal qui donne sur le garde-manger. Comme dans la réserve, on commencera à entendre une série de coups juste derrière la porte

SCHEMA 6 : LE MANOIR DU MARQUIS

Illustration © Ral Rosell



qui attirera sans aucun doute l'attention des joueurs. Si quelqu'un s'approche, un couteau volera vers lui depuis les étagères à toute vitesse. L'attaque avec un résultat de niveau Absurde et compte comme un projectile lancé avec une Force de 11, causant donc des Dégâts de 45 points. Après cela, il n'y aura plus d'incidents ici.

9. GARDE-MANGER : grand et apparemment normal, entièrement rempli de nourriture succulente.

10. PIÈCES DE SERVICE : il s'agit d'une série de chambres à coucher sales et pauvrement meublées où les Sombres se reposent. La sensation est si déprimante qu'il est difficile de croire que de véritables personnes y vivent. Il n'y a rien d'intéressant ici.

11. LA CHAMBRE D'EMIL ZOLT : la chambre de Zolt est nettement mieux rangée que celle de ses compagnons. Sur sa table de nuit, il garde un journal intime dans lequel il raconte en détail toutes ses expériences au service du Marquis. Apparemment, une nuit, il y a quelques temps, son maître lui a expliqué une petite partie de son histoire (seulement à partir de sa capture par Tol Rauko) et comment il projetait de transformer l'île en son royaume privé des cauchemars.

12. LE SALON DE JEUX : une pièce luxueuse pleine de divers animaux empaillés. Il y a une table pour jouer aux cartes, des fléchettes et même un billard.

13. LA BIBLIOTHEQUE : malgré son nom, cette pièce renferme très peu de livres, seulement une vingtaine, sauvés des eaux lorsque le navire de Tol Rauko a fait naufrage. Tous sont très protégés à l'intérieur de grandes vitrines en verre qui s'étendent le long des murs latéraux de la salle, ce qui la fait ressembler plus à un musée qu'à une authentique bibliothèque. La plupart sont des livres d'histoire et d'héraldique sans grande valeur, mais il y a au fond de la pièce un vrai bijou aux côtés duquel le reste fait figure de vulgaire papraisse : une copie incomplète de l'Uroboros Daniel, l'un des Livres des Ombres.

14. LA SALLE DE BAL : il s'agit de l'immense salle centrale du premier étage, dont l'objectif est d'y célébrer un jour de grandes fêtes. La pièce entière est remplie de luxueuses statues, de grands miroirs et possède un immense lustre accroché au plafond. A l'arrière se trouvent d'énormes portes doubles qui mènent au jardin. Elles sont exceptionnellement épaisses et la serrure, fabriquée par le forgeron Marcus Fell, est d'incroyable qualité (Crochetage Absurde).

Comme toutes les pièces du manoir, elle est plongée dans la pénombre, mais on y respire une sorte d'atmosphère bizarre qui la rend encore plus sombre et ténébreuse. Si un personnage a la capacité de voir le surnaturel, il percevra des ombres s'élevant dans les miroirs et aura l'impression que les statues le regardent. Quelconque entrera dans la salle et y restera plus de trente secondes commença à entendre d'étranges murmures et devra effectuer une RMys à 60. S'il rate le test, il commencera à sentir un froid intense lui pénétrer les os et recevra un malus à toutes ses actions équivalant à sa marge d'échec qui se dissipera au rythme de 5 points par minute une fois qu'il sera sorti de la pièce.

15. LA RÉSERVE DU JARDIN : c'est là que sont rangés divers outils agricoles utilisés pour l'entretien du jardin. En plus de la porte qui mène au couloir (5), il y a des grilles ouvertes qui conduisent vers la cour intérieure (20).

16. LE GRAND COULOIR (DEUXIÈME ÉTAGE) : un couloir à l'apparence et aux caractéristiques similaires à celui du premier étage. De même qu'en dessous, toutes les portes sont fermées sauf celle de la salle à manger, au cas où Emil n'aurait pas été intercepté avant par les personnages.

17. LA SALLE À MANGER : la grande salle où les PJ ont diné avec le Marquis. Immense et luxueuse, elle possède de larges baies vitrées et les faisceaux lumineux continus des éclairages illuminent le tout. Au cas où Emil aurait réussi à atteindre cette pièce et aurait un peu de temps avant que les personnages n'y fassent irruption, ils entendront sa voix perçante dire : « Merci de votre Don, maître. » En entrant, ils le verront juché au milieu de la table, face à eux et brandissant deux épées courtes. Durant ce combat, Emil pourra utiliser la compétence Aura glaciale que lui aura concédée le Marquis.

18. LA CHAMBRE DE CAVALCANTI : les appartements ostentatoires du maître de maison, dignes d'un noble de haut rang. En réalité, à part des vêtements chers et d'autre attirail, il n'y a rien d'important ici.

19. CHAMBRES POUR INVITES : trois pièces identiques, conçues pour recevoir les invités du Marquis, au cas où il en aurait un jour.

20. LE JARDIN INTÉRIEUR : c'est une grande parcelle pleine de fleurs (des roses blanches pour la plupart), avec quelques arbres éparés et une grande statue représentant une gargoïlle, semblable à celles qui gardaient la cathédrale d'Erebus. Au fond, on peut voir un immense précipice qui domine directement sur la mer. Au centre du jardin se trouve une luxueuse tour, semblable à un mirador, dont les lumières du deuxième étage sont allumées.

Tout le jardin est couvert de centaines de corbeaux qui restent sous la pluie, sur les toits et les arbres. Il s'agit en réalité de la dernière ligne de défense de Cavalcanti, une nuée létale qu'il domine par ses pouvoirs. Dans le silence le plus complet, les oiseaux observent les personnages pénétrer sur la parcelle, les yeux rivés sur eux. Quand ils auront parcouru une distance considérable, ils se lanceront en piqué, les attaquant avec une précision mortelle. Les PJ peuvent choisir de les affronter ou de fuir, mais s'ils choisissent cette seconde possibilité, la bande ne les suivra à l'intérieur d'aucun bâtiment.

21. LA TOUR, PREMIER ÉTAGE : une vaste pièce remplie d'étageres, avec des centaines et des centaines de parchemins vierges. Au centre se trouvent des escaliers en colimaçon de bronze qui montent jusqu'à l'étage supérieur.

22. LA TOUR, DEUXIÈME ÉTAGE : il s'agit d'une sorte d'amphithéâtre au plafond de verre. Le sol est un grand tapis bleu et, de toutes parts, pendent des dizaines de sphères métalliques qui veulent vaguement ressembler à un planétarium. C'est là que se trouve leur ennemi, de même que ce qu'ils sont venus chercher. Une fois qu'ils seront arrivés, passez à la section **Le combat contre le Marquis**.

Le combat contre le Marquis

Cavalcanti est au centre de la pièce, un livre entre les mains. À ses côtés se trouve Merkins, un immense loup Sombre, semblable aux deux qui guettaient dans la cathédrale. Comme s'il sentait l'arrivée des personnages, il refermera le livre et les regardera d'un air malicieux. Alors, très calmement, il commencera à parler lentement, sans le moindre signe de nervosité. « Tiens... Ainsi vous êtes déjà là. Vous savez quoi ? Depuis le début je m'en suis rendu compte... Dès que je vous ai vus, j'ai compris que vous seriez problématiques. Il est l'heure d'en finir avec ça, vous ne trouvez pas ? » Après ça, il rira et déglanera sa rapière. Naturellement, si les PJ souhaitent lui poser des questions, le Marquis n'hésitera pas à leur faire la causette : en fin de compte, c'est le théâtre qui le maintient en vie. De plus, si Catherine les accompagne, il ajoutera que c'est vraiment dommage que quelqu'un comme elle doive finir comme son cher prêtre, se qui fera enrager la jeune fille.

Quand il en aura assez d'attendre, Cavalcanti les affrontera en faisant preuve d'une compétence martiale considérable, digne d'un véritable expert. Merkins participera également à la bataille, répondant aux ordres de son maître comme s'il en était une simple marionnette. Il combattra bien sûr jusqu'à la mort ou, pour être plus exact, jusqu'à la destruction de sa forme physique. Cependant, s'il reçoit une blessure par une arme imprégnée du sang de Sélinée, il se rendra compte qu'il court un véritable danger et son calme disparaîtra.

En fonction des dégâts qui provoqueront sa mort, les effets de sa défaite peuvent être différents. S'il ne meurt pas par une arme imprégnée du sang de la Dame des Cauchemars, son corps tombera lourdement à genoux et restera immobile, le visage vide de toute expression. Cependant, si la blessure fatale est infligée par une arme « touchée » par Sélinée (ou que le cadavre est achevé avec), tout sera très différent : le

corps s'éleva légèrement dans les airs, tandis que des éclairs illuminaient la pièce et que tonne l'orage à travers le plafond de verre. Il se réduira subitement en cendres et, dans une énorme explosion (qui produira un impact automatique de Force 12, projetant au loin quiconque se trouvant à moins de cinq mètres de lui), Gaiel révéla sa terrifiante forme réelle. Tout s'assembla autour de lui et la pièce entière se transforma en un reflet obscur et macabre du planétarium, car la barrière entre la Veille et le monde réel est sur le point de se briser.

« Idiots ! » cria le cauchemar vivant, plein de rage. « Ne croyez pas que vous avez vaincu... Subissez l'enfer que vous-mêmes avez déclenché ! ». Ceci sera le combat final contre Gaiel, dans lequel il emploiera tout son pouvoir contre les personnages. Acculé et avec sa propre vie en jeu, il sait parfaitement tout ce qu'il est en train de risquer. Le combat devrait être très dramatique et les joueurs devraient ressentir la tension du moment. Si ce sont finalement eux qui remportent la victoire (une fois sa forme réelle révélée, peu importe quel dégât lui apportent la mort), Gaiel commencera à gémir avec des dizaines de voix à l'unisson et à se briser, tandis que des éclairs blissants sembleront le détruire de l'intérieur. Alors, dans un spectacle véritablement dantesque, des centaines de bras spectraux sortiront de son corps et commenceront à l'entraîner vers l'obscurité : ce sont ceux-là même des âmes tourmentées dont il s'agit. Jusqu'à présent... Ce que l'on verra en dernier, c'est le visage du père Scott qui défilera un doux sourire à Catherine, si elle est présente, avant de disparaître à jamais.

Pendant quelques instants, la pièce restera silencieuse, comme si tout était en fin terminé, et reprendra l'apparence normalité qu'elle avait avant que ne se manifeste le cauchemar. Tout à coup, à l'endroit où Gaiel a disparu, le Flauros, la source de son pouvoir, tombera lourdement au sol comme un vulgaire bloc de métal.

Au moment où quelqu'un s'approchera pour le ramasser, tous entendront quelque chose : une espèce de gémissement infantile, suivi de la voix de Sélinée, résonnant dans la salle. « Non... Ce n'est pas encore terminé. Quelque chose s'approche depuis l'extérieur... quelque chose de beaucoup plus ancien et puissant que Gaiel. Vite ! J'ai besoin du... » La phrase sera coupée à la moitié, laissant les personnages dans l'ignorance de ce qui s'est réellement passé. À présent, ils ne peuvent que se diriger vers la cathédrale, vu que le Flauros est pour eux virtuellement indestructible.

Quand ils prendront la route, ils se rendront compte que la tempête, loin de se calmer, est maintenant plus forte que jamais...

REMARQUE : tous les Sombres (au cas où certains seraient encore vivants) seront libres après la mort du Marquis. Seul Emil Zolt, dans le cœur duquel l'obscurité s'était fait un nid irrédutible, mourra faute d'avoir son ténébreux soutien. De plus, tout le manoir et son mobilier commenceront à se désagréger lentement mais inexorablement, car c'est le pouvoir

qui leur donner une chance est Chronos. En de telles circonstances, quand il s'approchera d'eux, le corps de l'exécuteur commencera à fumer comme s'il était en train de brûler et, durant quelques instants, il mettra en genou en terre. « Ceci... n'est pas suffisant... pour en finir avec moi... » S'exclamera-t-il la voix emplit de rage, se lançant de nouveau au combat. Par chance pour les personnages, sa vitesse aura radicalement diminué et il ne sera plus que l'ombre de lui-même (il subit à présent -80 à toutes ses actions).

du spectre qui le maintenait sur pied. Il mettra quelques heures à disparaître, mais il est peu probable que les personnages souhaitent rester tandis que tout s'écroule.

Combat final : Raptor

Raptor se trouve dans l'immense corps central de la cathédrale, attendant les personnages, les bras en croix. Il flotte parmi les véritables entouré de crânes qui pleurent et qui gémissent : une vision vraiment terrifiante. Quand il le verra, il leur souhaitera ironiquement la bienvenue et les félicitera pour l'excellent travail effectué en éliminant Cavalcanti. À présent, sans le contrôle du Marquis sur la barrière, il a finalement été capable de traverser la coupole de Convivus et s'est présenté pour nettoyer le reste des ordures.

S'il le lui demandait, il ne verra pas le moindre inconvénient à lui raconter toute l'histoire en détail, même les raisons qui l'ont amené ici et ses projets avec le zeppelin. Il leur expliquera comment Gaiel, un spectre de troisième catégorie, a été capturé par les humains et que, dans son audace, il a souhaité devenir un seigneur des ombres comme son véritable maître (il ne parlera jamais directement de Malekith ni ne prononcera son nom, faisant toujours allusion à lui comme étant toujours « Maître »). À présent, il veut simplement qu'ils soient « de bons petits » et lui donnent l'artefact.

S'ils sont soumis et obéissants, peut-être aura-t-il pour eux de la miséricorde et leur permettra-t-il de mourir vite. Il n'a pas l'intention de faire de marche. Au fond, ils ne sont pour lui que d'amusants insectes qui se sont trouvés, inoffensifs, sur sa route. Si le groupe laisse entendre qu'il va l'affronter, Raptor éclatera d'un rire démentiel et leur dira : « Vous vous trompez. Je ne suis pas comme Cavalcanti, le suis la Mort... Et l'on ne peut vaincre la Mort. » Ensuite, il se jettera sur eux en courant comme un fou tout en faisant criser ses griffes sur le sol, ce qui produit des étincelles.

Tenez compte du fait que les pouvoirs et les compétences de Raptor sont bien supérieures à ceux des personnages. Si ceux-ci décident de le combattre de manière directe, il est plus que probable qu'ils finissent en miettes avant même de s'être rendu compte de ce qui leur arrive. S'ils se sont battus contre lui à bord du dirigeable, ils sauront déjà qu'ils sont incapables de vaincre leur adversaire et plus encore en cette occasion où Raptor n'a pas envie de jouer.

Arrivés à ce point, ils n'ont que deux chemins vers la victoire : utiliser le puissant artefact directement contre l'exécuteur pour réduire ses pouvoirs, ou bien envoyer l'un d'eux chercher Sélinée et lui donner le Flauros pendant que les autres contiennent Raptor.

Dans le premier cas, la seule position du Flauros qui peut leur donner une chance est Chronos. En de telles circonstances, quand il s'approchera d'eux, le corps de l'exécuteur commencera à fumer comme s'il était en train de brûler et, durant quelques instants, il mettra en genou en terre. « Ceci... n'est pas suffisant... pour en finir avec moi... » S'exclamera-t-il la voix emplit de rage, se lançant de nouveau au combat. Par chance pour les personnages, sa vitesse aura radicalement diminué et il ne sera plus que l'ombre de lui-même (il subit à présent -80 à toutes ses actions).

Illustration © Wen Yu Li

Après l'orage...

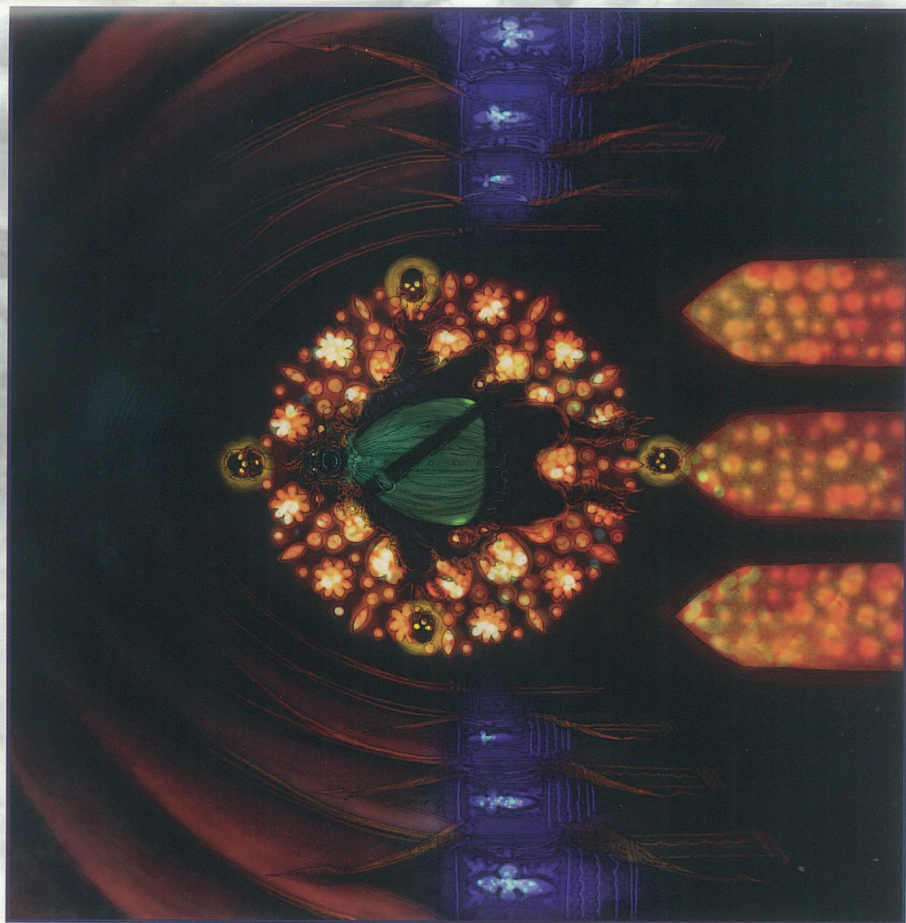
Si, au contraire, quelqu'un porte l'artefact à Sélénée (le plus intelligent serait alors de mettre le Flauros en Bheplogor), celle-ci le remerciera et le démantèlera d'un simple geste. Ensuite, son corps s'assombrira, comme si toute l'obscurité de l'île se concentrait en elle, tandis qu'elle reprend son aspect réel. Alors, dans le silence le plus absolu, elle fera majestueusement face aux présents avec un sourire insondable et, sans répondre à aucune question, elle disparaîtra. En bas, le visage de Raptor se contracte, car il perçoit les pouvoirs croissants de la Dame des Cauchemars. Subitement, comme une apparition, Sélénée passera les portes de la cathédrale, hautaine, telle une reine obscure, tandis que sa ténébreuse silhouette est éclairée par l'éclat des éclairs de l'orage. Pour la première fois en de nombreuses années, la peur qu'elle aimait tant faire ressentir aux hommes fera de l'effet sur l'exécuteur. Il essaiera de s'échapper à toute vitesse de la cathédrale, mais en vain. Sélénée lèvera la main vers lui avec un geste de dédain, faisant jaillir des chaînes de divers points de la salle qui transperceront son adversaire de part en part.

Que ce soit aux mains de Sélénée ou des personnages, au moment où Raptor mourra, son corps commencera à gonfler comme si quelque chose était sur le point d'exploser en lui. Finalement, dans un éclat de lumière aveuglant, Raptor implosa, laissant seulement une tache sombre sur le sol comme preuve de son existence.

Après tout ce sang, cette sueur et ces souffrances, cette histoire est sur le point de s'achever.

Il est possible que les personnages aient décidé de donner le Flauros à Sélénée, mais peut-être que non. En tous les cas, la Dame des Cauchemars est moins influencée par l'artefact à présent que Cavalcanti ne le contrôle plus et, même sans l'avoir en son pouvoir, sa libération complète n'est plus qu'une question de temps. S'ils continuent à ne pas lui faire confiance, la jeune fille leur dira au revoir en boudant et leur tirera la langue. La seule manière de l'empêcher de s'échapper consiste à sceller l'accès au sanctuaire intérieur, mettre le Flauros en mode Bheplogor et le placer au pied de l'entrée. Avec le temps, de toutes manières, un navire de commerce s'approchera du secteur, surtout maintenant que les fortes tempêtes qui enveloppaient Corvinus ont disparu. Peut-être que ce sera plus difficile, mais la fin sera là même.

Au contraire, si Sélénée prend possession de l'artefact, elle le détruira de la manière décrite précédemment et récupérera ses forces perdues. Une fois en pleine possession de ses pouvoirs, elle se consacra à secourir les personnages en paléont de leur aide. Si l'un d'eux est moribond ou souffre de graves lésions, Sélénée s'approchera de lui et passera la main



Raptor déchainé dans la Cathédrale d'Erebus

sur ses blessures qui se referment immédiatement. Elle est même capable de soigner des critiques et des membres coupés, mais elle n'est pas encore capable de raviver les morts à la vie.

Après s'être occupée des affaires graves, elle commencera à parler plus calmement. Elle leur rappellera qu'ils sont spectateurs d'une façon qu'elle-même ne comprend pas et que ce sont des personnes comme eux qui ont entre leurs mains la possibilité d'influencer l'avenir. A la fin, elle leur dira que la barrière est brisée et que dans un jour ou deux un authentique navire viendra sur l'île (Sélénée s'en chargera), les emmenant où ils le décideront.

Alors, tandis que tout est envahi par un silence sépulcral, la Dame des Cauchemars se dirigera vers les portes de la cathédrale. Avant de sortir, elle se retournera quelques instants. « Cela a été... agréable de faire votre connaissance... » Et tout en souriant comme quand elle n'était qu'une petite fille, Sélénée disparaîtra parmi les dernières gouttes de pluie.

Quand ils sortiront de la cathédrale, ils se rendront compte que la tempête s'est calmée et que, inexplicablement, le jour s'est levé. Finalement, après bientôt une décennie, les rayons de soleil perceront à travers l'épaisse couche de nuages, laissant entrevoir le début d'une nouvelle ère pour les habitants de l'île.

Pour les personnages en revanche, ce n'est que le début...

Expérience

Voici quelques indications sur les points d'expérience supplémentaires qui devraient être donnés à la fin de cette section de l'aventure. Les points pour idées et affrontements sont offerts suivant les règles générales exposées dans le livre de base.

Pour avoir résolu l'énigme des trois noms	5
Pour avoir obtenu l'Uroboros Dankel	3
Pour avoir utilisé le Flauros contre Raptor	4
Pour avoir libéré Sélénée de sa captivité	2
Pour avoir terminé la partie en vie	10

APPENDICES

Dans cette section se trouvent les différents artefacts et personnages non joueurs importants dans « Une ombre dans les rêves » qui peuvent apparaître dans plus d'un chapitre.

Le Flauros

Le Flauros est un artefact millénaire au pouvoir inimaginable, forgé durant les jours de splendeur de l'empire de Salomon. D'après la légende, il fut construit en associant magie et technologie par un maître fabricant de jouets qui en rêva le concept après avoir souffert d'un accident quasi mortel. L'homme, qui devint fou pendant son élaboration, s'ôta la vie la nuit même où il l'acheva, mettant le feu à sa demeure avec tous les serviteurs à l'intérieur. L'objet était plus tard étre

retrouvé parmi les décombres et, des siècles durant, passa de mains en mains, apportant le malheur à tous ceux qui le possédèrent. Il se perdit finalement dans un lieu qui resta inconnu jusqu'à ce qu'un groupe de templiers de Tol Rauko le retrouve, par pur hasard, au milieu des ruines d'une ancienne cité.

Après avoir découvert de quoi il s'agissait, Tol Rauko décida de l'enfermer dans l'une des chambres fortes de son île, où il resta de nombreuses années sans provoquer de conséquences négatives. Cependant, la capture d'une entité aussi puissante que la Dame des Cauchemars, Sélénée, obligea l'organisation à prendre une mesure risquée : utiliser le Flauros, dans le but de la contenir assez longtemps pour l'emmerger dans leur forteresse sans qu'elle subisse de dommages.

À l'origine, l'artefact à la forme d'une plaque de métal cuivré joliment gravée et décorée. Bien qu'il ressemble à première vue à un bloc solide, un examen plus minutieux permet de se rendre compte qu'il est plein de petits engrenages, semblables à ceux d'une montre gousset. Nombre d'entre eux sont mobiles et les activer permet de changer la position dans laquelle il se trouve. Chaque fois que cela arrive, il change complètement de forme comme s'il s'agissait d'un mécanisme complexe. Le processus de transformation complet dure un round entier, période durant laquelle il n'a aucun pouvoir.

Le Flauros est chargé de tant d'énergie négative qu'il apporte le malheur où qu'il aille. Ce phénomène est particulièrement amplifié chez son possesseur qui obtient automatiquement les désavantages Infortuné et Malchance. C'est précisément la raison pour laquelle Gaiel n'a pas l'artefact en permanence sur lui, sachant quelles terribles conséquences pourrait avoir un usage prolongé (c'est d'ailleurs la raison pour laquelle l'embarcation de Tol Rauko a fait naufrage). Quand les personnages trouveront l'artefact, ce dernier sera en position neutre, mais s'ils le manipulent un moment ou bien ont vu son mode d'emploi (celui qui est caché à l'intérieur du navire échoué), ils peuvent activer n'importe laquelle des ses positions. Comme le dit Sélénée, tant qu'il est en train de recharger ses pouvoirs, une force hors du commun est nécessaire pour détruire l'artefact, bien plus que celle que les PJ sont capables d'attendre avec leurs compétences actuelles.

PREMIERE POSITION : CHRONOS

Dans cette position, le Flauros prend la forme d'un cube de métal décoré de runes et de symboles étranges. Il obtient alors la capacité de voler l'énergie obscure des créatures dont le sang y aura été versé ou qui sont très proches physiquement.

Tout être basé sur des émotions négatives (ce qui comprend Raptor et les serviteurs de Cavalcanti) qui se trouve en sa présence subit une terrible réaction qui lui inflige automatiquement un malus de -80 à toutes ses actions. Seules les entités ayant une Grosse de 30 ou plus on le droit à un test de Résistance (RMys de 140 pour l'éviter). Si le processus s'allonge sur une longue période, le cube absorbe tout le pouvoir de sa victime et l'emmagasine.

DEUXIEME POSITION : ANDRAEL

La deuxième forme du Flauros est une pyramide pleine d'yeux métalliques. Il est à ce moment-là capable d'ouvrir des portes sur d'autres mondes et de faire se manifester dans la réalité des êtres et des entités de la Veille. Il s'agit sans aucun doute de la position la plus dangereuse et la plus difficile à contrôler de l'artefact. Si les personnages le manipulent longtemps alors qu'il se trouve en Andrael, ils pourraient inconsciemment attirer une ou deux Aberrations (voir livre des règles de base, p.313).

TROISIEME POSITION : BHEPLOGOR

En Bheplogor, il prend l'apparence d'une sphère avec quatre grandes aiguilles d'horloge qui se déplacent à différentes vitesses. Il a sous cette forme le pouvoir de sceller et de contenir, créant de puissantes barrières invisibles avec l'énergie qu'il a absorbé d'autres êtres. C'est ce qu'a utilisé Gaiel pour retenir Sélénée affaiblie à l'intérieur de la cathédrale.

Tous les êtres obscurs sont incapables de s'approcher à moins de cinq mètres de la sphère, sauf s'ils possèdent une Grosse de 30 ou plus et réussissent un test de RMys contre 160. Il est bien sûr possible, en utilisant le rituel approprié, de projeter des barrières similaires à d'autres endroits, mais le processus demande du temps et un test réussi d'Occultisme Quasi Impossible.



Le Flauros

Niveau de Vie : 2
Points de Vie : 130
Classe : Touché-à-tout
For : 8 **Dex :** 8 **Ag :** 9 **Con :** 9 **Pou :** 5 **Int :** 5 **Vol :** 4 **Per :** 10
RPhy : 45 **RMys :** 35 **RPsy :** 30 **RPoi :** 45 **RMal :** 45

Initiative : 60 Naturelle
Attaque : 70 Griffes et crocs
Défense : 50 Esquive
Dégâts : 30 Griffes et crocs **PER**
IP : aucune

Capacités primordiales : Sens aiguisé (odorat).
Pouvoirs : Arme naturelle : Griffes et crocs.

Taille : 17 Moyen
Mouvement : 9

Régénération : 2
Fatigue : 9

Compétences secondaires : Camouflage 80, Discretion 80, Escalade 30, Intimidation 20, Observation 30, Pistage 50, Saut 30, Vigilance 60.

Raptor

L'EXÉCUTEUR SOMBRE

Niveau : 6
Points de Vie : 165
Classe : Ombre
For : 12 **Dex :** 10 **Ag :** 12 **Con :** 10 **Pou :** 10 **Int :** 8 **Vol :** 8 **Per :** 9
RPhy : 70 **RMys :** 70 **RPsy :** 65 **RPoi :** 70 **RMal :** 70

Initiative : 135 Naturelle
Attaque : 180 Griffes, 160 Tempête de Cauchemars (4 attaques)
Défense : 180 Esquive
Dégâts : 80 Griffes TRA, 60 Tempête de Cauchemars CHA
IP : aucune

AMR : 20 pour les sorts de l'Obscurité, 10 pour les autres.
Zéon : 135
Projection magique : 20 **Niveau de magie :** 40 Obscurité

Capacités primordiales : Ambidextre, Compétences physiques surhumaines, Don mystique, Ne dort pas, Résistance à la fatigue, Sens aiguisé (odorat), Surhumanité, Taille inhabituelle.

Pouvoirs : Arme naturelle : Griffes de cauchemar (Dégâts augmentés +20, Critique augmentés +20, IP -2, Affecte l'énergie), Cri du Chaos, Immunité ténébreuse, Mouvement libre, Tempête de Cauchemars, Yeux de cauchemar (Vision nocturne totale, Voir le surnaturel).

Taille : 15 Moyen
Mouvement : 12

Régénération : 3
Fatigue : 10

Compétences secondaires : Camouflage 75, Discretion 85, Histoire 20, Manipulation magique 40, Observation 50 (80 odorat), Occultisme 120, Persuasion 20, Pistage 30, Poussées de force 45, Vigilance 80 (110 odorat).

Bien que Raptor soit doté de compétences magiques très basiques, il ne les utilise jamais au combat, pour lequel sa grande habileté naturelle et ses pouvoirs innés lui suffisent. La méthode de combat de Raptor lors de l'affrontement final sera très différente de celle qu'il utilise dans le zéppelin. À bord de La Dame, il lance seulement quelques attaques aléatoires, dans le seul but d'infliger quelques dégâts aux PJ sans pour autant les tuer. Au contraire, il se comportera dans la cathédrale de manière machinale, suivant d'étranges règles de combat motivées plus par le hasard que par la logique. Au début de chaque round, lancez un D10 et consultez les lignes suivantes comme référence.

De 1 à 4 : Raptor attaquera le même personnage avec lequel il était engagé au round précédent, tout en riant tel un possédé.
De 5 à 6 : tout en criant quelque chose du style « J'en ai assez de toi... » ou « À ton tour, maintenant !! », il changera la cible de ses attaques.

De 7 à 8 : avec ce résultat, il utilisera le Cri du Chaos sur tous les assistants.
De 9 à 0 : il utilisera la Tempête de Cauchemars tout en criant quelque chose comme « Sentez le véritable pouvoir ! ».

Cri du Chaos : Raptor commence à inspirer et gonfle de manière disproportionnée, presque comme s'il allait éclater. Tout à coup, il pousse un cri déchirant et inhumain qui étourdit temporairement tous ceux qui l'entendent. Tous les personnages autour de lui doivent réussir un test de RPhy 100 ou subir un malus de -40 à toutes leurs actions jusqu'à la fin du round suivant. S'il effectue le Cri du Chaos, Raptor ne peut lancer aucune autre attaque durant ce round.

Griffes de cauchemar : malgré leur apparence simple, les griffes de Raptor sont capables de trancher tant au niveau physique qu'au niveau spirituel, ce qui augmente énormément les effets qu'elles provoquent. Elles infligent donc non seulement des dégâts accrus, mais elles diminuent en plus de deux points l'indice de Protection du défenseur et augmentent de +20 tout jet servant à calculer le Niveau de Critique.

Immunité ténébreuse : son essence de cauchemar lui a permis d'obtenir une certaine immunité sous sa forme physique contre les dégâts conventionnels. Par conséquent, toute attaque qui ne blesse pas l'énergie lui cause automatiquement la moitié des dommages.

Tempête de Cauchemars : la Tempête de Cauchemars est sans aucun doute l'attaque la plus dangereuse de Raptor. Quand il l'utilise, il disparaît pendant quelques instants de la réalité, laissant derrière lui quatre spectres qui sont projetés dans toutes les directions sur ses adversaires. Ce pouvoir lui permet d'attaquer une fois avec chacun d'entre eux comme s'il s'agissait de décharges surnaturelles, en décidant librement de la cible de chaque créature. Étant donné qu'il disparaît momentanément du monde réel pendant l'utilisation de ce pouvoir, il n'est pas possible de contre-attaquer directement, même si l'adversaire de Raptor se bat avec lui au corps à corps. En revanche, après avoir terminé ses attaques, il se manifesterait de nouveau au même point où il avait disparu et sera tellement déconcerté et faible qu'il subira un malus de -30 en défense jusqu'à la fin du round (qui s'ajoute à tout autre malus que l'exécutif aurait à cause de l'influence du Flaurus).

Yeux de cauchemar : s'agissant d'un être lié à l'au-delà, Raptor n'a pas de malus liés à l'obscurité naturelle. Il est également capable de voir la magie, les matrices psychiques et d'autres entités spirituelles.

Sélinée Luna

Contrairement à la plupart des Seigneurs des Cauchemars, Sélinée n'est pas une entité particulièrement malaisante. À l'origine, il s'agissait du spectre de la Veille d'une jeune fille morte dans des circonstances tragiques et qui, pour diverses raisons, avait accumulé un pouvoir hors du commun pendant ses plus de trois siècles d'existence. Sélinée s'alimente principalement de la peur, car elle refuse d'utiliser d'autres sentiments obscurs comme le désespoir ou la tristesse, ce qui augmenterait pourtant considérablement son pouvoir.

Sa personnalité est assez malicieuse et infantile, mais cela ne l'empêche pas d'être extrêmement intelligente et réfléchie en cas de besoin. Généralement, elle planifie minutieusement chacune de ses actions, occultant toujours ses véritables objectifs et gardant un atout en main.

Elle se trouve actuellement confinée dans la Cathédrale d'Erebos à Corvinus, où cela fait plus de six ans qu'elle ne voit personne d'autre que son geôlier démoniaque. Durant tout ce temps, son seul désir a été d'échapper à cette captivité et elle est prête à risquer gros pour y arriver. Lorsqu'elle rencontrera les personnages, elle se sentira heureuse de pouvoir enfin parler avec quelqu'un et tentera d'apprendre tout ce qu'elle peut sur eux. Quand elle se rendra compte de la situation dans laquelle ils se trouvent, elle leur demandera de l'aide pour s'échapper.

Au cas où ils décideraient de le faire sans trop d'inconvénients et se comporteraient correctement avec elle, elle s'assurera de leur porter

secours dans la mesure de ses pouvoirs. Au fond, elle est sentimentale, et il est probable qu'elle s'attache à eux après tant d'années de solitude. Il est même possible que, une fois libérée, elle les surveille de temps en temps pour vérifier que tout se passe bien dans leurs prochaines aventures.

Si pour une raison quelconque les PJ attaquent Sélinée, celle-ci sera à peine capable de se défendre car ses compétences actuelles sont semblables à celles d'une petite fille tout à fait normale. Il est cependant hautement improbable qu'ils puissent la tuer, car même si son corps meurt, il se recréera la nuit suivante à moins qu'ils ne soient capables de détruire son âme. Si elle obtenait tout son pouvoir, ses capacités seraient phénoménales et il n'existerait aucune force sur Corvinus capable de l'arrêter.

Apparence : Sélinée a actuellement l'aspect d'une pâle fillette qui a entre dix et onze ans. Bien qu'elle soit si jeune, sa beauté naturelle est saisissante, avec des yeux couleur de miel et une longue chevelure noire. Lors de sa rencontre avec les personnages, elle portera une robe de dentelle blanche, semblable à celle que porterait un enfant qui fait sa première communion. Son aspect réel, au cas où ils réussiraient à la libérer, est très similaire, bien qu'elle semble avoir une vingtaine d'années et qu'elle ait l'air beaucoup plus inquiétante.

Conseils d'interprétation : avant tout, soyez sympathique. Il y a très longtemps que vous n'avez pu parler avec quelqu'un et c'est quelque chose qui vous ennuie mortellement. Faites quelques gamineries ou une plaisanterie sans malice. S'il y a une fille parmi les PJ, collez-vous à elle et appelez-la « grande sœur », sinon faites de même avec le jeune homme le plus attirant du groupe. Faites preuve d'une certaine mélancolie en parlant de votre enfermement et demandez-leur, en faisant la moue, de vous aider à sortir. Si vous êtes libérée, soyez beaucoup plus sérieuse, mais faites de temps en temps une plaisanterie voilée qui prouve que vous êtes la même petite fille qu'avant.

Illustration © Wen Yu Li

Dieter Helms entra dans le vaste salon obscur et regarda la haute silhouette qui se trouvait à l'autre bout de la pièce, lui tournant le dos. Aux pieds de cet homme était couché, languide, une énorme panthère noire qui leva la tête afin d'observer en détail le nouveau venu. Son maître, en revanche, ne bougea pas d'un centimètre.

« Bienvenue, numéro trente-sept. Commentaires sont passés le voyage ? » Comme à chaque fois qu'il entendait cette voix, Dieter se figea et commença inconsciemment à regarder par terre. D'une certaine façon, il lui était impossible de fixer son regard ne serait-ce que sur le dos de l'homme en noir.

« Très bien, Monsieur. Tout s'est déroulé comme vous l'avez prévu. J'ai laissé l'appareil où vous l'avez demandé, et vous pourrez voir dans mon compte-rendu que... »

« Il ne terminait pas sa phrase. Avant qu'il ne puisse poursuivre, son interlocuteur fit des gestes de dédain avec la main pour lui faire signe de se taire.

« Je ne voulais pas parler de ça. Je ne doutais pas que tout allait bien se passer. Ce que je te demandais, c'est si ton premier voyage en zéppelin t'avait plus.

Oui, Monsieur. Ça a été... intéressant.

Comme toujours, Helms se demanda ce qu'il y avait dans l'esprit de cette personne et il ne put éviter de se sentir de plus en plus nerveux. Ni la personnalité de Gabriel ni l'Empire n'avaient rien compris, et même quelque un comme le Seigneur des Cauchemars Malekith n'avait rien été d'autre qu'une marionnette utilisée pour atteindre des objectifs que Dieter n'arrivait pas à entrevoir.

« J'en suis très heureux, poursuivit cette voix indéchiffrable. À présent, nous pouvons passer à la deuxième phase des préparatifs. Je suis sûr que cela va être très intéressant d'observer ce qui va se passer.

À ce moment-là, comme si l'énorme félin avait deviné les intentions de son maître, il se leva et commença à se frotter contre ses jambes tandis que lui, distraitement, le gourmandait par des petits coups comme s'il ne s'agissait que d'un petit chat trop câlin. Alors, lentement, l'homme en noir se retourna et commença à marcher vers la sortie de la salle. Dieter resta dans la même position, tête baissée. Mais tandis que la silhouette passait à côté de lui, il ne put s'empêcher de la regarder un instant dans les yeux.

Et il fut froid...

Sélinée Luna, Dame des Cauchemars

ÉPILOGUE

« Une ombre dans les rêves » touche à sa fin, mais elle laisse sans aucun doute de nombreuses questions non réglées afin de poursuivre la partie et de la transformer en une campagne à grande échelle. Il existe d'ailleurs de nombreux liens thématiques que les personnages peuvent suivre, par exemple pour savoir quel a été le destin de La Dame et de tous les survivants. Peut-être, dans le cas où ils auraient découvert les notes dans la cabine de Sadler, auraient-ils une idée approximative du lieu de livraison. Peut-être que cet ouvrier rencontré dans la salle des machines de l'aile gauche, Dieter Helms, cache en réalité beaucoup plus que ce qu'il laissait entrevoir. Après l'ouverture du portail, il a pris le contrôle du zéppelin et s'est dirigé avec les survivants vers un lieu inconnu. Mais... Qui était-il en réalité ? Et quelles étaient ses raisons ? C'est aux personnages de le découvrir.

Une autre possibilité consiste à les plonger d'un coup dans des affaires plus surnaturelles, car il ne fait aucun doute qu'ils auront attiré l'attention de Malekith (ou d'une autre puissante créature de Veille), et le Prince des Corbeaux oublie difficilement quelqu'un qui s'est mêlé de ses affaires. Il se peut simplement que l'Uroboros Dankel contienne des informations sur un ancien site lié au passé de l'un d'entre eux.

Quoique ce soit, il est sûr que ce que l'avenir leur réserve n'est pas du tout rassurant, car ainsi que Sélinée le leur a dit, ils sont « spéciaux » et le futur est juste devant eux.

Dieter Helms entra dans le vaste salon obscur et regarda la haute silhouette qui se trouvait à l'autre bout de la pièce, lui tournant le dos. Aux pieds de cet homme était couché, languide, une énorme panthère noire qui leva la tête afin d'observer en détail le nouveau venu. Son maître, en revanche, ne bougea pas d'un centimètre.

« Bienvenue, numéro trente-sept. Commentaires sont passés le voyage ? » Comme à chaque fois qu'il entendait cette voix, Dieter se figea et commença inconsciemment à regarder par terre. D'une certaine façon, il lui était impossible de fixer son regard ne serait-ce que sur le dos de l'homme en noir.

« Très bien, Monsieur. Tout s'est déroulé comme vous l'avez prévu. J'ai laissé l'appareil où vous l'avez demandé, et vous pourrez voir dans mon compte-rendu que... »

« Il ne terminait pas sa phrase. Avant qu'il ne puisse poursuivre, son interlocuteur fit des gestes de dédain avec la main pour lui faire signe de se taire.

« Je ne voulais pas parler de ça. Je ne doutais pas que tout allait bien se passer. Ce que je te demandais, c'est si ton premier voyage en zéppelin t'avait plus.

Oui, Monsieur. Ça a été... intéressant.

Comme toujours, Helms se demanda ce qu'il y avait dans l'esprit de cette personne et il ne put éviter de se sentir de plus en plus nerveux. Ni la personnalité de Gabriel ni l'Empire n'avaient rien compris, et même quelque un comme le Seigneur des Cauchemars Malekith n'avait rien été d'autre qu'une marionnette utilisée pour atteindre des objectifs que Dieter n'arrivait pas à entrevoir.

« J'en suis très heureux, poursuivit cette voix indéchiffrable. À présent, nous pouvons passer à la deuxième phase des préparatifs. Je suis sûr que cela va être très intéressant d'observer ce qui va se passer.

À ce moment-là, comme si l'énorme félin avait deviné les intentions de son maître, il se leva et commença à se frotter contre ses jambes tandis que lui, distraitement, le gourmandait par des petits coups comme s'il ne s'agissait que d'un petit chat trop câlin. Alors, lentement, l'homme en noir se retourna et commença à marcher vers la sortie de la salle. Dieter resta dans la même position, tête baissée. Mais tandis que la silhouette passait à côté de lui, il ne put s'empêcher de la regarder un instant dans les yeux.

Et il fut froid...

Sélinée Luna, Dame des Cauchemars

Photocopies et reproduction autorisées pour un usage personnel uniquement.
 Anima, Beyond Fantasy © 2005 - 2007 d'Anima Project. Édition française © 2007 UBK. Tous droits réservés.