



Chapitre III



La Voie Obscure



Sangs mêlés...

Charousse, 4 Decimus 1639



éon Alexandre XIV regarde une dernière fois le visage paisible de son seul amour. Estelle est morte, elle n'a pu se remettre de cette longue maladie. Le Roy est fou de rage et de chagrin. Comment la mort peut oser la frapper ? Lui, le souverain de la plus puissante nation de Théah.

Estelle était l'amour, la pureté, auprès d'elle il se sentait apaisé et il deviendrait un grand roi. Les dernières paroles de sa belle-mère lui reviennent : *"tu me bannis mais tu le regretteras. Ta descendance est maudite, tu ne seras jamais en paix."*

Foutaises ! Comment cette vieille folle peut t'elle encore lui nuire ? Elle est morte depuis cinq ans, seule dans un taudis de Dechainé. Il semble qu'elle a encore des partisans à la cour, Estelle n'a pas pu mourir ainsi, elle était la jeunesse et la santé incarnées.

Il se tourne vers les médecins qui baissent les yeux sous son regard impérieux. Seule Estelle pouvait calmer ses ardeurs et ses ambitions. Traumatisé par son enfance, le jeune Roy s'est engagé sur une voie dangereuse. Avec la mort de son épouse, seul Théus sait ce qu'il va faire.

Le plus âgé des médecins s'avance malgré tout.

- *Sire, nous avons tout essayé. Il n'y avait aucun espoir."*
- *Vous l'avez laissée mourir."*
- *Il n'y avait rien à faire. Théus a décidé de la rappeler à lui..."*
- *Théus ! Cessez ces balivernes. S'il existait, il l'aurait sauvé. Je suis son envoyé sur Terra ?"*
- *Méfiez-vous. Le Chagrin vous égare, vous blasphémez. Voulez-vous que j'aie chercher votre confesseur ?"*
- *D'Argeneau ! Dans ce moment difficile, vous me proposez de voir D'Argeneau ! Mais à quoi me servez-vous ? Vous n'êtes même pas de bons conseils."*
- *Calmez-vous. Je ne désire que votre bien-être."*

Le médecin pose une main apaisante sur le bras du Roy. Celui-ci se retire brusquement.

- *Paix ! Ne me touche pas, émissaire de la mort..."*

Léon frappe le visage du vieil homme. Celui-ci bascule en arrière, sa nuque va frapper la table sur laquelle sont posées les médications de la Reine. Un craquement, puis son corps glisse lentement, sa tête fait un angle étrange avec son cou. Il est mort

avant d'avoir touché le sol. Les autres regardent Léon, terrorisés. Le Roy est enragé. Prenant conscience de l'énormité, il attrape une rapière et se tourne vers eux, les yeux brouillés par la folie.

- *Vous en avez trop vu."*

Il se jette sur eux. Trois nouveaux corps jonchent bientôt la chambre. Léon reprend son souffle. Il se dirige vers la porte et hèle un page.

- *Allez me chercher mon conseiller."*

Tandis que le jeune homme part en courant, le Roy s'assoit en face du corps de sa femme. *"Tu as été mon seul amour, je jure qu'à partir d'aujourd'hui, je ne me laisserai plus prendre par cette faiblesse. J'aurai un fils, un fils qui dominera le monde."* Il regarde ses mains rougies et sourit. La sorcellerie, voilà la solution, et Gaston l'approuvera certainement.

Muguet, 12 Roy 1642

Manon rentre chez elle, épuisée. Serveuse dans une taverne du port, elle a une nouvelle fois subi les maladroitesses et insultantes tentatives de séduction des clients. Et cela sous le regard bienveillant et lubrique de son patron. Celui-ci profite de sa beauté pour augmenter son chiffre d'affaire. A plusieurs reprises, il lui a proposé de vendre ses charmes mais Manon a toujours refusé. Bien sûr, elle pourrait améliorer son salaire mais elle a une dignité. Descendante d'une des vieilles branches de la noblesse montagnaise, elle ne se vendra pas. Elle observe son reflet flou dans une flaque et sourit. Après tout, elle possède une certaine forme de sorcellerie.

Sortant de la ville, elle remarque des lueurs dans un bosquet. Cédant à la curiosité, elle s'approche. Des cymbres ! Une caravane cymbre ! Elle a entendu parler de ces errants vodacci. Il est rare de les voir en Montaigne mais quand ils sont là, c'est la garantie d'une fête. Les cymbres sont des artistes ne se revendiquant d'aucun prince. On prétend qu'il y a plus de premiers peuples de Théah.

Manon s'enhardit et pénètre dans la clairière. Les gens du voyage font la fête. L'alcool tourne et la musique envahit l'espace. Un jeune homme la voit, il s'approche. Il a le teint mat et un bandeau recouvre son crâne. Son sourire avenant l'a déjà conquise quand il s'adresse à elle dans un délicieux accent vodacci.

- *Et bien ma belle, que fais-tu ici, tu es perdue ?"*
- *Je rentre chez moi."*
- *Tu rentres chez toi ? Mais pourquoi, vient faire la fête. C'est une si belle soirée, il faut en profiter."*
- *Je ne peux pas, j'ai eu une dure journée."*
- *Foutaises ! Tu as besoin de te distraire, je le sens, je le vois."*

Manon se laisse entraîner sur la piste. Elle oublie sa prudence. Elle virevolte au bras du bohémien, le temps passe, la musique s'adoucit. Quand le danseur l'entraîne vers sa carriole, Elle est déjà alanguie, prête à être honorée...

Muguet, Neuf mois plus tard. 1643

Manon hurle de douleur. L'enfant va arriver. A ses côtés, la sage femme l'encourage. La vieille contemple le visage de la jeune fille. Elle ne survivra pas. Elle la connaît car elle travaillait dans une taverne du port. Mais dès qu'elle n'a plus pu cacher sa grossesse, son patron l'a congédiée. Depuis deux mois, elle survit, seule dans ce taudis. Terriblement amaigrie, elle n'est pas assez forte pour supporter l'accouchement.

Un dernier cri puis les pleurs. Manon s'effondre, pantelante, elle parle d'une voix fluette.

- *Comment va t'il ?*
- *C'est un beau garçon, bien vigoureux, il survivra."*
- *Je ne serai plus là. Je sens que je vais mourir. Quelle erreur... ! Une erreur ? Vous venez de donner la vie. Quelle plus belle mission ?*
- *Je ne pourrais pas l'élever. Je n'aurais pas dû céder aux avances de ce bohémien."*
- *Ne regrettez rien, il sera bien traité. Comment souhaitez-vous l'appeler ?*
- *Montègue, il s'appellera Montègue. Prenez soin de lui, Jurez-le !*
- *Je le jure."*

Après un dernier soupir, les yeux de Manon se ferment. Elle est morte. Essuyant une larme, la vieille s'empare du bébé qui se calme instantanément. En sortant de la pièce, elle fait signe au fossoyeur, il peut accomplir sa sinistre besogne. Puis elle s'enfonce dans la nuit, le bébé dans les bras.

- *Montègue, ne t'inquiète pas mon enfant, tu survivras et deviendras un héros."*

Marchant, elle sort de Muguet et arrive devant un couvent. Elle frappe, un visage apparaît.

- *Ma sœur, Je l'ai."*
- *Ah ! Entrez. Tout s'est bien passé ?*
- *La mère est morte."*
- *Nous l'avions vu. Elle ne pouvait survivre."*
- *C'est vrai mais c'est toujours dur. Même au bout de cent ans, je ne m'y habitue pas."*
- *C'est notre épreuve à toutes. Vous le saviez."*
- *Il n'empêche. Prenez soin de lui, il réalisera de grandes choses."*
- *Comment pourrait-il en être autrement vu le sang qui coule dans ses veines ?*

Prenant l'enfant, la religieuse salue une dernière fois l'accoucheuse puis emmène le nouveau-né. La vieille sourit. Un instant, ses traits se tordent et deviennent ceux d'une magnifique jeune femme. Elle laisse tomber son manteau miteux, lisse sa robe vert pâle et redescend vers la ville. La première étape est accomplie, l'Oracle sera heureux, le destin est en marche...

Charousse, 15 Nonus 1643

La fête bat son plein. Rosa de Montaigne observe ses invités vodacci et sourit. Enfin une distraction ! Depuis qu'elle a épousé Léon, elle n'en a pas souvent eue. Elle n'est son épouse que pour sceller l'alliance entre leurs deux nations. Il lui a donné deux filles mais ne l'aime pas. Rosa enrage. Elle le soupçonne de sciemment la faire souffrir. D'ailleurs, ce soir, il est en compagnie de sa dernière maîtresse, c'est de notoriété publique et elle entend déjà les rumeurs acerbes qui vont agiter la cour d'ici quelques temps. Une larme coule sur sa joue fardée. Elle n'a que 20 ans et pourtant, sa vie est quasiment finie. Elle aimerait tant ne pas être ce qu'elle est, pouvoir vivre sa vie sans aucun état d'âme et revoir sa Castille.

Tout à coup, au milieu des invités, elle remarque un homme étrange. Les vodacci sont des hommes superbes mais celui-ci est particulièrement beau avec ses longs cheveux noirs et son visage en lame de couteau. Ses lèvres carnassières et ses hautes pommettes lui donnent un charme animal. D'ailleurs, les jeunes grues peuplant la soirée sont loin d'y être insensibles. Il n'y a qu'à voir comment elles lui tournent autour !

Mais il les dédaigne, préférant passer d'un groupe à l'autre. Bientôt, ne se contenant plus, Rosa observe le manège de l'inconnu et plus rien n'a d'importance. Elle se penche vers sa confidente :

- *Qui est-ce ?*
- *Visconti Tigran Lorenzo ma Reine. L'émissaire du Prince Mondavi."*
- *Comment se fait t'il que je ne l'ai jamais vu à Charousse ?*
- *Il vient d'arriver de Vodacce. Il a paraît t'il des propositions importantes à faire au Roi."* La courtisane sourit d'un air gourmand. *"Bel homme n'est ce pas ?"*
- *Certes oui. Mais bien trop arrogant à mon goût."*
- *Vous rosissez majesté."*
- *Il suffit..."*

Ses mots se perdent. Elle s'apprêtait à tancer l'impudente quand le vodacci posa les yeux sur elle. Esquissant un sourire narquois, il improvise une révérence provocatrice. La courtisane continue mais Rosa ne l'écoute plus. Elle reprend conscience quand la femme dit :

- *Il aurait des vues sur la jeune Duchesse d'Outreban."*
- *Voilà donc le rival de Léon. Mon Roi devrait se méfier, ça semble être un homme dangereux."* La courtisane pouffe.
- *Majesté..."*

Mais elle cesse, le vodacci se dirige vers elles. Ignorant les minauderies de la confidente, il se campe devant la reine et parle d'une voix claire et légèrement ironique.

- *Majesté, c'est un plaisir. Votre présence illumine cette soirée."*

Ebahie par sa beauté, la reine reste coite. De près, Tigran est encore plus séduisant. Son visage fin est mangé par deux grands yeux noirs qui brillent d'une lueur espiègle, son corps est parfaitement proportionné. Un instant, la reine oublie sa position et ne rêve que d'être dans ses bras pour la prochaine danse. Mais déjà, il est parti, la laissant pantelante et déçue.

Pendant le reste de la soirée, Tigran ne s'occupe pas d'elle. Hormis pour lui jeter quelques regards langoureux qu'elle s'efforce d'ignorer. N'y tenant plus, la Reine sort et décide d'aller marcher dans les jardins. Alors qu'elle observe le ciel étoilé, une main se pose sur son épaule, elle sursaute et se retourne. Où sont ses gardes ?

Tigran Lorenzo sourit. Cette fois, c'est différent. Son visage est plus sévère, plus sérieux. Il n'en demeure pas moins magnifique. Elle défaillit puis se reprend. La Reine de Montaigne ne doit pas se comporter comme la dernière des courtisanes.

- *Messire, vous allez trop loin. Je vais vous faire...*
- *Vous n'allez rien faire ma reine ! Nous allons juste passer un bon moment ensemble. N'avez-vous pas envie d'un verre.* Il lui tend une coupe de vin rouge.
- *Vous ignorez qui je suis. Je peux vous faire mettre à mort d'un simple mot.* Elle regrette ces paroles, pourquoi se comporte-t-elle en jeune fille ingénue ?
- *Et gâcher les excellentes relations que nos deux pays entretiennent ? Je ne pense pas. Au contraire, boire un verre permettrait de sceller notre amitié nouvelle.* Ses yeux sont plus froids maintenant, elle sent sa résistance faiblir. Et il n'a toujours pas ôté sa main. Elle parle d'une voix fluette.
- *Je suis épuisée, je vais me retirer...*
- *Et je vous accompagne.* Sa voix est douce, elle la berce, elle se perd dans ses yeux noirs. Et pourquoi pas ? Léon est avec sa maîtresse. Elle comprend, le vin...
- *Venez donc ma reine, il est temps.* Et elle s'abandonne définitivement entre ses bras. Autour d'eux, la fête s'achève mais elle n'en a cure...

Charousse, 1643. Le lendemain...

Rosa se réveille dans sa chambre. Dehors, le soleil est haut dans le ciel. Elle fait le tour de la pièce et ses yeux se posent sur ses vêtements éparpillés. Elle sent l'odeur de vin dans sa bouche et contemple les draps défaits. Heureuse et honteuse, elle se lève, se dirige vers le miroir et s'observe. Les marques sont là ! Là où il a mordu, embrassé, dévoré. Elle regarde son visage rougi par l'amour et les souvenirs affluent. Ses yeux ! Elle ne pouvait quitter ses yeux. Il l'emmène et la fait boire. Et après...

Son éducation vaticine ne l'avait pas préparée à une telle nuit. Elle se revoit, s'abandonnant dans ses bras et cédant à tous ses désirs dans un tourbillon de luxure. Cet homme est un monstre aux mœurs dissolus. Elle a honte. Comment a-t-elle pu ?

Elle prend peu à peu conscience de sa faute. Si Léon l'apprend, c'est fini. Même si elle est l'infante de Castille, le Roy lui fera payer ce déshonneur. Pensive, elle remarque la lettre posée dans l'échancrure de son corset et scellée à la cire. Le cachet est étrange, elle ne le reconnaît pas mais il est vodacci, et ancien.

*Ma Reine, je vous remercie pour cette nuit.
Il manquait une souveraine à mon tableau de
chasse. Je vous quitte désormais mais vous garde
une place dans mes meilleurs souvenirs.*

Visconti Tigran Lorenzo

Lorenzo ! Rosa se souvient. Quand elle était enfant, elle a entendu parler de cette famille maudite d'adorateurs de Légion. Et elle pleure, elle vient de signer un pacte avec le Démon...

Charousse, 19 Decimus 1644

Alda soupire, la reine est au plus mal. Voilà 9 mois que Rosa pleure. Confidente de la jeune femme, Alda sait. Pour Nicolette et Anne, il n'y a pas eu de problèmes. Mais Nicolette et Anne n'auront pas le même destin que cette petite fille. Elle trempe un linge pour mouiller le front de la Reine. A côté, elle entend Léon faire les cents pas. Elle rit, il va être furieux...

Rosa délire, elle a mal. Elle sent que ce bébé la tue. Priant, elle repense à cette nuit maudite. Léon se doute de quelque chose. Le bébé va ressembler à son père. La douleur s'intensifie. Quelque chose se déchire dans son ventre. Elle hurle...

Dans l'autre pièce, Léon entend les hurlements. Cette catin n'a que ce qu'elle mérite pour l'avoir trompé. Mais Gaston lui a dit de se contenir. Après tout, ce sera peut-être un garçon. Et même si c'est une fille, il doit la garder. Elle sera le poids de la culpabilité de la Castillane.

Des pleurs, l'enfant est là. Alda le prend. La Reine est à peine consciente, le sang teinte les draps. Alda lève le nourrisson. Une fille bien sûr ! La regardant attentivement, elle voit la coiffe rouge autour de son crâne. Elle la tend à sa mère, tout se passe comme prévu.

- *Une magnifique enfant majesté.*
- *Ysabelle, ma fille...*
- *Un prénom de circonstance ma Reine. Je fais entrer le Roy.*
- *Non ! Pas avant que tu m'ais juré de la protéger. Même après ma mort.*
- *Ne parlez pas de malheur.*
- *Elle m'a pris mes forces. Ce n'est qu'une question de temps. Jure-le !! Il va arriver.*
- *Je jure majesté...*

Alda soupire, c'est la deuxième fois qu'elle fait une telle promesse. Le Roy entre en trombe, s'empare de l'enfant et crie :

- *Encore une fille ! Décidément, vous ne m'aurez servi à rien !!!*"
- *Si, à assouvir votre mégalomanie."*

La voix de Rosa est posée mais trahit son épuisement. Elle ferme les yeux alors que Léon repose l'enfant et quitte la pièce en vociférant. Alda enveloppe la petite Ysabelle dans sa robe vert pâle et sort.

Quatre mois plus tard, la reine meurt...

Île Reinascienza, 3 Quartus 1647

Vincenzo Caligari se tourne vers sa fille aînée, récemment revenu de la Dilattente. Morella baisse les yeux comme doit le faire toute femme vodacci. Derrière son voile sombre, elle parvient à cacher sa peur. Elle craint énormément son père et depuis la prédiction de sa sœur, elle n'a plus eu une nuit sereine.

Le vieil homme est plus vigoureux que jamais. Il vient encore de s'absenter trois jours, enfermé dans les catacombes de l'île. Morella ignore ce qu'il trame mais elle craint qu'il ne soit engagé loin dans sa folie. A son retour, il y a eu cet étrange messenger. C'est de lui que son père parle.

- *Une lettre ma fille. Une missive du Roy de Montaigne. Sais-tu ce qu'il demande ?*"
- *Je l'ignore père."* Sa voix est faible et tenue. Elle ne l'aime pas.
- *Je m'en doute ! Le Roy demande ta main. Tu vas partir en Montaigne."*
- *Oui père."* Elle tente de maîtriser sa panique. Le début de la prophétie de Béatrice se réalise. Elle va épouser l'homme le plus puissant de Terra.
- *Ca va accroître mon influence en Montaigne. Une manière de couper l'herbe sous le pied de Villanova et Falisci. Et puis, quand tu seras Reine, tu m'ouvriras le chemin des catacombes. Ces maudits explorateurs ne cessent de contrecarrer mes plans."*

Le vieillard repart dans ses délires mégalomaniques, Morella ne l'écoute plus. Elle n'a qu'une hâte : que l'entrevue se termine pour se retirer dans ses appartements. Et son père continue de déblatérer ses rêves de grandeur et d'immortalité.

- *Les ruines de Charousse recèlent bien des mystères. Nul n'a réussi à les élucider. Peut être est-ce la clef ?*"

Après une heure de discours, Vincenzo la libère enfin. Morella va à sa chambre. Elle doit partir dans deux jours. Visiblement, toutes les tractations ont été menées pendant son absence. Il lui arrive de penser qu'elle n'est qu'une simple marchandise.

En pénétrant dans ses quartiers. Elle devine la présence de sa sœur adoptive avant même de la voir. Son visage recouvert par le voile des sorcières, Béatrice est là. Aussitôt, Morella est agressée par sa puissance.

- *Tu pars ?*"
- *Tu le sais déjà. Pourquoi me poses-tu la question ? Comment fais-tu ?*"
- *Les filaments sont clairs, ton destin est en Montaigne."*
- *Et je dois donner naissance au futur maître de Terra. Je sais."*
- *C'est écrit, tu ne peux t'y soustraire."*

Morella toise sa sœur. Les filaments noirs rendent Béatrice folle. Elle n'aurait pas dû lui confier les journaux de Marietta.

Charousse, 15 Quintus 1647

Dans le nouveau palais du soleil, on célèbre en grande pompe le troisième mariage du Roy de Montaigne. Cette fois, la Reine est une vodacci de la famille Caligari. Léon est magnifique dans son costume rehaussé de fils d'or. Les invités se pressent de tout Théah pour assister à la cérémonie qui scelle une alliance solide entre les Caligari et la Montaigne.

A l'écart, une sorcière regarde le ciel, Béatrice Caligari est inquiète. Elle a vu. Sa sœur est condamnée. Ce mariage n'est que le début de la prophétie. Bientôt, ténèbres et la mort vont s'abattre sur Théah.

Un jeune garçon s'approche. Très beau, il ne doit pas avoir plus de 6 ans mais dégage déjà l'arrogance des nobles de son pays. Il s'adresse à Béatrice d'une voix assurée :

- *Que faites-vous toute seule Madame ?*"
- *Je médite."*
- *Et sur quoi ?*"
- *Sur le monde."* Elle se tourne vers le gamin qui la toise d'un air supérieur. Elle recule. Il sera sa némésis. D'une voix tremblante, elle demande :
- *Qui es-tu ?*"
- *Rémy de Montaigne le neveu du Roy."*
- *Rémy. Ainsi, ce sera toi."*
- *Que voulez-vous dire ?*"
- *Ne t'en occupe pas. Nous nous reverrons."*

Elle s'enfonce dans la nuit en titubant. Rémy reste seul et intrigué. A l'intérieur, la fête bat son plein, le Roy et son épouse ont ouvert le bal. Morella a été impressionnée par la prestance de Léon mais n'a pas pu s'empêcher d'avoir peur. Cet homme lui fera du mal.

Muguet, 18 Nonus 1648

En cette fin d'été, le temps est magnifique sur Muguet. Dans la cour de l'orphelinat, les enfants jouent. Seul dans son coin, un petit garçon médite. La surveillante s'approche de lui.

- *Montègue. Pourquoi n'es-tu pas avec les autres ?*
- *Ils m'ennuient ma sœur."*
- *Tu dois apprendre à jouer avec eux."*
- *Ce ne m'intéresse pas. Je sens trop de choses."*
- *Et que sens-tu ?*
- *Leur peur, leur colère, leurs attentes. Quand ils sont avec moi, on dirait que leurs émotions sont différentes."*

La religieuse frissonne. C'est donc vrai. Cet enfant est un cas à part... Quittant la cour, elle se dirige vers la cellule de Sœur Catherine. La vieille saura quoi faire. Elle frappe à la porte, une voie éraillée lui commande d'entrer et elle s'exécute. Devant elle, une sœur au visage parcheminé est assise sur un fauteuil de bois.

- *Ma fille, qu'est ce qu'il y a ?*
- *J'ai des nouvelles."*
- *Montègue ?*
- *Lui-même, il est de plus en plus étrange. Il effraie les autres."*
- *Il est différent."*
- *Je sais. Mais il commence à poser beaucoup de questions. Et il n'a que cinq ans."*
- *Nous le savions. Mais tu as raison, il est temps que ce jeune homme nous quitte."*

Une semaine plus tard, un cheval s'arrête devant le monastère. Une splendide jeune femme en descend. Elle porte une robe de couleur verte et de longs cheveux blonds encerclent son visage fin et sans âge. Elle entre d'un pas décidé dans le monastère.

Quelques temps plus tard, elle ressort, accompagné d'un enfant à la peau mate et au regard dur. Il lui tient la main et semble perdu dans ses pensées. Soudain, il lève la tête vers elle :

- *Madame, où allons-nous ?*
- *Dans ta nouvelle famille Montègue."*
- *Où ?*
- *La province de Pourcy, là bas, tu recevras l'éducation que tu mérites."*

Elle fait monter le garçon sur son cheval puis l'étrange duo part sans se retourner.

Charousse, 25 Nonus 1648

La nourrice est épuisée. Les filles du Roy sont insupportables. Ysabelle, Anne et Nicolette ne cessent de se disputer depuis ce matin. Nicolette est une enfant gâtée de la pire espèce, Anne une petite fille au caractère bien trempé quant à Ysabelle, elle ne cesse de disparaître. Et Alda n'est pas là, la vieille nourrice est la seule capable de les calmer. Hélas, elle est partie rendre sa visite à sa famille dans le sud du pays.

La femme sait que les gamines sont excitées par la future naissance. La Reine accouche aujourd'hui, le Roy lui-même ne tient pas en place. On disserte beaucoup sur l'enfant à venir. Sa mère est une de ces maudites sorcières vodacci, des femmes pouvant démolir un homme par le simple pouvoir de leur volonté. Son union avec le Roy va donner un enfant aux dons exceptionnels, sang mêlé de deux sorcelleries impies. Se signant, la nourrice retourne à sa tâche et constate qu'Ysabelle a disparu. Elle se lance à sa recherche, explorant toutes les pièces du palais. Mais elle sait que c'est inutile, la petite connaît tous les passages secrets. Elle ne la retrouvera que quand Ysabelle l'aura décidé. Celle-ci est coutumière de ce genre de bêtises. Etrange et contemplative, il lui arrive aussi de rester des heures devant une bassine d'eau. Alda lui a dit que c'était normal. Elle ne doit en parler à personne, c'est une affaire entre Alda et la précédente Reine.

Morella souffre, l'enfant va naître. Les médecins se pressent autour d'elle. Tout se passe bien mais la sorcière se demande si elle sera encore capable d'assurer ses fonctions après. Elle sait que son mari attend énormément de cette naissance. Son éducation traditionnelle lui fait craindre de le décevoir.

Derrière un des rideaux, une petite fille observe. Ysabelle est fascinée. L'enfant a hâte de voir à quoi ressemblera sa petite sœur. Elle en est sûre, ce sera une fille. Ysabelle l'a vu. C'est une enfant étrange aux longs cheveux noirs et bouclés et au visage bien plus fin que celui de ses parents. Souvent, le Roy pose les yeux sur elle d'un air soupçonneux, semblant lui reprocher quelque chose. Seule la vieille Alda est au courant mais elle ne veut pas lui en parler. Ysabelle doit attendre d'avoir grandi pour savoir. Mais elle est sûre d'une chose, elle n'aime pas son père.

Sur le lit, la Reine fait un dernier effort et on entend les cris du nouveau-né. Les médecins épongent le front de Morella et prennent le bébé pour le montrer à son père.

- *Encore une fille majesté."*
- *Décidément, je suis maudit. Est t'elle sorcière au moins ?*
- *Il ne semble pas."*
- *Alors, elle ne me sert véritablement à rien."*

Léon sort de la pièce en maugréant. Il passe devant Ysabelle et s'arrête un instant devant elle, la jugeant attentivement. Il semble vouloir parler puis se ravise et continue son chemin.

Jamisy, 5 Corantine 1659

Montègue est debout devant le cercueil contenant le corps de son père. A quinze ans, l'adolescent a bien changé depuis qu'il a quitté l'orphelinat. C'est devenu un jeune homme à la musculature déliée et au visage sévère. Digne, il laisse le prêtre finir son homélie. La petite chapelle est vide. Jean n'était pas un homme populaire, juste un paysan travailleur et prospère, veuf depuis dix ans. Montègue a aimé cette période passée en sa compagnie. Le paysan ne l'a jamais jugé et l'a élevé comme son propre fils. Le jeune homme se souvient de son arrivée à la ferme. Il était accompagné par une jeune femme à la robe verte. Elle et le fermier avaient parlé longtemps alors que Montègue faisait le tour de la ferme. Au bout d'un quart d'heure, ils étaient ressortis et Montègue sut qu'il allait désormais vivre en compagnie de Jean Lebeau. Essuyant une larme, l'adolescent entend à peine la fin du sermon. Quand le prêtre pose la main sur son bras, il reprend conscience.

- *Que vas-tu faire maintenant ?*
- *Je ne peux pas reprendre la propriété. Je ne sais pas.*
- *Si tu veux, je peux te trouver une place d'aumônier. Théus peut t'aider.*
- *Merci mon père, mais je ne pense pas être fait pour ça. L'armée ! Voilà la solution.*
- *Fais attention Montègue.*
- *Je sens que c'est ma voie.*
- *Si tu en es convaincu, que Théus te garde.*

Montègue quitte la Chapelle. Dans les semaines qui suivent, il vend la ferme familiale et s'achète une garde robe décente avant de se diriger vers un des camps militaires de la région. Là, il signe son engagement dans le bataillon du Général Luc Flaubert de Douard. Dans l'ombre, une femme sourit...

Charousse, 4 Tertius 1663

Ysabelle se lève. La princesse est devenue une magnifique femme aux cheveux bouclés et aux yeux bleus. Elle se dirige vers son cabinet de toilette en pensant au programme de sa journée. Hier encore, elle a eu une violente altercation avec son père. Celui-ci veut l'unir à Rémy mais elle refuse. Pas que Rémy soit laid, c'est un très bel homme. Mais elle déteste ses manières condescendantes, son arrogance et sa cruauté envers le peuple. Elle sent aussi que son destin n'est pas là.

Le Roy a eu des mots très durs à son égard. Devant ses sœurs, il l'a littéralement humiliée. Ysabelle le hait. Elle sait qu'un jour, elle commettra un acte irréparable à son égard. Et même parmi ses sœurs, elle ne trouve pas d'alliée. Nicolette est heureuse de la voir ainsi rabrouée, Anne n'ose rien dire mais en profite, Evelyne et Rosamonde sont trop timides pour parler quant à Myriam ou Chérie, elles n'ont rien à faire de ses ennuis. En fait, seule Dominique a semblé éprouver émotion et compassion. Mais elle est bien jeune et personne ne s'intéresse à elle. Parfois, Ysabelle rêve de s'enfuir en sa compagnie, elles découvriraient le monde et seraient libres. Ysabelle se sent étrangère dans son propre palais. Chose étrange car c'est le seul lieu qu'elle connaisse.

Elle s'approche de la bassine d'eau afin de se laver le visage. Ensuite, il faudra qu'elle se teigne les mains en rouge. Ysabelle n'en peut plus de cette comédie. Elle ne possède aucun don de porté et s'en félicite, cette magie a quelque chose de malsain. Alda lui a dit que cette mascarade était obligatoire, il en va de sa vie. Si son père apprenait sa véritable nature, elle serait en grand danger.

Ysabelle plonge ses yeux dans l'eau pure de la bassine. Soudain, elle se sent partir, l'eau l'attire et elle y voit le visage ridé d'une très vieille femme. Celle-ci la regarde avec amour et compréhension. Ysabelle essaye de se soustraire à ces yeux mais c'est impossible. "*Viens à moi*" dit la vieille. Ysabelle est figée, elle sent son sang s'éveiller, et s'effondre...

Quand elle ouvre les yeux, elle est allongée sur le sol. Penché au-dessus elle, le visage familial d'Alda. La vieille nourrice semble inquiète.

- *Princesse, que vous arrive-t-il ?*
- *Je ne sais pas, je l'ai vu, l'oracle, c'est comme ça qu'elle s'appelle. Qui est-ce ? Que me veut-elle ?*

Alda contemple le visage de sa pupille. Le moment est venu. L'oracle vient de se révéler à Ysabelle. Alors, elle aide la jeune femme à se relever puis la fait asseoir sur le lit. Ensuite, elle lui raconte tout, depuis la venue de Tigran Lorenzo à la cour de Charousse jusqu'à sa nuit enfiévrée avec la Reine Rosa. Après, elle commence à parler de la Dame du Lac, de Sophie et de Lugh, des buts millénaires de la société. Ysabelle est sous le choc. Elle avait raison ! Elle est différente. La joie et la colère se mêlent. Ainsi, elle n'a aucun lien de parenté avec le Roy, pire, elle est la fille d'un monstre. Ses yeux lancent des éclairs. Elle se lève vivement et se dirige vers son coffre à vêtements. Observant ses magnifiques toilettes, elle les ignore et s'empare d'une robe passée et défraîchie. Elle fait passer sa chemise de nuit par-dessus sa tête et enfille la robe. Puis elle prend une dague, fourre quelques affaires dans un sac de toile et se dirige vers le passage secret. Alda prend conscience de ce que va faire la princesse. Elle parle d'une voix inquiète :

- *Ysabelle, tu ne peux pas faire ça.*
- *Je pars Alda, plus rien ne me retient ici !*
- *Calme-toi Parlons.*
- *Non ! Je suis la fille d'un monstre. Je n'ai rien à faire avec ce porc de Léon, il n'est pas mon père ! Je comprends mieux maintenant. Ce palais m'insupporte. Je ne serai pas comme Morella, une femme soumise au bon vouloir de son mari. Je veux être libre.*
- *Tu n'es pas prête...*
- *Je n'ai jamais été aussi prête. Comprend-moi Alda, je dois partir.*
- *Et où iras-tu ?*
- *Je l'ignore. Pau ? Crioux ? Entour ? Je ne sais pas encore, je dois quitter ce pays. Lorsqu'il apprendra ma fuite, il va me traquer. Je dois disparaître.*

Tandis qu'elle parle, Alda remarque le changement chez sa protégée. Ysabette n'est déjà plus la même, son visage magnifique s'est durci, sa voix est plus assurée, on devine le sang sidhe qui coule dans ses veines. Un instant, la vieille nourrice croit voir Lorenzo derrière Ysabette. Elle est comme lui, aventureuse et audacieuse. Mais elle possède également cette touche d'humanité dont il est dépourvu, elle sera une héroïne. Alda sait qu'Ysabette doit faire son propre chemin, elle l'a préservée jusqu'ici mais à présent, il faut que la princesse se débrouille seule. Et si elle est assez forte, Alda la reverra. Se levant, la nourrice enlace Ysabette. Elle pleure

- *Et bien pars ma fille. Mais fais attention, tu t'engages sur une voie dangereuse.*"

- *Je sais. Fais juste une chose pour moi. Dit à mes sœurs que je les aime et que je veillerai sur elles. Surtout Dominique...*"

Sur ces mots, la princesse entre dans le passage secret qui se referme bientôt sur elle.

Quelques heures plus tard, le Roy entre dans une rage noire. Ysabette a osé se soustraire à son autorité. Il lance ses limiers sur la piste de sa fille rebelle. S'il la retrouve, Léon lui fera payer cher son audace.

Mais deux mois plus tard, on n'a toujours aucune piste. Ysabette se serait embarquée sur un navire pirate. Léon espère qu'elle sera vendue comme esclave mais Morella sait et voit que la jeune femme est heureuse. Elle reviendra...

Charousse, 1665. Fin de la bataille

Les derniers vestiges de l'armée castillane refluent en désordre. Devant les portes du palais royal, une trentaine d'hommes hagards reprennent lentement conscience et se tournent vers leur chef, un jeune caporal au visage décidé et au port altier. Aucun ne comprend ce qui s'est passé. Quand Montègue a donné son premier ordre, ils se sont sentis invulnérables. Ils ne pouvaient pas perdre. Ils crient de joie et de soulagement, élevant l'étendard du troisième bataillon de la province de Douard. A partir d'aujourd'hui, ils sont des héros. Karl Steiner pose son mousquet brûlant et se tourne vers son chef.

Montègue reprend ses esprits. Il a l'impression de sortir d'un rêve. Durant l'affrontement, il a eu la sensation de tout contrôler, il pouvait lire les pensées de ses adversaires comme de ses hommes. Ses dons de stratège ont été utiles mais il n'y a pas eu que ça. Il a senti une force étrange. La fameuse sorcellerie dont lui parlait sa protectrice ? Peut être. En tout cas, Il veut désormais rencontrer le Roy, il a quelques petites choses à lui dire. Il fait signe à ses hommes qui se rangent en ordre de marche. La petite colonne se dirige vers les portes du palais.

A l'intérieur, Léon n'en revient pas. A ses côtés, Rémy semble tout aussi surpris. Comment cette bande de paysans a pu repousser le fleuron de l'armée castillane ? Et ils se dirigent vers eux, ils vont certainement demander des comptes. Le Roy n'a pas le choix, il va falloir neutraliser Montègue. Un plan germe dans son esprit lorsqu'il pose les yeux sur Dominique. Il fait signe à Rémy de le suivre et se dirige vers le hall. Ses filles lui emboîtent le pas.

La porte s'ouvre, Montègue entre, impressionnant dans son bel uniforme bleu. Il arbore fièrement ses insignes de caporal et regarde Rémy avec colère. Derrière lui, les survivants de sa troupe, une bande de roturiers sans aucune classe. Tous portent des mousquets ou des pistolets. Léon baisse les yeux sous le regard. Il a peur car s'il le veut, l'officier peut prendre le pouvoir sans coup férir.

Le peuple ne dira rien. Depuis les derniers édits de Léon sur la religion, les petites gens se détournent de lui. Ils ne lui pardonnent pas les distances et l'attitude que la Montaigne prend avec les principes de Théus. Tremblant, Léon attend que le caporal parle et espère que son plan va fonctionner. Il faudrait juste que Montègue soit comme tous les hommes du peuple.

Morella observe le nouveau venu et sursaute. Ce n'est pas possible ! Cette sorcellerie a été bannie par ses sœurs de la Tessatore ! Montègue ne peut en posséder l'essence ! Et pourtant, elle émane de lui comme une flamme dans l'écheveau des filaments. Morella comprend tout, voilà pourquoi il a pu repousser les envahisseurs. Seul un sorcier Mente pouvait instiller un tel courage et une telle loyauté dans le cœur de ses hommes. Mais la reine sent autre chose. Montègue possède plus d'un pouvoir, comme Dominique, il mêle l'héritage de deux peuples.

L'officier toise longuement la famille royale, laissant peu à peu sa colère se calmer. Il aura besoin d'avoir retrouvé l'intégralité de ses facultés pour mener à bien cette entrevue. Luc disait souvent que dans une bataille, le moment le plus difficile est la fin. C'est là qu'on baisse sa garde et qu'on risque de prendre un mauvais coup.

Quand il se sent prêt, il prend la parole :

- *Sire, l'ennemi a été repoussé. Vous êtes sauf."*

- *Merci caporal, nous vous en sommes reconnaissants. Quel est votre nom ?"*

- *Je suis le Caporal Montègue du troisième bataillon de Douard. Voici les seuls survivants."*

- *Fort bien, voilà qui me ravit. Et que désirez-vous comme récompense ?"*

- *Je n'ai fait que mon devoir mais j'aimerais comprendre pour quelle raison votre garde du corps nous a enfermés dehors ?"* La voix est menaçante.

- *Une mesure de précaution bien compréhensible. Vous vous en êtes sortis. Il n'est plus temps d'en parler. Je tiens à vous récompenser comme il se doit. Je vous fais noble Caporal Montègue, vous devenez Montègue de Montaigne, généralissime de mes armées et époux de ma fille Dominique. Qu'en dites-vous ?"*

Dominique sursaute quand elle entend son nom. Epouser cet homme ? Quelle incongruité ! Elle observe Montègue qui lui rend son regard et réfléchit longuement, Léon est pendu à ses lèvres. Le caporal est en colère après Rémy. Mais ses dons le rappellent à l'ordre. Le Roy est bloqué, il doit le récompenser et il a peur. C'est l'occasion d'agir et de protéger ses collègues. Après une longue pause, Il reprend.

- *J'accepte Sire. Mais j'exige autre chose. J'exige que mes hommes soient déchargés de leurs obligations militaires et que tous reçoivent un traitement en rapport avec leur bravoure. Ils seront mes aides de camps. J'exige aussi que le sieur Rémy n'ait aucun rapport avec moi. Qu'il garde ses prérogatives, je me contenterai des miennes. J'exige également d'avoir les pleins pouvoirs au niveau militaire et de n'avoir des comptes à rendre qu'à vous. Enfin, je refuse de loger dans ce palais, mon épouse et moi nous installerons dans un pavillon des abords de Charousse.*

- *Mais bien sûr Général ! Ce sera fait.*

- *Et si par hasard vous cherchiez à me trahir, sachez que tout le monde saura ce qui s'est passé aujourd'hui.*

Blêmissant sous la menace, Rémy fait un pas vers Montègue. Léon l'arrête d'un geste, lui aussi est pâle. Il acquiesce lentement. Dominique tremble, son destin est tracé. Dans l'ombre, une vieille femme à la robe verte observe la scène. Elle pense : *"Bien joué mon garçon."*

Charousse 2 Quintus 1667, Pavillon de Montègue

Anna entre dans la chambre de la princesse. La petite sorcière de la destinée vient d'avoir une longue conversation avec la reine qui lui a redemandé de veiller sur sa fille. Anna est inquiète, la Reine est de plus en plus sombre.

Dans la pièce, elle découvre Dominique debout et échevelée. La jeune femme est très pâle.

- *Princesse, que se passe-t-il ?*

- *Je ne sais pas Anna, j'ai des nausées, je ne me sens pas bien.*

Anna étend ses pouvoirs et observe les filaments de son amie. Soudain, elle voit, à côté du filament de coupes qui lie Dominique à Montaigne (un filament assez tenu d'ailleurs, juste un 4, signe d'une relation nouvelle), elle voit un filament noir, un filament qui n'appartient pas à Dominique. Intensifiant ses recherches, elle le voit, un bébé, Dominique attend un bébé. Mais Anna sent aussi la puissance de cet enfant. En lui s'incarnent quatre sorcelleries. Et c'est un garçon...

- *Vous êtes enceinte madame.*

- *Enceinte !*

- *Ce sera un garçon.*

- *Un garçon ? Voilà qui va changer le regard que mon père pose sur moi.*

- *Mais...*

- *Ne dis rien Anna ! Laisse-moi en prendre conscience.*

Quelques temps plus tard, l'Empereur de Montaigne serre sa fille sur son cœur.

- *Un fils ! Enfin ! La malédiction est vaincue.*

- *Oui père, vous avez un successeur.*

La voix de Dominique est cynique mais son père ne le remarque pas. Il échafaude déjà des plans pour son petit-fils. Dominique prend peur. Elle subodorait son père fou mais là, elle en a la confirmation. Dans l'ombre, Morella observe elle aussi les filaments de sa fille et blêmit. Elle voit le fils de Dominique. Ses craintes se confirment, la prophétie de sa sœur se réalise.

Le soir, deux coursiers quittent Charousse. L'un se dirige vers la Castille afin de prendre contact avec le général Montègue. L'autre part pour la Vodacce avec une invitation pour Béatrice Caligari. Et pendant ce temps, l'Empereur de Montaigne rêve.

Charousse, Château du Soleil. 29 Quartus 1668

Anna se déplace avec grâce dans les couloirs du château du soleil. Sous le bras, la petite sorcière porte un lourd volume poussiéreux. Elle entre dans les quartiers de Dominique. Autour du lit de la princesse, les médecins s'affairent car elle doit accoucher cette nuit. Anna pose le livre sur une console et s'approche.

- *C'est fait, je l'ai.*

- *Très bien, nous allons agir.*

- *Ce sera dur, ton père est sur ses gardes.*

- *Pas pour l'instant, je lui ai demandé de ne venir que demain. Et avec les affaires qui agitent le pays, il a autre chose à penser.*

- *Très bien.*

Durant tout l'échange, les deux femmes se sont exprimées en vodacci afin qu'aucun des médecins ne puisse les trahir. Elles ont juste omis Alda. La vieille nourrice les a comprises et s'inquiète. Elle comptait s'emparer de l'enfant et ne veut pas voir ses plans déjoués.

Après de douloureux efforts, Dominique finit par mettre au monde un superbe enfant aux yeux noirs et à la chevelure abondante. Le nourrisson est fort et devrait survivre sans aucun problème au rituel. Anna félicite son amie, congédie les médecins et puis ouvre le livre. Alda observe la scène avec appréhension. Anna parle :

- *Maintenant, il est temps d'agir.*

- *Où as-tu trouvé ce livre ?*

- *Dans les archives de la famille Caligari. C'est un très vieil ouvrage qui remonte au Moyen-Âge vodacci. C'est les Lorenzo qui l'ont écrit.*

- *Le Pacte des arcanes, un titre évocateur. tu es sûre du rituel ?*

- *Certaine, je l'ai répété plus d'une centaine de fois.*

- *Alors, trêve de discussions. Agissons.*

Prenant le bébé dans ses bras, Dominique se lève. Puis elle se dirige vers une petite table où elle pose le nourrisson. Enfin, elle se tourne vers Anna. La sorcière ressent la puissance phénoménale du garçonnet. *"Il est dangereux !"* pense-t-elle en levant sa dague. Elle trace alors des signes occultes sur les bras de l'enfant en psalmodiant une antique formule du livre. Dominique la récite également.



Selon leur plan, c'est elle qui va accueillir l'essence de l'enfant. En faisant ce sacrifice, elle espère sauver son fils des griffes de l'Empereur mais elle sait qu'elle perdra toute capacité à enfanter. Mais Dominique est fermement décidée, Léon ne doit pas mettre la main sur son fils.

Alors qu'elles haussent le ton, on entend des bruits dans le couloir. Visiblement, Léon n'a pas pu tenir sa promesse, il martèle la porte en hurlant d'une voix furieuse.

- *Dominique ! Ouvre-moi ! Je veux le voir ! Mon fils.*

Prises de panique, elles accélèrent leur incantation. Le sol tremble et Dominique bafouille. Une fumée noire sort du corps du nourrisson pour s'emparer de sa mère. Tous les deux se tordent de douleur. Anna se tient la tête avant de s'effondrer, du sang coulant de ses oreilles. Dominique est peu à peu envahie par une sombre puissance et crie. Les coups contre la porte se font plus violents.

Se relevant, Anna prend conscience que son amie est sur le point de mourir. Elle hurle le dernier mot du rituel avant de s'évanouir définitivement tandis que Dominique reprend lentement conscience. Le bébé se met à trembler, la princesse pleure de douleur. Le livre ne parlait pas d'un tel phénomène. Paniquée, la princesse réalise son erreur. Mais il est trop tard, elle est sous l'emprise de la fumée. Sa tête explose, tout devient noir et elle s'effondre en tentant de prendre son bébé...

Alda assiste à la scène et pense : "Agiotage", ces deux folles viennent d'accomplir un rituel d'Agioteur. Les redoutables adorateurs de Légion peuvent encore nuire. Les plans de l'oracle s'effondrent. Mais il est peut être possible de sauver quelque chose. Alda se lève, va vers la table et ferme le livre avant de le jeter dans les flammes.

Comment se fait t'il qu'il en reste un ? Elle pensait que ses sœurs les avaient fait disparaître. Dominique commence à bouger. Dans ses bras, le bébé est mort. Son corps n'a pas résisté aux assauts de la sombre magie de Légion.

La porte s'ouvre, Léon entre en trombe dans la pièce. Il voit que quelque chose ne va pas. Sa fille est effondrée, son bébé dans les bras. Avant même de le prendre, Léon sait qu'il est mort. Tous ses rêves se brisent. Il hurle de colère et de dépit.

Alors qu'il va se jeter sur sa fille pour lui faire payer sa trahison, Alda sort brusquement de l'ombre et jette une petite fiole sur le sol. Quand elle éclate, celle-ci libère une étrange vapeur grise que Léon respire. Pendant quelques temps, rien ne se passe mais quand la fumée se dissipe, il est différent. Se tournant vers la femme, il demande :

- *Que s'est t'il passé ?*
- *Un accident majesté, l'enfant est mort et je n'ai pu sauver que votre fille.*
- *Voilà qui est bien dommage. Mais elle aura d'autres enfants.*
- *J'en doute, je pense que cet incident l'a rendue stérile.*
- *Décidément, rien ne me sourit aujourd'hui.*

L'Empereur est hagard et trop préoccupé par les événements extérieurs pour se rendre compte du mensonge de l'accoucheuse. Alda est ébahie par les pouvoirs de la vapeur, elle remercie secrètement la Dame du lac pour la puissance de ses potions. Grâce à elle, la jeune fille a gagné un sursis. Même si la fille de Sophie a dû sortir de sa réserve, ça en vaut la peine.

Dehors, le peuple gronde...

Entour, 10 Corantine 1669

Ysabelle regarde la ville, celle-ci a bien changé depuis que Léon a été renversé. La perle de la côte est devenue un port sans âme sur lequel flotte le drapeau bleu et rouge de la révolution. La jeune femme essuie une larme discrète, elle vient d'apprendre la mort de son père et de l'Impératrice. Mais si Léon était un porc et a eu ce qu'il méritait, elle regrette Morella.

A ses côtés, Rosamonde pleure également. Elle n'a ni le courage, ni la volonté de sa petite sœur et laisse libre cours à son chagrin. Revoir les côtes de son pays natal lui rappelle sa sœur jumelle : Evelyne. Celle-ci a été exécutée par les révolutionnaires.

Ysabelle pointe soudain le doigt vers la baie. Un esquif s'y déplace, poursuivi par une flottille. Ysabelle donne ses ordres et l'équipage du *Cygne capricieux* prend position. Les canons se tournent vers le port et, alors que la chaloupe est sur le point d'être rattrapée, la salve part. Un boulet percute la coque du plus gros des poursuivants déclenchant une voie d'eau et le forçant à cesser la poursuite. Le reste de la flotte fait demi-tour. La chaloupe se range le long du navire. Une échelle est lancée et trois femmes mettent le pied sur le pont.

La première est superbe avec ses longs cheveux blonds et sa robe verte, la seconde est une petite sorcière de la destinée à l'air inquiet quant à la troisième, Ysabelle et Rosamonde ne peuvent cacher leur joie :

- *Dominique, c'est bien toi ?*
- *Oui mes sœurs, nous voilà de nouveau réunies.*

Ysabelle observe sa benjamine. Elle a bien changé. Son visage est plus dur, son corps plus affûté. Elle sait que la jeune femme détient un pouvoir immense, pouvoir utiliser quatre sorcelleries du pacte conjointement. Nul ne sait quel accident a permis ce phénomène mais les faits sont là, Dominique est la femme la plus puissante de Théah. Hélas, elle hésite à utiliser ses pouvoirs. Elle a préféré venir en chaloupe alors qu'elle aurait pu directement se téléporter sur le pont du navire.

- *Il va falloir la convaincre*" pense Ysabelle en se tournant vers la femme blonde.
- *Alda, merci d'avoir veillé sur elle.*
- *Ce n'est rien servante. C'est à vous de la convaincre. L'ordre a besoin d'elle, nous devons libérer Montègue.*
- *Et la prophétie sera accomplie.*

Sébastien Gourdon (Fils de Lugh)

Nota Bene.



Avant de rentrer dans la description des divers PNJ sorciers en relation avec le thème de cet E-book, il convient de savoir que nous utilisons les aides de jeu de Géronimo (ma pomme ☺) *Métiers ; Entraînements ; Epées de Damoclès ; Combat de Masse ; Ecoles d'escrime et Système de répartition* téléchargeables sur le site du SDEN.

Modificatifs de PNJ existants

Bien entendu, toutes ces nouvelles règles entraînent des modifications chez pas mal de PNJ existants. En dessous du nom de chacun de ces PNJ, vous trouverez le supplément duquel il est issu.

Cardinal Erika Brigitte Durkheim

*Montaigne
l'Eglise des Prophètes*

Mirage (Apprentie) : Altération du reflet 3, Onirovision 3, Prévion 3, Reflet d'Âme 3, Rétrovision 3.

Porté (Apprentie) : Attirer 3, Atteindre 3, Ensangler 3, Harmonisation 3, Poche 3.

Cardinal Esteban Verdugo

*Castille
l'Eglise des Prophètes*

Foi de l'inquisition (Maître) : Eclipse 5, Force fanatique 5, Réserves inexploitées 5, Soulever le Voile 5, Voix de Miel 5.

Chevalier inquisiteur Corantin de la Cruz

L'Eglise des Prophètes

Foi de l'inquisition (Adepté) : Eclipse 4, Force fanatique 4, Réserves inexploitées 4, Soulever le Voile 4, Voix de Miel 4.

Dominique de Montaigne

Montaigne

Avant le 29 quartus 1668

Grand Amour, avec Montègue de Montaigne (Apprenti) : Amour en danger 5, Ressenti 2, Partage 2.

Porté (Apprentie) : Poche 1.

Sorte (Apprentie) : Arcane 1.

Après le 29 quartus 1668

Grand Amour, avec Montègue de Montaigne (Apprenti) : Amour en danger 5, Ressenti 2, Partage 2.

Mente (Maîtresse) : Âmes 5, Arcanes 5, Emotions 5, Espoirs 5, Pensées 5, Rêves 5, Souvenirs 5.

Mirage (Maîtresse) : Altération du reflet 5, Exécution du reflet 5, Onirovision 5, Prévion 5, Reflet d'Âme 5, Rétrovision 5.

Porté (Maîtresse) : Attirer 5, Atteindre 5, Ensangler 5, Harmonisation 5, Poche 5.

Sorte (Maîtresse) : Arcane 5, Bâtons 5, Coupes 5, Crânes 5, Deniers 5, Epées 5.

Faulk Tobias von Fischler

Eisen

Après 1663 et sa rencontre avec Fleischwulf

Gesamtnacht (Adepté) : Frisson instinctif 4, Froideur nocturne 4, Ombre vivante 4, Regard Ombrageux 4, Sombre Cicatrice 4, Voyage Obscur 4.

Gris, le loup de Jana Garricks

Die Kreuzritter

Gesamtnacht (Adepté) : Frisson instinctif 4, Froideur nocturne 4, Regard Ombrageux 4, Sombre Cicatrice 4, Voyage Obscur 4.

Inquisiteur Bascalle

Flots de Sang

Foi de l'Inquisition (Apprenti) : Eclipse 2, Force fanatique 2, Réserves inexploitées 2, Soulever le Voile 2, Voix de Miel 2.

Judith

Die Kreuzritter

Gesamtnacht (Maître) : Frisson instinctif 5, Froideur nocturne 5, Ombre vivante 5, Regard Ombrageux 5, Sombre Cicatrice 5, Voyage Obscur 5.

Koschei

Ussura

Pour ajouter à son lustre légendaire, il s'avère qu'il était l'un des maîtres du Huo Qlang et détient en fait l'un des 64 talismans (Chia jen ou famille). En raison de sa grande intelligence et de ses grandes connaissances occultes, il est peu probable que quelqu'un parvienne à lui reprendre cet item (ou même survive à une telle tentative). Il est également peu probable qu'il accepte de participer à la destruction du mur de feu car il apprécie trop le privilège d'être l'un des deux seuls non-cathayans à pouvoir le traverser sans difficultés.



Odel Herrickson

Eisen

Après le 17 secundus 1669 et sa rencontre avec le Schattenmann

Il devient le Nachtunangenehmes de Stefan von Heilgrund. Il possède alors l'avantage Obligation (envers Stefan von Heilgrund) (4 PP) et a un bras et des cheveux d'ombre.

Staver Siev Aryaov v'Oladimirovich

Ussura

Après être ressorti du labyrinthe coruscite en 1623

Tempus Fugit (Adepté): Bond 4, Célérité 4, Clignotement 4, Lenteur 4, Voyage 4.

Stefan Gregor von Heilgrund III

Eisen

Après le 17 secundus 1669 et sa rencontre avec le Schattenmann

Gesamtnacht (Maître): Frisson instinctif 5, Froideur nocturne 5, Ombre vivante 5, Regard Ombrageux 5, Sombre Cicatrice 5, Voyage Obscur 5.

Vincenzo di Caligari

Vodacce

Après le 13 tertius 1664

Tempus Fugit (Adepté): Bond 4, Célérité 4, Clignotement 4, Lenteur 4, Voyage 4.

Visconti Tigran Lorenzo

Les Filles de Sophie

Dark Glamour (Adepté): aussi 4, Chapeau Rouge 4, Gancanagh 4, Lorenzo 5, Roi Milige 4.

Mente (Maître): Âmes 5, Arcanes 5, Emotions 5, Espoirs 5, Pensées 5, Rêves 5, Souvenirs 5.

Alda Grüber

alias Hermione Darcy D'Auttancoure et Virginia Wells

Héroïne

Filles de Sophie

Histoire



es filles de Sophie recrutent essentiellement parmi les descendants de la Dame du lac. Ces hommes et femmes ne sont pas nécessairement avaloniens mais tous possèdent du sang sidhe. C'est parmi eux que l'Oracle trouve ses meilleurs agents. Lors de la guerre secrète de la société contre l'Agiotage puis contre les Lorenzo, de nombreuses sœurs périrent. Quand l'ordre finit par l'emporter, l'oracle ne pu que constater les pertes que ses sœurs avaient subies. Elle lança une campagne de recrutement parmi les femmes théanes et des agents furent envoyés dans les coins les plus reculés de Théah.

La famille Darcy d'Auttancoure est une des vieilles familles montaginoises. Originaires des Montagnes blanches, il furent successivement citoyens d'Eisen puis de Montaigne. Hermione est née en 1482 dans le château familial perché en haut d'une route montagneuse. Son père était le baron gardien de ce col et sa mère une jeune femme venue de la lointaine Avalon. A la différence de la plupart des mariages, il s'agissait d'une union voulue par l'amour. Le Baron avait rencontré sa future épouse lors d'une campagne en Avalon et avait su séduire la belle jeune femme à moitié sidhe.

Hermione vécut une enfance heureuse au milieu des soldats du Baron. Elle aimait se promener dans la vallée sous la garde de sa mère et explorer le château à la recherche des multiples passages secrets que son père avait fait creuser pour se prémunir d'une invasion. Les terres changeant souvent de main, le Baron désirait que sa fille reçut une éducation polyvalente. Ne sachant de quoi serait fait l'avenir, il la confia aux meilleurs précepteurs montaginois, eisenors et avaloniens. Hermione apprenait vite et devint vite une érudite accomplie doublée d'une véritable montagnarde. Ses parents ne tarissaient pas d'éloges sur elle mais regrettaient son manque d'entrain pour la gestion des terres.

En effet, Hermione était une rêveuse. A plusieurs reprises, elle parla à sa mère d'étranges visions qu'elle avait faites durant la nuit ou en faisant sa toilette. Elle voyait une vieille femme dans une grotte souterraine. Celle-ci l'appelait à elle car elle devait remplir une mission. Les pires craintes de la baronne se confirmèrent. Elle avait quitté l'Avalon pour échapper à ces manifestations et sa propre fille en était victime. Comprenant que le destin d'Hermione était déjà tracé, elle intervint auprès de son mari pour qu'il autorise la jeune fille à se rendre en Vodacce. Le vieil homme ne fut pas très heureux de la nouvelle car il comptait marier sa fille à un puissant noble mais il du céder aux prières de son épouse.





A 20 ans, Hermione partit donc pour la Vodacce. Là bas, elle devait essayer de rencontrer cette femme qui l'appelait. La traversée d'Eisen fut difficile mais ses talents de baroudeuse lui permirent d'échapper aux créatures démoniaques qui hantaient les forêts de l'Empire. Elle prit peu à peu conscience des dangers habitant Théah et dont son éducation l'avait préservée.

Arrivée en Vodacce, elle se mit en quête de l'Oracle (comme la vieille se faisait appeler) et finit par la trouver dans une grotte des monts Palo di Olympia. Sur place, elle eut une très longue discussion avec la femme qui lui expliqua les objectifs et les principes de l'Ordre. Hermione accepta rapidement de se joindre à cette société. Elle rencontra d'autres femmes impliquées dans la même mission et réalisa sa chance. Contrairement à ses sœurs, elle avait été initiée par l'Oracle elle-même, elle aurait donc une place importante au sein de la société. Mais Hermione ne voulait pas devenir servante.

Après plusieurs années au service de l'ordre, elle retourna voir la vieille femme et lui expliqua ce qu'elle voulait faire. Elle n'avait aucune envie de devenir une gestionnaire, elle avait refusé de le faire sur ses terres natales, ce n'était pas pour s'y résoudre dans sa nouvelle famille. Elle voulait aider l'ordre autrement. En espionnant ses ennemis et en les éliminant le cas échéant.

Impressionnée par sa détermination et distinguant la coiffe rouge autour de sa tête, Sophie accepta et Hermione reçut une éducation complète à l'espionnage. Ses premières missions furent des succès retentissants. Mêlant adroitement séduction et chantage, Hermione permit de contrecarrer les projets de nombreux mages noirs et autres adorateurs de Légion. Au cours d'une mission particulièrement dangereuse, elle parvint à elle seule à éliminer la totalité d'une cellule d'Agoteurs castillans. A la suite de cet exploit, elle reçut la récompense suprême, le droit de boire le baume de Westmoreland, la potion qui allongeait la vie. Hermione avait développé ses talents d'hydromancienne et elle pouvait à présent se lancer dans des missions à plus grande échelle. Elle repartit en Montaigne où elle rencontra une dernière fois ses parents avant de s'installer en Eisen.

Là, elle créa un réseau d'assassins et d'espionnes entièrement dévouées à l'Oracle. Grâce à l'Hydromancie, Sophie pouvait les contacter facilement et leur assigner des missions précises. Depuis la ville de Stein, Hermione et ses sœurs voyagèrent partout. Au bout de 120 ans, l'oracle contacta Hermione pour une mission bien précise.

Nous étions en 1610, un jeune homme venait de naître en Montaigne et l'oracle se méfiait de lui. Léon Alexandre allait devenir un tyran et il fallait le surveiller et contrecarrer ses plans. Hermione fut envoyée sur place. Mais au lieu de débarrasser le monde de ce monstre en devenir, elle devait l'empêcher de nuire. Sous son règne, la Montaigne allait connaître un formidable essor mais sur la fin de sa vie, il tomberait dans les affres de la folie et plongerait Théah dans le chaos.

En Montaigne, Hermione mit vingt ans à se forger une nouvelle personnalité. Elle devint d'abord Virginia Wells, ambassadeur d'Avalon à la cour de Charousse, puis Alda Grüber, accoucheuse dans la région de Muguet. Et elle prépara sa machination. Elle favorisa la rencontre de Tigran Lorenzo et de la Reine Rosa, permit à Manon de rencontrer le cymbre Eugenio et enfin, manipula Léon pour qu'il épouse Morella Caligari et renie son éminence grise : Gaston.

Lorsque Dominique et Ysabelle de Montaigne naquirent, c'est Alda qui les éleva comme ses filles, instillant dans leurs cœurs la révolte contre leur père et les initiant petit à petit aux secrets de l'ordre.

Quand Dominique épousa Montègue, le plan d'Hermione arrivait à sa conclusion. L'enfant qui allait naître aurait pu être le quatrième prophète mais, grâce à ses efforts, il serait emmené à Bryn Bresail et éduqué par les sidhe afin que l'union des sorcelleries Mente, Sorte, Mirage et Porté ne déstabilise pas le monde. Hélas, Dominique conçut elle aussi un plan audacieux et totalement fou. Avec l'aide de son amie Anna et d'un grimoire de magie noire, la princesse transféra les pouvoirs de son fils sur elle. Le bébé ne résista pas au rituel et Hermione intervint à temps pour protéger la princesse des foudres de son père.

Mais tout son plan était à l'eau. Le bébé était mort, Léon s'enfonçait encore plus dans la folie et bientôt, la révolution montagnoise éclata.

Hermione fit la seule chose qui lui semblait adéquate. Elle permit à Dominique d'échapper aux révolutionnaires et la fit embarquer sur le navire d'Ysabelle. Désormais, toutes les trois naviguent sur la mer d'écume et Hermione cherche à convaincre Dominique d'intégrer l'ordre pour mettre ses pouvoirs au service de la Dame du lac. Mais pour l'instant, rien n'est facile.

Interprétation

Professionnelle avant tout, Hermione est membre de l'ordre depuis plus de 150 ans et sait que la meilleure garantie de survie est de toujours avoir un coup d'avance. Meticuleuse, elle prépare donc chaque plan avec le plus grand soin. Elle sait qu'elle aura toujours l'avantage du temps sur ses victimes. Ce modus operandi la fait apparaître froide et distante et ce n'est pas loin d'être vrai. Mais quand on est engagé dans une mission aussi vitale que la sienne, on ne peut se permettre de perdre du temps en futilités romanesques.

Comme toutes ses sœurs immortelles, Hermione n'est pas une héroïne au sens noble du terme. Elle est pragmatique et remplit d'abord ses objectifs avant de penser à elle. Ceux avec qui elle se lie ne sont que les outils destinés à favoriser ses machinations.

Pourtant, avec les années, elle devient un peu plus "humaine" et s'intéresse plus à ceux qu'elle aide où espionne. Sa rencontre avec les filles de l'Empereur l'a fait évoluer. Elle se laisse plus souvent aller à des actions dictées par le cœur. Vu que l'Oracle ne lui reproche rien, elle ne compte plus s'en priver.

Des joueurs rencontrant Hermione seront immédiatement sous son charme car elle inspire la plus grande loyauté. Ils devraient cependant finir par ressentir la distance entre elle et eux lorsqu'elle commettra ses premiers actes moralement douteux. Surtout si elle fait preuve de sa froideur coutumière pour les expliquer.

C'est là toute l'ambiguïté des filles de Sophie. Elles protègent l'humanité contre de grands périls mais les méthodes qu'elles emploient peuvent choquer même le plus blasé des vilains.

Elles n'en demeurent pas moins des héroïnes. C'est justement le cas d'Hermione. D'ailleurs, il lui arrive fréquemment de penser à quitter l'ordre. Un héros suffisamment audacieux pourrait tenter de la séduire. Il n'est pas dit qu'il y parvienne mais depuis quelques temps, Hermione est plus ouverte à ce genre de proposition.

Apparence

Hermione est une femme magnifique au corps harmonieux. De longs cheveux blonds entourent un visage de porcelaine éclairé par deux grands yeux noirs. Elle porte le plus souvent une belle robe de couleur vert pâle. Cette tenue est celle qu'elle portait lorsqu'elle fut récompensée par l'oracle. Elle est fonctionnelle, discrète et parfaitement neutre ce qui lui fait courir moins de risques lors de ses missions. Bien sûr, elle est capable de s'habiller à la dernière mode mais elle préfère ne pas attirer l'attention sur elle. De plus, ce vêtement est également très pratique pour dissimuler son matériel. Une fine lame est glissée

dans chaque manche et elle peut les faire apparaître d'un simple mouvement du poignet. Ce qui, complété par son élégante dague de corsage, fait qu'elle est toujours prête à combattre. Elle porte également une broche en forme de cygne dans laquelle est cachée une petite fiole de potion adaptée à la situation.

Mais le déguisement qu'elle préfère utiliser est celui de Alda Grüber, une vieille femme de la région de Muguet mi-guérisseuse mi-accoucheuse qui fait office de servante au château du soleil. Sous ce costume, elle est méconnaissable. Son visage ridé et ses cheveux blancs sont un leurre parfait pour ceux qui cherchent à la percer. Maîtresse en déguisement, elle renforce ses effets grâce à une des potions de la Dame du Lac.

Secrets

Hormis son appartenance à l'ordre et son âge (200 ans) très avancé, Hermione n'a aucun secret. C'est juste une espionne diligente et efficace entièrement dévouée à l'Oracle.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 6
Détermination : 5 Panache : 5 Réputation : +25

Arcane : Maître de soi

Epées de Damoclès : **Froideur de l'éternité (1 PP)** (cf. *Accident magique* : *Eternité*).

Langues : Pas d'accent ; Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Filles de Sophie ; Baume ; Beauté du diable ; Linguiste ; Petite noblesse ; Résistance à la douleur ; Sang Sidhe : Séduisante (Intimidante) ; Trait légendaire (Esprit) ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Mixtio (Adeptes sang pur) : Baume de guérison 4 ; Eau de verre 5 ; Elixir de chance 4 ; Elixir de Velme 3 ; Fausse potion 3 ; Fumée de sommeil 4 ; Huile d'amour parfumée 3 ; Hydromancie 4 ; Philtre antidote 4 ; Philtre d'invisibilité 2 ; Vapeur d'oubli 5.

En tant qu'adepte, Alda possède les capacités suivantes :

- Elle devine instinctivement la véritable nature de son interlocuteur (Vilain, Héros, Scélérat) et peut respirer sous l'eau ;
- Elle peut voir l'avenir et se rendre à Bryn Bresail.

Necare (Maîtresse) : Corps à Corps (Couteau) 5 ; Epingler (Couteau) 5 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 5 ; Rompre le combat 5 ; Voir le style 5.

En tant que maîtresse, Alda possède les capacités suivantes :

- +15 pour dissimuler une arme. Immunisée contre tout type de poisons ;

- Ajoute 8 à ses jets de dommages au couteau, gagne une augmentation gratuite à ses jets de Poison et un rang dans sa compétence Dissimulation ;
- Peut faire des "touches". Elle fait un jet d'attaque (Couteau) avec trois augmentations. Si elle touche, la victime prend une blessure légère et doit faire un jet de perception contre un ND de 35 pour constater qu'elle est blessée. Ce ND s'applique également à toute personne tentant de déterminer les causes de sa mort ;
- Rompre le combat : cette compétence permet de quitter un combat sans prendre de coup. On oppose son rang de "Rompre le combat" au jet d'attaque gratuite de l'adversaire. En outre, elle gagne un avantage de trois phases dans la phase de poursuite. En cas d'échec, elle prend les dommages mais a quand même quitté le combat. Par contre, elle ne gagne pas d'avance pour la poursuite.

La Guêpe (Compagne) : Désarmer (Escrime) 4 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Feinte (Escrime) 4 ; Riposte (Escrime) 4 ; Voir le style 5.

En tant que compagne, Alda possède les capacités suivantes :

- Peut faire un jet d'opposition d'Esprit contre la détermination de son adversaire. En cas de succès, elle gagne un nombre d'augmentations gratuites égal à son esprit qu'elle doit utiliser dans le round ;
- Peut attaquer autant de fois qu'elle le veut pour un seul dé d'action mais dans ce cas, elle lancera 2 dés de moins par attaque supplémentaire sur ses jets d'attaque et de dommages. Pour le jet de blessure de l'adversaire, on fait le totale des dommages.

Métiers

Arnaqueuse (Maîtresse, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Comédie 5 ; Observation 5 ; Sincérité 5 ; Comportementalisme 5 ; Corruption 3 ; Déguisement 5 ; Discrétion 5 ; Pique-assiette 4 ; Séduction 5.

Barde : Chant 3 ; Connaissance des Sidhe 4 ; Enigmes 4 ; Galvaniser 4.

Chasseuse : Piéger 4 ; tanner 4 ; Guet-apens 4 ; Pister 4 ; Signes de piste 4 ; ; Survie 4 ; Tirer (Arc) 4.

Courtisan : Etiquette 4 ; Mode 4 ; ; Danse 3 ; Héraldique 4 ; Eloquence 4 ; Politique 4.

Domestique : Tâches domestiques 5 ; Cancanier 4 ; Conduite d'attelage 4.

Espionne : Déplacement silencieux 5 ; Filature 5 ; Fouille 5 ; Dissimulation 6 ; Qui-vive 4.

Erudite : Histoire 5 ; Maths 4 ; Philosophie 4 ; recherches 4 ; Occultisme 4 ; Théologie 4 ; Droit 3 ; Astronomie 2.

Fouineuse : Interrogatoire 3 ; Bas-fonds 4 ; Contact 4 ; Orientation citadine 4.

Herboriste : Cuisinier 3 ; Diagnostic 4 ; Premiers soins 4 ; Flore 4 ; Composées 4 ; ; Connaissance des herbes 5 ; Poison 5.

Entraînements

Athlétisme : Escalade 4 (ND 40, 10g6) ; Jeu de jambes 4 (ND 35, 10g6) ; Vitesse 4 (ND 40, 10g6) ; Lancer 4 ; Acrobatie 4 (ND 40, 10g6) ; Sauter 3 (Nd37, 9g6).

Cavalier : Equitation 3 (ND 37, 9g6) ; Sauter en selle 2.

Couteau : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 42, 10g7) ; Lancer 4.

Escrime : Attaque 4 ; Parade 4 (ND 40, 10g6)

Anne-Laure Dupertuis / Karina von Blücher

Vilain

Espionne ;

Tentatrice et Sorcière Zerstörung

Notes : Ce personnage est librement inspiré de la vilaine créée par Geoffrey Picard pour l'excellent scénario *Les Trois Jours du Peuple* paru dans la version française du supplément *Rilasciare*. Merci à lui.

Histoire



es Von Drachen ne sont pas morts. Malgré les efforts de la Rilasciare, des Kreuzritters et de l'Eglise Vaticine, certaines personnes détiennent encore la sorcellerie Zerstörung. Mais ils sont rares. Et dangereux ! Vu que ce sont des survivants, ils ont souvent acquis une expérience solide dans les domaines occultes et martiaux. La plupart sont des sangs mêlés ou des demi-sang mais il existe encore quelques sangs purs. Ce sont eux que les Rilasciaires traquent. Karina en fait partie mais le jour où les libres penseurs parviendront à la capturer n'est pas encore arrivé. Karina est une femme pleine de ressources qui a su se prémunir de ses ennemis.

Fille cadette d'un officier protestataire eisenor, Karina a très vite fait preuve d'un don étrange lui permettant d'altérer la nature même des objets. Rapidement orpheline en raison de la Guerre de la Croix, elle fut forcée de s'intéresser attentivement à ce nouveau talent. De longues investigations lui permirent de découvrir l'histoire et le destin de la lignée des Von Drachen. Elle comprit alors toute l'étendue de son pouvoir et décida de le développer.

Elle voyagea beaucoup et fouilla les plus riches bibliothèques de Théah. Dotée d'un esprit vif, de charmes indéniables, d'une absence absolue de morale ainsi que d'un talent inné pour le maniement des armes, elle devint l'un des assassins et espions les plus redoutés de Théah. Mais elle en voulait plus. Malgré ses efforts acharnés, elle ne parvint pas à développer ses pouvoirs au-delà du rang d'adepte. Pourtant, elle sentait la puissance couler en elle. A une reprise, acculée, elle a neutralisé son adversaire en lui touchant le visage. Voyant la peau s'effriter puis tomber, elle comprit qu'elle pouvait brigue la maîtrise dans cet art. Elle se mit donc en quête d'un homme apte à l'aider.

Elle fut remarquée par Arciniega alors qu'elle enquêtait dans la bibliothèque d'Altamira. Le savant la pris sous son aile et se servit d'elle pour commencer à mettre au point ses fameux élixirs. Elle apprit beaucoup auprès du Castillan et parvint même à intégrer le Novus Ordum Mundi en qualité d'assassin et d'espionne. Quinn lui appris le maniement des armes, Villanova le fonctionnement d'une cour et la pratique du pouvoir, Arciniega et Kollsson l'aidèrent à se perfectionner dans son art sorcier. Cette formation prit cinq longues années durant lesquelles la jeune fille fut à plusieurs reprises à l'article de la mort. Elle franchit toutes les épreuves et devint exactement ce que ses maîtres voulaient.



Rakshasi



Mais Karina voulait plus, en étudiant attentivement des textes antiques, elle comprit que le NOM allait la mener à sa perte. Lors d'une mission, elle se débarrassa de son partenaire et s'enfuit. Désormais, elle était seule. Le NOM lança évidemment des hommes à sa poursuite mais aucun ne parvint à la maîtriser. Après tout, n'était-elle pas le meilleur assassin de l'ordre ?

Prenant conscience de sa vulnérabilité, elle devint par la suite espionne au service de l'Empereur de Montaigne. Léon apprécie beaucoup son travail et ses charmes tout en ne se doutant absolument pas de sa véritable nature. Elle a réussi avec panache plusieurs missions qu'il lui avait confiées et l'Empereur songe à faire d'elle sa maîtresse officielle même si elle est absolument inconnue à la cour (en tout cas sous son véritable nom.)

Apparence & Interprétation

Karina est une des plus belles femmes à avoir foulé le sol de Théah. Agée d'une trentaine d'année et de taille moyenne, elle a un visage fin mangé par deux grands yeux verts qui luisent telles des émeraudes sur le satin de sa peau. Ses dents d'une blancheur éclatante donnent à ses sourires un charme fou tandis que sa longue chevelure auburn met en valeur le dessin de ses traits. Parfaitement proportionnée, elle se déplace avec la grâce d'une ballerine, donnant juste l'impression indispensable de vulnérabilité. Son rire est envoûtant et peu d'hommes peuvent se targuer de lui avoir résisté lorsqu'elle a jeté son dévolu sur eux. Qu'elle porte une robe de soirée, des habits de voyages ou une tenue de combat, c'est toujours avec la classe inhérente aux gens de statut élevé. Elle arbore d'ailleurs une magnifique rapière, signe de son appartenance à la guilde des spadassins, une longue dague, deux stylets dissimulés dans son corsage ainsi qu'un magnifique éventail dissimulant de redoutables lames. Karina est une prédatrice et elle le montre. Si un homme ne tombe pas dans ses filets d'une manière douce, elle est parfaitement capable de

passer à des solutions plus musclées. Et ses dons de sorcières en font véritablement l'équivalent d'une veuve noire. C'est d'ailleurs le surnom que lui donnent les sorcières de la destinée. Comme la redoutable araignée, le toucher de Karina est mortel et aucun mâle n'aura jamais le dessus sur elle.

Secrets

Récemment, elle a rencontré l'avocat Charles Bourdin et est devenue sa maîtresse. Charles possède lui aussi le don. Mais il a fait vœu de le dissimuler. Karina a fait en sorte qu'il lui explique tout et désormais, elle est maîtresse de son art.

Traquée par le Nom et la Rilasciare, encensé par Léon, Karina Von Blücher est prête à mettre ses projets en œuvre. Elle compte bien rétablir la domination des Von Drachen sur le sud de l'Eisen.

A trente-cinq ans, elle est prête.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 6
Détermination : 4 Panache : 5 Réputation : -70

Arcane : Tentatrice

Epées de Damoclès : Véritable identité (Anne-Laure Dupertuis s'appelle en réalité Karina Von Blücher, dernière héritière des Von Drachen) (3) ; Obnubilée (Le sud de l'Eisen est la patrie des Von Drachen. Et Karina veut restaurer ce régime. Pour cela, elle est prête à tout. Même s'allier avec Stefano Wulf) (3) ; Pourchassée (Puissante détentrice de Zerstörung, Karina est la cible conjointe du NOM et de la Rilasciare) (3).

Langues : Accent eisenor de la République ; Castillan (L/E), Haut Eisenor (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Alchimiste ; Appartenance : Guilde des Spadassins ; Beauté du Diable ; Lame du mystère (Compartiment secret, Rasoir) ; Linguiste ; Protecteur (Léon Alexandre de Montaigne) ; Séduisante (Beauté divine) ; Sens du spectacle ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Zerstörung (Maîtresse sang pur) : Apposition rapide 5 ; Contact à distance 5 ; Contact indirect 5 ; Désintégration 5 ; Effet ciblé 5.

Falisci (Compagnon) : Marquer (Eventail) 4 ; Coup de pommeau (Eventail) 4 ; Feinte (Eventail) 4 ; Exploiter les faiblesses (Eventail) 4 ; Voir le style 5.

En tant que Compagnon, Karina a les deux capacités spéciales suivantes :

- +5 Attaque (Eventail) (équivalent à un stylet) ; l'adversaire subit des blessures dans un tour, il encaisse (rang de maîtrise) blessures supplémentaires à la fin du tour par attaque ayant infligé des dommages. On utilise la finesse à la place de la gaillardise pour les dommages de l'éventail ;
- L'adversaire perd 6 sur son ND pour être touché à ses défenses actives. Elle peut avancer n'importe quel dé d'action d'un nombre de phases égal à son rang d'esprit (6)

Hainzl (Compagnon) : Marquer (Escrime) 5 ; Mur d'acier (Escrime) 4 ; Riposte (Escrime) 4 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Voir le style 5.

En tant que compagne, Karina a les deux capacités spéciales suivantes :

- Une augmentation gratuite pour les coups ciblés ;
- +1 en Marquer.

Quinn (Maîtresse) : Coup puissant (Couteau) 5 ; Feinte (Couteau) 5 ; Fente en avant (Couteau) 5 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 5 ; Voir le style 5.

En tant que Maîtresse, Karina a les trois capacités spéciales suivantes :

- +1g0 aux dommages du couteau ; +1g1 par surprise. Deux augmentations gratuites sur ses jets de déplacement silencieux ;
- +10 Attaque (Couteau) ;
- Peut dépenser deux dés d'héroïsme pour infliger automatiquement une blessure grave son adversaire. Par surprise, elle peut dépenser tous ses dés d'héroïsme pour autant de graves.

Métiers

Arnaqueuse : Comédie 5 ; Observation 5 ; Sincérité 5 ; Comportementalisme 5 ; Corruption 4 ; Déguisement 5 ; Discrétion 5 ; Jouer 3 ; Pique-assiette 5 ; Séduction 5 ; Sens des affaires 4 ; Tricher 4.

Assassin : Déplacement silencieux 5 ; Guet-apens 4 ; Piéger 4 ; Poison 4 ; Dissimulation 4 ; Escalade 4 (ND 40, 10g6) ; Filature 4 ; Qui-vive 5.

Diplomate : Diplomatie 4 ; Etiquette 5 ; Politique 4 ; Code secret 4 ; Eloquence 4 ; Héraldique 5 ; Histoire 5 ; Intrigant 5 ; Trait d'esprit 4.

Erudite : Maths 2 ; Philosophie 4 ; Recherches 4 ; Occultisme 5.

Espionne : Fouille 5 ; Falsification 4 ; Calligraphie 3 ; Interrogatoire 4.

Etudiante : Calcul 4 ; Contacts 5 ; Débrouillardise 5 ; Orientation citadine 5 ; Droit 4 ; Théologie 4.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 3 (ND 32, 9g6) ; Vitesse 3 (ND 37, 9g6) ; Lancer 2 ; Acrobatie 3 (ND 37, 9g6) ; Pas de côté 4.

Cavalier : Equitation 4 (ND 40, 10g6).

Combat de rue : Attaque 5 (8g3, dommages variables) ; Coup à la gorge 4 (7g3-10, 1 grave).

Couteau : Attaque 5 (8g3+10/4g2) ; Parade 5 (ND 42, 10g7) ; Lancer 3 (6g3/1g1).

Escrime : Attaque 5 (8g3/4g2) ; Parade 4 (ND 40, 10g6).

Eventail : Attaque 5 (8g3+5/3g2) ; Parade 5 (ND 42, 10g7).

Caballero Ernesto de Guzman y Gallegos

Repris de *Flots de Sang* pages 141 et 142 et adapté pour certains éléments.

alias Ernesto Castillius, alias Espera

Héros

Pilote hors du commun ; Sorcier El Fuego

Histoire



Ernesto grandit en sachant qu'il était différent. Bien qu'il vécut dans une tribu de rancho Gallegos et que son village possédait davantage de chèvres que d'habitants, sa mère lui raconta qu'il était l'héritier d'un vieux legs. Jadis, ses ancêtres régnaient sur l'ensemble de la Castille, usant du feu qui coulait dans leurs veines pour rendre justice. Pour le lui prouver, elle produisit le sceau de la famille Castillius – transmis de génération en génération durant plus de six cents ans.

Ernesto était parfaitement conscient que jamais il ne monterait sur le trône castillien. Toutefois, il s'enorgueillit de son héritage et adopta un port noble, même au sein de son humble village. Il apprit à maîtriser la sorcellerie du feu couvant dans ses veines et accepta un travail de marin sur un cargo castillien dans l'espoir de découvrir le monde. Plus tard, il devint le pilote du navire et tint aussi précisément la barre qu'il contrôlait sa forme de sorcellerie.

Il y a de cela deux ans (en 1666), son vaisseau fut arraisonné par les Corsaires de Kheired-Din. La plupart des autres officiers furent tués, mais Ernesto se rendit avant de se faire massacrer. Une femme comptant parmi les rangs des pirates le fascinait. Il s'agissait de Dalia. Ses formes athlétiques et ses lames étincelantes le remplirent de passion et il se laissa capturer pour rester à ses côtés. Il donna aux Corsaires un pseudonyme grossier, Espera ("attente" en castillien), et refusa de dire le moindre mot au sujet de son passé.

Lorsque Kheired-Din découvrit qu'il était un talentueux pilote, il ordonnât qu'on enchaînât le castillien à la barre du navire et qu'on lui remit la même ration qu'aux hommes d'équipage. Espera ne commit pas l'erreur de se plaindre. Après tout, il n'avait qu'une cheville attachée et n'était pas obligé de ramer. Sans compter que Dalia l'obsédait et qu'il en oubliait sa peine. Il tentait de la courtiser dès que possible, espérant ainsi la séduire. Elle lui infligea une blessure à la gorge pour le remettre à sa place, mais cela ne suffit pas à le décourager. Il poursuivit ainsi son manège avec tout le désespoir que peut susciter l'amour.



Quand Dalia disparut, Ernesto en fut inconsolable. Il entendit les histoires que l'on murmurait à son sujet et ne pu se résoudre à l'abandonner. Son désir le poussa à tenter de s'enfuir. Pour ce faire, il emmena un grand nombre d'esclaves et endommagea le vaisseau de Kheired-Din. Tout ce petit monde s'empara d'un autre navire des Corsaires, rebaptisé pour l'occasion *La Clef de la Liberté*, et il partit en mer à la recherche de son amour perdu. Grâce à ses pouvoirs, il aurait pu s'échapper plus tôt. Cependant, son amour pour Dalia constituait la seule chose qui le retenait. Aujourd'hui, il sait pertinemment qu'il la retrouvera. Il dispose de sa magie et d'un équipage loyal désireux de l'aider.

Interprétation

Espera est calme, très calme. Mais le feu couve sous la braise. Un jour, quelqu'un soufflera trop fort sur ce feu dormant, et il s'embrâsera tel un bûcher de l'Inquisition. Et ce jour là, il vaudrait mieux se trouver à des lieues de là...

Sinon, depuis qu'il a rencontré Dalia, il est littéralement transi d'amour, comme un simple adolescent post-pubère. Il a du mal à trouver ses mots en sa présence et, depuis sa disparition, ne pense qu'à la retrouver et la libérer de l'emprise du capitaine Necros.



Apparence

Tout d'abord, à l'instar de tout les sorciers Fuego, Ernesto a les pupilles des yeux rouges, ce qui impressionne toujours. Ses cheveux sont bruns et il porte la barbe. Sa tenue est celle d'un marin castillien, mais il a ajouté une grande djellaba, typique du Croissant afin de dissimuler son corps et un lourd secret...

Secrets

Mais Ernesto a également un autre secret, un autre héritage que sa mère lui remit peu avant sa capture. Il l'a caché sur lui pendant plus de deux années, le dissimulant même aux recherches les plus poussées. Une fois le moment venu, il en déchaînera la puissance et prouvera son amour à Dalia une bonne fois pour toute.

Sa mère appelait l'objet la Gemme Guide de Hierro. De son côté, il le nomme l'œuf du phénix...

En réalité, sa mère a volé l'œuf du phénix lors de son immolation rituelle en 1660 afin de donner à son fils une source de puissance El Fuego suffisante pour lui permettre de reconquérir le trône qui lui revient de droit. Pourquoi Matushka n'a-t-elle pas réagi à la présence de la mère d'Ernesto ? Tout d'abord, car l'attention de Matushka se portait au sud de son pays, à Sousdal, qui était alors victime d'un sac en règle de la part de Kheired-Din. Ensuite, le lieu de ponte du phénix était proche du Mur de Feu et une fois l'œuf volé, la mère d'Ernesto le traversa (sorcière Fuego, le Mur ne lui infligea aucune blessure) et gagna ensuite par les flots l'Empire du Croissant et la Castille, évitant ainsi de traverser à nouveau l'Ussura.

Quant à la puissance que pourrait avoir à sa disposition Ernesto en détruisant l'œuf du phénix, elle est laissée à votre entière discrétion, mais elle devrait au moins lui permettre de rayer San Cristobal de la carte dans un gigantesque incendie...

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : 0

Arcane : Fier

Epées de Damoclès : Amour non partagé (3 PP) : envers Dalia, l'actuelle compagne du capitaine Necros ;

Désigné volontaire (2 PP) : comme pilote de l'*Enigme des Cieux* ;

Véritable identité (4 PP) : descendant des Castillius et prétendant légitime au trône de Castille.

Langues : Accent de Gallegos ; Avalonien, Castillan (L/E), Montagnais (L/E), Théan (L/E), Tikaret-baraji.

Avantages : Education castilliane ; Emérite (Navigation et Piloter) ; Noble (Caballero).

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

El Fuego Adentro (Maître sang pur) : Allumer un feu 5, Combustion 5, Concentration 5, Extinction 5, Jet de flammes 5, Lame enflammée 5, Lucioles 3, Oiseau de feu 5, Portée 5, Serpent de feu 5.

Aldaña (Apprenti) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 2, Feinte (Escrime) 3, Marquer (Escrime) 3, Riposte (Escrime) 4, Voir le style 2.

Métiers

Courtisan : Danse 3, Diplomatie 4, Etiquette 4, Héraldique 1, Mode 3, Observation 4, Politique 3, Séduction 2, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.

Eclaireur : Cartographie 4, Déplacement silencieux 3, Equitation 4 (ND :), Escalade 3 (ND :), Guet-apens 3, Langage des signes 2, Observation 4, Pister 2, Qui-vive 2, Sens de l'orientation 5, Survie (Montagnes/océan) 3/3.

Erudit : Astronomie 5, Calcul 3, Droit 2, Eloquence 3, Héraldique 2, Histoire 4, Occultisme 2, Philosophie 2, Recherches 2, Théologie 4.

Marin : Cartographie 4, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 20), Escalade 3 (ND : 17), Gréer 2, Nager 3 (ND : 17), Navigation 5, Piloter 5, Sens de l'orientation 5.

Navigateur : Astronomie 5, Cartographie 4, Equilibre 4 (ND : 20), Escalade 3 (ND : 17), Nager 3 (ND : 17), Navigation 5, Observation 4, Piloter 5, Sens de l'orientation 5.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 3 (ND : 17), Escalade 3 (ND : 17), Jeu de jambes 4 (ND : 15), Lancer 3, Nager 3 (ND : 17), Roulé-boulé 3 (ND : 17).

Cavalier : Equitation 4 (ND : 15), Harmonie 1, Sauter en selle 2, Soins des chevaux 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 3 (ND : 17).

Cavaliere Rinaldo di Brancusi

Traduit du site d'AEG (nom original Rinaldo degli Profi), création de Mark Annunziato.

Héros

"Spadassin" vodacci

Histoire



Rinaldo est une véritable légende au sein de la Guilde des Spadassins et en Vodacce. Alors que les plus grands spadassins vont et viennent, Rinaldo est considéré unanimement comme le plus mauvais spadassin que la Vodacce ait donné depuis ces douze dernières années. On raconte qu'il a même réussi à perdre un duel contre un enfant de six ans armé d'une épée de bois...

Et le plus étonnant est que cette histoire est vraie...

Rinaldo est vraiment une lame affreuse – et tout aussi mauvais dans tout ce qu'il entreprend d'autre – mais il agit pourtant comme s'il était le PLUS grand spadassin que la Vodacce ait donné. Les gens discourent souvent sur ce qu'il a réellement de plus grand : son incompetence ou son ego. Il est tout à fait capable d'aller à la rencontre de n'importe quel spadassin et de se mettre à critiquer ouvertement sa technique de combat. Il peut très bien s'imposer dans une soirée et commencer à faire à la cour à la dame qui aurait attiré son attention sans tenir compte du mari, frère ou père qui se trouverait à côté d'elle. Il fait des paris indécents et perd invariablement, et émet alors des doutes sur la probité et des remarques désagréables à l'encontre des autres parieurs. Il prétend parler montagnais couramment, alors qu'il ne fait que s'exprimer en vodacci avec un horrible accent montagnais. Les professeurs qui l'ont éduqués à Dionna se demandent comment il a pu rester en vie aussi longtemps et pourquoi il aggrave sans cesse sa situation en s'en prenant à tout ceux qui passe à proximité de lui.

Cette triste situation vient en réalité du fait qu'il ait brisé le cœur d'une étudiante précoce et très douée de la Dilettante. La jeune stragha maudit alors l'adolescent de façon à ce qu'il "ne réalisent jamais son potentiel". Toutefois, inconsciemment, elle souhaite qu'il puisse tout de même vivre décemment, le destin saisit alors cette occasion de faire de nouveau parler de lui. Rinaldo croit qu'il est le meilleur spadassin qu'une personne puisse devenir. Il ne s'entraîne jamais, mais, honnêtement, pourquoi le ferait-il ? Comment pourrait-il encore progresser ? Il est au sommet de son art. Il applique d'ailleurs cette attitude à tous les pans de sa vie. En résumé, Rinaldo est un rustre égocentrique. Il sait qu'il connaît tout ce qu'il a besoin de savoir, et n'hésitera pas à l'affirmer à toute personne prenant la peine de l'écouter. Si quelqu'un s'en offense, il risque de goûter à l'acier du plus grand épéiste que Terra est porté.

Si Rinaldo est toujours en vie, ce n'est pas pour rien. Tout d'abord, son dévoué serviteur, Jeeves (Rinaldo prononce "Zivs"). Jeeves est un valet irremplaçable, compétent dans le Grand Jeu bien qu'il soit Highlander de naissance. Jeeves prend le contrôle de la situation quand Rinaldo se met dans des situations qu'il ne



peut plus contrôler et où il pourrait avoir de sérieux ennuis. Ainsi, il “nettoie” les erreurs de Rinaldo. Il a ainsi désamorcé des douzaines de duels en faisant appel à l’intimidation, à la raison, à la corruption, au chantage, à la diversion et, même, à l’intoxication alimentaire. En dernier recours, Jeeves est, quant à lui, réellement un spadassin McDonald de talent. Plusieurs jeunes vodaccis agacés voulurent défier Rinaldo, lorsqu’ils aperçurent Jeeves en train de polir sa claymore dans le dos de son employeur et changèrent alors miraculeusement d’avis.

Jeeves est aidé de Mina, la sœur de Rinaldo, une stragha de sang pur et protégée par la chance (son fiancé est mort lorsqu’il prononça les mots “je le veux” lors de la cérémonie de leur mariage, et les deux familles furent si occupées à argumenter pour décider si le mariage était valide ou non qu’elle est maintenant libre de faire ce qu’elle veut). Bien qu’elle ne puisse briser la malédiction, elle assiste Jeeves dans ses duels quand Rinaldo est allé trop loin et s’assure que le Destin soutient sa main. Parfois, elle découvre qu’une autre stragha protège l’adversaire et fait en sorte que Jeeves ait le dessus. A force de protéger Rinaldo, Mina est rapidement devenue une Maîtresse Sorte mais a dû le cacher à son frère qui serait exaspéré qu’elle

lui vienne en aide. (Le fait qu’elle pourrait le tuer ne lui viendra jamais à l’esprit.)

Mina et Jeeves ont ainsi développé une amitié solide et étroite à force de protéger Rinaldo et ils boivent souvent le thé ensemble (un mélange d’herbes essentielles bonnes pour le cœur). Tous les deux vous certifieront qu’il y a eu des périodes où leurs efforts combinés n’ont pas pu sauver Rinaldo, et pourtant, à chaque fois, il a survécu de manière hallucinante grâce à une combinaison de chance insolente et de coïncidences incroyables. Ils pensent que ces incidents sont la preuve que le proverbe “Le Destin protège les imbéciles et les jeunes enfants” dit vrai.

Enfin, la réputation de Rinaldo est aujourd’hui telle qu’aucun spadassin ne souhaite l’affronter. Ce serait risquer trop d’ennuis, et, en outre, pour en tirer quel bénéfice ? Rinaldo voyage beaucoup, ainsi, on peut le rencontrer n’importe où sur Théah. A chaque fois qu’une situation compliquée commence à se faire jour en Vodacce, sa famille l’envoie au loin pour “une mission de la plus haute importance”, toujours accompagné de son fidèle valet et de sa sœur dévouée.

Interprétation

Rinaldo est si arrogant et bellâtre que même Léon-Alexandre semble modeste à côté. En effet, il se considère comme le meilleur dans tout ce qu’il entreprend, à s’en rendre exaspérant pour tout son entourage. Jouez-en pour énerver vos PJ.

Rinaldo est un pour un cinquième comme Porthos et pour quatre cinquième comme l’inspecteur Clouseau. Il provoque des arrêts cardiaques chez ses amis et donne des ulcères à ses ennemis. Il a autrefois rencontré Dame Jamais Sicée de Sicée mais le simple fait de prononcer le nom du vodacci en sa présence la fait plisser les yeux et serrer les lèvres.

Bien que Rinaldo ne connaisse pas l’école d’Ambrogia, il pense qu’il maîtrise parfaitement cette école et agit en conséquence. Il n’est pas gaucher mais cela ne l’empêche pas de combattre comme tel. Il ne sait pas vraiment se servir d’un couteau. Il utilise en réalité sa compétence Parade (Armes improvisées) lorsqu’il utilise une main-gauche, soutenu par Mina qui tire sur les filaments (Mina est ainsi devenue une bonne combattante au couteau à force de venir en aide à Rinaldo).

Il prétend également être maître de l’école Gallegos d’où lui vient son splendide jeu de jambe ; en réalité, il ne fait que se déplacer normalement. Quand son adversaire le repousse, Rinaldo abaisse ses lames et détend ses muscles dans une série d’étirements. Il vérifie alors de nouveau sa distance, reprend sa position désastreuse et dit “et bien, reprenons maintenant.”. Si on lui fait remarquer qu’il est d’une nullité affligeante, Rinaldo perd son sang-froid et indique alors



que c'est sans doute le fait du mauvais repas qu'il vient d'ingurgiter ou toute autre excuse bidon qu'il peut inventer. Le travail de Jeeves et de Mina c'est de s'assurer que Rinaldo n'est pas blessé, pas de le rendre imbattable. Mina essaie de convaincre Rinaldo d'accepter la rapière qu'elle a épaissie, mais il refuse de combattre avec une autre arme que sa vieille épée, qu'il appelle affectueusement "Frederick".

Apparence

Rinaldo est grand, se tient très droit, presque arc-bouté, la tête haute, le port hautain. Ses cheveux noirs sont attachés en une queue de cheval et ses yeux bleus, tout comme son sourire, énervent ses interlocuteurs par leur supériorité mal placée. Ajoutez des tenues rouges les plus voyantes possibles et le fait qu'il n'hésite pas à faire du charme à votre épouse en votre présence et vous aurez compris qu'il est particulièrement horripilant pour tous ceux qu'il approche.

Secrets

C'est le Tessatore en personne qui fait usage de ses pouvoirs pour protéger Rinaldo. Quelque part, il y a une tapisserie qui force l'arcane de Rinaldo à passer de l'arcane Béni des dieux à Présomptueux. Il interfère également régulièrement dans sa vie. Les raisons qui poussent le Tessatore à s'intéresser à Rinaldo restent un mystère, mais elles pourraient avoir un rapport avec le fait que Rinaldo et Mina ont dans leurs veines le sang des sept familles princières.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 1 Esprit : 2
Détermination : 3 Panache : 1 Réputation : +32

Arcane : Présomptueux (Béni des dieux)

Épées de Damoclès : **Maudit (4 PP)** : par le Tessatore, reportez-vous à sa description et à ses secrets.

Langues : Accent d'Arene Candide ; Montaginois (N), Vodacci (L/E).

Avantages : Alliée (Mina) ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Noble ; Porte-poisso ; Relations (par obligation...) ; Serviteur (Jeeves).

Métiers

Courtisan : Cancanier 1, Danse 1, Diplomatie A, Eloquence 2, Etiquette 2, Héraldique 1, Mode 1, Observation 2, Pique-assiette 2.

Entraînements

Cavalier : Equitation 1 (ND : 07), Soins des chevaux 1.

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 1, Parade (Armes improvisées) 1 (ND : 07).

Escrime : Attaque 1 ; Parade 1 (ND : 07).

Celedoine the Seven-Blessed

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmare* page 69.

Héros

Sorcière Glamour ;

Sea Dogs

Histoire



Celedoine Sept-fois Bénie est la fille bâtarde d'une jeune femme noble et d'un seigneur sidhe, et fut élevée par son grand-père comme si elle était son enfant.

Son grand-père loua les services de professeurs pour la jeune femme et elle fit rapidement preuve de talents pour le Glamour. Mais lors du dixième anniversaire de Celedoine, on retrouva sa mère noyée dans un lac du domaine de son grand-père. Cet événement allait marquer Celedoine pour le reste de ses jours. Elle finit par éprouver de l'amertume à l'égard des sidhe et de ses propres talents. Son grand-père mourut quand elle avait seize ans et laissa toutes ses terres à sa jeune petite-fille. Celedoine était désormais une Lady. Elle rompit tout lien avec les sidhe et consacra son attention sur ses activités plus mondaines. Lady Celedoine se montra bien meilleure sénéchal que sorcière et les terres de son grand-père firent rapidement des bénéfices sans précédents.

Elle rencontra Jeremiah Berek à la cour de la reine et admira son esprit vif. Tous deux furent amants quelques temps, mais même si leur passion fut intense, elle s'effaça rapidement. Leur liaison terminée, leur amitié continua de grandir.

Lorsque la reine annonça qu'elle avait besoin de navires, Berek fit à Celedoine une proposition. "Où pourrais-je aller sans ma Lady Celedoine ?" demanda-t-il en lui lançant un sourire désinvolte. Elle accepta et rejoignit le bord de son navire réaménagé.

Une fois embarquée, le comportement de Celedoine commença à changer. Elle écoutait les marins chanter et narrer leurs histoires de Léviathans et de reine de la mer. Entourée de leurs contes, le Glamour qu'elle avait pendant si longtemps renié commença à bouillonner dans ses veines.

Après plusieurs années passées à bord du bâtiment de Berek, Celedoine a accepté son héritage Sidhe. Elle dispose de pouvoirs dont ne peuvent rêver la plupart des mages Glamour. Elle fait entre autre de *The Black Dawn* une puissance source de Glamour pour Berek et les Sea Dogs. "Bloody" Bonnie McGee et elle sont également les meilleures amis du monde.



Secrets

Pendant de nombreuses années, Celedoine a cru que son grand-père était en réalité son père et que sa mère était une cousine plus âgée. Lorsque sa mère se noya, son grand-père lui raconta qu'un impitoyable seigneur sidhe avait tué sa "cousine". Anéantie par une telle nouvelle, Celedoine fit tout ce qu'elle pu pour lutter contre ses propres capacités de sorcellerie et se mis en chasse du meurtrier. Six ans plus tard, sur son lit de mort, son grand-père lui raconta la "véritable" histoire de son héritage et lui appris que sa "cousine" était en fait sa mère et que l'homme qui l'avait assassinée était son père, un seigneur Sidhe particulièrement vicieux qui s'était fatigué de son amour mortel.

Ce n'est que lorsqu'elle s'aventura en mer que cette fille d'Avalon apprit la vérité sur ses origines. En vérité, c'est son grand-père qui noya sa mère car elle était de nouveau enceinte du seigneur Sidhe qu'elle avait tant aimé. Celedoine s'ouvrit alors à son héritage magique et laissa la puissance du Glamour parcourir ses veines. Toutefois, elle sait qu'elle doit garder son pouvoir sous contrôle et aider Bonnie McGee à vaincre le redoutable Reis. Si elle ne peut pas garder un esprit clair et une main ferme, la puissance de sa sorcellerie pourrait bien les détruire tous.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : 0

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Appartenance : Sea Dogs ; Héritage ; Noble ; Université.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Glamour (Adeptes sang pur) : Jack 4, L'Homme vert 4, Robin Goodfellow 4, Thomas 4.

Métiers

Courtisan : Danse 4, Diplomatie 2, Eloquence 2, Etiquette 4, Héraldique 2, Mode 3, Observation 2, Politique 3, Séduction 3, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.

Erudit : Calcul 3, Droit 3, Eloquence 2, Héraldique 2, Histoire 3, Philosophie 1, Recherches 1, Théologie 3.

Entraînements

Arc : Facteur d'arcs 2, Tirer (Arc) 3.

Athlétisme : Amortir une chute 3, Course de vitesse 4 (ND : 20), Escalade 2 (ND : 15), Jeu de jambes 3 (ND : 12), Lancer 1, Nager 3 (ND : 17), Sauter 2 (ND : 15).

Cavalier : Equitation 3 (ND :), Soins des chevaux 2, Voltige 4.

Connie Mac Donald

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmare* pages 67 à 69.

Héros

Descendante des McEachern ;
Forgeron de Fer Froid

Histoire



Beaucoup d'érudits doutent de l'existence même du fer froid du clan McEachern. Les contes populaires soutiennent qu'il y a mille ans, le clan montagnard des McEachern découvrit un moyen de tuer les sidhe efficacement. On pense que cette puissance résidait dans quelque chose appelé "The Cold Iron" (ou Fer Froid) et que les McEachern et leur secret ont été exterminés par les Sidhe. Aujourd'hui encore, le simple fait de mentionner le nom de McEachern met les Sidhe mal à l'aise.

Hormis la reconnaissance que les sidhe ont pour ce nom, toutefois, les érudits sont divisés sur le fait que cette histoire est historique ou légendaire. Après tout, aucun écrit de cette époque n'a pu être retrouvé. Les McEachern existent seulement dans les légendes, et pas dans l'histoire, affirment de nombreux érudits. Même le malaise des Sidhe sur ce nom peut être expliqué par la puissance de ce mythe ; en effet, si un nombre suffisant de personnes croient en quelque chose en Avalon, cela devient la réalité, ou au moins partiellement. Et les Sidhe sont particulièrement perméables à ces mythes.

Quoi qu'il en soit, au plus profond des terres des MacDonald, à proximité d'un minuscule hameau sans nom, se trouve une antique hutte contenant une vieille forge. Cette cahute abrite la recluse locale nommée Connie MacDonald. Les érudits vous diront que chaque communauté a son ermite, au sujet duquel on chuchote les contes les plus affreux, et sur lequel circule de nombreuses rumeurs.

De nombreuses rumeurs courent sur la vieille Connie. Elle est parfois surnommée "Iron Witch" ou encore "Sidhe Killer". Malgré tout, son lien avec les habitants du hameau sont forts, et de tels contes ont toujours existés. Tout le monde sait qu'elle fut un forgeron prospère, quoi qu'avec une clientèle restreinte. Toutefois, personne ne parvient à se rappeler la dernière fois où il a vu la forge de la vieille Connie allumée. Personne n'a jamais réussi à apporter la preuve de toutes ces allégations et Connie ne s'inquiète pas beaucoup. Tous les forgerons avaloniens ou presque ont au moins une fois souffert de rumeurs sur leurs liens supposés avec la lignée des McEachern et il y en aura probablement beaucoup d'autres encore.

Un observateur attentif notera cependant le cercle de pierres soigneusement alignées autour de la hutte, bien qu'il soit envahi d'herbes folles. Il notera également les nombreux pièges à destination des Sidhe qui protège sa résidence. Ces pièges semblent être destinés à la protéger contre leur présence, contre leur surveillance et contre leurs intrusions. Ceux-ci sont bien dissimulés mais ils sont bien présents.

En réalité, les McEachern ont bien existé. Ils ont découvert la méthode pour forger du fer froid leur permettant de tuer les sidhe. Aussi, les sidhe les exterminèrent-ils en raison de leur arrogance et Connie MacDonald est l'une de leurs derniers descendants.

Elle n'a forgé que trois lames de fer froid dans toute sa vie. La première était pour son père, un rite initiatique qui lui permit de connaître les derniers secrets de ce travail du métal et de gagner son tatouage de fer à cheval, symbole du clan McEachern. Les autres furent pour des visiteurs dont elle ne connut jamais les noms et auxquels elle cacha soigneusement son identité. En effet, elle ne veut surtout pas qu'un Sidhe en colère vienne rendre visite à celui qui a fabriqué des armes pour des assassins.

Apparence

Connie est vieille et ridée mais ses chairs flasques dissimulent des muscles vigoureux. Les décennies passées à la forge ont laissé leur marque, et même si elle n'est plus aussi forte qu'autrefois, elle est aussi dure que du vieux cuir. Elle tresse ses cheveux blancs, ses yeux noirs brillent d'un savoir mystérieux et elle tire de sa pipe, en permanence, des bouffées d'un tabac malodorant. Elle est parfois prise de quintes de toux, sans doute en raison de son tabagisme important, mais elle n'est pas encore prête à être mise dans un cercueil. De temps en temps, elle jette un œil au fer à cheval qui orne son épaule et lâche un petit rire étouffé. Ces vilains Sidhe ne sont pas aussi forts qu'ils le croient.

Secrets

Connie a une haine profonde pour les Sidhe, instillée par son père. Si cela ne tenait qu'à elle, elle ferait tout ce qui est en son pouvoir pour les détruire tous, et le monde serait meilleur sans leur présence. Toutefois, elle garde son opinion pour elle-même. Elle sait mieux que quiconque ce qui arrive aux gens qui affirment de telles choses, surtout dans les îles d'Emeraude, où le nombre de Sidhe est très important. Juste au cas où, elle a forgé une quatrième lame de fer froid qu'elle cache sous sa maison. Il s'agit peut-être de son chef d'œuvre final, elle est indistinguishable d'une Broadsword normale.

Connie a connu quelques problèmes récemment. Tout d'abord sa toux. Elle lui a rappelé son âge et elle sait que ses ravages vont bientôt l'accabler. Bien qu'elle n'ait jamais elle-même utilisé en profondeur ses connaissances du fer froid, elle pense que quelqu'un pourrait un jour le faire, et a donc réuni ses connaissances dans un recueil. Plus que les secrets du fer froid, ce livre recèle également tout ce qu'un chasseur de Sidhe a

besoin de savoir, c'est un véritable catalogue des faiblesses des Sidhe. Cet ouvrage est caché non loin de sa maison. Quand elle trouvera la bonne personne à qui le remettre, elle lui communiquera l'emplacement exact où est caché ce livre. Elle espère juste trouver son "héritier" avant de décéder.

L'autre chose pressante est une commande urgente qu'elle vient de recevoir, mais elle ne sait pas si elle va l'honorer. Il y a quelques temps, un homme est venu la voir. Il a traversé la zone piégée autour de sa maison, l'a tranquillement saluée et lui a passé commande de deux douzaines de balles de pistolet en fer froid. Elle ne lui a pas dit qu'elle ne pourrait pas honorer cette commande, mais l'a plutôt interrogé sur la taille exacte de ces balles, ce qui lui a permis de ressentir un sentiment étrange au sujet de cet homme. Elle a un mauvais pressentiment. En outre, la route jusqu'à Carrig est longue, et elle ne pourra pas faire un tel voyage seule.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : 15

Arcane : Confiante

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent des Highlands ; Avalonien (L/E), Cymrique (L/E).

Avantages : Dure à cuire ; Héritage du clan McEachern ; Volonté indomptable.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 2, Observation 3, Pêcher 4, Piéger, Pister 3, Survie (Lande) 3, Tanner 3.

Marchand (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Chaudronnier 2, Couturier 3, Evaluation 4, Facteur d'arcs 3, Fileur 4, Forgeron 5, Haubergier 5, Observation 3, Sellier 2, Serrurier 2, Tisserand 4.

Erudit : Connaissance des Sidhe 5, Histoire 4, Poison (Connaissances uniquement) 2.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 3, Course de vitesse 2 (ND : 15), Escalade 3 (ND : 17), Jeu de jambes 4 (ND : 15), Lancer 1, Roulé-boulé 3 (ND : 17), Sauter 2 (ND : 15), Soulever 4.

Epée à deux mains : Attaque (Epée à deux mains) 4, Parade (Epée à deux mains) 3 (ND : 17).



Duchesse Catherine Arisan Bisset de Verrier

Vilain

Occultiste membre de l'Agiotage ;

Adeptes de Légion

Histoire



La Noblesse de Montaigne est étrange, on y trouve certains des plus grands héros de Théah mais aussi les vilains les plus méphitiques. Depuis que Léon a décrété la sorcellerie légale et encouragé ses concitoyens à l'utiliser, on voit apparaître nombre de pratiquants illustres qui étaient restés dans l'ombre pendant longtemps. Tolérant, le cardinal Maurice d'Argeneau n'en demeurerait pas moins un fervent opposant à la sorcellerie et nombre de sorciers préféraient faire profil bas pour ne pas encourir le courroux de l'Eglise. Désormais, cette époque est révolue, la sorcellerie est une marque de puissance et certains n'ont plus aucun scrupule à l'utiliser.

Catherine Arisan Bisset de Verrier appartient à cette catégorie de nobles. Duchesse d'Arisan, cette femme est aussi un des plus puissants sorciers Porté de Montaigne. Ne dérogeant pas à la réputation d'avarice de sa famille, Catherine est connue pour son austérité et le secret dont elle s'entoure. On ne le voit pratiquement jamais à la cour même si son titre lui donne une influence notoire sur la politique du pays. Certes, Catherine n'est pas le chef de la famille Bisset, préférant laisser cette lourde tâche à son cousin Claude. Mais elle n'en est pas moins un membre important. En tant que maîtresse de la ville d'Arisan, c'est elle qui veille au bon déroulement de l'effort de guerre et à une partie de la logistique de l'armée montagnaise.

Depuis le début de la guerre en Castille, Arisan est en plein essor. Le petit port de pêche traditionnellement raillé par ses collègues d'Entour ou de Crieux est devenu une ville importante et le centre de commandement de l'armée d'invasion. Les chantiers navals fonctionnent à plein régime et il n'est pas rare de voir quelques personnalités importantes de la politique du pays. Catherine fait en sorte que leur séjour se passe au mieux et qu'Arisan garde ce monopole. Elle tient en quelque sorte sa revanche sur le destin. Quand son oncle, le précédent patriarche Bisset la nomme administratrice de cette ville ridicule pour la punir de son attitude et de ses positions à l'égard de la sorcellerie.

En effet, depuis toujours, Catherine est une fervente partisane de la pratique intensive de Porté. Selon elle, c'est un avantage extraordinaire dont la noblesse ne doit pas se passer car elle constitue son principal outil de domination sur la bas peuple. Profondément méprisante à l'égard de la rotture, Catherine n'a jamais compris l'attachement que sa famille a toujours eu pour ces gueux. Les Bisset sont une famille noble et puissante dont les origines remontent au moyen âge et ils n'ont donc pas à

s'occuper des états d'âme de simple paysan. Ceux-ci ne sont que des exécutants et doivent obéir. Tout simplement.

En cela, elle n'est pas très différente de la majorité des nobles montagnais. C'est une dame impitoyable avec ses serviteurs et elle ne se préoccupe absolument pas des états d'âme de ces derniers. Ils sont à son service, ne doivent pas la décevoir et veiller à son bien être. Leur rôle terrestre s'arrête là. Et ceux qui voudraient aller plus loin se heurtent rapidement et de manière funeste à la Duchesse. Sous sa coupe, Arisan est devenue une ville moderne mais également inquiétante. Nombre des théâtres et des cercles de jeu qui constituaient son originalité se sont vus fermer suite à la disparition de leur propriétaire. A présent, seuls les établissements dûment agréés par Catherine ont pignon sur rue. Et les tenanciers ont intérêt à fournir des rapports précis et détaillés à la Duchesse. Les voyageurs ne s'en rendent pas toujours compte mais Arisan est une ville soumise à la peur. Et dans son manoir, en haut de la plus haute colline de la ville, Catherine veille à ce que cela perdure. Léon est content de sa gestion, le haut commandement ne cesse de tresser ses louanges et elle peut tranquillement continuer à mener ses autres activités. La seule personne qui pouvait lui poser problème, le général Montègue, n'est même plus là pour la surveiller. Puissent les plaines glacées d'Ussura avoir sa peau !

Car Catherine est bien plus dangereuse que ce qu'on pense. Son attitude à l'égard du peuple est effrayante mais il y a bien plus grave. Catherine ne sert pas qu'un seul maître. En effet, sa loyauté va vers quelqu'un de bien plus dangereux et sombre que Léon : Légion lui-même. Catherine est membre de l'Agiotage. Ses talents de sorcière et sa fascination pour tout ce qui touche à l'occulte l'ont menée sur une voie dangereuse. En étudiant des textes anciens comme le compendium ou l'Arcanus Pacto, Catherine a appris l'existence d'un groupe d'adeptes de la magie noire et de Légion. L'Agiotage, comme ils se faisaient appeler, est allé plus loin que n'importe qui sur les voies de la damnation. Avant leur disparition mystérieuse, suite à l'épidémie de peste blanche, ils avaient presque réussi à entrer en contact avec une mystérieuse et puissante entité démoniaque. Ils préparaient le retour de ce démon mais furent arrêtés dans leur action par une société secrète millénaire : Les filles de Sophie. Catherine reprit leurs recherches à son compte. En s'alliant avec d'étranges forgerons highlanders, elle parvint à se protéger des sidhe et des filles mais cela avait un prix. Désormais elle ne peut presque plus sortir de ses abris. A part son manoir d'Arisan, sa maison de Charousse et quelques laboratoires secrets dissimulés dans tout Théah, l'occultiste n'est en sécurité nulle part. Les Filles et leurs alliés la traquent et elle sait que sa vie ne tient qu'à un fil si elle sort d'un de ses refuges.

Mais ça n'a pas une grande importance. Catherine n'a plus besoin de sortir car on le fait pour elle. Elle a finit par contacter des survivants de l'agiotage. Et elle a su prendre ses précautions. Avant de s'enfermer dans son manoir, elle a veillé à installer un portail Porté permanent dans chacune de ses cachettes. De plus, elle a su s'entourer d'un groupe de gardes dévoués et fanatiques qui la protègent efficacement. Elle peut donc continuer sereinement à mener ses recherches impies et à développer ses dons. Bientôt, elle sera assez forte pour attaquer les filles de front. En attendant, elle mûrit ses plans.



Les filles ne restent pas inactives. A plusieurs reprises, elles ont tenté de se débarrasser de la “Duchesse noire” mais toutes leurs tentatives se sont soldées par un échec. Le manoir et les autres refuges de Catherine sont inexpugnables et la Duchesse aime recevoir ses vieilles amies. Tant que celles-ci lui enverront des assassins “normaux”, elle saura les repérer et les annihiler. Et puis, ça lui fournit de nouveaux sujets d’expérience. Ainsi, elle peut renforcer ses pouvoirs et mieux comprendre son ennemi.

Son manoir entretient son mythe. C’est une grande bâtisse aux murs sombres et dont les volets sont toujours clos. On dit que c’est parce que la Duchesse ne supporte pas la lumière. Mais personne ne le lui jamais demandé. Autour de la maison, un grand jardin entouré de grilles hautes de trois mètres et surmontées de pointes (en fer froid mais ça, personne ne le sait) qui découragent les voleurs. Le jardin est surveillé en permanence par ses hommes et ses chiens. Tous ont été choisis minutieusement en fonction de leur férocité et de leur ruse. Ce sont des spadassins aguerris et les chiens sont capables d’arracher la jambe d’un homme d’un seul coup de mâchoire. On dit que Catherine aurait réalisé le croisement parfait entre les redoutables mastiffs montagnais et les affreux Loups noirs dont elle est l’instigatrice. La Duchesse en sourit, pour une fois, ses détracteurs ne sont pas loin de la vérité.

Apparence

Catherine est âgée de 45 ans environ. Nul ne saurait dire le dire exactement. On sait juste qu’elle règne sur Arisan depuis deux décennies. C’est une grande femme au visage très pâle et aux cheveux noirs. Elle a les lèvres rouges comme le sang de ses portails et ses yeux noirs ne cillent presque jamais. On l’appelle la Duchesse noire car elle ne porte que cette couleur. Elle est d’une beauté quasi animale et aucun homme ne résiste à son charme. Même s’il le regrette par la suite.

Interprétation

Catherine est une sociopathe de la pire espèce. Son existence de recluse l’empêche d’appréhender correctement les relations humaines. Bien sur, elle sait se comporter en maîtresse de maison exemplaire mais elle n’en perçoit pas toujours le sens. Après tout, sa puissance est telle qu’elle n’en voit pas toujours l’intérêt.

Secrets

Dernièrement, elle a contacté un homme dangereux. Pour achever ses travaux sur le pacte, il lui manque le témoignage et le savoir d’un membre de la redoutable famille Lorenzo. Vu la purge absurde dont ces derniers ont pâti, il est difficile d’en trouver un. Mais ses agents ont bien travaillé, Visconti Tigran Lorenzo sera bientôt son invité de marque. Et le monde va trembler. D’autant que le vodacci semble pouvoir lui dire où trouver Ysabelle de Montaigne. Et la Duchesse a fortement envie de passer la soirée avec la jeune pirate.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 5

Détermination : 6 Panache : 2 Réputation : -85

Arcane : Ingénieuse

Epées de Damoclès : Pacte (L’Agiotage) (4).

Langues : Accent Montagnais de l’Ouest ; Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), Cymrique (L/E), Montagnais (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Agiotage ; Entraînement nocturne ; Immunité aux poisons (Arsenic, Venin d’araignée, Epines aveuglantes) ; Oratrice ; Séduisante (Intimidante) ; Trait légendaire (Détermination) ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d’escrime

Porté (Maîtresse sang pur) : Attirer 5, Atteindre 5, Ensanglanter 5, Harmonisation 5, Poche 5.

Foi en Légion (Adeptes sang pur) : Aura 5, Cape de Ténèbres 5, Marionnettes de Légion 5, Résistance au feu 5, Résistance des Enfers 5, Sombre destin 5, Surveillance de ses ennemis 5, Transfert de l’âme 5.

Métiers

Antiquaire : Evaluation 5 ; Histoire 5 ; Observation 5 ; Connaissance des Syneth 5 ; Occultisme 6 (garde un dé de plus)

Assassin : Déplacement silencieux 4 ; Guet-apens 4 ; Piéger 3 ; Poison 5 ; Attaque (Couteau) 3 (6g3/3g2) ; Dissimulation 5 ; Parade (Couteau) 2 (ND 17, 7g5)

Barde : Chant 1 ; Eloquence 2 ; Connaissance des Sidhe 5 ; Connaissance des Herbes 4.

Courtisan : Etiquette 5 ; Mode 2 ; Danse 1 ; Héraldique 4 ; Sincérité 5 ; Séduction 5 ; Intrigant 5.

Erudit : Recherches 5 ; Maths 5 ; Philosophie 5 ; Droit 3 ; Politique 4 ; Astronomie 4 ; Sciences de la nature 4.

Médecin : Diagnostic 4 ; Premiers soins 3 ; Chirurgie 5 ; Hypnotisme 4 ; Examiner 4 ; Vétérinaire 4.

Marchand : Calligraphie 4 ; Comptabilité 4 ; Sens des affaires 4 ; Marchandage 4.

Politicien : Contacts 5 ; Galvaniser 4 ; Intimidation 3.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 2 (ND 12, 7g5) ; Escalade 1 (ND 15) ; Vitesse 1 ; Lancer 1.

Précisions importantes

Rituels impies : Catherine est une occultiste confirmée. Grâce à ses recherches, elle est capable d’utiliser certains rituels de magie noire à la discrétion du MJ.

Ebedi Yilan al'Kadeem

Traduit de *Crescent Empire* pages 59 et 105.

Vilain

Chef des Qatihil'I ; dernier des Ssassiss

Apparence



Ebedi Yilan al'Kadeem, le chef et le dieu de la secte des Qatihil'I, semble être de petite taille, a l'apparence d'un vieil homme toujours habillé d'une robe longue à capuchon, généralement décoré d'un motif serpent. Il ne quitte jamais le mont Ozayrat, et fait en sorte que même les membres du Qatihil'i ne le voient que très rarement sans ses vêtements. Il n'apparaît généralement que les jours saints pour sa secte, menant les rituels, pendant lesquels chaque membre du Qatihil'i boit la boisson sacrée fournie par Al'Kadeem lui-même. La recette de celui-ci est un antique secret que personne en dehors de lui ne connaît. Les membres du Qatihil'i ont reçu l'ordre express de ne jamais parler de ces rassemblements à qui que ce soit, même avec d'autres membres de la secte, mais ils pensent généralement que l'ingestion de ce liquide ardent leur permettra d'atteindre des lieux de félicité dans l'au-delà. Ebedi les assure qu'il s'agit d'un aperçu du paradis pour ceux qui le suivent loyalement.

Presque tout ce que l'on sait au sujet d'Ebedi est basé sur les rumeurs et le bouche à oreille. Peu de personnes en dehors du Qatihil'i l'ont vu, mais personne ne doute du fait qu'il vive toujours. En effet, chaque année, il envoie au Sultan dix pour cent de l'argent que ses agents ont rapporté pendant l'année. Il y joint une lettre, souhaitant au Sultan une année paisible, discutant des événements politiques récents, et rappelant au Sultan qu'il ne doit envoyer personne au mont Ozayrat. Les archives royales rassemblent les lettres d'Ebedi envoyées au Sultan et étonnamment, elles ont toutes la même écriture.

Secrets

"Ebedi Yilan al'Kadeem" est un nom d'emprunt, car aucun être humain ne pourra jamais prononcé son véritable nom. Il est le dernier des Ssassiss, une race syneth mineure qui possédait un lien intime avec les serpents. Son espèce fut exterminée par les Sidhe il y a des centaines d'années et Ebedi vit dans la crainte constante qu'ils le trouvent et finissent leur travail. Le mont Ozayrat contient une grande quantité de fer froid, qui interdit la présence des sidhe et l'utilisation de toute sorcellerie Glamour, Mixtio ou Perfect Man. Aussi longtemps qu'il restera sur cette montagne, les Sidhe ne pourront le voir et le détruire.

A la différence des autres sorciers Af'a, Al'Kadeem peut commander autant de serpents qu'il le veut sans avoir d'augmentations à prendre sur son jet et il peut se glisser dans un trou de 2,5 cm de diamètre ! Son rang de maîtrise dans la sorcellerie Af'a est considéré comme étant de 5. puisqu'il est un Ssassiss, Ebedi est venimeux. Il peut mordre quelqu'un (attaque 5g5, dommages 0g1 + le poison) pour injecter une dose de poison hallucinogène dans son système sanguin. C'est ce même poison, qui dilué dans divers liquides, compose la boisson sacrée qu'il fournit à ses serveurs. La forme diluée a les mêmes effets que le venin injecté. Pour plus d'informations sur le culte des Qatihil'i, reportez-vous au supplément *Crescent Empire* pages 100 à 104.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 5 Esprit : 8
Détermination : 8 Panache : 8 Réputation : -128

Arcane : Charismatique

Epées de Damoclès : Phobie (les Sidhe) (3 PP) ;

Froideur de l'éternité (4 PP) (cf. *Accident magique* : Eternité).

Langues : Accent croissantin de Kulkadir ; Tikat-baraji (L/E), Yilan-baraji (L/E).

Avantages : Appartenance (Qatihil'I) ; Petit ; Réputation maléfique ; Sens Aiguisés ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Af'a (Maître sang pur) : Camouflage 5, Charme 5, Constriction 5, Elasticité 5, Glisse 5.

Qor'qunq (Maître) : Corps à corps (Couteau) 5, Coup puissant (Couteau) 5, Exploiter les faiblesses (Couteau) 5, Fente en avant (Couteau) 5, Voir le style 5.

Métiers

Courtisan : Danse 1, Diplomatie 4, Eloquence 5, Etiquette 5, Héraldique 4, Intrigant 5, Mode 3, Observation 5, Politique 5, Sincérité 4.

Erudit : Calcul 4, Eloquence 5, Héraldique 4, Histoire 5, Occultisme 5, Philosophie 3, Recherches 1, Sciences de la nature 4, Théologie 5.

Espion : Code secret 5, Corruption 2, Déguisement 4, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 2, Falsification 3, Filature 3, Fouille 2, Interrogatoire 5, Langage des signes 5, Observation 5, Poison 5, Qui-vive 4, Sincérité 4.

Entraînements

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Lancer (Couteau) 5, Parade (Couteau) 5 (ND : 47).

Lutte : Casser un membre 3, Etreinte 5, Prise 5, Se dégager 5.

Précisions importantes

Réputation maléfique (13 PP ; réservé aux vilains)

Cependant, il est possible de l'autoriser pour certains héros (à condition d'avoir une sacrée raison). La simple évocation du nom du vilain évoque tellement de mythes et de légendes que les mères racontent ses histoires à leurs enfants pour qu'ils ne fassent pas de bêtises. Une fois par scène, le personnage peut utiliser l'une des capacités suivantes :

Pas de quartier ! : le vilain peut dépenser un dé d'héroïsme pour acquérir un niveau de peur de 2 jusqu'à la fin de la scène en cours. S'il dispose déjà d'un niveau de peur, celui-ci augmente de 2 rangs.

J'ai entendu parler de lui ! : le vilain peut dépenser un dé d'héroïsme pour diminuer sa Réputation de 20 points jusqu'à la fin de la scène en cours. Les dés de Réputation déjà dépensés restent de côté.

Eugenio di Mantua

Scélérat

Bohémien, Musicien ;

Sorcier Mente

Histoire



Le peuple Cymbre est un des mystères de la Vodacce. On les compare aux fidhelis et autres nomades du Nord mais rien n'est plus faux car les cymbres sont des vodacci à part entière. Ils ont juste décidé de vivre différemment de leurs cousins insulaires. Au contraire des errants d'Ussura, ils ne se regroupent pas en clans liés par le sang mais en groupes d'hommes et de femmes adeptes du même mode de vie. On les trouve surtout dans les provinces Falisci ou Vestini mais, parfois, ils quittent leur terre natale pour s'installer en Montaigne ou en Eisen.

Ce mode de vie autarcique inspire souvent animosité et peur chez leurs frères. Les vodacci "traditionnels" ont du mal à comprendre qu'on puisse renier les principes du grand jeu et se réunir dans des villages perdus afin d'ouvrir des échoppes d'artisans ou pour arpenter les routes de Théah. Cette méfiance est renforcée par la composition même des groupes cymbres. En effet, en raison de leur secret, ils représentent des planques idéales pour les évadés, criminels et autres repris de justice du pays. Les cymbres ont un adage : *"Lorsque tu entres dans notre mode de vie, ton ancienne existence n'a aucune importance et aucun de nous ne s'y intéressera."*

Rejoindre les cymbres de son plein gré, c'est l'assurance de se retrouver parmi des gens qui n'attachent aucune importance au passé. On murmure d'ailleurs souvent que parmi eux se cachent les derniers survivants des familles Bianco et Serrano. Lorsqu'ils l'entendent, les cymbres en rient. Les Lorenzo ont disparu voilà deux cent ans et il n'y a aucune chance que l'un d'entre eux se trouve parmi leurs groupes. S'ils savaient...

Il est de notoriété publique que les cymbres sont d'excellents voyants et prédicateurs. Ce poste est souvent occupé par le plus vieil homme du groupe. Beaucoup qualifie cela de charlatanisme mais il faut reconnaître que certains hommes cymbres jouissent d'un étrange et inquiétant pouvoir sur les émotions de leurs interlocuteurs. Eugenio est l'un d'eux.

Il est né en 1630 dans un petit village des environs de Fontaine, dans la province Vestini. Le groupe se consacre à la musique et au spectacle et tous savent dès leur plus jeune âge jouer d'un instrument de musique. Eugenio fut donc rapidement initié à la pratique de la musique. Il se spécialisa dans les instruments à corde et surtout la mandoline. Lorsqu'il jouait, les anciens devaient le reconnaître, il atteignait des sommets. Pourtant, ses manières les inquiétèrent.

Car ces cymbres sont un peu particuliers. En effet, on trouve parmi eux des descendants des survivants de la famille Serrano. Ils possèdent donc du sang Lorenzo et il s'avéra qu'Eugenio et d'autres enfants de son âge possédaient des dons occultes apparentés à la famille maudite.

Le petit garçon pouvait lire les pensées de ses concitoyens et parvenait à interpréter leurs rêves ou à ressentir leurs émotions les plus secrètes. Ses parents tentèrent de juguler ce pouvoir mais il apparut bientôt qu'ils n'étaient pas assez forts. L'ancienne du village fut consultée et son jugement formel. Eugenio était un sang pur. Par un extraordinaire caprice du hasard, il semblait que ses deux parents possédaient cette sorcellerie et que leur union avait donné le pouvoir dans son intégralité au nourrisson.

Conscient des dangers représentés par Eugenio s'il restait en Vodacce, des membres du village décidèrent de l'en éloigner. Eugenio partit sur les routes en compagnie d'une troupe d'acteurs et de musiciens ambulants. Ils se produisaient dans les villes traversées et le garçon voyagea de la Vodacce à la Montaigne en passant par l'Eisen, la Castille et même l'Avalon. En grandissant, il affina son don et en vit tous les avantages. A plusieurs reprises, c'est grâce à l'une de ses interventions que la troupe échappa aux milices locales. Il parvint aussi à anticiper les réactions des nobles propriétaires des terres sur lesquelles ils campaient. Ce qui leur évita bien des désagréments. Les plus anciens de la troupe ne cherchèrent jamais à le brimer. Après tout, il n'utilisait pas sa magie dans des buts invouables mais pour aider son clan. C'est donc en toute tranquillité qu'Eugenio progressa vers la maîtrise presque complète de cet art.

En 1647 eut lieu un événement qui allait bouleverser son destin. Lors d'une halte près de la ville de Muguet, il rencontra une jeune montagnaise nommée Manon. Après l'avoir séduite, il passa la nuit avec elle avant de l'abandonner. Eugenio était coutumier du fait. Par principe, il ne s'attachait pas à ses conquêtes. Le problème fut qu'elle tomba enceinte et périt en couche. Eugenio n'eut donc aucune nouvelle de sa progéniture. Attristé par la mort de Manon, il s'efforça de retrouver l'enfant. Hélas, il avait été confié à un couvent dans lequel il était impossible pour un bohémien d'y pénétrer.

Eugenio jura qu'il retrouverait ce fils perdu puis se replongea dans sa vie nomade de saltimbanque. Avec le temps, il finit par devenir le chef de la petite troupe. Ses talents lui permettant d'évincer ses rivaux et de faire du groupe une attraction courue par les membres de la plus haute noblesse montagnaise. N'ayant plus besoin de voyager pour survivre, les cymbres établirent leur domicile non loin de Charousse. Eugenio devint une sorte de patriarche et tout alla pour le mieux jusqu'en 1666.

C'est à cette époque qu'un jeune caporal se rendit célèbre en défendant héroïquement le château du soleil contre une attaque de l'Inquisition. Montègue, comme il s'appelait, avait semblé disposer de pouvoirs uniques d'anticipation et de contrôle de ses hommes. Intrigué, Eugenio voulu rencontrer le nouveau général. Au cours d'un bal, le cymbre reconnut son fils perdu. Il tenta de lui parler mais fut repoussé par la garde personnelle de

Montègue. Mais, si le jeune homme sembla étonné par l'insistance du bohémien, il n'en laissât rien paraître et Eugenio sentit la magie Mente. Depuis ce jour, il cherche à le revoir.

Il a appris que Montègue avait été envoyé en Ussura. Ses connaissances en occultisme lui permirent de prendre conscience du terrible danger encouru par Montègue. Dans le pays de Matushka, un sorcier Mente allait se heurter aux fidhelis, aux mages Pyeryem et à tous les charmes de la vieille mère.

On risquait aussi et surtout d'éventer le secret sur les derniers pratiquant de l'art Mente. Eugenio décida donc de lever le camp et de se rendre là bas. Il devait aider son fils. Le voyage fut long et éprouvant pour les comédiens habitués au confort de la Montaigne. Mais ils finirent par atteindre les terres glacées de Matushka. Ce fut pour apprendre que Montègue venait de quitter le pays et de se faire capturer par Fäiner Pösen.

Depuis, Eugenio et sa troupe campent dans le Königreich de Freiburg (dont la philosophie "*Pas de question*" s'accorde si bien avec les principes cymbres) et tentent de faire libérer Montègue. Eugenio sent le potentiel hors du commun de Montègue et veut absolument l'initier. De plus, il a récemment appris que la Tessatore s'intéressait au général. Il faut que ça cesse, la meilleure solution étant de libérer Montègue...

Interprétation

Eugenio n'est pas à proprement parler un vilain. Il ne fomenté aucune machination machiavélique et ne s'amuse pas de la fragilité mentale de ses concitoyens. Il ne fait jamais de mal volontairement mais utilise des artifices afin de pousser ses victimes à commettre des erreurs. Ainsi, il garde une certaine morale et un code de l'honneur.

De plus, Eugenio est un cymbre. A ce titre, il est différent des autres vodacci. Surtout, il n'adhère pas au grand jeu même s'il en connaît les principes. L'adjectif le plus adéquat pour le qualifier est "Opportuniste". Il sait profiter d'une situation de crise ou d'une faiblesse de son adversaire pour se placer en position avantageuse. C'est un scélérat qui voit toujours son intérêt personnel et est prêt à tout pour satisfaire ses ambitions. Ses pouvoirs ne sont qu'un outil de plus pour y parvenir.

Une rencontre avec Eugenio doit être un moment étrange. L'homme est en même temps inquiétant et charismatique. Il lui arrive de se perdre dans de longues transes et d'en sortir en révélant les secrets ou les rêves les plus profonds des gens. Les joueurs pourront comprendre pourquoi tant de nobles montagnois viennent le consulter ? Même s'ils le considéraient jadis comme un charlatan et qu'ils préféreraient mourir plutôt que d'avouer les bénéfices qu'ils tirent de telles rencontres.

Eugenio est un peu similaire à un prophète ou à un barde. Il sait détenir des pouvoirs exceptionnels mais ne s'en sert qu'en cas d'extrême nécessité.

Apparence

Eugenio n'est pas spécialement beau mais peut être qualifié de charismatique. Son visage est dur mais ses yeux noirs expriment en même temps douceur et espièglerie. Chauve, il recouvre son crâne nu et proéminent d'un foulard rouge lui donnant l'aspect désinvolte et sauvage d'un pirate ou d'un malandrin.

Il s'habille de vêtements bouffants et extravagants, porte en permanence une chaîne en or autour du cou ainsi qu'une bague à chacun de ses doigts. Enfin, il est tatoué sur l'épaule gauche. Le motif est étrange, un serpent se mordant la queue. On le voit toujours avec sa mandoline. Il est capable d'en tirer des sons à nul autre pareil.

D'ailleurs, lorsqu'il joue, c'est souvent pour accompagner un des chants de son répertoire. Le mélange de sa voix de basse et des accords mélodieux de son instrument est un régal pour l'auditoire. Couplé à son indéniable classe, cela lui assure le succès auprès de la gent féminine.

Car, bien qu'il approche la quarantaine, c'est encore un séducteur redoutable et insatiable. Nombreux sont les pères cachant leur progéniture quand sa caravane arrive dans leur ville.

Eugenio se livre parfois à la voyance. Sans accessoire, uniquement en lisant les lignes de la main et en regardant son interlocuteur dans les yeux, il semble deviner ses soucis et trouve les solutions pour les régler. Il porte alors une étrange robe bleu électrique et laisse son crâne totalement nu.

Secrets

Eugenio pratique la magie Mente. Il possède cette sorcellerie comme sang pur. Mais il ne s'en sert pas beaucoup, il sait les risques qu'il court si les sorcières Sorte l'apprennent.

C'est pour ça que lui et son clan ne séjournent pas en Vodacce et préfèrent les routes de Montaigne ou d'Eisen. Il va de soi que le Tessatore serait heureux de savoir ce que deviennent les descendants des Bianco et des Serrano.

Eugenio est le père biologique du général Montègue. En 1648, il a séduit puis abandonné une jeune serveuse montagnaise. Montègue est le produit de leur union. Si Eugenio vient d'apprendre qu'un de ses descendants est aussi bien placé, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour le libérer. Et son pouvoir est grand.

Profil

Gaillardise : 3	Finesse : 4	Esprit : 4
Détermination : 4	Panache : 4	Réputation : +42/-47

Arcane : Mystérieux

Epées de Damoclès : Lorenzo (3 PP) : Eugenio descend en droite ligne de la méphitique famille Lorenzo. Si un puissant vodacci l'apprenait, nul doute qu'il serait en grand danger.

Langues : Accent et ; Castillan (N), Eisenor, Montagnois, Théan (L/E), Vodacci (L/E)

Avantages : Enfant de la balle ; Famille de Vigile (+5 au ND de tous les sorts de Sorte lancés contre lui) ; Gaucher ; Grand buveur ; Magouilleur de première ; Oreille musicale ; Orateur ; Scarovese ; Scélérat ; Séduisant (Séduisant) ; Sens du spectacle.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Mente (Maître sang pur) : Âmes 5 ; Arcanes 5 ; Emotions 5 ; Espoir 5 ; Pensées 5 ; Rêves 5 ; Souvenirs 5.

En tant que maître, Eugenio a les capacités suivantes :

- En dépensant un dé d'émotion ou d'héroïsme, il peut lire les pensées, ressentir les émotions etc. d'une cible. Doit se trouver "A portée de pensée" (moins de 5 mètres) de la cible. Pour réussir ces actes, c'est un jet d'Esprit + Compétence ND 20.

- En dépensant un dé d'héroïsme ou d'émotion, il peut modeler arcane, pensées, émotions, etc. de sa cible. Doit se trouver "A portée de rêve" (moins de 250 mètres) de la cible. Pour réussir ces actes, c'est un jet d'Esprit + Compétence ND 30. Il ne peut "travailler" que sur de l'existant et ne saurais en aucun cas créer des sentiments.

- En dépensant un dé d'héroïsme ou d'émotion, il peut créer de toute pièce arcane, pensée, émotions, etc.; de la cible. Il doit se trouver "A portée d'âme" (1 km) de la cible et réussir un jet d'Esprit + Compétence ND 40. Enfin, il peut aller jusqu'à modifier l'âme de sa cible en changeant un héros en vilain, scélérat ou homme de main (en aucun cas une brute). Dans ce cas, le ND est de 45.

- Les dés d'émotions : il reçoit 12 dés d'émotion par scénario.

Chariots de Thespis (Compagnon) : Marquer (Escrime) 5 ; Rompre le combat 4 ; Attaque en dégaine 4 ; Riposte (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

En tant que compagnon, Eugenio a les capacités suivantes :

- Il peut utiliser un dé d'héroïsme pour reproduire un jet de compétence physique lié à un entraînement. Ce dé est utilisé lors de la phase où est fait le jet de compétence.

- Il peut utiliser un dé d'héroïsme pour reproduire le résultat d'un jet de combat. Ce dé est utilisé lors de la phase où est fait le jet de combat.

- **Attaque en dégaine** : Peu dégainer et attaquer dans la même action mais avec une augmentation sur son jet d'attaque. Il peut même agir ainsi quatre phases avant sa phase indiquée par le dé d'action.

- **Rompre le combat** : Quand il tente de fuir un combat, l'adversaire a droit à une attaque "gratuite" mais au lieu d'un ND de 5, le pratiquant utilise rompre le combat comme défense active. En cas de succès, il bénéficie de trois augmentations d'avance sur la poursuite qui va s'engager.

Métiers

Acrobate : Jeu de jambes 5 (ND 27, 9g4) ; Equilibre 4 (ND 30, 8g4) ; Acrobatie 4 (ND 30, 8g4) ; Amortir une chute 3 ; Contorsion 3 ; Jonglerie 4 ; Sauter 2 (ND 25, 6g4).

Arnaqueur : Jouer 5 ; Pique-assiette 4 ; Séduction 5 ; Tricher 4.

Artiste : Composition 4 ; Musique (Mandoline) 5 ; Chant 4.

Bateleur : Eloquence 4 ; Danse 4 ; Comédie 5 ; Comportementalisme 5 ; Compère 3 ; Déguisement 4 ; Narrer 3 ; Prestidigitation 4 ; Spectacle de rue 4.

Escamoteur : Vitesse 4 (ND 30, 8g4) ; Dissimulation 4 ; Orientation citadine 4 ; Pickpocket 5 ; Connaissance des bas-fonds 4 ; Corruption 4 ; Discretion 4 ; Filature 4 ; Qui-vive 4.

Erudit : Histoire 5 ; Maths 3 ; Philosophie 4 ; Recherches 5 ; Astronomie 5 ; Occultisme 5.

Gitan : Conduite d'attelage 4 ; Sens de l'orientation 5 ; Charlatanisme 5 ; Débrouillardise 4 ; Intimidation 3 ; Sincérité 5.

Malandrin : Contact 5 ; Fouille 4 ; Sens des affaires 4 ; Parier 5.

Marchand : Horloger 4 ; Luthier 4 ; Brasseur 4 ; Banquier 3 ; Evaluation 4.

Entraînements

Athlétisme : Escalade 4 (ND 30, 8g4) ; Lancer 4 ; Roulé-boulé 3 (ND 27, 7g4) ; Pas de côté 4.

Cavalier : Equitation 4 (ND 30, 8g4) ; Sauter en selle 3 ; Dressage 4 ; Voltige 4.

Combat de rue : Attaque 4 ; Attaque (AI) 4 ; Coup à la gorge 5 ; Coup aux yeux 4 Parade (AI) 4 (ND 30, 8g4).

Couteau : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 32, 9g4) ; Lancer 4.

Escrime : Attaque 4 ; Parade 4 (ND 30, 8g4).



Evêque Gonzalo Ibarra

Vilain

Chevalier inquisiteur

Histoire



omme il est décrit dans l'*Eglise des Prophètes*, les chevaliers inquisiteurs sont l'élite et le bras armé des robes rouges. Peu nombreux et choisis personnellement par Verdugo ou le grand inquisiteur, ils n'ont de comptes à rendre qu'à lui. Ils sont envoyés dans les coins les plus reculés et les plus dangereux de Théah avec carte blanche pour régler la situation et porter la parole du troisième prophète. Leur chef ne choisit que parmi les plus pieux et les meilleurs combattants pour former son élite. Il est donc justifié que Gonzalo en fasse parti.

Gonzalo est né en 1630 dans un minuscule village côtier de la province Soldano. Au sein du plus fertile des ranchos castillans, le garçon vécut son enfance au sein d'une grande famille couvée par des parents attentionnés et pieux. Rapidement, lui et ses frères furent envoyés à l'Eglise pour recevoir une éducation appropriée et que Théus veille sur eux.

Guidé par sa mère, Gonzalo fut le plus assidu. Il passait des heures en compagnie du prêtre local et s'imprégnait de chaque mot des textes saints. A 10 ans, il se faisait remarquer par son érudition, sa profonde piété et sa connaissance encyclopédique des quatre vigiles. Enfant de chœur, assistant du prêtre, il semblait inépuisable et trouvait dans la foi un excellent remède à ses angoisses.

Car Gonzalo était un adolescent tourmenté. Extrêmement timide, il passait peu de temps en compagnie de ceux de son âge et était victimes de leurs railleries. Puisant sa force dans la Foi et la protection de sa mère, il parvint à garder son calme mais conçut une profonde haine à leur égard. Il finit par les considérer comme des hérétiques de la pire espèce indignes du message du prophète et jura qu'un jour, il leur ferait ravalier leurs paroles et leurs insultes.

A 15 ans, il entra au séminaire et quitta le cocon familial pour loger dans une minuscule chambre de la cité vaticine. Habitant au-dessus d'une auberge servant de refuges aux jennys, il assista aux manifestations de la luxure et du péché. Cette épreuve terrible pour l'adolescent timide le rendit encore plus refermé. Il ne dialoguait même plus avec ses compagnons de promotion car il les considérait comme des arrivistes se servant du message de Théus pour satisfaire leurs ambitions personnelles.

Il se plongea plus profondément dans l'étude de textes anciens. En particulier, il passa de longues semaines aux archives, compulsant les écrits sur la guerre du Hiéros, l'éradication de Kreuzritter et des pauvres chevaliers, la création de l'Inquisition, les différents schisme avec les orthodoxes d'Ussura, l'Eglise d'Avalon et les protestataires. Enfin et surtout, il lut tout ce qui concernait la sorcellerie et ses dangers. Il fut exalté par la destruction des Fuego et révolté par la sorcellerie Porté. Il avait pris sa décision, il allait traquer ces engeances de Légion. Fanatiquement dévoué à cette cause, il entreprit de faire la leçon à ses condisciples et s'attira leur haine. A la fin de son séminaire, il commença par demander l'Inquisition mais fut jugé trop jeune et pas assez aguerri au combat. Ses maîtres, trop heureux de se débarrasser de lui, acceptèrent avec joie de le renvoyer dans sa province natale.

Sortant parmi les meilleurs de sa promotion, il revint donc sur les terres de sa famille. Là, il retrouva ses tourmenteurs et fit la joie de sa mère en durcissant le

discours de l'Eglise. Fanatique, il prononçait des sermons enflammés où il était question de purges de l'hérésie, de guerre sainte en Eisen et de vie de



sacrifices et de souffrances.

Devant les plaintes des nobles locaux, ses supérieurs n'eurent d'autres choix que de l'envoyer en Eisen comme Aumônier

militaire. On était en 1652 et la Guerre de la Croix atteignait son paroxysme. Le petit prêtre devint l'inspirateur des soldats vaticins. Par ses prêches, il insuffla le courage et le fanatisme dans les rangs des armées démobilisées. A cause de lui, des villages entiers furent rasés et l'Eisen s'enfonça un peu plus dans le Chaos. De temps en temps, il revenait en Castille mais sentait

la méfiance à son égard. Il enrageait de voir sa hiérarchie aussi tiède sur des questions cruciales. Le vieux Hiérophante ne semblait pas avoir conscience des dangers représentés par des hérétiques comme Léon Alexandre de Montaigne ou la Ligue de Vendel et le grand Inquisiteur ne pouvait rien faire. Mais lors d'un séjour dans la Cité Vaticine, Gonzalo rencontra un homme d'exception. Esteban Verdugo était devenu l'adjoint du grand Inquisiteur et les deux hommes passèrent de longues heures à discuter. Comme Ibarra, Verdugo ne supportait plus la mollesse de ses supérieurs. Résolu à faire de l'Inquisition une force de dissuasion, les deux hommes décidèrent d'attendre leur heure et de se revoir lorsque un temps plus propice serait venu. Gonzalo fut tout de même intégré à l'Inquisition comme prêcheur.

Quand Verdugo devint grand Inquisiteur, il réforma profondément l'Ordre. En particulier, il plaça des hommes sûrs à chaque poste important et créa les Chevaliers Inquisiteurs, son bras armé. Ceux qui allaient porter la parole de Théus et lutter contre l'hérésie. Le cardinal avait besoin de combattants mais aussi de fanatiques dévoués à sa cause. Gonzalo fut le premier contacté. Il avait acquis des talents martiaux lors de ses années sur le front et sa dévotion ne tremblerait pas. Ordonné Evêque, il fut désigné premier des *"chevaliers du Prophète"*.

Depuis, il a suivi un entraînement intensif au sein de la forteresse de l'Inquisition. Le petit homme fluide est devenu un combattant aguerri, capable de mettre en déroute un groupe d'hérétiques. Il a aussi appris à utiliser les pouvoirs de sa Foi. Grâce à sa volonté, il peut réaliser des exploits et impressionner les foules. Et son fanatisme (souvenir de la guerre de la Croix) lui permet d'appréhender chaque situation avec calme, méthode et sans états d'âme.

Il fut d'abord envoyé en Inismore auprès des O'Toole et à la demande de la reine Margaret. A la cour, il apprit à se méfier des apparences mais aussi à utiliser les croyances des puissants pour les gagner à sa cause. Auprès des rivaux de Jack O'Bannon, il put aussi mesurer les dangers de la sorcellerie. Même le Glamour était une hérésie. A la mort de la Reine, il rentra en Castille, dégoûté par la nouvelle souveraine et ses liens avec les abominations que sont les Sidhe.

Sa première mission castillane ressemblait à une formalité. Avec un de ses collègues, il devait localiser puis capturer un savant aux théories très contentieuses : Alvaro Arciniega. Grâce à une rigoureuse enquête, ils remontèrent jusqu'à Altamira et repérèrent le manoir du savant. Le collègue de Gonzalo s'y rendit seul, Ibarra avait été rappelé à la capitale pour recevoir de nouvelles instructions sur une attaque contre l'Empereur Léon. Le Hiérophante venait de mourir suite à sa visite en Montaigne, Verdugo était de fait le nouveau chef de l'Eglise et il avait besoin de ses plus fervents soutiens.

C'est donc au sein de la grande cathédrale des prophètes que Gonzalo apprit la fuite d'Arciniega et la mort de son collègue. Il fit le serment solennel de retrouver et d'exécuter le savant et en échange, Verdugo lui confia le chapelet de Sainte Philippa, une relique censée le prémunir des dangers de sa quête.

Puis il partit pour la Montaigne à la tête d'une armée. Profitant de la confusion, ils purent arriver jusqu'à Charousse et semblaient devoir se débarrasser de Léon. Mais ils se heurtèrent

à une résistance inattendue. Menée par un jeune caporal aux pouvoirs visiblement surnaturels, une trentaine de soldats parvint à les repousser. Choqué et écœuré, Gonzalo rentra en Castille.

Depuis ce jour, il traque Arciniega. Il travaille avec Corentin de la Cruz. Ce dernier est chargé de la Montaigne et Gonzalo a juré de mettre à bas cette nation de païens et de sorciers.

Mais alors que Corentin traîne parmi le peuple, Gonzalo a infiltré la cour de l'Empereur. En tant qu'Ambassadeur de Castille, il subit les moqueries des nobles montagnais mais passe outre. Il sent que bientôt, il pourra agir. Et quelle meilleure solution que devenir le souffre douleur de son ennemi.

Interprétation

Gonzalo est fou. Totalement dévoué à sa cause, il n'éprouve aucun état d'âme quand il traque les *"hérétiques et les sorciers"* et trouve toujours une justification morale abominable à ses horreurs. Calme et pondéré, il semble avoir un coup d'avance sur ses adversaires. C'est son trait de caractère le plus marquant, il n'est jamais surpris par quoi que ce soit.

Il a fait le serment de protéger l'Eglise contre toute attaque et est fanatiquement dévoué au grand maître de l'Inquisition. Il n'apprécie pas particulièrement Verdugo mais s'il y a bien quelque chose qu'il a compris durant ses années dans l'armée, c'est qu'on n'est pas obligé d'aimer son supérieur pour accomplir son travail.

Gonzalo est un génie des rapports sociaux, il peut moduler ses expressions de telle sorte qu'il devient impossible de savoir ce qu'il pense. Il réussit souvent à soutirer des informations sans que l'interlocuteur ne s'en rende compte.

Une rencontre avec lui doit être un moment de stress intense. Susplicieux, obséquieux, inquiétant, l'inquisiteur est capable d'instiller la peur dans le cœur de n'importe qui. Solitaire, il ne fait confiance à personne d'autre qu'aux membres de son ordre. Et encore, il arrive que certains le déçoivent. Aucune négociation ou entente n'est possible avec lui. Lorsqu'il s'est fixé un objectif, rien ne peut l'en faire déborder. Il s'attaquera à chaque obstacle avec méthode et acharnement et fera en sorte de le franchir. Et vu son dévouement, il ne vaut mieux pas être un des obstacles.

Apparence

Ibarra est un homme de taille moyenne au physique tout à fait quelconque. Il a les yeux noirs, le teint mat, une fine moustache et des cheveux bien taillés et tonsurés. Portant des robes de facture modeste, il ne cède jamais à la fantaisie. Après tout, la religion est une affaire sérieuse. Et Gonzalo est un homme sérieux.

Lorsqu'il "officie" comme chevalier inquisiteur, il est différent. Il porte une longue robe rouge et un plastron de cuir noir. Il cache son visage sous un masque à cimier noir et ceint son poignet du chapelet de Sainte Philippa. Il arbore une magnifique rapière Soldano et dissimule un stylet dans chacune de ses manches. Enfin, parce que plusieurs précautions valent mieux qu'une, il glisse un pistolet chargé dans sa ceinture.

Secrets

Gonzalo n'a aucun secret notable hormis celui de sa naissance. En effet, il est le fils d'un vodacci de passage. Un vodacci engagé dans une quête de mystérieux artefact et qui, d'après les rumeurs aurait réussi à tromper la mort elle-même. Sinon, il croit véritablement en ce qu'il fait et se voit comme le bras armé et vengeur de Théus. C'est bien ça le problème. Impossible de faire changer d'avis quelqu'un d'aussi fanatique.

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 4 Esprit : 4
Détermination : 5 Panache : 3 Réputation : -85

Arcane : Impassible

Epées de Damoclès : Pacte (3 PP) : Gonzalo a passé un pacte avec Légion mais il l'ignore. A partir du moment où il s'est engagé sur la voie de l'Inquisition, il s'est damné même s'il pense agir pour le bien de l'humanité.

Serment (3 PP) : Gonzalo a fait le serment de capturer Alvaro Arciniega. Il veut absolument venger son frère d'arme exécuté par le savant.

Langues : Accent castillan de Soldano ; Castillan (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E).

Avantages : Académie militaire ; Appartenance : Inquisition ; Dur à cuire ; Education castillane ; Enquêteur doué ; Lame castillane de Soldano ; Ordonné ; Orateur ; Réflexes de combat ; Sainte relique (Une fois par scène, +1g0 sur un jet de dé) ; Université ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Foi de l'Inquisition (Adeptes sang pur) : Eclipse 5 ; Force fanatique 5 ; Réserves inexploitées 4 ; Soulever le voile 5 ; Voix de miel 4.

En tant qu'adepte, Gonzalo peut, une fois par acte, plonger son regard dans celui de son interlocuteur. Ils font un jet d'opposition de Détermination (Il a deux augmentations gratuites). En cas de succès, Gonzalo bénéficie d'un niveau de peur de 1 par tranche de 5 sur l'écart de l'opposition. Ce niveau de peur est valable jusqu'à la fin de l'histoire. En outre, Si l'Inquisiteur remporte une opposition de Détermination + Comportementalisme contre Détermination (il bénéficie de (Soulever le voile) augmentations gratuites sur ce jet), la victime est convaincue de la véracité des propos de l'inquisiteur et fera tout pour l'aider.

Guannazar (Grand Maître) : Coup puissant (Escrime) 5 ; Désarmer (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Force d'âme 5 ; Voir le style 5.

En tant que grand maître, Gonzalo a les capacités suivantes :

- En cas d'attaque réussie, peut échanger son jet de dégâts contre un jet d'interrogatoire.
- Peut augmenter son niveau de peur de 1 pour le reste de la scène s'il réussit un jet d'interrogatoire contre (Détermination x 5) de la cible. Par tranche de deux augmentations, il gagne un niveau de peur supplémentaire.

• Peut faire deux jets distincts sur les dommages (avec un malus de -2g1 sur chacun mais tous deux utilisent la Gaillardise). Par exemple, Gonzalo fait des dommages de 6g2 et peut décider à la place de faire deux jets de dommages à 4g1.

• Grand maître, il peut utiliser ce style en même temps qu'un autre.

• **Force d'âme** : pour chaque rang, +1 à son jet de blessure, ici, +5.

Aldaña(Compagnon) : Marquer (Escrime) 4 ; Feinte (Escrime) 4 ; Riposte (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

En tant que compagnon, Gonzalo lance 2 dés d'initiative supplémentaires (+2g0, pas +2g2 !!!) et bénéficie d'un bonus de +5 à son ND pour être touché avec Parade (Escrime).

Métiers

Avoué : Droit 5 ; Eloquence 5 ; Recherches 5 ; Sincérité 4.

Bourreau : Attaque (Pugilat) 4 ; Comportementalisme 5 ; Interrogatoire 5 ; Attaque (Fouet) 3 ; Diagnostic 4 ; Intimidation 5 ; Premiers secours 5.

Courtisan : Etiquette 4 ; Danse 1 ; Mode 2 ; Héraldique 4 ; Observation 5 ; Politique 3 ; Intrigant 4 ; Cancanier 2 ; Trait d'esprit 2.

Erudit : Histoire 4 ; Mathématiques 4 ; Philosophie 4 ; Théologie 5 ; Occultisme 5.

Espion : Déplacement silencieux 4 ; Falsification 3 ; Code secret 3.

Fouineur : Filature 5 ; Fouille 4 ; Connaissance des bas-fonds 3 ; Contact 4 ; Orientation citadine 4 ; Qui-vive 3.

Prêtre : Création littéraire 4 ; Calligraphie 3 ; Chant 2 ; Narrer 4.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 5 (ND 32, 9g4) ; Escalade 3 (ND 32, 7g4) ; Vitesse 4 (ND 35, 8g4) ; Lancer 4 ; Sauter 3 (ND 32, 7g4) ; Pas de côté 4 ; Soulever 4.

Cavalier : Equitation 4 (ND 35, 8g4) ; Sauter en selle 3 ; Voltige 4.

Couteau : Attaque 4 ; Parade 2 (ND 30, 6g4)

Escrime : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 42, 9g4)

Pistolet : Tirer 2.

Précisions importantes

Petite touche personnelle que tous mes chevaliers inquisiteurs possèdent, ils ne peuvent pas être sonnés. Leur Fanatisme est trop fort pour qu'ils se laissent arrêter par de telles bêtises.

Evêque Pablo Guzman de Gallegos

Traduit de *Islands of Gold, the Midnight Archipelago* pages 48.

Vilain

Le Noir Evêque

Histoire

Peu de chevaliers inquisiteurs sont assez intrépide pour utiliser leur propre nom comme identité *post crucem*. Le chevalier inquisiteur Pablo est l'un d'entre eux. Bien qu'arrogant et excessivement zélé, personne ne peut remettre en cause son courage et sa dévotion. Certain appelle parfois, dans son dos, Gallegos "Le Noir Evêque" (à la fois pour la couleur de ses cheveux et son goût pour les tenues sombres), nom qu'il apprécie. Il aime passionnément son travail, croyant vraiment qu'il travaille à la gloire de Theus.

C'est une chance pour Pablo qu'il est trouvé une position sociable acceptable et assortie à ses compétences ; sans quoi il aurait pu être une terreur à la hauteur de Reis. Le Noir Evêque est un sadique de premier ordre, un trait de caractère qu'il est difficile d'ignorer pour toute personne qui passe plus d'une journée en sa présence. Il veut que ceux dont la foi qui faiblit aient peur de Légion, et ce en ayant peur de Pablo de Gallegos. Pablo aime les hérétiques courageux et bravaches, car il peut s'en occuper personnellement. Même les bourreaux les plus endurcis parlent en frissonnant de ses méthodes de travail.

Il a attiré l'attention de Verdugo en arrêtant un faux Vago dans la Sierra de Hierro. Le Haut Inquisiteur fut impressionné par la dévotion de cet homme, et lui promis un poste important s'il parvenait à découvrir le foyer d'hérésie qui se cachait sur l'île de Marcina. Le Noir Evêque ne sait pas ce que Verdugo a en tête, mais il accepté cette tâche comme une chance de se faire un vrai nom.

Jusqu'ici, la sorcière Maria Suarez et son lèche-bottes de Vago amoureux de Don Tomas ont contrecarrer ses efforts, mais il pense que les renforts qu'il a demandés arriveront bientôt. Quand ils seront là, rien ne l'empêchera de briser ceux qui le raillent aujourd'hui en détruisant l'hérésie de Marcina.

Apparence

Le Noir Evêque distille par tous les pores de sa peau la vilénie, malgré ses vêtements de saint homme. Ses yeux sombres sont constamment contractés, sa grande taille et sa maigreur font qu'il a l'apparence d'un fouet vivant, et chacune de ses expressions se termine en grimaces et

ricanements. Il parle ouvertement de ses fonctions de Chevalier-Inquisiteur, comme si quelqu'un d'assez audacieux voulait le défier. Pourquoi un homme comme lui devrait se cacher dans les ombres ?

Secrets

Pablo est vraiment croyant, mais sa cruauté sadique lui semble donner plus de puissance que la prière la plus ardente. S'il n'avait trouvé Theus, il serait un vilain qui pourrait rivaliser avec Giovanni di Villanova lui-même.

Ce qu'il ne sait pas lui-même, c'est que Verdugo croit beaucoup dans le Noir Evêque. Le cardinal souhaite créer un nouveau grade au sein de l'Inquisition – le Grand Chevalier Inquisiteur, un homme qui seconderait Verdugo lui-même – et Pablo est en tête de la liste des candidats à ce poste. S'il parvient à transformer son passage sur l'île de Marcino en essai, il sera ensuite en mesure de causer plus de misère et de terreur qu'il n'en a jamais osé rêver...



Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -52

Arcane : Récurrent

Epées de Damoclès : Vœu d'acolyte (3 PP)

Langues : Accent castillien de Gallegos ; Castillien (L/E), Erego (N), Montaginois, Théan (L/E), Urub (N), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Inquisition ; Gaucher ; Ordonné ; Réflexes de combat ; Relations (Confesseur de Pedro de Avila) ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Soldano (Compagnon) : Double parade (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 4, Tourbillon (Escrime) 5, Voir le style 4.

Foi de l'Inquisition (Maître Sang Pur) : Eclipse 5, Force fanatique 5, Réserves inexploitées 5, Soulever le Voile 5, Voix de Miel 5.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 3, Guet-apens 3, Observation 4, Piéger 2, Pister 2, Qui-vive 3, Survie (Montagne) 3, Tanner 2.

Erudit : Calcul 1, Droit 3, Eloquence 4, Histoire 1, Occultisme 3, Philosophie 2, Recherches 1, Théologie 4.

Espion : Code secret 2, Corruption 3, Déguisement 1, Déplacement silencieux 3, Falsification 4, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 5, Observation 4, Qui-vive 3, Sincérité 2, Trait d'esprit 1.

Missionnaire : Comportementalisme 2, Diplomatie 1, Eloquence 4, Observation 4, Philosophie 2, Premiers secours 3, Survie (Montagne) 3, Théologie 4.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 1, Course d'endurance 2, Course de vitesse 1 (ND : 22), Escalade 2 (ND : 25), Jeu de jambes 4 (ND : 25), Lancer 1, Nager 1 (ND : 22), Pas de côté 3, Roulé-boulé 2 (ND : 25).

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 27).

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4 (ND : 30).

Figuero Calleras

Histoire et Apparence ont été repris de *La Croix d'Erèbe* pages 136 et 137.

Héros

Membre de la société des explorateurs ;

Premier érudit

Histoire



Calleras est premier érudit depuis quatre ans. Avant cela, il répertoria la bibliothèque de la maison castillienne de la Société des explorateurs et passa plusieurs années sur le terrain, œuvrant aux côtés de trois équipes de fouilles différentes réparties sur le continent et dans les îles thalusi.

Un étui à parchemins de bronze ouvragé se trouvait parmi de nombreux autres objets : de vieilles croix, des rouleaux et de la joaillerie. Calleras avait l'habitude de réaliser des croquis détaillés de ce genre de découvertes et de les comparer aux références des textes religieux existants, au cas où l'une de ces trouvailles fût de quelque intérêt historique. En examinant l'étui à parchemins, Calleras réalisa que les ciselures n'avaient rien de décoratives mais qu'elles constituaient un langage structuré aux caractères redondants. Des semaines durant, il tenta de déchiffrer cette nouvelle écriture et de trouver le moyen d'ouvrir l'étui.

Après presque deux mois de bricolage, il déchiffrâ une partie des caractères qui, lorsqu'on appuyait dessus dans le bon ordre, ouvraient les deux extrémités de l'étui. Ceci fait, une substance semblable à de la suie fine s'écoula, tomba au sol et obscurcit la pièce. Alors qu'il inhalait l'étrange poussière, Calleras fut envahi par un sentiment désorientant et inconnu, de violentes visions le frappant jusqu'au plus profond de son être.

Ses frères le retrouvèrent inconscient dans sa cellule et il lui fallut cinq jours avant de se réveiller. À ce jour, il lui est impossible d'expliquer ce qui lui est arrivé, si ce n'est que ces cinq jours lui parurent cinq mille existences d'épouvante, de douleur et d'amour. Quelques semaines plus tard à peine, il quitta le monastère pour entamer un pèlerinage et tenter de comprendre ce qui s'était passé. Au lieu de cela, il découvrit la Société des explorateurs et d'autres personnes qui cherchaient avec cette même ferveur qui le possédait jamais il ne retourna au monastère.

Depuis lors, Calleras reste agité par d'étranges songes et se trouve parfois en proie à de terribles visions. Le caractère imprévisible de ces crises l'a poussé à ne plus se rendre sur le terrain.

Apparence

Calleras est un bel homme d'âge mûr. Son visage arbore en permanence un air de bonne humeur résignée, et sa voix est douce et calme. La plupart des individus qui passent un peu de temps en sa compagnie la trouvent même apaisante... "comme de s'asseoir près d'un ruisseau par un doux après-midi, dit une fois l'un de ses élèves."

Secrets

En réalité, dans l'étui à parchemin se trouvait un médaillon que Figuro ne tarda pas à passer autour de son cou. Depuis il est maintenant capable d'avoir recours à la sorcellerie *Tempus Fugit*. Cela lui a donné une grande paix intérieure et il utilise ses pouvoirs pour aider son entourage. Il y réussit assez bien. Si Vincenzo di Caligari venait à apprendre que le premier érudit de la société des explorateurs a réussi à maîtriser cette sorcellerie qu'il a tant de mal à comprendre, il le ferait sans doute enlever et torturer pour qu'il lui révèle ses secrets.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 5
Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : 45

Arcane : Inspiré

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent castillien d'Aldaña ; Avalonien (L/E), Castillien (L/E), aussi (L/E), Montagnois (L/E), Setine (N), Théan (L/E).

Avantages : Appartenance (La Société des Explorateurs) ; Apprentissage rapide ; Artefact syneth (médaillon setine lui permettant d'utiliser la sorcellerie *Tempus Fugit*) ; Brillant ; Ordonné ; Vodacci (L/E) ; Sens du temps ; Université ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Tempus Fugit (Adeptes sang pur) : Bond 4, Célérité 4, Clignotement 4, Lenteur 4, Voyage 4.

Bricoleur Syneth (Apprenti) : Domae 2, Drachen 1, Setine 5, Tesseran 3, Thalusiai 3.

Métiers

Archéologue : Connaissance des pièges 1, Connaissance des Syneth 5, Examen d'artefact 3, Fouille 4, Observation 5, Occultisme 4, Qui-vive 3, Recherches 5.

Erudit : Astronomie 2, Calcul 4, Eloquence 2, Histoire 5, Occultisme 4, Philosophie 1, Recherches 5, Sciences de la nature 3, Théologie 3.

Moine : Calligraphie 2, Chant 4, Création littéraire 2, Horloger 4, Philosophie 1, Premiers secours 2, Recherches 5, Tâches domestiques 2, Théologie 3.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 1, Course de vitesse 2 (ND : 17), Escalade 2 (ND : 17), Jeu de jambes 3 (ND : 15), Lancer 1, Sauter 2 (ND : 17), Soulever 1.

Bâton : Attaque (bâton) 2, Parade (bâton) 3 (ND : 20).

Cavalier : Equitation 2 (ND : 17), Soins des chevaux 1.

Les Filles Lucani (Mathilda, Veronica, Maria et Ansea)

Héros

Princesses vodacci

Sorcières Sorte

Histoire



Les Lucani sont sous l'emprise d'une redoutable malédiction. Une sorcière de la destinée de cette famille ne peut jamais utiliser sa magie pour aider directement un de ses parents. On ne se souvient plus du nom de celle qui a lancé la malédiction, on sait juste qu'il s'agit d'une épouse jalouse ayant trouvé son mari dans les bras d'une femme Lucani. Certaines rumeurs prétendent que cette malédiction est l'œuvre de la reine folle Marietta Lorenzo mais aucun élément n'est venu étayer cette thèse.

Pourtant, la sorcellerie Sorte est particulièrement puissante au sein des Lucani. Les filles de la famille sont souvent demandées en mariage par les plus puissants princes. Hélas, la nature de la malédiction a tendance à refroidir les ardeurs des prétendants. Jusqu'ici, aucune sorcière n'a tenté de passer outre mais il paraît évident qu'un jour, si l'on n'y prend pas garde, une stragha ira trop loin et le malheur s'abattra sur la Vodacce. Depuis le drame qui a frappé la famille, on n'est encore plus proche de cette issue tragique.

Dans le courant de l'année 1668, le Prince Alberto Lucani est assassiné par des agents d'Alcide Mondavi. Les terres Lucani sont désormais envahies par les armées Mondavi. Nul n'a plus entendu parler des filles du Prince défunt. Pourtant, le danger est grand. Car avant de s'enfuir, l'épouse d'Alberto a juré qu'elle se vengera du prince félon. Et pour ça, elle est prête à aller jusqu'au bout, même à rouvrir le journal de Marietta.

Parler des quatre enfants du Prince Lucani, c'est d'abord évoquer la relation qu'elles entretenaient avec leur père. En effet, pour le prince, elles étaient des trésors d'une valeur inestimable. D'un point de vue politique, elles représentaient un atout non négligeable dans le grand jeu et Alberto leur vouait un amour sans borne. Au point de penser à les tuer plutôt que les laisser entre les mains d'un époux ne les respectant pas suffisamment.

Cette adoration paternelle fit des gamines des enfants gâtés de la pire espèce que seule leur mère parvenait à calmer. Alberto était un bon père mais il n'arrivait jamais à élever la voix ou à se montrer sévère avec elles. Au contraire, il passait des heures en leur compagnie, les initiant aux arcanes de la politique vodacci et leur offrant les meilleurs professeurs pour être sur qu'elles seraient aptes à survivre dans n'importe quelle situation. Chacune a sa propre personnalité mais toutes sont de très puissantes sorcières. Au regard de leur âge bien sûr.



Quand le Prince fut assassiné, sa femme devint à moitié folle et s'enfuit en compagnie des enfants. Depuis, si on a entendu parler de Francesca et de sa croisade contre les Mondavi, les nouvelles sont nettement moins précises concernant ses filles. Pourtant, les Princes ont lancé leurs meilleurs limiers sur les traces des gamines. Mais jusqu'ici, hormis Ansea qui est maintenant dans un couvent de la province Vestini, on ne sait pas où sont les autres.

Les quatre enfants sont très différentes les unes des autres. D'âges très proches, elles sont très liées en particulier les trois plus jeunes : Veronica, Mathilda et Maria.

Ansea

Au moment de l'assassinat de son père, Ansea a douze ans. Fille aînée, c'est une adolescente rebelle et arrogante qui n'attend qu'une chose : entrer à l'école des sorcières de la destinée. Au moment de l'attaque des Mondavi, Ansea n'est pas au palais. Une fois de plus, elle a fait le mur pour explorer San Andrea. C'est ce qui la sauve car les assaillants sont incapables de mettre la main sur elle. Par la suite, elle erre pendant quelques temps sur les routes de Vodacce avant de se faire capturer par une troupe d'homme à la solde du Prince Vestini. Depuis, elle est sévèrement gardée dans un monastère de Serine.

Ansea est une adolescente qui va sur ses treize ans. Elle a les cheveux noirs de sa mère et le visage arrondi de son père. Elle n'est pas spécialement belle mais c'est déjà une experte du grand jeu. Son père la conviait à toutes les réunions de son conseil et elle a pu juger de la politique vodacci. Bien sûr, elle ne sait pas lire mais elle est déjà capable de réaliser de grandes choses à l'aide des filaments.

En fait, le Prince Vestini compte bien épouser Ansea et revendiquer les terres Lucani. Pour l'instant, il trouve que la jeune fille est encore trop jeune mais il a le temps. Et il sourit en imaginant la tête que fera Mondavi lorsqu'il viendra revendiquer San Andrea.

Mais les filles de Sophie ont d'autres projets pour la jeune sorcière. Elles comptent bien en faire une des leurs et la directrice de la Dilattente passe beaucoup de temps en compagnie du prince.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 3

Détermination : 2 Panache : 1 Réputation : +45

Arcane : Téméraire

Langues : Accent vodacci de l'Arène Candide ; Vodacci.

Avantages : Noble ; Scarovese ; Seigneur de la courbette.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Sorte (Clotho) : Arcanes 2 ; Bâtons 5 ; Coupes 1 ; Deniers 3 ; Epées 1.

Métiers

Courtisane : Etiquette 3 ; Mode 2 ; Observation 2 ; Discrétion 3 ; Séduction 2 ; Sincérité 3.

Espionne : Déplacement silencieux 2 ; Filature 1 ; Fouille 2 ; Hypnotisme 2 ; Dissimulation 3 ; Poison 2.

Erudite : Histoire 1 ; Maths 2 ; Philosophie 2 ; Recherches 3 ; Occultisme 2 ; Politique 2 ; Théologie 3.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes : 2 ; Escalade 1 ; Vitesse 3 ; Lancer 2.

Maria

Maria est la deuxième fille. Au moment de l'attaque, elle fut réveillée par un cauchemar soudain. Se levant, elle se rendit dans les appartements de son père et assista à son assassinat. Depuis, elle n'a plus prononcé un mot et n'a plus utilisé ses dons occultes. Elle s'est enfuie, seule dans les rues de San Andrea avant d'être enlevé par un navire pirate. Ce bateau appartenait à Sebastiano Scogna et le capitaine a pris la jeune sorcière sous sa protection. Même si visiblement, cela ne fait pas plaisir à son artilleuse Morgane Mercuri.

A 10 ans, Maria est une délicieuse enfant aux grands yeux bleus et aux longs cheveux auburn. Timide et réservée, elle ne sourit jamais et passe de longs moments, prostrée dans sa cabine à regarder la mer. Nul ne l'a jamais entendu parler et Scogna désespère de lui arracher un mot.

Scogna ignore ce qu'il va faire de la gamine. Il l'a récupéré pour lui éviter une mort atroce aux mains des soudards eisenors attaquant San Andrea mais il n'avait aucune idée de ce qu'il allait en faire. Depuis 5 mois qu'elle est sur le bateau, il a essayé à de multiples reprises de la faire parler ou même de seulement la faire rire. Sa seule récompense fut une lueur dans les yeux de Maria et un mot écrit d'une main maladroite sur une ardoise : "Mathilda".

Les filles de Sophie s'intéressent aussi beaucoup à Maria. Morgane Mercuri a prévenu l'oracle de sa présence à bord et pour l'instant, les filles ont décidé de laisser la situation en l'état. Mais bientôt, elles demanderont à leur sœur de leur amener Maria. Il est temps que celle-ci sorte de sa torpeur.

Profil

Gaillardise : 1 Finesse : 2 Esprit : 2
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : +45

Arcane : Amicale

Langues : Accent vodacci de l'Arène Candide ; Vodacci.

Avantages : Beauté du diable ; Noble ; Petite ; Seigneur de la courbette.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Sorte (Clotho) : Arcanes 1 ; Bâtons 1 ; Coupes 2 ; Deniers 1 ; Epées 5.

Métiers

Artiste : Musique (Clavecin) 2 ; Composition 2

Courtisane : Etiquette 3 ; Mode 2 ; Observation 2 ; Discretion 3.

Erudite : Histoire 1 ; Maths 1 ; Philosophie 2 ; Recherches 3.

Marin : Equilibre 1 ; Gréer 1 ; Escalade 2 ; Nœuds 1 ; Nager 2 ; Piloter 1 ; Cartographie 2.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes : 3 ; Escalade 1 ; Vitesse 1 ; Lancer 1.

Couteau : Attaque 2 ; Parade 1.

Veronica

Le Prince Lucani a toujours entretenu des liens étroits avec l'Ordre de la Rose et la Croix. En particulier, en tant que mécène, il leur avait demandé de veiller sur sa progéniture. Lors de l'attaque des Mondavi, deux chevaliers étaient à San Andrea. Au prix de manœuvres audacieuses, ils parvinrent à se tailler un chemin jusqu'au palais et à emporter avec eux la troisième fille. Veronica était encore dans son lit quand ils arrivèrent et ils purent la soustraire aux griffes des agents de Mondavi. Ils l'emportèrent alors en Eisen et depuis, la fillette vit dans leur maison de Freiburg. Dans une ville dont la devise est "Pas de questions", les agents des Princes vodacci auront beaucoup plus de mal à la retrouver.

Bien que sorcière, Veronica a su charmer Dietrich Proust par son intelligence aiguisée et sa joie de vivre. Parmi les quatre filles, elle est peut-être celle qui a le meilleur fond. En tout cas, elle ne se comporte pas comme une enfant gâtée et capricieuse mais

plutôt comme une jeune fille d'une étonnante maturité. Il faut dire que la vie à Freiburg l'a fait mûrir beaucoup plus vite.

Veronica a elle aussi les cheveux très noirs mais ses yeux sont gris et son teint est plus mat que celui de ses sœurs. Sa nature de sorcière donne une inquiétante intensité à son regard mais elle n'aime pas utiliser les filaments. Son apprentissage auprès des chevaliers lui a fait renier cette magie dont elle connaît maintenant certains dangers même si elle n'en saisit pas tout le sens.

Veronica a été repéré ! Lors d'une incursion à Freiburg, des hommes du Prince Villanova ont entendu parler de la gamine protégée par les Roses et Croix. Et depuis, ils préparent un stratagème pour s'emparer d'elle.

Par ailleurs, les Kreuzritter aimeraient eux aussi mettre la main sur elle mais avec des objectifs nettement moins neutres ! Selon eux, la meilleure sorcière est une sorcière morte. Et peu importe si elle n'a que 9 ans.

Par ailleurs et pour finir, le chevalier à qui elle doit la vie est Luc Stenson. L'invisible a très vite vu toute l'importance que pouvait avoir Veronica dans la lutte que se livrent les princes vodacci. Et pour un homme comme lui, couper l'herbe sous le pied d'une rose blanche comme Villanova ne peut qu'avoir un certain attrait.

Profil

Gaillardise : 1 Finesse : 3 Esprit : 2
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : +45

Arcane : Charismatique

Langues : Accent vodacci de l'Arène Candide ; Eisenor (L/E) ; Vodacci (L/E).

Avantages : Noble ; Intrépide ; Oratrice ; Petite ; Réflexes de combat ; Seigneur de la courbette.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Sorte (Clotho) : Arcanes 1 ; Bâtons 3 ; Coupes 5 ; Deniers 1 ; Epées 1.

Métiers

Courtisane : Etiquette 1 ; Mode 2 ; Observation 2 ; Discretion 3.

Erudite : Histoire 1 ; Maths 4 ; Philosophie 1 ; Recherches 1 ; Occultisme 2 ; Eloquence 3.

Galopin : Déplacement silencieux 2 ; Orientation citadine 2 ; Survie 2 ; Observation 2 ; Sincérité 3.



Malandrin : Contact 2 ; Orientation citadine 2 ; Connaissance des bas-fonds 1.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes : 2 ; Escalade 1 ; Vitesse 4 ; Lancer 2.

Combat de rue : Attaque 2 ; Coup aux yeux 2.

Mathilda

La plus jeune fille du prince est celle qui peut s'avérer la plus dangereuse. Mathilda n'était pas dans son lit le soir de l'attaque des Mondavi. En effet, pressentant une trahison, sa mère l'avait confié à une nourrice afin que la femme la mette à l'abri. Hélas, sur un chemin, Mathilda et sa nourrice furent victimes d'une attaque de brigands au cours de laquelle la femme fut tuée et la fillette enlevée par les malandrins. Ceux-ci espéraient la vendre comme esclave à un des gouverneurs locaux mais eux aussi firent une rencontre fortuite et néfaste.

On peut se demander si cette rencontre est vraiment due au hasard quand on connaît les pouvoirs de Mathilda mais toujours est-il qu'Anne Laure Du Pertuis se trouvait en Vodacce au moment précis où les bandits mirent la main sur la fillette. Peu de temps après, les malandrins étaient à leur tour victime d'une attaque et cette fois, aucun d'eux n'en réchappa. Si bien qu'il n'y eut aucun témoin de l'enlèvement de la plus jeune fille des Lucani par celle qui rêve de régner sur l'Eisen. Depuis, l'étrange duo a disparu.

Mathilda est une magnifique fillette de 7 ans aux yeux noirs, au visage angélique et aux cheveux bruns. Les gens de passage dans la maison Lucani encourageaient souvent ses parents à la surveiller jalousement car nul doute qu'elle ferait tourner des cœurs. Car Mathilda est d'une beauté hallucinante. Bien qu'elle n'ait que 7 ans, on sent déjà dans la finesse de ses traits ou dans son port de tête les marques d'une future beauté. Son caractère est également dangereux car Mathilda est capricieuse et colérique. Et quand les caprices sont ceux d'une aussi puissante sorcière Sorte, mieux vaut se méfier. D'autant que Mathilda ne sait absolument rien sur sa sorcellerie.

En fait, Anne Laure Du Pertuis veut se servir de la gamine pour mettre la main sur les carnets de la reine folle. On prétend que Francesca Vestini aurait réussi à s'en emparer et la vilaine veut profiter de la fille pour faire chanter la mère.

Profil

Gaillardise : 1 Finesse : 2 Esprit : 4
Détermination : 2 Panache : 3 Réputation : +45

Arcane : Impulsive

Langues : Accent vodacci de l'Arène Candide ; Théan ; Vodacci.

Avantages : Beauté du diable ; Intrépide ; Noble ; Petite ; Séduisante (Eblouissante).

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Sorte (Clotho) : Arcanes 5 ; Bâtons 2 ; Coupes 3 ; Deniers 4 ; Epées 3.

Métiers

Courtisane : Etiquette 3 ; Mode 2 ; Observation 2 ; Discrétion 3 ; Sincérité 3.

Espionne : Déplacement silencieux 2 ; Filature 2 ; Fouille 2 ; Observation 2 ; Poison 2.

Erudite : Histoire 3 ; Maths 2 ; Philosophie 2 ; Recherches 2 ; Occultisme 4.

Hors la loi : Escalade 1 ; Guet-apens 2 ; Observation 2 ; Piéger 1 ; Signes de piste 1

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes : 1 ; Escalade 1 ; Vitesse 2 ; Lancer 1.

Cavalier : Equitation 2.

Escrime : Attaque 1 ; Parade 2.

Précisions importantes

- Les filles du Prince sont jeunes. C'est à dire qu'elle garde un dé de plus sur tous leurs jets physiques et un dé de moins sur tous leurs jets mentaux.
- Au contact des Roses et Croix, Veronica a commencé à développer du chamanisme. Mais ce n'est pas encore suffisant pour considérer qu'elle a les compétences.
- Au contact d'Anne Laure Du Pertuis, Mathilda est en train de devenir une vilaine.
- Au contact de Scogna, Maria commence à entrevoir l'existence et la liberté d'une pirate.
- Au couvent, Ansea commence à apprendre à devenir une bonne épouse.

Fiona dubh Gaoithe

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmares* pages 79,80 et 86.

Oilain

Witch of the Black Wind ("La Sorcière du Vent Noir")

Chaque goutte de pluie qui tombe est une de ses larmes. Chaque coup de tonnerre est l'un de ses hurlements de colère. Chaque arbre renversé, chaque enfant noyé est une victime de sa fureur sans bornes, car elle est... La Sorcière du Vent Noir...

Histoire

Witch of The Black Wind est un conte de fées que les parents avaloniens racontent à leurs enfants pour les tenir éloignés des lacs et fleuves gelés pendant l'hiver. Elle voyage autour de la terre, soufflant un air gelé plein de sifflement. Quand elle trouve un lac qui la satisfait, elle en gagne le fond et y reste dedans le temps de l'hiver. Les enfants qui iraient patiner à la surface de ce lac seraient entraînés dans ses profondeurs obscures pour ne jamais reparaître.

Toute personne née et élevée dans les îles d'Emeraude connaît la légende de Witch of The Black Wind, mais très peu savent qu'elle est vraie. Ses parents ne la baptisèrent jamais ainsi. C'est en apprenant la langue si haïe de son père qu'elle décida de prendre pour nom Fiona dubh Gaoithe – ou Fiona du Vent Noir. Son père, qu'elle déteste, est le ard'ri d'Inismore, le légendaire Mad Jack O'Bannon.

Pendant l'une de ses nuits d'errance, O'Bannon pénétra dans une taverne de Dunkeen. Sa réputation l'ayant précédé, les gens se figèrent sur place, intimidés et effrayés. Il s'est alors assis et a proclamé à toute l'assemblée qu'il accorderait un souhait à la personne qui le ferait rouler sous la table. Les tonneaux furent mis en perce et l'ale commença à couler à flot. Tout le monde savait qu'il ne pouvait le vaincre, mais ils tentèrent tous leurs chances, après tout, un inish qui se respecte ne refuse jamais un défi de boisson...

Les uns après les autres, l'aubergiste mis les adversaires inanimés d'O'Bannon dehors. La dernière à se présenter était une femme blonde vêtue de fourrures étranges et couverte de tatouages rituels. Un scalde, elle proclama que jamais ses dieux ne la laisserait perdre. O'Bannon lui demanda alors qu'elle serait son vœu si elle devait gagner. La vesten sourit et lui dit qu'elle accepterait une partie de la volonté pour laquelle le ard'ri était si célèbre. O'Bannon éclata de rire. Ils burent, et burent, et burent tant qu'à la fin, les deux adversaires roulèrent au sol en même temps. Au matin, O'Bannon s'en alla.

Quelques mois plus tard, la femme se rendit compte que le Ard'ri avait tenu sa promesse, à sa façon – il lui avait donné une partie de sa volonté en lui donnant un enfant. Les douleurs de l'enfantement furent si affreuses que la scalde se jeta dans les eaux glaciales de l'océan. Trop faible pour nager jusqu'à la surface, elle mourut après avoir donné naissance à sa fille. On

ne sait comment, l'enfant atteint la surface, gagna la rive et survécut.

Fiona grandit dans les cavernes et forêts sauvages d'Avalon. Après des centaines d'années, le fait que sa mère est tentée de la tuer et que son père ne se soit jamais occupé d'elle finit par pervertir son âme. La jeune femme a moitié sidhe avait reçu un cadeau de chacun de ses parents. Quand les dieux vestens lui parlent (et ils le font souvent), les runes sanglantes qui parcourent son corps se mettent à luire. Et elle s'y entend également très bien en Légendes Glamour. Elle pense qu'elle a reçu ses dons de sorcellerie Lærdom afin de renverser son père parce qu'il a souillé une scalde des îles grises. Maintenant que son père est revenu, elle projette de l'attaquer quand il sera affaibli.

Apparence

Fiona a des cheveux sombre, comportant d'étranges stries rouges. Personne n'a pu fixer son visage assez longtemps pour pouvoir la décrire. Elle parle avec des inflexions et une tonalité si basse que ses interlocuteurs n'ont pas l'impression que les mots qu'elle prononce sortent de sa bouche ; c'est comme si le vent parlait pour elle. Sous ses fourrures, elle cache un corps recouvert de tatouages rituels. Partout où elle marche, elle apporte l'hiver avec elle. C'est une force de la nature au sens brut du terme ; civilisation et moralité disparaissent quand elle arrive.

Rakshasi



Secrets

Fragile de naissance, Fiona a lentement glissé dans la folie à force de servir solitairement ses sorcelleries Lærdom et Glamour. Ne se satisfaisant plus d'être une légende vivante, elle a débuté une campagne de terreur en Inismore, détruisant les villages, enlevant les enfants afin de frapper au cœur ces gens qui aiment tant son père. Elle veut qu'ils aillent se traîner à ses pieds en pleurant sur les malheurs que leur inflige la Sorcière du Vent Noir. Elle veut que son père vienne affronter la créature qui s'en prend à ses gens. Et quand il viendra, elle le détruira, lui, son île et tout ce qui lui est cher. Alors elle réclamera son héritage et dirigera les îles d'Emeraude assise, littéralement, sur le corps gelé de son géniteur.

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 4 Esprit : 5
Détermination : 5 Panache : 3 Réputation : -50

Arcane : Impétueuse

Epées de Damoclès : **Froideur de l'éternité** (3 PP) (cf. *Accident magique* : *Eternité*) ; **Vendetta** (contre Jack O'Bannon) (4 PP)

Langues : Accent inish ; Avalonien (L/E) ; Vendelar (L/E).

Avantages : Double nationalité (inish-vesten) ; Grand buveur ; Sang sidhe (voir son histoire).

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Lærdom (Maîtresse) : Fornuft 5, Grenseløs 3, Kjølrig 5, Kyndighet 2, Nød 5, Styrke 4, Varsel 5, Storsæd 2, Sterk 2, Tungsinn 3, Villskap 5.

Glamour (Apprentie) : Anne O'Wind 4, Banshee 3, Iron Meg 3, The Seelie Queen 4, The Spiteful Witch 3.

Métiers

Eclaireur : Déplacement silencieux 3, Escalade 4 (ND : 22), Guet-apens 4, Observation 4, Perception du temps 7, Pister 2, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 5, Survie (lande inish) 5.

Espion : Déplacement silencieux 3, Filature 2, Fouille 1, Observation 4, Poison 3, Qui-vive 3, Sincérité 2, Trait d'esprit 1.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 1 (ND : 15), Escalade 4 (ND : 22), Jeu de jambes 4 (ND : 17), Lancer 1, Sauter 3 (ND : 15).

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 5, Attaque (Combat de rue) 5, Coup aux yeux 2, Parade (Armes improvisées) 5 (ND : 25).

Couteau : Attaque (Couteau) 2, Parade (Couteau) 2 (ND : 17).

Hache à deux mains : Attaque (hache à deux mains) 5, Parade (hache à deux mains) 5 (ND : 25).

Précisions importantes

Fiona a les capacités pour devenir maître dans deux sorcelleries : Glamour et Lærdom. Normalement, un personnage ne peut être qu'apprenti dans deux sorcelleries différentes. Mais en raison de son héritage unique, Fiona viole ces règles. Naturellement, le fait qu'elle soit complètement folle est une conséquence de cette puissance.

*Fveryot Valaamzhensky Staverov
v' Vladomirovich*

Traduit de *Strongholds and Hideouts* pages 55 et 56.

Vilain

Héritier du knias de la Veche ;

Occultiste fou

Histoire



n tant que seul fils du knias de la Veche, Fveryot est l'héritier désigné de cette province à la mort de son père. Mais comme de nombreux enfants nobles qui l'ont précédé, cela ne lui apporta aucun confort dans ses premières années. Sa mère eut une liaison avec un autre home, et Staver cru que le garçon en était le fruit. Il les enferma alors au château de Valaamzhensky où le jeune garçon fut élevé. Sa mère, dépressive, se jeta finalement du haut des murs du château alors qu'il n'était encore qu'un garçonnet. Sa sœur plus âgée, Apraskia fut exilée dans les confins de la province lorsqu'elle se maria contre les ordres de son père. Seul, le garçon fut alors élevé par les domestiques, ignoré par son père vieux et fou.

Les superstitions paysannes et la fréquentation du palais finirent par "déranger" l'esprit de Fveryot. Il se plongea avec passion dans l'histoire sanglante et dramatique de la Veche, et dans les sombres pratiques de sa lignée avant le retour de Matushka. Il pria les domestiques de lui conter les histoires sur cette période encore et encore. Quand il les connut par cœur, il s'attaqua à des sujets plus compliqués : traditions, pratiques culturelles, rituels, etc. Il commença alors à imiter les antiques pratiques, s'éloignant de l'orthodoxie traditionnelle usurane pour les rites païens de ses ancêtres et c'est lors de l'un de ces rituels qu'il perdit sa main gauche. Alors qu'il grandissait, il devint de plus en plus froid et impitoyable, avec une tendance à la cruauté que n'auraient pas renié ses ancêtres. Alors qu'il voyageait au-delà des confins de la Veche, il débuta des relations épistolaires avec de nombreux autres praticiens des arts occultes, qui lui permirent d'augmenter considérablement ses connaissances.

Il se passionna en particulier pour l'histoire de Saska, qui possédait une puissance à faire rêver et osa défier la Grand-Mère elle-même. Avec une telle puissance entre ses mains, il pense pouvoir ramener la Veche "à ses jours glorieux" du passé, lorsque les hommes tremblaient devant le Domiator et se réfugiaient dans les forêts pour fuir son poing vengeur. Au début, ce n'était qu'un rêve creux... jusqu'à ce qu'il découvre un passage sous le château qui le mena à la caverne où Saska et son fils sont enfermés dans la glace. Il peut entendre son esprit lui parler dans ses rêves, le priant de la libérer de son emprisonnement et lui jurant qu'elle lui servira de professeur pour lui enseigner ses arts sombres. Ce n'est qu'une question de

temps avant qu'il ne retrouve les parchemins perdus qui lui permettront de la réveiller pour qu'elle se tienne à ses côtés. Son père est fou et âgé. Dès que le vieil homme mourra, il deviendra le Knias... et la Veche retournera à ses origines sanglantes...

Apparence

Fveryot est grand et musclé, il a les cheveux très noirs, longs et ramenés en arrière. Il a des yeux bleus presque transparents. Lorsqu'il se met en colère, ses narines remontent vers ses yeux et ses sourcils s'inclinent très fortement vers le bas, lui laissant un masque intimidant sur le visage. Il a également un crochet à la main gauche, souvenir de ses jeunes années. Il affectionne les vêtements de coupe vodacci qui réhaussent ses yeux et cheveux sombres.

Secrets

Alors que Fveryot recherche activement les connaissances perdues de Saska, il s'autorise à chercher également dans d'autres directions. Sur les recommandations de Saska, il est entré en contact avec un trio de sorciers de la lointaine terre du Cathay, qui peuvent la libérer de son emprisonnement. Jusqu'ici, ils ont refusé toutes ses avances, mais Fveryot pense qu'il parviendra à les convaincre ou, sinon, il les enlèvera et les forcera à lui révéler leurs secrets. Il ne peut pas agir ouvertement tant que son père est vivant, mais il est patient. Le temps travaille pour lui.

Ce qu'il ne sait pas, toutefois, c'est que d'autres membres de sa famille ont leurs propres plans. La folie de son père vient de sa visite dans le grand labyrinthe coruscite il y a des années. Tous les cinq ans, les coruscites envoient un représentant s'assurer qu'il est toujours en vie. Quand il sera mort, Staver pense qu'ils enlèveront son héritier et l'emmèneront au labyrinthe afin de "l'examiner". Comme il pense que son fils ne réussira pas ce test, ce sera sa fille Apraskia qui deviendra le nouveau Knias. La question est, naturellement, est-ce que Fveryot aura réussi à libérer Saska d'ici là...

Les gens de la Veche ne sont pas complètement impuissants face à un tel scénario. Un discret mouvement de résistance s'est créé, dans le but de retrouver Apraskia et de faire en sorte qu'elle rentre dans les bonnes grâces de

son père. Si cela échouait, ils espèrent réussir à assassiner Fveryot avant qu'il ne devienne Knias, afin d'éviter le carnage inévitable qui s'en suivrait. Et s'ils venaient à apprendre que Saska est emprisonnée sous le château ? Et que Fveryot veut la libérer ? Ils se dépêcheraient alors d'ajouter ses os à ceux des fondations du château de Vallamzensky.

Jusqu'ici, Fveryot est complètement ignorant des deux menaces qui planent sur sa tête. S'il parvient à faire aboutir ses plans, toutefois (ou plutôt ceux de Saska), il sera assez puissant pour les contrecarrer.

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 2 Esprit : 3

Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : -36



Arcane : Consciencieux

Epées de Damoclès : Pourchassé (le mouvement de résistance de la Veche) (2 PP)

Langues : Accent ussuran de la Veche ; Teodoran (L/E), Ussuran (L/E).

Avantages : Héritage ; Noble.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Bogatyr (Apprenti) : Coup de pommeau (Hache à deux mains) 2, Coup puissant (Hache à deux mains) 3, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 1, Fente en avant (Hache à deux mains) 2, Voir le style 2.

Métiers

Courtisan : Danse 1, Diplomatie 2, Eloquence 1, Etiquette 1, Héraldique 1, Intrigant 4, Mode 1, Observation 3, Sincérité 4.

Veneur : Déplacement silencieux 4, Dressage 1, Equitation 2 (ND :), Etiquette 1, Guet-apens 3, Observation 3, Pister 3, Survie (forêt) 3, Vétérinaire 1.

Erudit : Calcul 1, Eloquence 1, Héraldique 1, Histoire 3, Occultisme 4, Philosophie 1, Recherches 2.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 1 (ND : 15), Escalade 2 (ND : 17), Jeu de jambes 2 (ND : 12), Lancer 1, Nager 2 (ND : 17), Sauter 1 (ND : 15), Soulever 1.

Arc : Facteur d'arcs 2, Tirer (Arc) 3.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 2.

Couteau : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 2 (ND : 17).

Hache à deux mains : Attaque (hache à deux mains) 3, Parade (hache à deux mains) 4 (ND : 22).

Lutte : Coup de tête 2, Etreinte 2, Prise 2.

Pistolet : Tirer (Pistolet) 3.

Gaius Nikolai Sladivgorod Dadeshkelianich

Héros

Gaius malgré lui ;

Amoureux sans retour

Histoire



Nikolai était un paysan heureux marié et père d'un jeune fils jusqu'en 1637. Cette année-là, le vieux Gaius mourut de vieillesse et les cheveux de Nikolai blanchirent en une nuit... Il était clair qu'il était maintenant le nouveau gaius. Matushka lui rendit visite au cours de cette même nuit et lui demanda de prendre la tête de son peuple en raison de son bon sens auquel il devrait à jamais se fier. C'est ainsi qu'il quitta les forêts de sa Veche natale pour la cité de Pavtlow.

Sa vie sombra dans l'horreur quelques mois après son couronnement. En effet, convoqué par la knias douma, il préféra enfourcher un cheval pour la rejoindre immédiatement. Dans le même temps, sa femme et son fils empruntèrent un traîneau pour le rejoindre. C'est alors que l'attelage fut victime d'un attentat à l'engin explosif. Les passagers comme le cocher moururent dans une explosion monumentale qui laissa un cratère béant sur la route. Matushka lui rendit alors visite et lui fit comprendre que la vie est dure (quelle aventure... non, là je digresse...) et que l'Ussura compte toujours et encore plus sur sa clairvoyance...

Il s'investit alors à fond dans la politique. Tout ce qu'il savait de cet art, c'était qu'il convenait de tout faire pour éviter de faire souffrir le peuple. Aussi, même si ses penchants personnels l'auraient poussé à soutenir les protestataires en Eisen, il décida de se tourner vers la Ligue de Vendel afin de commercer avec elle à la place de l'Eisen. A partir de ce moment là, il fit du bien des faibles son fer de bataille, au grand dam des knias et des boïars... La seule chose qu'il refusa systématiquement est de prendre une nouvelle épouse pour des raisons politiques.

Toutefois, sa vie bascula une troisième fois en 1644. Alors qu'il donnait une réception, l'ambassadeur de Montaigne lui présente (intentionnellement et dans ce but...) Claire de Tréville de Torignon, sa jeune sœur. Le Gaius en tombe alors éperdument amoureux et demande immédiatement sa main. Sur le plan politique, cette union a également le mérite d'attirer les faveurs de la Montaigne, l'une des plus grandes puissances de Théah. Il va alors passer le reste de sa vie à tenter de combler les désirs de son épouse... mais rien n'y fera, rien ne semblera lui plaire, jamais elle ne sourira et donc, jamais Nikolai ne pu être heureux...

Puis, en 1649, eut lieu le premier événement favorable pour ce couple, Claire tomba enceinte... Ce fut une joie immense pour Nikolai d'avoir un héritier, mais Claire ne sembla toujours pas



heureuse. S'énervant pour la première fois, Nikolai lui proposa alors de faire en sorte que leur enfant vive dans le luxe et devienne le premier Gaius d'une même lignée à régner sur l'Ussura inaugurant une nouvelle royauté sur Théah.

Puis, durant la fête qui suivit la naissance de l'enfant, Matushka se présenta à Nikolai pour lui accorder un vœu, comme le voulait la coutume lorsque le Gaius devient père. Nikolai et Claire poussèrent alors Matushka à promettre de donner à l'enfant n'importe quelle chose en son pouvoir. Elle accepta et Nikolai demanda à ce que son fils règne au titre de Gaius après sa mort. Matushka quitta le palais comme une furie mais du se résigner à respecter sa promesse. Plus jamais elle ne se présenta à la famille impériale.

Ainsi, pour la première fois, Claire sembla heureuse... pendant quelques mois... puis retomba dans son mutisme.

Interprétation

Nikolai est triste, à la fois d'avoir trahi Matushka et parce que cela n'a pas suffi à rendre sa femme heureuse. C'est pourquoi, il est maintenant un homme sombre que plus rien ne semble intéresser en dehors du bonheur de son fils (un certain Ilya...). Il veut faire tout ce qui est en son pouvoir pour qu'il puisse échapper à la malédiction de Matushka.

Apparence

Petit, Nikolai a un visage ascétique mangé par une barbe aux poils durs et droits. Des sourcils en accent circonflexe touffus (à la Jack Nicholson) et une bouche inclinée vers le bas aux commissures serrées finissent de lui donner un air de chien battu.

Secrets

En dehors de la promesse arrachée à Matushka, Nikolai n'a pas de secrets. Il veut simplement rendre sa femme et son fils heureux, même si c'est impossible.

Enfin, en 1658, Nikolai mourra dans d'étranges circonstances et son fils, Ilya Nikolovich deviendra le dirigeant de cette nation. La version officielle dira que ses parents, patinant sur la rivière avoisinante, se noyèrent lorsque la glace se brisa ; en réalité, des Adaryat (les soldats des Novgorov) enlevèrent le Gaius et son épouse à leur lit et les emmenèrent, attachés, à la rivière avant de les jeter dans le courant par un trou qu'ils avaient percés dans la glace.

Ensuite, les boïars s'empareront de l'enfant et le tortureront impitoyablement pendant les sept années suivantes, afin de briser sa jeune volonté. Ils le feront voyager entre les villes d'Ekaternava (capitale des Novgorov) et de Sladivgorod (capitale des Pietrov). La knias Douma (en particulier Markov v'Novgorov et Drako Goroduk Stanimirov v'Pietrov) dirigera le pays pendant ce temps là. Toutes les tentatives de Ketheryna Fischler pour voir son fiancé seront systématiquement repoussées.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : 140

Arcane : Amour impossible

Epées de Damoclès : Grossier personnage (2 PP)

Langues : Accent ussuran de la Veche ; Montaginois, Ussuran (L/E).

Avantages : Accoutumance au froid ; Baroudeur ; Dur à cuire ; Expression inquiétante – Angoissant.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Pyeryem (Maître sang pur) : Forme animale (toutes) 5, Forme humaine 5, Parler 5.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 3, Dressage 3, Guet-apens 2, Langage des signes 3, Observation 4, Piéger 2, Pister 3, Qui-vive 3, Signes de piste 3, Survie (forêt) 3, Tanner 3, Tirer (Arc) 3.

Courtisan : Danse 1, Diplomatie 5, Eloquence 3, Etiquette 2, Héraldique 4, Intrigant 4, Mode 1, Observation 4, Politique 5, Sincérité 3, Trait d'esprit 1.

Diplomate : Comportementalisme 5, Corruption 2, Diplomatie 5, Eloquence 3, Etiquette 2, Héraldique 4, Intrigant 4, Observation 4, Politique 5, Sincérité 3, Trait d'esprit 1.

Paysan : Agriculture 3, Conduite d'attelage 3, Dressage 3, Pêche 1, Perception du temps 2, Piéger 2, Sens de l'orientation 3, Vétérinaire 2.

Entraînements

Arc : Facteur d'arcs 3, Tir à l'arc monté 2, Tirer (Arc) 3.

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course de vitesse 2 (ND : 12), Escalade 3 (ND : 15), Jeu de jambes 2 (ND : 07), Lancer 2, Sauter 3 (ND : 15), Soulever 4.

Cavalier : Dressage 3, Equitation 4 (ND : 17), Harmonie 2, Sauter en selle 2, Soins des chevaux 3.

Hache : Attaque (Hache) 3, Lancer (Hache) 1, Parade (Hache) 3 (ND : 15).

Gaston de Montaigne

Vilain

Courtisan ; Joueur en série ; Sorcier mirage

Notes : Ce personnage est librement inspiré du vilain de l'excellent roman **Les Foulards Rouges** de Frédéric H. Fajardie. J'ignore si l'auteur est un roliste mais qu'il sache que ce livre est une de mes principales sources d'inspiration pour ce jeu. Merci à lui.

Histoire

Les pratiquants de Mirage se font rares et il s'agit le plus souvent de sangs mêlés ou de demi-sang. Lorsque les descendants d'Estrenius Montanus tentèrent d'évincer les héritiers de son frère Octavius, ceux-ci réagirent brutalement et lancèrent une série de purge sur les utilisateurs de cette magie. Rapidement, les survivants durent vivre cachés parmi la populace. Se mêlant peu à peu à ces gens, les descendants d'Estrenius diluèrent peu à peu leur sang dans celui du peuple. Si bien qu'il est désormais extrêmement rare de trouver un mirage de sang pur. Il faut un incroyable concours de circonstances pour que cela se produise. En particulier la rencontre de deux descendants directs d'Estrenius. Mais il arrive que ça se produise. C'est le cas de Gaston.

Gaston est né en 1610 dans un manoir des environs d'Entour. Fils d'un baron local et d'une dame de compagnie, le jeune garçon eut une enfance heureuse et ne fut pas inquiété par les rumeurs de la politique montaginoise. Ses parents étaient des nobles désargentés et n'avaient qu'un poids mineur au sein de la noblesse du pays. Gaston reçut donc une éducation classique et teintée de provincialisme. Comme tous les nobles de leur classe, ses parents attachaient autant d'importance aux arts de la cour qu'à la capacité à gérer un domaine et à se défendre. Ils firent donc en sorte que leur fils unique en fut capable.

En 1620, Gaston vint pour la première fois à la cour de Charousse. L'adolescent fut sidéré par l'opulence et la richesse

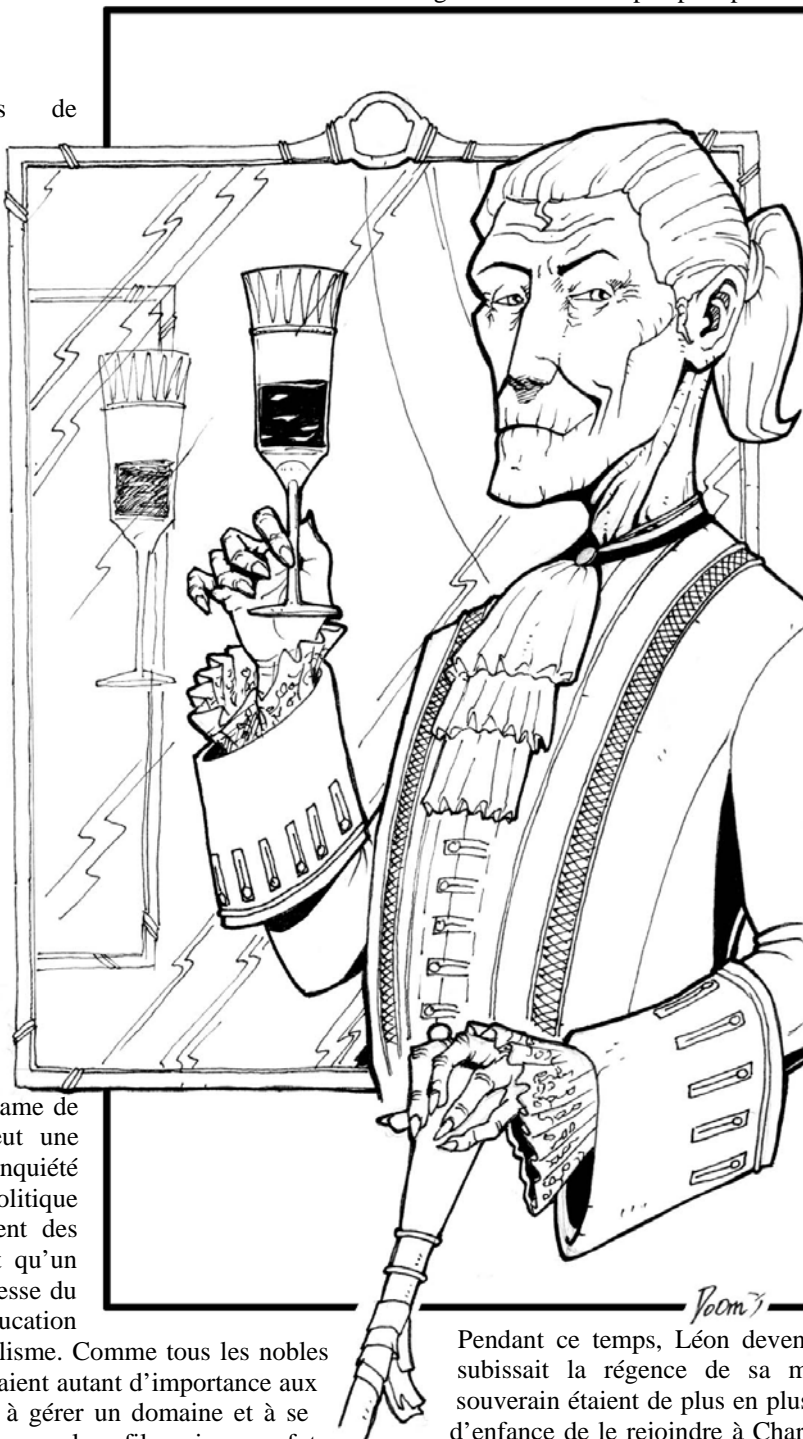
des nobles présents. Il rencontra également le Dauphin Léon Alexandre. Les deux garçons, ayant sensiblement le même âge, se lièrent d'amitié et continuèrent à entretenir une correspondance même après le départ de Gaston.

Parallèlement à ses premiers pas de courtisan, Gaston se découvrit des dons étranges. Il avait la capacité de manipuler son reflet et même de plonger la main dans un miroir. Intrigué, il alla en parler à ses parents mais ces derniers, plutôt que lui expliquer, le rabrouèrent et lui interdirent de faire de nouveau usage de cette magie. Il n'en fallait pas plus pour aiguïser la curiosité du jeune

homme. Gaston se mit à fouiller le vieux manoir à la recherche de traces écrites sur ses origines. Grâce à l'aide d'une vieille domestique, il apprit sa véritable nature. Ses deux parents étaient des sorciers Mirages.

Par un concours de circonstance, ils avaient enfanté un sorcier de sang pur. Gaston avait le don d'Etrinius. Pas une version morcelée et altérée par les années, il possédait la pureté de sang du premier sénateur. Si ses parents avaient refusé de lui en dire plus, c'est par crainte de représailles. Sa mère descendait de la famille Du Lac et n'avait pas envie que son fils subisse les mêmes avanies que ses ancêtres. Gaston fut reconnaissant mais ne leur pardonna pas. Ils avaient l'occasion d'accéder au pouvoir et n'en avaient pas profité, laissant leur fils dans l'inconnu. Gaston se plongea plus avant dans les études et devint plus taciturne que jamais.

Pendant ce temps, Léon devenait roi de Montaigne mais subissait la régence de sa mère. Les lettres du futur souverain étaient de plus en plus amères et il pria son ami d'enfance de le rejoindre à Charousse, ce que Gaston fit en 1627. Ensemble, ils commencèrent à échauffer leurs plans. Léon brûlait de se venger mais ne pouvait devenir Roi qu'à sa majorité. Gaston lui permit d'attendre son heure et de ne pas commettre de folie. Grâce à ses dons, il pouvait espionner la



régente et son amant, le Cardinal d'Argeneau, jusque dans leur chambre. Il donna ainsi de précieuses informations à son ami.

En 1628, Léon devint Roi de Montaigne. Grâce aux efforts de Gaston, il pu déjouer les machinations de sa belle-mère et l'envoya croupir dans une maison perdue. Il pu aussi refréner les ardeurs de d'Argeneau et devenir un souverain incontesté. Reconnaisant, il fit de Gaston son conseiller personnel, lui donnant même le titre de Duc et membre de la famille de Montaigne. Gaston devenait prétendant au trône en cas de mort de Léon. Les espoirs du cardinal étaient anéantis.

En 1635, Louis-Armand Flaubert de Douard lui donna l'occasion de devenir plus fort. Ministre des finances du royaume et enfant chéri de la politique montaignoise, ce dernier jouissait d'une fortune considérable qui le faisait rivaliser avec le roi lui-même. Entre Gaston l'éminence grise et Louis-Armand le chancelier, il y eut rapidement de la haine. Les deux hommes cherchaient par tous les moyens à plaire à Léon et ne reculaient devant aucune bassesse pour dénigrer leur rival.

A force de machinations, Gaston parvint à attirer l'attention de Léon sur les curieuses manières de son Chancelier. Ce dernier venait en effet de se faire construire un magnifique manoir aux abords de Charousse et Gaston fit remarquer à son roi qu'en comparaison, son palais n'était qu'une masure. Prenant son conseiller au mot, Léon signa l'arrêt de démission de Louis-Armand et prit possession de sa demeure qui allait bientôt devenir le Palais du soleil. Ecœuré et contrit, l'ancien chancelier retourna sur ses terres et entreprit de saper l'autorité du Roi. Ce fut sa seule erreur, Gaston n'en demandait pas tant.

Grâce à ses pouvoirs, il éventa le complot et demanda l'autorisation à son roi de s'occuper de ce malotru. Léon accepta et, une nuit de Primus 1638, Gaston et quelques spadassins triés sur le volet pénétrèrent dans le domaine des Flaubert de Douard. Le lendemain, le drame était consommé, on ne revit plus l'ancien chancelier. Gaston rentra à Charousse et informa son ami que l'affaire était réglée. Pour le récompenser, Léon le nomma grand chambellan de l'empire et Frère du Roi. Gaston atteignait le sommet. Curieusement, les spadassins qui l'avaient aidé dans sa mission moururent tous dans les mois suivants. Mais tout le monde convint qu'il s'agissait des risques inhérents à leur métier.

Durant 20 ans, Gaston fut le maître de la Cour de Charousse. Ami du roi, maître de cérémonie, diplomate en chef, il avait tous les pouvoirs. Les courtisans rêvaient tous d'une invitation de sa part et il jouit bientôt d'un énorme réseau de relations. C'est ce qui le sauva.

En 1655, Gaston fut pris dans une étrange affaire. De nombreuses femmes disparurent après avoir été vu en sa compagnie. On commença à murmurer sur ses turpitudes et ses mœurs étranges. Des enquêteurs mandatés par le Cardinal d'Argeneau parvinrent presque à le faire chuter mais au dernier moment, Léon l'innocenta. Le roi ne pouvait croire que son vieil ami fut impliqué dans des actes aussi horribles. Blanchi par son roi mais honni par le peuple, Gaston reprit sa place au sein de la cour et participa à toutes les grandes décisions de Léon.

Hélas, avec l'âge, ce dernier devint moins raisonnable et commençât à se méfier de Gaston. Ayant déclaré légal l'usage de la sorcellerie et soumis au complot de l'Inquisition, le nouvel Empereur ne pouvait que se méfier de cet ami de quarante ans. Il

préférerait des jeunes gens ambitieux et prêts à satisfaire le moindre de ses caprices. Gaston perdit son influence et se retira dans sa propriété d'Entour en 1665.

Il ne revint qu'en 1668, quand l'Empereur le rappela à son service. C'est ainsi qu'il vécut les remous de la révolution montaignoise, parvint à s'enfuir et dirige maintenant depuis Kirk le redoutable groupe de comploteurs qui commandita les attentats de Charousse.

Interprétation

Gaston de Montaigne est un homme affable et prévenant. En courtisan émérite, il sait toujours mettre ses interlocuteurs à l'aise. Sa relation privilégiée avec Léon lui donne une certaine forme de condescendance mais il n'est jamais insupportable comme on pourrait l'attendre d'un noble montaignois de sa valeur.

En privé, il est nettement moins agréable, vous en saurez plus en lisant la partie consacrée à ses secrets, c'est un homme sans pitié et totalement dénué de sentiment.

Apparence

En 1655, Gaston va sur ses cinquante ans. C'est un homme au visage allongé et aux yeux gris. Il émane de lui un étrange charisme qui fait qu'on se sent mal à l'aise en sa présence. Toujours habillé avec goût, il fait en sorte de ne jamais commettre d'impair vestimentaire. Un détail peut frapper ses interlocuteurs, il fait en sorte de ne jamais se trouver devant un miroir.

Secrets

En fait, Gaston est véritablement un monstre. Ses recherches sur la sorcellerie Mirage lui ont fait perdre la raison. Lorsqu'il a pénétré dans la maison de Louis-Armand Flaubert de Douard, il a emprisonné l'ancien chancelier dans un miroir et le laisse mourir. Depuis ce jour, il a commencé à voir le véritable pouvoir du Mirage. Moqué par les femmes quand il était plus jeune, il a décidé de se venger. On le soupçonna d'être l'écorcheur, ce redoutable tueur au masque argenté qui lacérait ses victimes à l'aide de stylet après les avoir violées.

C'est la vérité, il a besoin de voir la peur et la douleur des femmes qu'il viole. Il n'a aucune pitié et les considère comme de petits animaux qui ne méritent rien. Ses dernières victimes disparurent car elles sont maintenant mortes, leurs cadavres enfermés dans divers miroir que Gaston garde dans son sinistre manoir d'Entour. Il adore ces monstrueuses idoles. Cette affaire couplée à la survie de Louis-Armand Flaubert de Douard pourrait lui coûter cher si quelqu'un venait à l'apprendre.

Profil

Gaillardise : 2	Finesse : 4	Esprit : 6
Détermination : 5	Panache : 2	Réputation : -95

Arcane : Cruel

Langues : Accent montaignois de l'Ouest ; Castillan (L/E), Montaignois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).



Avantages : Ambidextre ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Guilde des honorés gentilshommes ; Citation ; Laboratoire secret ; Noble (Duc) ; Orateur ; Relations : Nombreuses ; Séduisant (Séduisant) ; Université.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Mirage (Maître sang pur) : Altération du reflet 5 ; Exécution du reflet 5 ; Onriovision 5 ; Prévision 5 ; Reflet d'âme 5 ; Rétrovision 5.

Viltoille (Apprenti) : Désarmer (Couteau) 2 ; Double Parade (Couteau / Escrime) 3 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 3 ; Emprisonner (Couteau) 4 ; Voir le style 2.

En tant qu'apprenti, Gaston a les capacités suivantes :

- +5 Parade (Couteau).

Métiers

Assassin : Déplacement silencieux 4 ; Guet-apens 5 ; Observation 4 ; Piéger 4 ; Poison 4 ; Comportementalisme 5 ; Déguisement 5 ; Dissimulation 4 ; Qui-vive 4.

Avoué : Droit 5 ; Eloquence 5 ; Recherches 5 ; Sincérité 5 ; Corruption 4 ; Interrogatoire 4 ; Politique 4 ; Trait d'esprit 5.

Courtisan : Etiquette 5 ; Danse 3 ; Mode 5 ; Héraldique 4 ; Jouer 4 ; Cancanier 4 ; Intrigant 5 ; Séduction 4 ; Diplomatie 3.

Erudit : Histoire 4 ; Maths 2 ; Philosophie 3 ; Occultisme 5 ; Théologie 3 ; Astronomie 2.

Intendant : Comptabilité 4 ; Régisseur 5 ; Sens des affaires 3 ; Commander 3 ; Evaluation 2 ; Logistique 3 ; Marchandage 2.

Malandrin : Contact 5 ; Orientation citadine 4 ; Fouille 3 ; Connaissance des bas-fonds 4.

Entraînements

Athlétisme : Escalade 2 (ND 25, 8g6) ; Jeu de jambes 2 (ND 20, 8g6) ; Vitesse 4 (ND 30, 10g6) ; Lancer 1 ; Acrobatie 3 (ND 27, 9g6) ; Sauter 2 ; Nager 2 (ND 25, 8g6).

Cavalier : Equitation 5 (ND 32, 10g7) ; Sauter en selle 3 ; Voltige 4.

Couteau : Attaque 3 ; Parade 3 (ND 27, 9g6+5).

Escrime : Attaque 2 ; Parade 2 (ND 25, 8g6).

Précisions importantes

- Lorsqu'il porte son masque argenté d'écorcheur, il a un niveau de peur de 2 ;
- Gaston est mûr en 1655, c'est à dire -0g1 sur ses jets physiques et +0g1 sur ses jets mentaux ;
- En 1668, il est âgé, c'est donc -0g2 sur ses jets physiques et +0g2 sur ses jets mentaux ;
- Evidemment la sorcellerie n'est ni un jet mental ni un jet physique.

Gunther Friedrich

Héros

Forgeron Nibelung ; Mercenaire

Histoire



Depuis la découverte des premiers filons de Dracheneisen, les Nibelungen sont les seuls à être autorisés à travailler cette matière étrange. Cachés dans les Monts Drachenbergen, les forgerons reçoivent la matière et la transforment en armes ou en armures pour les seigneurs eisenors. Depuis le début de la guerre de la Croix, ils sont restés un peu en retrait comme à chaque fois que le pays a été secoué par les conflits. L'Ordre a des principes de neutralité extrêmement stricts et, s'il détient un grand pouvoir sur le pays, il ne souhaite pas en abuser.

Parfois, il arrive que, dans des situations particulièrement exceptionnelles, un forgeron quitte ses montagnes. Dans ce cas, il s'agit pour les nobles eisenors de se comporter le mieux possible car nul ne sait la mission du voyageur. On se doute cependant que si les Nibelungen font déplacer un des leurs, c'est que le problème est de taille. Gunther est le dernier en date.

Né dans la province de Hainzl, il a grandi dans une famille de mineurs. Dès son plus jeune âge, il descendait dans les excavations de Dracheneisen pour découvrir de nouvelles veines. Passionné, il faisait preuve d'une affinité particulière avec l'élément et se révéla un excellent forgeron. Bien sûr, il n'avait pas le droit de toucher au merveilleux métal mais il était déjà capable de réaliser de véritables prouesses sur des matériaux moins "nobles" comme le fer, le bronze ou le cuivre.

Désireux de perfectionner son art, il se mit à escorter les caravanes destinées aux forgerons. S'entraînant durement, il voulait faire en sorte d'intégrer l'ordre. Ses premières demandes furent des échecs. Comme si l'ordre attendait qu'il réalise des exploits de plus en plus forts ! Gunther ne se découragea pas. Il poursuivit son entraînement à l'arbalète et continua à travailler dans sa forge. Finalement, il réussit sa plus grande œuvre.

Suite à la commande d'un prince vodacci, il parvint à réaliser une lame exceptionnelle, une rapière parfaitement équilibrée et dotée de toute sorte d'avantages originaux et pratiques. Cette épée rappelait fortement les fameuses lames du mystère montagnoises et Gunther ne cachait pas qu'il s'était inspiré des travaux de Lemaître pour la réaliser. Désormais, elle orne la ceinture du prince Giovanni Villanova. Celui-ci l'a fait épaissir par sa propre femme et elle lui permet d'asseoir sa réputation de maître escrimeur.

Une semaine plus tard, Gunther recevait la visite de trois hommes encapuchonnés. Les trois appartenaient aux Nibelungen et lui proposèrent d'intégrer leur ordre. Le jeune homme ne se fit pas prier et disparut avec eux dans les montagnes. Deux ans plus tard, il réapparait pour la première fois dans son village natal. Endurci, plus sombre, il était devenu un véritable Nibelung. Mais un Nibelung particulier.

Car si Gunther est un forgeron exceptionnel, on le retrouve souvent sur les routes d'Eisen. Il explore le pays et observe les effets de la guerre de la Croix. Navré de voir le vieux dragon ainsi abattu, le forgeron cherche les solutions pour relever le pays. L'ordre souhaite sortir un petit peu de sa neutralité car l'Eisen ne peut rester comme ça. Par ailleurs, Gunther enquête également sur l'armure de l'Imperator et sur les autres forgerons de Théah.

Concernant l'armure, il a déjà pu vérifier que la plupart des pièces étaient encore en possession des différents Eisenfürst. Par contre, il lui manque encore quelques éléments. Même si à la suite d'une exploration attentive et minutieuse des Drachenbergen, il a pu localiser le bouclier. Bien sûr, celui-ci est totalement inaccessible puisqu'il est caché dans la cité fantôme de Yarlik mais Gunther compte bien trouver un moyen de s'en emparer. Il pense savoir comment car il a entendu parler du Drache emprisonné en Ussura. Peut être que la vieille créature voudra bien lui donner quelques indications.

Par ailleurs, il s'est également mis en quête des diverses techniques de forges. Fasciné par le travail des lames du mystère montaginoises, il cherche à acquérir des informations sur leur créateur mais aussi et surtout sur ses techniques. Prochainement, il doit se rendre en Montaigne. Dernièrement, il a exploré les Marches des Highlands et a longuement discuté avec une vieille ermite nommée Connie MacDonald. Celle-ci lui a parlé du clan perdu des McEachern et de leur art particulier. Gunther a vu quelques similitudes avec les techniques des Nibelungen et commence à discerner des liens entre les armes en fer froid et le Dracheneisen. Comme si les deux métaux avaient une origine commune ?

Dans les Highlands, il a également rencontré une étrange jeune femme : Bonnie McGee. Elle l'a fortement impressionné par sa pugnacité et son courage. Il sent que bientôt, son ordre va avoir des liens bien plus forts avec elle. Mais pour l'instant, il préfère la laisser grandir. Son expérience le prouve, c'est l'attente qui est la meilleure solution. Rien ne sert de s'impatiser, tout finit toujours par arriver.

En attendant, il se trouve en Montaigne, dans la ville de Crieux, sur la piste de Lemaître. Il a rencontré des gens de la Guilde des forgerons vendelars et ceux-ci semblent avoir des informations importantes. Il doit aussi voir les explorateurs car il aimerait bien confronter ses théories aux leurs.

Interprétation

Gunther est un homme brut.

Brut car il ne s'embarrasse jamais de fioritures, ses années chez les Nibelungen lui ont prouvé l'inutilité de concepts comme l'apparence ou l'étiquette. Quand il souhaite dire quelque chose, il le dit. C'est tout.

Brut car il est foncièrement honnête. Gunther exècre le mensonge et la tromperie et préfère toujours dire la vérité. Même s'il est tout à fait apte à mentir ou à déformer la vérité, il se contente d'être direct. Le plus souvent, les gens sont tellement habitués à ce qu'on essaye de les tromper qu'ils vont eux même s'enfoncer dans leurs idées fausses.

Brut car il est fort. Gunther est un combattant émérite, peut être le meilleur de son ordre. C'est pour cette raison qu'il a été désigné pour cette mission hautement stratégique.

Mais il est aussi capable de faire preuve de finesse et de douceur. Lorsqu'il rencontre un enfant, il se transforme totalement, devenant prévenant et attentionné. Les enfants sont l'avenir du monde et ne doivent pas subir les malversations des adultes. Et Gunther y veille, mieux vaut ne pas maltraiter un enfant en sa présence.

Enfin, Gunther est aussi un érudit. Les archives de son ordre regorgent de textes anciens sur les différentes sortes de civilisations syneth, sur l'histoire des Drache, des Tesseran et de leurs congénères. Et Gunther les a presque tous lus.

Une rencontre avec lui devrait se passer en Montaigne et être un vrai bol d'air pour des héros habitués aux intrigues biscornues. Passé le premier moment de flottement, ils s'apercevront que Gunther peut être un précieux allié. Même s'il a ses propres buts, il fera toujours en sorte d'aider de son mieux ce qui lui ont rendu un service. Mais gare à ceux qui tentent de le tromper !! Si Gunther est un homme calme, mieux vaut ne pas encourir sa colère. Comme celle de la terre, elle est lente à venir mais peut s'avérer impitoyable.

Apparence

Un colosse. Gunther est différent de la plupart des eisenors. Contrairement à eux, il mesure un bon mètre quatre-vingt cinq et arbore une musculature puissante, longuement façonnée par ses années passées dans les mines et les forges. Il se rase le crâne, ne laissant qu'une fine couche de cheveux blonds, ce qui le fait ressembler à un bagnard évadé et accroît l'impression de malaise qu'il dégage. Enfin, il a de grands yeux bleus profondément enfoncés dans un visage buriné par les intempéries et la chaleur. Ce cocktail lui donne une certaine aura vis à vis de ses interlocuteurs. Personne ne cherche à le provoquer.

Depuis qu'il a quitté les Monts Drachenbergen, il s'efforce de paraître plus civilisé. Même si ça lui est très difficile. Il se rase donc assez fréquemment et fait attention à ce que ses vêtements soient propres. Sous son long manteau de laine marron, il porte des chausses de cuir et une large chemise blanche et tâchée par la suie. Son lourd marteau de Nibelung pend à son côté et une arbalète de taille impressionnante orne son dos. Quand on le voit pour la première fois, on a l'impression de se retrouver face à un quelconque mercenaire désargenté et pas en compagnie d'un membre émérite d'un ordre prestigieux.

Secrets

En raison de sa franchise et de son intégrité, Gunther n'a guère de secrets personnels. Par contre, la mission qu'il accomplit pourrait avoir des conséquences dramatiques sur l'équilibre de Théah.

En effet, Gunther s'est lancé sur la trace des plus grands forgerons de l'histoire. Depuis les McEachern jusqu'aux sorcière de la destinée vodacci. Il cherche à compiler dans un codex,

toutes les fois où des hommes ont réussi à créer des armes exceptionnelles. Et il s'est rendu compte que la plupart du temps, ces armes avaient une source commune. Ainsi, il est difficile de ne pas trouver de lien entre le Dracheneisen et les lames en fer froid des McEachern. Comme entre les fabuleuses lames du mystère et les étranges lames épaissies. Gunther a commencé à en tirer quelques conclusions inquiétantes. Si toutes ses technologies semblent de création humaine, elles se singularisent par une intervention étrangère. Grâce à son enquête, il commence à comprendre vaguement les tenants et aboutissants de ceux qui œuvrent derrière le voile. Il compte se rendre prochainement dans la Veche car il pense que certaines réponses pourraient venir de Matushka.

Profil

Gaillardise : 5 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : +34

Arcane : Entier

Epées de Damoclès : Grossier personnage (2 PP) : Gunther passe sa vie dans les monts Drachenbergen. Il n'est pas habitué à se comporter correctement en société.

Langues : Accent eisenor de Hainzl ; Avalonien (N), Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), Théan, Vendelar, Vodacci.

Avantages : Appartenance : Nibelung ; Dracheneisen (Marteau de guerre, plastron de cuirasse, jambières) ; Dur à cuire ; Emérite (Forgeron : +10 à tous ses jets) ; Expression inquiétante (Angoissant : -2g0 sur toutes ses actions sociales sauf lorsque ça tourne à son avantage où c'est +2g2) ; Œil de Faucon ; Résistant à la douleur ; Vétéran.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Hammer (Maître) : Coup puissant (Masse) 5 ; Exploiter les faiblesses (Masse) 5 ; Frappe à deux mains 5 ; Lancer (Masse) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Gunther a les capacités suivantes :

- Il diminue de 10 les blessures légères infligées par la chaleur ou le feu et gagne +1g1 sur ses jets d'encaissement des blessures.
- Il gagne +1g1 aux dommages quand il frappe quelqu'un portant une armure. Ce qui lui permet d'annuler une partie des avantages du Dracheneisen.
- Il gagne +1 en Gaillardise gratuitement.
- **Frappe à deux mains** : Cette compétence permet de frapper à deux mains avec une arme à une main. Il lance alors +1g1 sur ses dommages mais son ND pour être touché est réduit de 10 points jusqu'à ce qu'il reprenne sa position.

Höpken (Maître) : Coup de pommeau (Arbalète) 5 ; Désarmer (Arbalète) 5 ; Tir d'adresse (Arbalète) 5 ; Tir en cloche (Arbalète) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, l'arbalète de Gunther inflige des dommages de base de 4g3, sa portée augmente de 15 mètres (sans compter tir en cloche) et ses malus de distance passent à +5 et 0. Enfin, il peut tirer à chaque action car il gagne +1 en Recharger (ce qui lui fait 6).

Métiers

Antiquaire : Evaluation 5 ; Histoire 4 ; Observation 5 ; Comptabilité 4 ; Marchandage 4 ; Occultisme 5 ; Connaissance des Syrneth 3 ; Examen d'artefact 4.

Chasseur : Déplacement silencieux 4 ; Piéger 4 ; Tanner 5 ; Guet-apens 5 ; Langages des signes 4 ; Pister 5 ; Qui-vive 4 ; Signes de piste 4 ; Survie 5.

Herboriste : Cuisinier 4 ; Diagnostic 4 ; Premiers secours 4 ; Flore 4 ; Connaissance des herbes 5 ; Composées 4 ; Poison 4.

Ingénieur : Architecture 4 ; Mathématiques 5 ; Rédaction 4 ; Fonderie 5 ; Sciences de la nature 4 ; Bricoleur 5 ; Dessin 4.

Marchand : Forgeron 5 ; Fabricant d'armes à feu 4 ; Facteur d'arc 5 ; Serrurier 5 ; Tonnelier 5 ; Sens des affaires 4.

Prospecteur : Fouille 5 ; Sens de l'orientation 4 ; Conduite d'attelage 4 ; Débrouillardise 4 ; Jouer 4 ; Narrer 4 ; Potamologie 4.

Recruteur : Comportementalisme 4 ; Sincérité 3 ; Calcul 4 ; Corruption 2 ; Equitation 3 (ND 32, 7g4).

Entraînements

Arbalète : Tirer 5 ; Recharger 6.

Athlétisme : Jeu de jambes 3 (ND 27, 7g4) ; Escalade 4 (ND 35, 8g4) ; Vitesse 3 (ND 32, 7g4) ; Lancer 4 ; Pas de côté 4 ; Soulever 5.

Bouclier : Parade 2 (ND 30, 6g4) ; Attaque 2.

Masse : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 37, 9g4)

Pugilat : Attaque 4 ; Direct 4 ; Claque sur l'oreille 4 ; Uppercut 4.

Précisions importantes

Dracheneisen : Son marteau de guerre lui permet de lancer un dé supplémentaire quand il s'en sert avec la spécialisation Masse. Sa cuirasse et ses jambières lui donnent 8 points ce qui lui permettent de gagner un bonus de +5 à son ND pour être touché et force ses adversaires à garder un dé de moins sur les jets de dommages.

Nibelung : Il connaît les secrets pour forger le Dracheneisen. Il sait préparer le solvant permettant de corroder le Dracheneisen. Pour plus d'informations, se référer au Guide D'Eisen ou aux Aides de jeu de Geronimo.

Hrodgeir

Traduit de *Swordman's Guild* pages 71, 115 et 116.

Héros

Premier Maître d'armes du style Leegstra ;
Grand Maître Leegstra

Histoire



Hrodgeir n'a pas de nom de famille connu ni de parents à qui le demander. Au Vestenmannavnjar, les histoires orales le concernant et faisant mention de sa grande habileté dans l'école Leegstra remontent à des millénaires. Certains se rappellent avoir rencontré Hrodgeir il y a plus de cinquante ans, et il avait alors le même âge apparent. Certains pensent qu'il est une Rune vivante.

Hrodgeir refuse de répondre à toute question sur ce sujet. Il ne répond qu'au questions qui concerne Leegstra. En tant que scalde doué, il parle souvent par énigme et par référence à des histoires antiques. En dépit de cela, c'est un guerrier très respecté. Hrodgeir accepte tous les défis qui lui sont lancés. Et à ce jour, il est resté invaincu.

Hrodgeir ne quitte jamais sa caverne, qui se situe dans une montagne de l'île de Viddenheim près de Tårn. Alors que d'autres professeurs de l'école Leegstra font du prosélytisme pour la cause vesten, Hrodgeir n'agit jamais ainsi. Il refuse de prendre partie pour les vestens ou la Ligue de Vendel et enseigne ses talents à tout ceux qui se présentent à l'entrée de sa grotte. Quelques-uns ont osé l'accuser d'être un sympathisant de la cause vendelar : Hrodgeir répond systématiquement en les corrigeant et en les laissant ensuite expliquer leur erreur à leurs amis. Il ne tue que s'il y est obligé, mais il le doit parfois.

Apparence

Hrodgeir est un véritable géant, il mesure un peu plus de deux mètres et est presque aussi large que haut. Il arbore une énorme crinière de cheveux gris et une barbe touffue. En dépit de cela, Hrodgeir affiche un âge indéterminable. Il semble être dans la cinquantaine, mais son visage n'a pas les rides qu'il devrait avoir à cet âge et il se déplace avec la grâce et l'agilité d'un homme beaucoup plus jeune. Hrodgeir porte des vêtements de guerrier vesten démodés depuis plus de cent ans. Il garde toujours une hache de bataille dans ses mains afin d'étayer ses dires par un vif mouvement du poignet ou pour expliquer une manœuvre à l'un de ses élèves.

Secrets

Hrodgeir n'est pas une Rune Vivante, mais il partage sa condition, sur certains points, avec Gunrud Stigandsdottir. Grumfather a béni (ou peut-être maudit) Hrodgeir en lui donnant la capacité de comprendre les enseignements de Kyndighet, la rune de compétence. Il y a mille ans, Grumfather dirigea les pas de Kyndighet l'errant vers Hrodgeir en lui donnant la capacité

d'apprendre Leegstra de la part de la Rune Vivante. Hrodgeir n'a jamais su pourquoi Grumfather l'avait choisi. Tout ce qu'il sait c'est qu'il est parvenu à comprendre les enseignements que lui prodiguait Kyndighet et qu'il a été désigné pour les transmettre à d'autres jusqu'à ce que Grumfather en décide autrement.

Grumfather n'a jamais changé d'avis. Hrodgeir découvrit alors qu'il avait cessé de vieillir. Apparemment, Grumfather avait décidé qu'il enseignerait les techniques de Leegstra pendant très, très longtemps. Il n'a jamais reculé face à son devoir, qu'il considère comme une tâche sacrée. Il n'a jamais pris femme, et évite toute relation physique qui pourrait lui apporter un enfant. Hrodgeir n'est pas sûr de ne pas en avoir. Toutefois, s'il peut éviter d'avoir un fils ou une fille qu'il verra dépérir puis mourir alors que lui continuera de vivre éternellement, il le fera. En outre, il a découvert qu'enseigner Leegstra était un travail à plein temps. Il ne manque jamais d'élèves, et parfois, il se demande si ce n'est pas Grumfather lui-même qui les lui envoie.

Hrodgeir doit composer avec le temps. En effet, Grumfather et Kyndighet ne lui ont pas indiqué quoi faire du style Leegstra. Pendant les cent premières années, il l'enseigne uniquement à des vestens, et s'assura qu'eux-mêmes ne l'enseignent qu'à d'autres vestens. Toutefois, Hrodgeir modifia bientôt sa vision des choses, et enseigna ses techniques à des non-vesten. Il était un peu nerveux les premiers temps, mais alors que Grumfather ne le foudroyait pas, ou ne l'ensevelissait pas sous une avalanche, il supposa que son dieu avait approuvé cet enseignement à des étrangers et il cessa tout simplement de s'inquiéter.

Hrodgeir continue aujourd'hui comme il l'a toujours fait. Il n'est pas heureux de la guerre entre la Ligue de Vendel et les vesten et pense que l'enseignement du style Leegstra peut permettre de jeter un pont entre les deux cultures. Il voit la guilde des spadassins comme un moyen d'atteindre cet objectif. Hrodgeir enseigne également les autres écoles vesten : au cours de ses milles années de vie, il a eu amplement le temps de les maîtriser. A l'exception d'Halfdansson, car Hrodgeir a une aversion pour la mer et ne s'en approche jamais.

Profil

Gaillardise : 6	Finesse : 3	Esprit : 4
Détermination : 5	Panache : 4	Réputation : 33

Arcane : Victorieux

Epées de Damoclès : Non assermenté (3 PP) ;

Froideur de l'éternité (4 PP) (cf. *Accident magique* : Eternité).

Langues : Accent vesten de Handels ; Avalonien, Ussuran, Vendelar (L/E).

Avantages : Accoutumance au froid ; Grand ; Appartenance : Guilde des Spadassins ; Dur à cuire ; Nom véritable ; Poigne ferme ; Réflexes de combat ; Résistance à la douleur ; Trait légendaire (Gaillardise) ; Vétéran ; Volonté indomptable.



Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Kjemper (Grand Maître) : Corps à corps (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Mur d'acier (Bouclier) 5, Voir le style 5.

Leegstra (Grand Maître) : Corps à corps (Lutte) 5, Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Siggursdottir (Maître) : Double attaque (Haches) 5, Exploiter les faiblesses (Hache) 5, Fente en avant (Hache) 5, Tourbillon (Hache) 5, Voir le style 5.

Skollyfesson (Maître) : Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Corps à corps (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Urostifter (Grand Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Double parade (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 5, Dressage 4, Guet-apens 5, Observation 5, Piéger 4, Pister 5, Qui-vive 5, Signes de piste 4, Survie (Montagnes) 5, Tanner 4.

Maître d'armes (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Commander 5, Entraîner 5, Galvaniser 5, Guet-apens 5, Intimidation 5, Jeu de jambes 5 (ND : 37), Narrer 5, Observation 5, Pas de côté 5, Premiers secours 5, Qui-vive 5, Recherches 5.

Médecin : Chirurgie 4, Diagnostic 3, Observation 5, Premiers secours 5, Vétérinaire 3.

Scalde : Chant 3, Création littéraire 2, Eloquence 4, Enigmes 5, Galvaniser 5, Histoire 5, Narrer 5.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 4, Course d'endurance 5, Course de vitesse 4 (ND : 40), Escalade 4 (ND : 40), Jeu de jambes 5 (ND : 37), Lancer 3, Nager 3 (ND : 37), Pas de côté 5, Soulever 3.

Bouclier : Attaque (Bouclier) 5, Parade (Bouclier) 5 (ND : 42).

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 3, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 37).

Hache : Attaque (Hache) 5, Lancer (Hache) 5, Parade (Hache) 5 (ND : 42).

Hache à deux mains : Attaque (hache à deux mains) 6, Parade (hache à deux mains) 5 (ND : 42).

Lutte : Casser un membre 4, Coup de tête 4, Etreinte 5, Prise 5, Se dégager 4.

Jacques-Louis de Pau

Héros

Professeur es Porté ; Thalusiai

Histoire



Jacques Louis de Pau est un honnête professeur qui, pendant longtemps, a mené des recherches poussées sur la sorcellerie portée et ses origines. Arpentant les travées des bibliothèques et des archives, il revenait dans sa bonne ville de Vergneux chargé de vieux volumes poussiéreux dans lesquels il se plongeait avec avidité.

Au sein de l'Université de Charousse, on le considérait comme un des professeurs les plus ringards et les plus ennuyeux. Il enseignait l'histoire des religions, matière au combien rébarbative pour les fils et filles d'une noblesse bafouant impunément les principes de ces mêmes religions. Solitaire et timide, il n'était qu'un fantôme au sein du milieu professoral. Et puis un jour, tout changea.

La veille, Jacques Louis était allé une fois de plus se saouler dans une de ses tavernes préférées des bas quartiers de Charousse. Le lendemain matin, la milice fut alertée par sa bonne. La vieille était inquiète car ce n'était pas dans les habitudes de "ce bon professeur Jacques" de découcher. Plus par habitude que par conviction, les miliciens le cherchèrent et finirent par mettre la main sur lui dans un autre quartier de la ville. Il leur raconta une histoire incroyable d'agression et de tentative d'enlèvement et les braves fonctionnaires le crurent et le raccompagnèrent chez lui. Il ne désirait pas porter plainte car les voyous ne lui avait rien pris. Les miliciens le prirent pour un fou et l'abandonnèrent sur le pas de sa porte.

Le lendemain matin, son cours fut révolutionnaire. S'appuyant sur des théories totalement originales et parfaitement hérétiques, ses idées novatrices ne tardèrent pas à lui valoir une assistance conséquente. Bientôt, Charousse bruissait de rumeurs sur l'étrange et salutaire changement intervenu chez ce terne professeur. Jacques Louis publia quelques traités sur la sorcellerie Porté et même les plus grands occultistes et sorciers du pays durent reconnaître que ses idées étaient brillantes. Ils se déplacèrent donc à ses cours.

Ainsi, Jacques Louis entra dans le gotha montagnois. Bientôt, il fut invité dans toutes les soirées nobles afin de développer ses thèses. Sa réputation monta en flèche si bien qu'il fut contacté par un membre de la famille royale : Remy de Montaigne.

On était en 1656 et le cousin de l'Empereur venait de congédier son professeur. Jacques devint son maître. Et grâce à ses cours, Remy pu développer ses dons de Porté à une vitesse faramineuse. Ceci valut une citation au professeur et un financement pour ouvrir sa propre école de sorcellerie.

Désormais, il est bien établi au sein de la haute société montagnaise. Dans ses écoles de Vergneux et de Charousse, il dispense pour une somme modique des cours théoriques et pratique de magie porté. A plusieurs reprises l'Inquisition a tenté de mettre fin à ses jours mais les gardes du corps fournis par Remy ont déjoué tous ses assauts.

La dernière alliée de Jacques Louis est la Marquise noire.

Catherine Arisan Bisset de Verrier s'est même déplacée de son sinistre manoir pour s'entretenir avec lui. Il semble que la noble dame a vu des choses étranges durant son entretien mais ce n'est pas elle qui ira les divulguer.

Depuis 5 ans, il est également membre de la société des explorateurs et a longuement discuté avec Guy McCormick avant que ce dernier ne se lance à la recherche de sa femme (cf. *Flots de Sang*). Au sein des explorateurs, on apprécie son savoir encyclopédique et son audace. Il est un des plus précoces à être devenu compagnon de l'école des bricoleurs synrath.

En clair, Jacques Louis est une sommité de la société montagnaise. Et il semble être heureux. Même si tout le monde regrette de ne plus voir sa délicieuse bonne dans le quartier. Mais la "pauvre femme" se faisait trop vieille et a préféré démissionner. C'est en tout cas la version du professeur.

Il est simplement étonnant qu'elle ne soit pas rentré dans sa famille. Mais après tout, vue la fortune de son patron, elle a du prendre sa retraite dans un lieu paisible et abrité.

Interprétation

Jacques Louis est un professeur célèbre et à ce titre, il se comporte comme tel. Il est exigeant, bavard et affable. Quand on le rencontre, on se sent tout de suite à l'aise même si des héros ayant quelques griefs contre la sorcellerie pourront se sentir mal à l'aise en sa présence.

Seule petite incongruité, il se débrouille toujours pour ne pas être face à une bougie. Ainsi, rare son ceux qui ont vus son ombre.

Enfin, il ne faut jamais oublier que Jacques-Louis n'est pas humain. Il a donc tendance à réagir de manière totalement disproportionnée dans certaines situations. En particulier lorsque des gens "bien intentionnés" se mêlent d'un peu trop près de ses affaires. Ils rejoindront la bonne, au trente-sixième sous-sol des catacombes.

Apparence

Jacques Louis a tout de l'érudit : une bonne tête d'honnête homme, de rares cheveux blancs, des yeux noirs brillants de convoitise dès qu'on parle d'occultisme et un corps taillé pour toute sorte de choses sauf le combat.

Il s'habille de vêtements modestes mais meuble sa demeure avec beaucoup de goût. Il faut dire qu'il en a les moyens vus les cadeaux royaux que lui font ses "élèves".

Secrets

Jacques Louis n'a pas beaucoup de secrets hormis qu'il est un visiteur !

Le malheureux professeur a rencontré bien pire qu'une simple bande de malandrins lorsqu'il est sorti de la taverne. Il est tombé sur une horreur insectoïde échappée de derrière la barrière et qui l'a sauvagement assassinée avant de le défigurer et de lui voler son apparence. Depuis, celui qui enseigne avec tant de talent n'est autre qu'un des monstres contre lesquels luttent nombre de sociétés secrètes.



Il n'a pas d'autres buts que la destruction de la barrière sidhe qui emprisonne ses frères à l'extérieur.

Il est également en contacts avancés avec Catherine Arisan Bisset de Verrier puisqu'elle est peut-être la seule à soupçonner sa véritable identité. Mais ce n'est pas elle qui ira le dénoncer.

Les Kreuzritter s'intéressent de plus en plus à lui, même s'ils ne soupçonnent pas encore sa véritable identité. Ils ont décidé de l'observer plus attentivement et envisagent de plus en plus la possibilité d'un "accident".

Profil

Gaillardise : 6 Finesse : 5 Esprit : 8
Détermination : 6 Panache : 4 Réputation : +40 / -130

Arcane : -

Epées de Damoclès : Véritable identité (4 PP) : Jacques Louis de Pau est en réalité un Thalusaï, un des membres de cette redoutable race Syneth qui firent dons de la sorcellerie aux humains ;

Froideur de l'éternité (4 PP) (cf. *Accident magique : Eternité*).

Langues : Accent montagnais de Pau ; Avalonien (L/E), Cymrique (L/E), Eisenor (L/E), Montagnais (L/E), Teodoran (L/E), Thalusaï (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Société des explorateurs ; Artefacts syneth (Bague de déguisement, Collier vocal, dague à lentille, deux accumulateurs de lumière) ; Flegmatique ; Orateur ; Publié ; Relations : Remy de Montaigne, Catherine Arisan Bisset de Verrier ; Serviteurs (Escrimeurs) ; Titulaire ; Université ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Bricoleur Syneth (Compagnon) : Domae 4 ; Drachen 4 ; Setine 5 ; Tesseran 4 ; Thalusaï 5.

En tant que compagnon, Jacques Louis a les capacités suivantes :

- Il peut réparer le matériel Syneth : Le ND de base est de 30 et il faut mettre une augmentation supplémentaire par pièce manquante. Il peut aussi recharger un artefact, là encore, le ND est de 30. enfin, il bénéficie d'une augmentation gratuite à tous ses jets de Bricolage ;
- Il peut modifier un artefact Syneth, il choisit un artefact connu comme "base" et le ND pour le modifier est de 30. il combinera ainsi deux artefacts. On ajoute une augmentation au ND par pouvoir supplémentaire et par race (Setine, Domae) supplémentaire.

Chariots de Thespis (Maître) : Marquer (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Jacques Louis a les capacités suivantes :

- Il peut utiliser un dé d'héroïsme pour reproduire un jet de compétence physique lié à un entraînement. Ce dé est utilisé lors de la phase où est fait le jet de compétence ;
- Il peut utiliser un dé d'héroïsme pour reproduire le résultat d'un jet de combat. Ce dé est utilisé lors de la phase où est fait le jet de combat ;
- Il peut utiliser un dé d'héroïsme pour reproduire une technique d'apprenti d'une autre école d'escrime qu'il a déjà observée auprès d'un maître. Et vu qu'il connaît Remy de Montaigne, il en a observé des styles. ^_^

Métiers

Antiquaire (Maître, +0g1 à tous ses jets de compétences de cette spécialisation) : Evaluation 5 ; Histoire 5 ; Observation 5 ; Connaissance des syneth 6 ; Marchandage 5 ; Occultisme 5.

Archéologue : Connaissance des pièges 5 ; Examen d'artefact 5.

Barde : Chant 1 ; Etiquette 5 ; Eloquence 5 ; Connaissance des Sidhe 6 ; Enigmes 5 ; Diplomatie 5 ; Galvaniser 2 ; Héraldique 5 ; Trait d'esprit 5.

Bateleur : Comédie 5 ; Comportementalisme 5 ; Mémoire 5 ; Narrer 5.

Courtisan : Mode 4 ; Danse 2 ; Héraldique 4 ; Intrigant 5 ; Cancanier 5 ; Sincérité 5 ; Pique-assiette 5 ; Jouer 5.

Erudit (Maître, +0g1 à tous ses jets de compétences de cette spécialisation) : Mathématiques 5 ; Recherches 5 ; Philosophie 5 ; Occultisme 6 ; Droit 4 ; Astronomie 5 ; Théologie 5.

Espion (Maître, +0g1 à tous ses jets de compétences de cette spécialisation) : Déplacement silencieux 5 ; Filature 5 ; Fouille 5 ; Séduction 4 ; Corruption 4 ; Falsification 5 ; Dissimulation 5 ; Déguisement 5 ; Interrogatoire 5 ; Poison 5.

Professeur (Maître, +0g1 à tous ses jets de compétences de cette spécialisation) : Création littéraire 5 ; Bricoleur 5 ; Sciences de la nature 5 ; Rédaction 5 ; Entraîner 5.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 5 (ND 42) ; Escalade 5 (ND 47) ; Vitesse 5 (ND 47) ; Lancer 5 ; Sauter 6 (ND 50) ; Nager 3 ; Roulé-boulé 5 (ND 47) ; Pas de côté 5 ; Acrobatie 5 (ND 47).

Chitine : Parade 5 (ND 47)

Combat de rue : Attaque 5 ; Attaque (Armes improvisées) 5 ; Coup à la gorge 5 ; Coup de pied 5 ; Coup aux yeux 5 ; Parade (Armes improvisées) 5 (ND 47).

Couteau : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 47) ; Lancer 5.

Escrime : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 47).

Jorge Vasquez de Grijalva

Vilain

Gourou de Los Discipulos del Fuego ;
Sorcier El Fuego

Histoire



Jorge est né dans une petite famille noble de la province de Gallegos. Onzième enfant d'une fratrie qui en comptait seize (de la même mère !), il n'avait aucune chance d'hériter des terres familiales. D'autant que son père avait pris la regrettable décision de les fractionner entre les quatre aînés de la famille ! La surface de leur

terre était pourtant déjà si faible qu'ils n'étaient pas loin d'être des paysans.

Aussi, Jorge se tourna-t-il vers la religion vaticine, qui avait toujours fait si bon accueil aux membres de la petite noblesse désargentée de Castille. Et donc, âgé de treize ans, voici le jeune Jorge qui entre au pensionnat vaticin de San Gustavo. Là, on lui enseigne les saintes écritures et toutes les bontés dont a fait preuve Theus à l'égard du genre humain.

Elève zélé, Jorge intègre ensuite le séminaire afin de devenir prêtre. Sortant premier de sa promotion, il choisit de devenir missionnaire afin de porter la parole des prophètes aux infidèles, afin qu'ils découvrent les bontés de Theus comme lui les découvrit dans ses jeunes années.

On l'envoya alors dans la Sierra de Hierro afin qu'il ramène dans le droit chemin, tous les hors-la-loi qui s'y étaient réfugiés. Mais tout ne se passa pas aussi bien qu'il le pensait. Ces hommes meurtris par la vie se moquaient bien des saintes paroles de Jorge et n'hésitaient pas à l'insulter, voire le violenter.

Et ce qui devait arriver, arriva. Un jour, la moutarde finit par lui monter au nez et il eut un geste violent envers l'un de ces païens. Lors d'une veillée autour d'un feu de camp, alors qu'il conversait avec un jeune homme réceptif à ses paroles, Jorge fut violemment projeté en avant dans les flammes. "Laisse mon fils tranquille ! Sodomite ! Les tiens lui ont déjà fait assez de mal !" cria l'homme. Mais Jorge n'entendit jamais ces paroles, il était dans le feu ! Et il n'avait pas mal !

Là, la colère le submerge, il se relève, ses vêtements ne brûlent même pas, il ramasse des flammes comme on prend un caillou et les lance sur l'infidèle. Ce dernier s'enflamme alors comme une torche et Jorge se réjouit d'avoir enfin laissé libre court à sa colère ! Ses pupilles sont maintenant rouges...

Il se rend alors compte du mal qu'il vient de faire au vieil homme... et il bascule dans la folie... Il aurait dû être l'aîné, il aurait dû hériter du domaine familial à la place de ses frères incompetents, il aurait dû naître dans une famille plus prestigieuse, l'église aurait dû reconnaître ses mérites et le nommer évêque ! Voire cardinal ! Avec les pouvoirs qu'il possède...



Benj

Jorge se tourne alors vers les hors-la-loi et prend la parole : "On vous a toujours menti ! Parmi vous, il y a des personnes qui ne craignent pas les flammes ! Elles ne sont pourtant pas vouées aux abîmes de Légion ! Le feu est l'œuvre de Theus ! Regardez le Troisième Prophète, c'est lui qui alluma El Fuego Sagrado, même s'il vous a ensuite persécuté ! Il n'avait pas compris le message de notre seigneur, moi si ! Suivez-moi et nous ferons de nos croyances le renouveau de l'église vaticine !"

A partir de ce moment là, Jorge va créer la secte connue ensuite sous le nom de *Los Discipulos del Fuego*, les disciples du feu.

Il s'agit d'un groupe de hors-la-loi qui pratique ses rites en altitude, au cœur de la chaîne montagneuse de la sierra de Hierro, en Castille. Sous l'influx spirituel du charismatique Jorge Vasquez de Grijalva, les Discipulos del Fuego (disciples du feu) ont réconcilié l'enseignement des Prophètes avec un symbole jadis révérend de leur héritage : la sorcellerie El Fuego Adentro. Grijalva et ses adeptes croient que le feu, depuis la simple étincelle, jusqu'à la salle d'El Fuego Sagrado, en passant par les éclairs, est l'ultime manifestation de Theus. Leurs rites religieux, mariages et baptêmes compris, incorporent donc le feu, sous une forme ou une autre – ce qui a quelquefois eu des conséquences

dramatiques. Les Discipulos del Fuego pensent que le Quatrième Prophète sera capable de se transformer en un être uniquement composé de flammes et de purifier le monde. Ils prient avec ferveur pour son avènement.

Interprétation

Jorge Vasquez de Grijalva est un fou. Il a basculé complètement dans la folie le jour où il a tué ce vieil homme dans un accès de colère. Theus n'a pu permettre qu'il ne fasse une telle chose que si le feu est son outil pour punir les infidèles ! Jorge en est sûr. C'est un homme prêt à tout pour faire aboutir ses idéaux.

Des héros le rencontrant devraient avoir des sueurs dans le dos. Il tentera tout d'abord de les convertir à sa foi, mais s'ils refusent de suivre ses enseignements, sa colère peut être terrible et les héros devraient le sentir.

Apparence

Jorge Vasquez de Grijalva est un bel homme d'une quarantaine d'années à la peau mate, aux yeux, barbe, moustache et cheveux marrons et à la musculature bien découpée. Il porte la plupart du temps des robes imitant celles de l'église du vaticine, mais de couleurs rouges, jaunes et oranges.



Secrets

Sorcier El Fuego Adentro, Jorge Vasquez de Grijalva a réussi à réconcilier sa foi en Theus avec sa magie hérétique, les combinant pour créer les croyances de la secte *Los Discipulos del Fuego*. Maître incontesté de cette secte, il multiplie, à l'heure actuelle, les actions contre les pèlerins se rendant à la caverne d'*El Fuego Sagrado* afin de discréditer la religion vaticine dans la région et de s'attirer des fidèles supplémentaires. Il ne reculera devant aucun acte pour augmenter son pouvoir et faire de sa religion la nouvelle église du vaticine.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 5
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -58

Arcane : Impitoyable

Epées de Damoclès : Crise de Religion (3 PP)

Langues : Accent castillien de Gallegos ; Acragan (L/E), Castillien (L/E), Montaginois, Théan (L/E), Vodacci.

Avantages : Accoutumance à la chaleur ; Appartenance : Los Discipulos del Fuego ; Education Castilliane ; Expression inquiétante (Laid) ; Grand ; Noble ; Orateur ; Université.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

El Fuego Adentro (Maître sang pur) : Combustion 5 ; Concentration 5 ; Extinction 5 ; Portée 5 ; Tours : Allumer un feu 5, Lame enflammée 5, Jet de flammes 5, Lucioles 5, Serpent de feu 5, Oiseau de feu 5.

Gallegos (Compagnon) : Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Feinte 5, Riposte 5, Marquer 5, Voir le style 4.

Métiers

Artificier : Forgeron 3, Calcul 4, Mèches 4, Poison 3, Sciences de la nature 5, Tonnelier 2.

Courtisan : Danse 2, Diplomatie 2, Eloquence 5, Etiquette 2, Héraldique 2, Jouer 3, Mode 2, Observation 3, Politique 2, Séduction 4, Sincérité 2.

Erudit : Calcul 4, Droit 2, Héraldique 2, Histoire 4, Occultisme 3, Philosophie 4, Sciences de la nature 5, Recherches 4, Théologie 4.

Estudiant : Calcul 4, Contact 2, Débrouillardise 3, Droit 2, Héraldique 2, Histoire 4, Jouer 3, Occultisme 3, Orientation citadine (Malaca) 3, Philosophie 4, Recherches 4, Sciences de la nature 5, Théologie 4.

Explorateur : Cartographie 3, Déplacement silencieux 2, Diplomatie 2, Equitation 4 (ND : 32), Observation 3, Perception du temps 3, Sens de l'orientation 3, Survie 3, Qui-vive 2.

Missionnaire : Comportementalisme 2, Diplomatie 2, Eloquence 5, Narrer 3, Observation 3, Philosophie 4, Premiers secours 2, Survie 3, Théologie 4.

Moine : Calligraphie 1, Chant 2, Création littéraire 3, Philosophie 4, Recherches 4, Premiers secours 2, Tâches domestiques 2, Théologie 4.

Entraînements

Athlétisme : Acrobaties 2 (ND : 27), Amortir une chute 2, Course d'endurance 2, Course de vitesse 3 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 30), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 2, Pas de côté 2, Roulé-boulé 2, Sauter 3 (ND : 30), Soulever 2.

Escrime : Attaque 4, Parade 5 (ND : 35).

Armes à feu : Attaque 4, Recharger 1.

Cavalier : Equitation 4 (ND : 32), Sauter en selle 2, Voltige 2.

Kheired-Din

Traduit de *The Pirate Nations* pages 58 et 59, de *Crescent Empire* pages 68, 69, 110 et 111, repris de *Flots de Sang* pages 140 et 141 et adapté pour certains éléments.

Vilain

Chef des Corsaires Croissantins

Fanatique religieux victime des Setine

Histoire



Kheired-Din a toujours été un fervent dévot de la Patika et du Deuxième Prophète, mais il lui fallut effectuer un séjour dans une ruine syneth de l'Empire du Croissant pour passer au rang de fanatique. Son groupe et lui tombèrent dans une sorte de piège qui réduisit ses compagnons à quelques tas de cendres et inscrivit un tatouage sur son front. Nul ne saurait dire pourquoi le piège l'épargna, mais il ressortit des ruines affirmant que le Prophète s'était adressé à lui. Il renonça à ses liens passés et se décida à "faire entrer le monde dans un nouvel âge".

Tout cela se déroula il y a une vingtaine d'années. Depuis, il a fait des Corsaires une puissante force navale et dispose désormais de nombreux artefacts syneth. Kheired-Din hait la sorcellerie telle que les hommes la pratiquent mais voit les artefacts syneth comme une bénédiction des Prophètes. Il a passé les deux dernières décennies à chercher à comprendre leurs mystères et croit aujourd'hui qu'il en a finalement découvert les secrets. Il entend faire surgir Cabora de la profondeur des flots, puis utiliser ses pouvoirs pour que la Septième Mer se déverse sur Théah. Sa quête la poussé au-delà des limites du raisonnable, et la majeure partie de son équipage fait montre du même fanatisme que lui.

La révolte menée par Espera lui infligea un sévère revers de fortune. Il perdit un grand nombre de ses hommes lors de l'attaque et manqua des ressources nécessaires à la poursuite de sa quête un temps durant. Quand bien même, sa ferveur reprit le dessus et l'alliance conclue avec Guy McCormick lui permit de poursuivre sa sainte croisade. Pour plus de détails, reportez-vous au supplément *Flots de Sang*.

On en sait peu sur ses origines, ou même son âge véritable, mais il est certain qu'il est né en Aldiz'ahali, comme le prouve ses compétences exceptionnelles en matière de navigation et le petit tatouage d'étoile bleue qu'il arbore à l'intérieur du poignet droit – une coutume pratiquée par les autochtones du sud-est de l'Empire du Croissant de Lune.

Après l'émergence de Cabora, Kheired-Din sera pris d'un grand doute quant à ses certitudes religieuses. Il va entreprendre un pèlerinage personnel dans les sables du désert de Muglak'Kum, laissant ses Corsaires seuls et ses capitaines gérer sa flotte. Ceux qui naviguent sur les mers de Théah redoutent depuis le retour du pirate à la barbe rousse.

Plusieurs Théans ont affirmés avoir terrassé Kheired-Din dans le passé, mais il finit toujours par réapparaître. L'un d'eux le vit même tomber dans un puit de lave, ce qui ne l'empêcha pas de remonter le bout de son nez trois mois plus tard, lorsqu'il se remit à attaquer des villes.

Apparence

Musclé, puissant et facilement reconnaissable parmi ses compatriotes à sa barbe rousse, Kheired-Din ne porte généralement qu'un grand pantalon bouffant qui ne cache rien de sa musculature. Il est complètement chauve et porte sur le front la marque de sa visite de la ruine setine : un tatouage impressionnant avec des formes géométriques étranges. Il affectionne particulièrement les grands cimenterres.

Secrets

En réalité, Kheired-Din doit son immortalité à une exploration d'une ruine setine qui se trouve dans le désert de Muglak'Kum et que les croissantins nomment Tekrala. Avec plusieurs compagnons, il viola ces ruines dans l'intention d'y voler des artefacts syneth pour les revendre. Perdus dans le labyrinthe setine, ses compagnons moururent les uns après les autres, exterminés par les horreurs mécaniques qui peuplent ce labyrinthe. Il se retrouva finalement seul et pénétra dans une salle souterraine. Là, il fut piégé dans cette pièce (un peu comme Staver Siev Aryaov v'Vladimirovich quelques décennies plus tôt). Il l'explora et activa alors malencontreusement un puissant artefact qui lui imprima le tatouage qu'il arbore aujourd'hui sur le front et lui fit revivre la même journée un nombre incalculable de fois.

Seul, au bord de la folie, il se réfugia dans la prière et ce qui devait arriver finit par se produire : il reçut des visions. Il fallait qu'il libère les anges du Deuxième Prophète. Ceux-ci étaient en réalité les syneth bloqués dans une autre dimension. Pour les libérer, il devait collecter un grand nombre d'artefact syneth afin de faire resurgir une île mystérieuse. Bien entendu, cette vision a été "imprimée" dans le cerveau de Din par les setine prisonniers de l'autre côté du Portail et le fait de revivre constamment ce jour est la preuve de leur utilisation de la sorcellerie Tempus Fugit. Ils bénéficient ainsi d'un allié puissant et fidèle voué à leur libération. Une fois sûr qu'il ferait tout pour accomplir sa mission, les setine le "libérèrent" et lui permirent de quitter les ruines, mais avant, ils "installèrent" son âme dans la Croix des Prophètes qu'il portait autour du cou et lui "demandèrent" de la laisser en garde à Kalem le Croyant, un homme qui vit au cœur des ruines, afin de vivre jusqu'à l'accomplissement de sa "mission divine".

Quelle ne fut pas la surprise des coruscites, le peuple au turban bleu, les gardiens des ruines setines, de voir sortir un homme en vie du labyrinthe ! Deux fois en moins de cinquante ans ! Ils s'agenouillèrent et le laissèrent partir.

La suite est connue, il gagna le port le plus proche, rassembla un équipage et partit piller les côtes vodaccis.

Profil

Gaillardise : 4	Finesse : 4	Esprit : 3
Détermination : 4	Panache : 3	Réputation : -44

Arcane : Concentré



Epées de Damoclès : Crise de religion (croit que les Syneth sont les anges de Theus) (3 PP), **Obnubilé** (les ruines syneth) (3 PP), **Recherché** (à travers tout Théah) (4 PP)

Langues : Accent de Dakalan'ya ; Aldiz'baraji ; Castillian ; Tikat-baraji (L/E) ; Montaginois ; Vodacci.

Avantages : Charge (Corsaire) ; Foi ; Grand.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Daphan (Maître) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Coup puissant (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Capitaine : Artillerie navale 4, Cartographie 3, Commander 4, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation A, Logistique 3, Observation 4, Qui-vive 5, Stratégie 5, Tactique 4.

Erudit : Astronomie 2, Calcul 2, Histoire 2, Occultisme 5, Philosophie 4, Recherches 3, Théologie 3.

Forban : Attaque (Escrime) 5, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 32), Escalade 3 (ND : 32), Fouille 3, Gréer 2, Intimidation 5, Nager 3 (ND : 30), Navigation 4, Observation 4, Sauter 3 (ND : 30).

Marin : Cartographie 3, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 32), Escalade 3 (ND : 30), Gréer 2, Nager 3 (ND : 30), Navigation 4, Piloter 4, Sauter 3 (ND : 30), Sens de l'orientation 3.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 3 (ND : 30), Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 30), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 3, Nager 3 (ND : 30), Roulé-boulé 3 (ND : 30), Sauter 3 (ND : 30), Soulever 4.

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 5, Coup à la gorge 4, Coup de pied 4.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 35).

Lutte : Casser un membre 5, Coup de tête 4, Prise 4.

Précisions importantes

Tatouage et Croix des Prophètes : le tatouage que porte Kheired-Din le soigne de 1 blessure grave par heure, même s'il a été tué et que son corps a été réduit en poussière (auquel cas, il réapparaît dans sa cabine, à bord de l'*Enigme des Cieux*). Une croix magique des Prophètes liée au tatouage est caché quelque part dans l'Empire du Croissant de Lune. Din la portait dans la ruine syneth, et elle s'est, d'une façon ou d'une autre, chargée de son énergie vitale. Pour occire Kheired-Din à jamais, il faut la retrouver et la détruire.

Lady Jane Killmarvon

Traduit de l'E-book *Novus Ordum Mundi, The Masters of the Great Game* pages 17 et 18.

Vilain

Noble parvenue

Sorcière Dark Glamour

Histoire



Lady Jane est le membre le plus récent du conseil des treize. Elle s'est doucement élevée dans la société pour être aujourd'hui l'un des courtisans les plus en vue de la cour d'Elaine. Le fait qu'elle soit une femme d'une éblouissante beauté impossible à oublier n'y est pas pour rien, mais c'est également une sorcière Glamour d'un très bon niveau. Elle est la plus belle femme de la cour d'Avalon, s'attirant ainsi l'ire des autres dames. Mais, et c'est sans doute dû à son statut de veuve, les hommes de la cour gardent une distance respectueuse avec elle.

Le mari de Lady Jane était un seigneur discret et calme mais respecté avec des terres fertiles mais une richesse modérée. On suppose qu'il a épousé Lady Jane en raison de sa grande beauté, car elle possédait peu de terres et de sang noble. Toutefois, n'importe quelle personne ayant rencontré au moins une fois Lady Jane ne pourra remettre en cause le choix de son défunt mari. En respect pour sa mémoire, peu de personnes osent s'enquérir des causes de cette mort auprès de Lady Jane, mais de l'avis général, il semblerait qu'un unseelie sidhe se soit acharné sur sa famille après qu'ils aient brisé le geas familial.

Apparence

Lady Jane Killmarvon est une dame à la beauté si impressionnante que la plupart de ses interlocuteurs en restent bouche bée (en particulier les hommes). Cette magnifique blonde platine aux grands yeux bleus fait battre le cœur de tous les courtisans de la cour d'Elaine. Mais c'est à double tranchant, elle est en effet si belle qu'aucun homme n'ose réellement l'aborder, pensant n'avoir aucune chance. Ceci n'est pas tout à fait faux, sauf pour qui détient pouvoir ou argent.

Secrets

Ce que peu de personnes savent, c'est que Lady Jane Killmarvon n'était pas noble de naissance. Elle est en réalité la seconde fille d'un marchand de la classe moyenne. Toutefois, elle était née avec un cœur sombre et froid et si elle n'avait pas été aussi belle, peut-être aurait passé une vie tranquille et pacifique au sein de la bourgeoisie locale. Au lieu de cela, elle se rendit compte que les

regards des hommes cachaient de la concupiscence et qu'elle pouvait utiliser celle-ci à son profit.

Jane ne supportait d'être dans une position sociale relativement modeste. Une femme d'aussi belle qu'elle méritait mieux, et elle était décidé à obtenir ce que le destin lui devait.

Elle n'avait aucune chance d'hériter avec trois frères et une sœur plus âgés. Son seul espoir était d'épouser un homme de la noblesse, mais comment pourrait-il épouser une fille aussi modeste qu'elle et qui, de plus, n'avait même pas de dot ?

La seule réponse possible était de se faire passer pour une noble, et, sans terres, la seule issue était d'être une sorcière. On peut ne pas être né avec la sorcellerie Glamour dans le sang et parvenir à en obtenir les pouvoirs en négociant avec les unseelie sidhe. C'est ce que fit Jane. Elle finit par rencontrer un seigneur Sidhe qui accepta de lui donner ce qu'elle désirait en échange du prix du sang. Elle dû prouver ses ambitions en assassinant sa mère et deux de ses frères aînés, mais ce ne fut pas très difficile pour elle. Mais ce n'était pas le seul prix à payer. Elle dû également offrir ses enfants non nés aux unseelie. En effet, si elle avait eu une vie normale, elle aurait donné la vie à trois enfants. Toutefois, ils sont maintenant livrés aux bons (surtout mauvais...) soins des sidhe et parfois Jane entend sa fille et ses deux fils hurlés dans ses rêves. Et elle but ensuite à la coupe d'ombre...

Après un tel prix, elle se consacra entièrement à sa cause. Elle savait que le fils aîné d'une maison noble pourrait être séduit par des regards énamourés, mais que jamais il ne l'épouserait. Aussi tourna-t-elle ses regards vers les cadets des plus riches familles nobles. Elle jeta alors son dévolu sur l'un d'entre eux, un certain Sir Thomas Killmarvon, le quatrième fils d'une famille immensément riche. Elle le poursuivit de ses assiduités et l'assura de sa chasteté, lui assurant qu'il bénéficierait d'elle, de ses charmes et de sa sorcellerie dès qu'il l'aurait épousée. Lorsqu'il fut "ferré", elle passa beaucoup de temps à faire en sorte qu'il ne puisse plus lui échapper, qu'il soit si amoureux d'elle qu'il ne pourrait vivre sans elle, tout en s'assurant à chaque étape qu'une place se libérait dans la succession de la famille Killmarvon.

Ellen Killmarvon, la sœur aînée de la famille mourut en couches quelques jours après que le couple ait eu sa première relation physique. Le frère le plus âgé de Thomas mourut lors d'un accident de chasse le mois où Jane rencontrait les parents de Thomas. Le troisième frère dans l'ordre de succession disparut mystérieusement deux jours après que Jane et Thomas eurent annoncé leurs fiançailles. Et la tragédie finale se produisit lorsque Davyd, le dernier frère plus âgé de Thomas, fut tué pendant la guerre de la Croix. Son unité fut attaquée alors qu'il se mettait en route pour assister au mariage de son frère.

Après tous ces morts dans la famille Killmarvon, les gens murmurèrent alors qu'ils avaient été frappés par une malédiction sidhe (cette rumeur fut lancée par Jane grâce à ses talents de Glamour et de courtisane). Ainsi, personne ne s'étonna de la mort du vieux lord Killmarvon. Il mourut d'hypothermie après

avoir chuter de son canot lors d'une ballade sur une rivière. Jane aurait été contente d'arrêter là son chemin sanglant, mais elle découvrit que son mari et sa belle-famille avait un gros problème avec le jeu. La plus grosse partie de la gigantesque fortune des Killmarvon avait été dépensée la nuit dans des parties de cartes effrénées. Quand Thomas commença à accumuler de grosses dettes, Jane décida de faire quelque chose à son sujet.

Mais à ce moment-là, une société très secrète observait ce qu'elle faisait.

La famille Killmarvon avait contracté la majorité de ses dettes envers des agents du NOM, qui siphonnait ainsi discrètement la fortune de l'une des plus riches familles d'Avalon. Ils ne crurent pas en l'histoire de malédiction sidhe et les morts en série dans cette famille les amenèrent à découvrir la duplicité de Jane. Toujours à la recherche d'assassins et d'agents habiles (en particulier à la cour d'Avalon), ils la recrutèrent en échange de l'effacement de sa dette. Elle accepta, et gravit rapidement les échelons du NOM pour atteindre le conseil des treize, dont elle est la membre la plus récente.

Avec deux membres du NOM présents en Avalon, on s'attendrait à ce que Merin Zumer et Lady Killmarvon soient des rivales acharnées mais elles sont en réalité liées par une amitié peu commune. Certains des autres membres du conseil des treize testèrent ses capacités lorsqu'elle intégra ce sérail, Lady Killmarvon fut ravi de leur renvoyer leurs agents par petits morceaux pendant des semaines. Ensuite, ils lui fichèrent la paix.

Avec la grande fortune des Killmarvon maintenant entre ses mains, Lady Jane utilisa ses contacts dans le NOM pour investir et faire fructifier ses fonds de manière à assurer sa position. En tant que noble d'Avalon, elle a également le droit de siéger au parlement de Luthon, où elle use de ses droits avec zèle. La plupart des autres nobles voient derrière cette assiduité l'exubérance de la jeunesse, et pas les motifs plus sombres qui animent en réalité le cœur de Jane.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 4 Réputation : -35

Arcane : Ambitieuse

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent avalonien de High Avalon ; Avalonien (L/E), nés (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Vendelar (L/E).

Avantages : Appartenance : Nom ; Appartenance : Parlement d'Avalon ; Beauté du diable ; Noble ; Séduisante (Beauté divine) ; Relations (informateurs) ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Dark Glamour (Adeptes sang pur) : le prêtre défroqué 4, King Elilodd 4, les chiens de la nuit 4, le chevalier couard 4, Thomas 4.

Note : King Elilodd et Thomas sont des légendes Glamour et non Dark Glamour.

Métiers

Cambrioleur : Connaissance des pièges 1, Crochetage 2, Déplacement silencieux 4, Fouille 2, Observation 4, Qui-vive 2.

Courtisan : Cancanier 5, Danse 4, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 5, Héraldique, Intrigant 5, Jouer 1, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 3, Mode 3, Observation, Pique-assiette 5, Politique 3, Séduction 6, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Erudit : Calcul 1, Corruption 4, Droit 3, Eloquence 2, Histoire 3, Occultisme 4, Philosophie 1, Recherches 1, Sciences de la nature 1.

Escamoteur : Course de vitesse 2 (ND : 15), Discretion 4, Dissimulation 5, Observation 4, Pickpocket 2, Qui-vive 2.

Espion : Corruption 4, Déguisement 1, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 5, Filature 1, Fouille 2, Interrogatoire 2, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 3, Observation 4, Poison 5, Qui-vive 2, Séduction 6, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 2 (ND : 15), Escalade 2 (ND : 15), Jeu de jambes 4 (ND : 15), Lancer 2, Nager 2 (ND : 15), Pas de côté 5.

Cavalier : Equitation 3 (ND : 12), Soins des chevaux 1.

Couteau : Attaque (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 4 (ND : 20).

Pistolet : Tirer (Pistolet) 3.

Lakov

Héros

Nocturne étrange ; Sorcier Gesamtnacht

Histoire



orsqu'un Kreuzritter meurt dans les contrées obscures, il ressuscite vingt-quatre heures plus tard et devient un nocturne. Cela ne se produit que si le chevalier meurt dans des circonstances violentes après s'être trouvé dans l'impossibilité de regagner le monde réel. Tous les nocturnes sont fous et constituent un danger en cas de rencontre. Leurs noms sont prononcés avec crainte par leurs anciens frères afin de garder en mémoire les risques des ombres. Sur les dix-sept nocturnes recensés par l'ordre, une quinzaine est sous la coupe de Judith, l'ancienne Hochmeister devenue ennemie. Mais deux d'entre eux sont totalement indépendants : Alcala et Lakov. Si Alcala est dangereux à cause de son fanatisme amoureux (voir page 106 du guide Kreuzritter), Lakov demeure une énigme en raison de sa propension à protéger ses anciens frères. Si les Croix noires connaissaient son histoire, ils chercheraient à le rencontrer. Mais ils préfèrent le tenir à l'écart et Lakov continue à mener ses missions solitaires.

Evgeni Lakov est né en 1522 dans la province de la Veche, en plein cœur de l'Ussura. Dans ce pays protégé par Matushka, on trouve plus de magie Pyeryem que partout ailleurs. Les yeux du petit garçon étaient d'un vert émeraude, signe de prédispositions à la sorcellerie. Il grandit au sein d'une famille de chasseurs et fut très vite mis en contact avec la nature. A 10 ans, lors d'une escapade en forêt, il rencontre une étrange vieille femme qui lui demanda de l'aider à retrouver sa demeure. Evgeni était un brave garçon et il aida cette malheureuse. Il disparut pendant 10 jours et on le crut mort, dévoré par une des bêtes qui peuplaient la forêt.

En fait, Evgeni ramena Matushka chez elle. La vieille mère Hiver avait remarqué le garçon et l'observait depuis sa naissance. Sentant des dons exceptionnels en lui, elle avait décidé de le rencontrer. Pendant dix jours, Evgeni séjourna dans le royaume du dixième cercle (page 48 du guide d'Ussura) et dialogua avec les rois des animaux. Il acquit la finesse indispensable pour devenir un puissant mage Pyeryem. Durant son séjour, il rencontra un loup étrange. Evgeni et lui parlèrent longtemps et à la fin, l'animal lui fit une promesse : *"Un jour, nous combattrons dans le même camp."* Cet animal était singulier par le dessin de sa fourrure. Ses pattes, sa queue et ses oreilles avaient des extrémités grises. Il avait aussi l'habitude de ne pas respecter les décisions du roi des loups. Comme s'il se méfiait de lui !

A son retour, Evgeni fut accueilli comme un héros. Pour tous ses compatriotes, survivre pendant dix jours dans la forêt était un exploit, surtout à son âge. Mais au lieu de profiter de sa notoriété, il se consacra à la protection des bois et de leurs habitants. Arpentant les chemins, Evgeni devint bientôt le plus grand connaisseur des lieux. On commença à raconter des histoires sur son compte. Non content de parler avec les animaux, il semblait

les dominer et même être leur ami. Contrairement aux autres sorciers, ses dons ne se limitaient pas une petite dizaine de formes animales. Evgeni les possédait toutes mais utilisait le plus souvent sa forme de loup aux pattes et oreilles grises.

En 1542, il décida d'entamer un tour de l'Ussura. Pendant deux ans, il explora chaque région de son immense pays natal, examinant le mur du feu, chevauchant avec les Kosars, voyageant avec les fidhelis et discutant même avec Koshei. A son retour, il était différent et retourna voir Matushka, il eut une longue discussion avec la vieille dame. Il ne pouvait plus se contenter de rester dans la forêt, il avait besoin d'arpenter le monde, de comprendre ses mystères mais aussi et surtout de rencontrer d'autres humains. Matushka lui donna la permission et promit de veiller sur lui durant son voyage.

Il partit donc pour l'Eisen, n'emmenant avec lui que quelques affaires et son compagnon à quatre pattes, un curieux loup à la fourrure noire et aux pattes grises. Quand on lui demandait pourquoi cet animal le suivait, il répondait : *"La Mère veille sur moi. Il est mon protecteur."* Pendant 10 ans, Evgeni perdit trois fois son loup. Chaque fois, il retrouvait un louveteau identique qui se mettait à le suivre.

A l'âge de quarante-cinq ans, Matushka lui fit une dernière demande. Il devait se mettre en contact avec un ordre de chevaliers. Ceux-ci avaient des buts voisins de ceux de la Vieille Mère et celle-ci voulait un émissaire parmi eux. Evgeni entra donc en contact avec les Kreuzritter et ne tarda pas à les rejoindre. Ses dons et son dévouement lui valurent de nombreuses distinctions. En particulier, il se vit attribuer l'anneau d'ombre au bout de cinq ans. Ce qui lui coûta ses pouvoirs Pyeryem mais il en était ainsi de la volonté de Matushka. Evgeni servirait de lien entre les deux partis.

Engagé dans la garde fantôme, Lakov explora les contrées obscures, traquant les monstres qui les hantaient. Ses prédispositions lui permirent de développer sa sorcellerie et il devint encore une fois le meilleur dans son domaine. Il était un

combattant émérite, un pisteur brillant et surtout un homme loyal avec ses compagnons et intransigeant avec ses adversaires. Pendant tout ce temps, le loup gris le suivait, essayant de pénétrer avec lui dans les ombres, n'y parvenant pas et hurlant à la mort tant que son maître n'était pas revenu de ses périlleux voyages.

Mais en 1575, tout s'acheva. Epuisé et esseulé, Evgeni combattit une monstruosité issue de la barrière. Refusant d'abandonner, il sacrifia sa vie pour abattre son adversaire et protéger ses compagnons. Ses frères le pleurèrent mais Matushka ne semblait pas attristée par cette nouvelle : *"Il reviendra"* dit-elle au loup gris, *"En attendant, trouve un nouveau maître."*

Effectivement, cinquante ans après, un groupe de chevaliers en péril reçut l'aide d'un nocturne. S'attendant à devoir le combattre, ils furent surpris quand ce dernier les guida jusqu'à une porte pour rentrer chez eux. Depuis, ces interventions se multiplient et les croix noires cherchent une explication. Pour l'instant, ils n'ont rien trouvé de satisfaisant. Mais il y a à nouveau un loup gris dans l'ordre et celui-ci est capable de pénétrer dans les ombres.

Interprétation

Evgeni est un nocturne. Il ne sourit jamais et se contente d'agir avec sauvagerie et talent. Il parle très peu et se contente de prononcer quelques sentences définitives et d'agir. C'est un homme bon mais torturé par son statut de mort-vivant.

Une rencontre avec lui doit être oppressante. Après tout, il représente un des pires dangers que peuvent rencontrer des aventuriers. Et il ne fait rien pour

les contredire.

Apparence

Evgeni est un colosse de plus d'1m90. Comme les nocturnes, il a le teint cadavérique et les yeux profondément enfoncés dans leurs orbites. Mais il n'est pas comme ses semblables car son regard vert est foncièrement différent des orbites noires des autres nocturnes. Par ailleurs, il semble pouvoir se déplacer sans problème entre les deux mondes. Quand il se trouve sur Théah, il



ressemble à n'importe quel jeune ussuran. Même si son visage cireux met mal à l'aise ses interlocuteurs. Le pire, ce sont ses mains, elles semblent bleues par le froid et il a de longs ongles effilés.

Secrets

Evgeni est un mystère. C'est un nocturne mais il peut passer de l'autre côté des ombres. En fait son séjour dans le royaume des animaux l'a privé d'une partie de son âme. Il n'était plus tout à fait humain quand il entra au sein de l'ordre. C'est cette nature animale qui l'a sauvé de la folie. Evgeni pense qu'il est encore vivant et qu'il doit continuer à défendre la barrière contre les visiteurs. Tant que son âme sera duale, il ne pourra faire autrement. Et comme il était le seul à pouvoir se transformer en loup gris, sa portion d'âme est bien protégée. D'autant qu'elle fait aussi partie des Kreuzritter. Si les yeux de Gris sont si humains, c'est qu'ils contiennent une partie de l'âme de Lakov.

Par ailleurs, Judith et lui se vouent une haine profonde. Il est le seul nocturne que l'ancienne Hochmeister n'arrive pas à corrompre. Et il met un point d'honneur à contrecarrer ses plans. Judith veut le capturer à tout prix car elle veut savoir quel est son secret pour voyager entre les deux mondes ce qui est normalement impossible pour un nocturne.

Enfin, son plus grand secret est son véritable but. Evgeni est la *Sentinelle noire* du dixième royaume, ce grand guerrier en armure noire censé protéger le royaume de Matushka et mener son armée lors de la bataille qui marquera la fin des temps. En attendant, il faut bien qu'il s'entraîne.

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 4 Esprit : 3
Détermination : 7 Panache : 4 Réputation : -75

Arcane : Dévoué

Epées de Damoclès : Froideur de l'éternité (2 PP) (cf. *Accident magique* : Eternité).

Langues : il peut s'exprimer dans toutes les langues sans accent.

Avantages : Baroudeur ; Dur à cuire ; Expression inquiétante (Niveau 3) ; Grand ; Résistance à la douleur ; Vétéran ; Volonté indomptable.

Notes : Evgeni a perdu tous ses autres avantages quand il est devenu Kreuzritter puis Nocturne.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Gesamtnacht (Maître sang pur) : Frisson Instinctif 5 ; Froideur Nocturne 5 ; Regard Ombrageux 5 ; Sombre cicatrice 5 ; Voyage Obscur 5.

Kiriakin (Maître) : Attaque Combinée 5 ; Coup puissant (lance légère) 5 ; Détourner l'attention 5 ; Exploiter les faiblesses (lance légère) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Lakov a les capacités suivantes :

- Il bénéficie de deux augmentations gratuites et de +5 à son ND pour être touché contre un ennemi animal ;
- -10 sur le ND et les défenses actives de son adversaire quand il combat avec son animal ;
- Le maître ou l'animal peut encaisser les dommages à la place de l'autre pour un dé d'action ;
- Attaque combinée : le maître et l'animal agissent ensemble (action en même temps), l'adversaire ne pourra parer le maître (trop occupé par l'animal) qui utilise cette compétence pour attaquer ;
- Détourner l'attention : En réussissant un jet d'attaque avec cette compétence, le maître permet à l'animal de toucher à 5 sur sa prochaine action et sans que l'adversaire ne puisse porter une défense active ;
- Evgeni ne peut plus utiliser la plupart des techniques de cette école et pour cause ! Il n'a plus d'animal avec lui. Mais s'il retrouvait Gris, le duo deviendrait imbattable.

Mortis (Compagnon) : Double attaque (Couteau) 5 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 4 ; Riposte (Couteau) 5 ; Tir d'instinct (Couteau) 4 ; Voir le style 5.

En tant que compagnon, Lakov a les capacités suivantes :

- +5 quand il attaque avec un stylet ;
- Quand il touche un adversaire surpris, les augmentations provoquent +1g1 aux dommages ;
- Tir d'instinct : S'il se fait attaquer et qu'il n'a pas le temps de réagir sans interruption, il peut avancer un de ses dés de 8 pour lancer un couteau et tirer avant si sa nouvelle phase précède celle de son adversaire.

Métiers

Acolyte : Déplacement silencieux 5 ; Observation 5 ; Premiers secours 5 ; Tâches domestiques 5 (*) ; Equitation 2 (ND 27, 5g3) (*) ; Intimidation 5 ; Qui-vive 5 ; Vétérinaire 5.

Assassin : Guet-apens 5 ; Observation 5 ; Piéger 5 ; Poison 4 (*) ; Escalade 5 (ND35, 8g3) ; Filature 4.

Chasseur : Tanner 4 (*) ; Dressage 5 (*) ; Pister 5 ; Survie 5.

Eclaireur : Sens de l'orientation 5 ; Cours d'endurance 5 ; Signes de piste 5.

Veneur : Etiquette 3 (*).

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 5 (ND 30, 8g3) ; Vitesse 4 (ND 32, 7g3) ; Lancer 3 ; Acrobatie 4 (ND 32, 7g3) ; Pas de côté 4 ; Sauter 4 ; Soulever 4.

Couteau : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 35, 8g3) ; Lancer 5.

Lance légère : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 35, 8g3).

Précisions importantes

- Les compétences (*) ne lui sont plus d'aucune utilité, il ne s'en souvient plus, tout simplement ;
- En tant que nocturne, il est insensible à la douleur et ne peut donc pas être sonné.

Ma Taipo

Traduit de *Islands of Gold, the Midnight Archipelago* pages 53 à 55.

alias le Comte Marc-Ange d'Abîme

alias Marcus Tulleus

Vilain

Demi-dieu de My'ar'pa

Histoire



our la plupart, il est un dieu, pour certains c'est un sauveur, pour les autres, c'est un démon. Mais quoi qu'il fut, une chose est certaine... c'est un théan qui s'appelle le comte Marc-Ange d'Abîme. On ne sait pas quand ni comment il est

venu sur l'île de My'ar'pa. Lorsque le premier bateau de la société des explorateurs aborda l'île, il s'y trouvait déjà depuis de nombreuses années. Tout ce qu'il dira est que son navire s'est échoué sur les rochers au nord de l'île il y a des années. Lors de son arrivée, les villageois de l'île n'avaient jamais vu d'hommes à la peau blanche, et dans leur ignorance, ils le prirent pour un dieu venu de loin. Marc-Ange ne vit aucune raison de dissiper leur croyance au cours des années, il a d'ailleurs commencé à beaucoup apprécier son statut de divinité et ce qu'il lui apporte. Il accepte aujourd'hui avec amusement ce statut divin, bien qu'il déteste agir directement avec les "sauvages" qui l'entourent. Alors qu'il explorait l'île, il s'est aperçu qu'en dirigeant l'île en tant que Ka'atupa Rua, les villageois acceptaient mieux son autorité et le rendait lui et sa fille inaccessibles. Il s'est alors isolé dans la tour, en utilisant ses compétences pour éviter les dangers de la forteresse de corail, et en élaborant un itinéraire secret pour se rendre à la tour où il vit. Là, il a confirmé son statut de dieu. Marc-Ange s'est aperçu tout d'abord que ces sauvages étaient mal organisés et complètement ignorant, nécessitant "une main ferme" pour les diriger. Il a lentement transformé des tribus guerrières en une société simple, efficace et unifiée. Il punit ceux qui lui désobéirent et récompensa ceux qui suivaient ses instructions. Pour cette raison, les indigènes écoutent quand Ma Taipo parlent. Aujourd'hui, il est un monarque absolu, un roi dieu quasi immortel dont l'autorité est sans partage. Il intervient rarement directement dans les affaires indigènes, mais lorsqu'il le fait, ses décisions ne sont jamais remises en cause ou ignorées.

Apparence et Interprétation

Marc-Ange est dans la quarantaine. Ses cheveux brun tombent en cascade sur ses épaules, aussi indisciplinés que les vagues de l'océan. En dépit des nombreuses années qu'il a passé dans un environnement tropical, il n'est ni bronzé, ni tanné par le soleil. Son teint de peau semble être pâle à jamais. Son corps est solide et bien charpenté. D'une taille d'environ un mètre quatre-vingt, les épaules larges, les bras et les jambes très musclés démentent la grande agilité dont il fait preuve lorsqu'il se déplace dans la jungle. Les villageois qui sont assez chanceux pour voir son

visage sont fascinés par son œil aux reflets hypnotiques. L'extérieur de son iris est un mélange de gris métallique et de brun qui s'étire vers la pupille. Dans ses moments de fureur, il semble jeter des éclairs comme les dieux savent le faire. Dans les moments de plaisir, les vagues de l'océan semblent danser dans ses profondeurs. Il semble facile à vivre et patient, mais son comportement peut changer du tout au tout en une seconde l'amenant à faire preuve d'une fureur incalculable. Il garde jalousement son isolement. Peu de théans l'ont vu et ils sont encore moins nombreux à parler de cette rencontre.

Secrets

Alors qu'il semble être entre deux âges, Marc-Ange est en réalité beaucoup plus âgé. Il peut remonter sa vie jusqu'aux premiers jours de Numa, avant la venue du Premier Prophète. Marc-Ange, alors connu sous le nom de Marcus Tulleus, était l'un des membres du Sénat Numain. Ambitieux, intelligent et riche, il dirigeait les gens comme si c'était les fleurs de son vaste jardin. Toutefois, il connaissait ses limites et lorsqu'une cabale de sénateurs l'approcha pour qu'ils se joignent au Pacte, il refusa. Tôt ou tard, argumenta-t-il, une telle sorcellerie entraînerait leur chute... et quant à lui, il avait l'intention d'être là pour en ramasser les morceaux.

Lorsque le Premier Prophète arriva à Numa, Marcus observa cette histoire avec curiosité. Comment cet homme simple et mal éduqué pouvait-il tenir tête aux sénateurs et être plus craint par eux que les Négociateurs ? Pendant les souffrances du Prophète, quelques jours avant son martyre, Marcus Tulleus lui rendit visite dans sa cellule. Le sénateur était fier de sa logique et de sa rhétorique et supposait qu'une discussion amicale avec le Prophète lui permettrait d'avoir des réponses à ses questions. Ce qui commença comme une discussion courtoise, cependant, devint bientôt plus agressive et tendue. Tulleus considérait le libre arbitre de l'être humain comme inutile. Aussi longtemps que les gens pourraient être commandés comme ils le devraient, les actions guidées par le cœur et l'âme importeraient peu. Le Prophète était en total désaccord avec cette vision, et avec son habituel calme, détruisit par une logique simple l'argumentation de Tulleus.

"Je n'ai pas besoin de savoir comment l'esclave se sent !" hurla finalement Marcus, désignant un jeune serviteur. "Mais je sais ce qui est le meilleur pour lui ! Ainsi, JE dois décider de ses actes !"

Le Prophète sourit sereinement. "Oh, homme stupide, si tu avais assez d'expérience, tu verrais les choses différemment."

"Il me faudrait plus que l'expérience d'une seule vie pour m'inciter à voir les choses autrement", ricana le sénateur.

Le Prophète acquiesça. "Peut-être pas. Mais je vais te faire un cadeau, je te donne la possibilité de vérifier ta théorie."

Depuis ce moment là, Marcus Tulleus a le pouvoir de commander le corps des gens, les obligeant à faire ce qu'il souhaite. Il s'est également arrêté de vieillir, gagnant une forme d'immortalité, à l'instar de Koschei ou de Kheired-Din. Grâce au cadeau du Prophète, il a pu vérifier ses théories à plusieurs reprises au cours des siècles. Naturellement, ces pouvoirs sont plus une malédiction qu'une bénédiction. Lorsque Numa tomba,

Marcus Tulleus du abandonner sa maison et errer à travers Théah afin de prouver ses théories. Il changea d'identités un nombre incalculable de fois. Il en changeait à chaque fois que ses voisins commençaient à se montrer soupçonneux. Il prit alors l'identité de Marc-Ange d'Abîme – et a vécu près de 1 500 ans – quand les débuts de l'âge des explorations commencèrent. Espérant trouver des réponses sur son état, il réserva sa place sur l'un des premiers navires en partance pour le grand Ouest. Le navire navigua jusqu'à l'atoll de My'ar'pa, et le sénateur immortel s'y retrouva échoué.

Ayant perdu ses illusions et fatigué de son "cadeau", il décida de se retirer dans la Forteresse des Esprits Gardiens. Les légendes sur sa puissance et son statut divin se développèrent, et il utilisa celui-ci pour restructurer la société indigène. Il avait une nouvelle occasion de prouver ses théories au Prophète, ce qui le détourna alors de sa tristesse. Il a même engendré une fille il y a quelques années avec une guérisseuse locale. Lorelei a, depuis, fait sa fierté et sa joie, l'aidant à trouver la paix dans son "Abyse Silencieux" comme il appelle l'île.

Récemment, toutefois, sa quiétude a été mise à l'épreuve. Sa fille est maintenant une femme adulte, élevée dans les histoires merveilleuses de son père sur les terres qui se trouvent au-delà des mers, et elle aspire maintenant à quitter l'île pour explorer le vaste monde de Théah. Ses désirs d'indépendance ont aussi coïncidés avec l'arrivée de navires de la Société des Explorateurs sur l'île. Maintenant, il est en conflit avec son seul parent. Après avoir goûté au pouvoir absolu d'un dieu, il n'a aucune envie qu'elle l'abandonne, et exige d'elle qu'elle reste avec lui dans sa prison tropicale jusqu'à la fin de ses jours. Maintenant qu'il a prouvé ses théories sur son petit monde, il se demande s'il ne pourrait pas les éprouver sur un théâtre plus grand. Il est déchiré entre ces deux décisions.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 5

Détermination : 7 Panache : 3

Réputation : -75 (My'ar'pa) / 0 (Théah)

Arcane : -

Epées de Damoclès : Froideur de l'éternité (4 PP) (cf. *Accident magique : Eternité*).

Langues : Accent numain ; Acragan (L/E), Alto-oguz (L/E), Cymrique (L/E), Haut Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), My'ar'pa, Teodoran (L/E), Théah (L/E), Tirala-baraji (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Accoutumance à la chaleur ; Non lié ; Sens aiguisés ; Trait légendaire (Détermination) ; Volonté indomptable

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Rossini (Compagnon) : Coup puissant (Arme d'hast) 4, Désarmer (Arme d'hast) 4, Exploiter les faiblesses (Arme d'hast) 4, Emprisonner (Arme d'hast) 4, Voir le style 4.

Domination (Spécial)

Marc-Ange peut contrôler de 5 à 7 brutes quand il veut et sans faire de jets.

Alternativement, il peut aussi contrôler 2 hommes de main en même temps en réussissant un jet d'opposition de Détermination contre Détermination de chacun des hommes de main. Il peut également contrôler un héros, un vilain ou un scélérat en réussissant un jet d'opposition de Détermination contre Détermination. Ce pouvoir requiert de lui une concentration totale. Ainsi, à ce moment-là, Marc-Ange est vulnérable à une attaque : ceux qui l'attaquent dans ce moment là bénéficient d'un dé lancé gardé supplémentaire sur leurs jets d'attaque. Cela dure jusqu'à la fin du round qui suit celui où sa concentration a été brisée.

Métiers

Arnaqueur : Comédie 4, Comportementalisme 3, Corruption 2, Déguisement 3, Discrétion 2, Observation 4, Séduction 3, Sincérité 4.

Commandement : Commander 6, Diplomatie 4, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation 4, Observation 4, Qui-vive 3, Stratégie 4, Tactique 4.

Courtisan : Danse 2, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 2, Héraldique 1, Intrigant 5, Mode 1, Observation 4, Politique 6, Séduction 3, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.

Erudit : Astronomie 3, Calcul 3, Eloquence 4, Héraldique 1, Histoire 4, Occultisme 4, Philosophie 4, Recherches 1, Sciences de la nature 4.

Pêcheur : Canotage 2, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 3 (ND : 30), Escalade 2 (ND : 27), Nager 4 (ND : 32), Pêche 3, Perception du temps 2, Sens de l'orientation 2.

Entraînements

Arme d'hast : Attaque (Arme d'hast) 4, Parade (Arme d'hast) 4 (ND : 32), Réception de charge 4.

Athlétisme : Amortir une chute 4, Course de vitesse 3 (ND : 30), Escalade 2 (ND : 27), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 2, Nager 4 (ND : 32), Pas de côté 3.

Cavalier : Equitation 4 (ND : 32), Soins des chevaux 2.

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 32).

Epée à deux mains : Attaque (Epée à deux mains) 4, Parade (Epée à deux mains) 4 (ND : 32).

Précisions importantes

A l'instar de Reis et de Kheired-Din, Marc-Ange doit être utilisé pour donner du relief à une campagne et pas comme un adversaire direct. Il est trop puissant pour que des PJ puissent s'opposer à lui.

Mad Jack O'Bannon

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmares* pages 62 à 64.

Héros

Ardri d'Inismore ; Sidhe à moitié fou

Histoire



n raconte que pour chaque herbe verte qui pousse sur l'île d'Inismore, il y a un héros prêt à verser son sang pour l'abreuver en devant une légende. Chaque hameau d'Inismore a son propre noble chevalier ou cœur vaillant. Mais de toutes les légendes d'Inismore, aucune n'eut davantage de poids sur le destin de l'Inismore que celle du ard'ri. Le roi d'Inismore a une poigne de fer, un tempérament volcanique et un sourire d'aliéné : il est Jack O'Bannon, le troisième O'Bannon à régner sur l'Inismore. Qu'il soit vraiment un homme ou non n'est pas très important ; il est O'Bannon et il fait partie de l'Inismore comme les arbres ou les pierres de l'île.

Il y a bien longtemps, le peuple qui se nommait inish dûl lutter contre les Firbolg qui vivait sur une île verte. Ils finirent par les vaincre et par nommer cette île Inismore, mais les chefs des tribus victorieuses commencèrent à tourner leurs ardeurs belliqueuses les uns contre les autres afin de devenir roi. Toutefois, les inish ne se battirent pas seuls contre les géants ; les sidhe les aidèrent à les vaincre et leur laissèrent une pierre magique comme symbole de leur alliance. La pierre de Fâl ou "Vieille Molly", comme on l'appelle dans les chansons folkloriques, possède le pouvoir de choisir le nouveau souverain légitime d'Inismore parmi ceux qui chanteraient passionnément leurs mérites passés et seraient ainsi capables d'être de grands rois.

Tous les hommes que comptait l'Inismore tentèrent leur chance auprès de la pierre de Fâl, vociférant avec vantardise sur les batailles qu'ils gagnèrent, les enfants qu'ils engendrèrent ou le bétail qu'ils volèrent. Toutefois, quand ce fut le tour de Hugh O'Bannon, il se mit simplement à genou et embrassa doucement la vieille Molly, qui bondit alors en l'air en chantant et pleurant. Ainsi fut couronné le premier O'Bannon. Son règne, toutefois, ne durera que quinze ans. Un jour, il enleva sa couronne, embrassa son épouse, mis son sac sur ses épaules et dit "Je reviendrai" avant de disparaître au loin. Jamais aucun mortel ne le revit. Hugh ne laissait derrière lui aucun héritier et une guerre de succession se déclencha bientôt de laquelle les O'Toole sortirent vainqueurs et s'emparèrent du trône.

Huit cents années s'écoulèrent sous le règne des O'Toole. Les vestens envahirent alors l'Inismore et pillèrent sans vergogne ses richesses et ses femmes. A tel point que l'Inismore finit par devenir un comptoir marchand vesten. Cela dura jusqu'en 1014, lorsque la pierre de Fâl pleura pour la première fois depuis des années. Un O'Bannon était de retour, prêt pour la guerre ! le jeune homme s'empara de la forteresse du ard'ri ; dans un accès de fureur, il tua tous les guerriers du château, y compris le ard'ri et ses alliés vestens. Il rassembla alors le peuple inish et força les vestens à reprendre la mer pour leur patrie. Puis, étonnamment, il se montra magnanime envers ceux qui s'était marié avec des hommes ou des femmes inish : "Jure d'aimer ma mère" leur dit

O'Bannon, "Et je te jure qu'elle t'aimera comme l'un de ses enfants. Maintenant, tu es un INISH !"

Jack régna pendant sept années ; comme la première fois, il fit son sac et disparut à l'horizon. A peine avait-il prononcé les mots "Je reviendrai" que la guerre civile reprenait. Lorsque la poussière des combats retomba, les O'Toole avaient repris le trône d'Inismore et ils s'y accrochèrent pendant les six cents années suivantes.

Puis, il y a dix-huit ans, Molly pleura et chanta doucement, annonçant le retour de O'Bannon. Même les O'Toole l'accueillirent avec joie cette fois-ci, tellement le joug avalonien était lourd à porter et que O'Bannon représentait l'espoir de la liberté pour l'Inismore. Quatre ans de guerres sanglantes plus tard, les armées inish s'emparaient de Carrig, la capitale. Inexplicablement, O'Bannon hésita alors. Les inish craignirent qu'il ne prononce les mots fatidiques "Je reviendrai". Les généraux craignaient une telle affirmation : une fois Jack parti, les avaloniens les écraseraient sous leurs bottes. Alors que personne ne s'y attendait, Jack se rendit alors à Carleon où il jura allégeance à la nouvelle reine d'Avalon, et seulement trois jours plus tard, le roi des Highlands faisait de même.

Depuis ce jour, les inish profitent du plus long règne de O'Bannon jusqu'à ce jour, bien qu'ils se demandent sans cesse quand il partira, à l'instar de ses prédécesseurs. Oubliant cela, ils ont accepté O'Bannon comme l'un d'entre eux, l'aimant comme il est, avec ses défauts. Comme eux, il est insouciant et se fiche des subtilités de la cour ou des règles de la diplomatie ; vous le trouverez plus sûrement dans une taverne du bord de mer, chantant des chants de marin, alors qu'on l'attend à la cour d'Elaine (ou à la sienne, c'est bien là le problème). Même les inish qui ne l'aiment pas considèrent leur dirigeant avec un respect circonspect ; il est aussi connu pour offenser ceux qui n'aiment pas son île en ne les recevant pas personnellement, puis de les enlever avant de les forcer à converser avec lui.

Malgré son charisme, Mad Jack n'est pas parfait, et ses adversaires sont prompts à citer ses vices. Pour chaque légende le dépeignant comme le sauveur du peuple inish, il y en a une autre qui le décrit comme un homme colérique, ou aux désirs si violents qu'il doit les étancher immédiatement. Comme celle de Mad Jack et du meilleur whiskey inish. En effet, O'Bannon apprécie énormément le goût amer du whiskey et est capable de payer des sommes folles pour un tonneau d'excellent breuvage. Un jour, un brasseur connu pour être le meilleur d'Inismore lui apporta un tonneau, qu'il bu d'une seule traite en affirmant qu'il s'agissait là du meilleur qu'il ait jamais bu. O'Bannon ordonna alors la destruction de la brasserie et de ses réserves de whiskey ainsi que la mort du fabricant et de toute sa famille, de sorte que personne d'autre ne puisse goûter cet alcool si exquis.

Une autre histoire horrible à son sujet se passe à l'époque de l'invasion vesten. Tout au début de la guerre, les inish devaient défendre un fort essentiel ; si les vestens parvenaient à le prendre, la guerre serait fini avant même d'avoir commencé. Alors que tout semblait perdu, O'Bannon apparut sur le champ de bataille, défaisant facilement les attaquants vestens. Alors que les acclamations de ses hommes résonnaient toujours dans ses oreilles, il tourna son épée contre les derniers survivants inish et les tua tous, sauf un. "Nous ne pourrions les chasser si nous ne pensons pas pouvoir les vaincre." dit-il au survivant "Et je ne peux mener toutes les batailles à votre place. Je serais trop fatigué" avant de le décapiter.



Apparence

Jack O'Bannon porte de simples vêtements de guerrier. Ses brillants cheveux argentés dégringolent sur son visage, et sa petite barbe ne cache pas les grimaces de son sourire de fou. Habituellement pieds nus, il porte parfois ses célèbres Bottes de Sept Lieux. Ces bottes, un cadeau de sa mère, lui permettent d'apparaître n'importe où en Inismore. De temps en temps, il les prête à quelqu'un qui l'a aidé, mais elles semblent toujours lui revenir. Il dégaine souvent son épée pour appuyer ses affirmations et bien montrer qu'il est un mortel combattant. Des cicatrices parcourent ses bras et son corps, mais la cicatrice qui orne aujourd'hui son front peut se retrouver sur son avant-bras gauche le lendemain. Il quitte rarement l'Inismore, car il y est immortel. Ajoutez à cela son désastreux sens de l'humour et vous aurez compris que ses colères peuvent se transformer en pure violence ; moments dans lesquels il peut décapiter un homme qu'il ne connaît même pas en explosant d'un rire maniaque.

Secrets

En fait, Jack O'Bannon est le fils de Hugh O'Bannon et de la reine du ciel. Alors que la guerre entre Hugh et les Firbolg faisait rage, il se rendit compte qu'il avait besoin d'aide pour les vaincre. Ainsi, il passa un pacte avec la cour des Sidhe : s'ils l'aidaient aujourd'hui alors qu'il en avait besoin, il passerait le reste de ses jours à Bryn Bresail. Son sang-froid impressionna la reine et elle s'arrangea pour que la pierre de Fâl le choisisse comme ard'ri. Quinze années mortelles plus tard, il fut sommé de respecter sa parole ; Hugh su alors qu'il ne reverrait jamais son Inismore tant aimée.

La reine eut également une brève liaison avec l'ardent inish ; et Jack est le fruit de cette union. C'était un enfant turbulent, avec les cheveux de sa mère et le tempérament de son père. Quand il eut atteint l'âge adulte, la reine l'emmena secrètement au fleuve Forgetfulness, afin de le laver de toutes émotions humaines. Malheureusement (ou heureusement ?) sa partie humaine refusa de succomber ; au lieu de cela, toutes les âmes emprisonnées dans le fleuve inondèrent son être, et il sombra dans la folie.

Profil

Gaillardise : 6 Finesse : 6 Esprit : 6
Détermination : 6 Panache : 6 Réputation : 150

Arcane : -

Épées de Damoclès : Froideur de l'éternité (4 PP) (cf. *Accident magique* : Eternité).

Langues : Accent inish ; Avalonien (L/E), Cymrique (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E).

Avantages : Beauté du diable ; Dur à cuire ; Grand buveur.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Glamour (Maître sang pur) : toutes les légendes à 5.

Métiers

Courtisan : Danse 3, Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 1, Héraldique 3, Intrigant 1, Jouer 5, Mode 2, Observation 4, Politique 1, Séduction 3, Trait d'esprit 4.

Chasseur : Déplacement silencieux 5, Dressage 2, Guet-apens 4, Observation 4, Piéger 2, Pister 2, Qui-vive 3, Signes de piste 2, Survie (tous milieux) 5, Tanner 2, Tirer (Arc) 3.

Espion : Déguisement 3, Déplacement silencieux 5, Filature 3, Fouille 1, Observation 4, Qui-vive 3, Séduction 3, Trait d'esprit 4.

Bateleur : Chant 3, Comédie 1, Comportementalisme 3, Danse 3, Déguisement 3, Dressage 2, Eloquence 4, Narrer 3, Séduction 3, Trait d'esprit 4.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 4 (ND : 25), Amortir une chute 4, Course d'endurance 4, Course de vitesse 4 (ND : 25), Escalade 3 (ND : 22), Jeu de jambes 4 (ND : 20), Lancer 4, Nager 4 (ND : 25), Pas de côté 4, Roulé-boulé 4 (ND : 25), Sauter 4 (ND : 25), Soulever 4.

Arc : Facteur d'arcs 3, Tir à l'arc monté 3, Tir réflexe 3, Tirer (Arc) 3.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 3, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 22).

Précisions importantes

Esprit erratique : à chaque fois que quelqu'un essaie de le manœuvrer ou de le commander (via des sortilèges ou le système de répartition), il doit effectuer un jet de Détermination contre un ND de 20. Un succès indique que la tentative échoue.

Légende de Glamour : il peut utiliser la légende de Mad Jack O'Bannon à volonté et sans en payer le coût.

Immunités : O'Bannon est totalement immunisé aux poisons et maladies.

Capacité à disparaître : il peut utiliser sa compétence Déplacement silencieux chaque fois qu'il le désire et tant qu'il peut se cacher derrière quelque chose, quelle que soit la taille de celui-ci, il ne pourra être découvert.

Des deux mondes : O'Bannon est en partie dans le monde mortel et en partie en et sel Bresail. C'est comme s'il avait accès en permanence à un portail entre ces deux mondes. Il peut simplement passer d'un monde à l'autre en faisant un pas, puis réapparaître un peu plus loin, comme s'il se déplaçait par téléportation. Toutefois, il doit passer autant de temps dans chacun des deux mondes. Ainsi, lorsqu'il est resté plus d'un mois dans l'un des deux mondes, il doit effectuer un jet de Détermination contre un ND égal au nombre de mois où il y est resté. S'il échoue à ce jet, il doit immédiatement retourner dans l'autre monde et y rester au moins deux fois le temps qu'il est resté dans le premier. Depuis quelques temps, O'Bannon néglige et sel Bresail et fait tout pour éviter d'y retourner. Depuis qu'il est revenu, il n'y est pas resté plus d'un jour ou deux...

Maitre Elladio Ballesteros

Héros

Maitre de la Guilde des Mineurs ;

Sorcier Gesamtnacht

Histoire



Elladio est né dans une petite communauté castilliane du nord de la Sierra de Hierro. Toute l'activité de cette bourgade tournait autour des mines d'argent qui se trouvaient à proximité. Aussi, malgré le fait qu'il soit un excellent élève à l'école vaticine locale et contre l'avis du prêtre qui lui faisait cours, il fit comme tous les hommes de sa famille et partit travailler à la mine lorsqu'il atteint ses seize ans.

Il passa les dix années suivantes à travailler au fond des mines, tirant du sol le métal qui permettait à sa famille de vivre. Puis, en 1642, un eisenor passa dans son village en annonçant que le baron von Hainzl recherchait des mineurs expérimentés pour les mines d'Opa Nacht. La paye étant du triple du montant de ce qu'il gagnait en Castille, Elladio fit son sac et partit pour la province d'Hainzl. Sept autres mineurs de son village partirent avec lui pour l'Eisen.

Ils durent traverser la province de Sieger, ravagée par la guerre de la croix, avant d'atteindre les monts Drachenbergen et la province de Hainzl. Là aussi, la guerre avait prit sa dîme et les jeunes gens comprirent pourquoi on était venu les chercher pour travailler dans les mines. Le baron de Hainzl avait incorporé les mineurs eisenors dans ses unités pour combattre ses voisins et manquait donc de bras pour lui remonter le métal nécessaire à son effort de guerre.

Cela ne déranger pas Elladio qui prit alors ses quartiers dans une pension de famille tenue par une jeune veuve du nom d'Effi Manzenberger dont le mari était mort à la guerre. Les deux jeunes gens sympathisèrent au cours des trois années qui suivirent pour finir par faire chambre commune et officialiser leur relation devant un prêtre vaticin.

Pendant ce temps là, sur le plan professionnel, Elladio compétent, intelligent et sachant lire et écrire, gravit les échelons pour devenir chef d'équipe puis contremaître des mines d'Opa Nacht. Il était fasciné par la beauté des sites souterrains que l'on peut y observer ; il s'était assis de nombreuses fois sur le trône d'Opa Nacht, était resté béat devant la flèche de Xavier et passait des heures à travailler dans la grotte de la Lumière de Theus où il avait installé son bureau. Ainsi, profitant de la beauté et de la lumière des cristaux, il pouvait rester au plus près de ses hommes.

En 1646, Elladio devint l'heureux père d'un petit Esteban, ce qui finit d'emplir son cœur de joie. Il en conçut une légère honte aux vus des douleurs que subissait son pays d'accueil qui lui avait tant donné : une épouse belle et aimante, un enfant magnifique, une grande demeure, un poste important et un travail qu'il aimait. Toutefois, pour rendre la pareille, il travaillait d'arrache-pied, passant tant de temps sous terre qu'il avait parfois du mal à supporter la lumière du soleil.

Et puis survint le désastre. En 1648, un saboteur payé par un autre baron eisenor s'infiltra dans les mines et y déposa un engin explosif. Des éboulements en série se produisirent, bloquant des dizaines de mineurs sous les décombres. Elladio était du nombre.

Bloqué dans la salle de la lumière de Theus avec cinq autres mineurs, il entreprit de faire rassembler tous les survivants en cet endroit. Il partit lui-même à la recherche d'autres survivants. Et c'est là, au détour d'un tunnel qu'il fit une rencontre qui allait bouleverser sa vie. Il rencontra Opa Nacht, cette légende qui circulait parmi les mineurs et à laquelle il n'avait jamais accordée de crédit.

D'abord effrayé, Elladio se rendit compte que la créature ne lui voulait pas de mal. Il l'observa alors, c'était un grand échalas approchant les trois mètres de haut, très maigre, avec des cheveux et une barbe de près de deux mètres de longs ; ses membres élancés se terminaient par des doigts très longs aux griffes effilées. Elladio se dit alors qu'il avait peu de chances de pouvoir lui échapper et s'en sortir vivant.

Opa Nacht, levant les mains de façon pacifique, lui parla alors en eisenor : "Guten Tag, Herr Ballesteros, je ne vous veux aucun mal, j'aimerais vous aider."

Interloqué et surpris qu'un tel être puisse s'entretenir avec lui, Elladio se reprit et lui répondit : "M' aidez à quoi ?"

- A sauver vos mineurs. Je sais que les sorties de la mine sont bouchées et que vous ne tarderez pas à mourir de soif ou du manque d'air."

- Je suppose qu'une telle aide ne sera pas gratuite ? Quel est votre prix ?"

- Je ne veux que votre bien, je ne veux rien de votre part. Cela fait quatre ans que je vous observe, Elladio Ballesteros, et votre respect de mon habitat me plait. Votre prédécesseur n'a cessé d'utiliser des explosifs et de détruire les beautés qu'il découvrait dans ce monde souterrain qui est le mien. Alors que vous, vous l'appréciez, tout comme moi, vous le protégez même. Aussi, je souhaite que vous restiez le contremaître de cette mine."

- Vous vivez ici ? Seul ? Ou vous avez une famille ?"

- Je vis seul depuis si longtemps que vous ne pouvez même pas l'envisager et vous êtes l'un des premiers humains avec

lequel je converse depuis près de cinq cents ans”, lui répondit la créature dans un soupir.

- Et bien, puisque vous semblez vouloir m’aider, j’accepte votre aide.”
- Qu’il en soit ainsi, mais sache qu’il y a tout de même un prix à payer.”
- Lequel ?”, demanda, soudain inquiet, Elladio.
- Tu auras du mal à supporter la lumière du soleil et te sentiras chez toi dans les ombres.”
- C’est déjà le cas.” Lui répondit en souriant Elladio.
- Vous ne devrez en parler à personne, Elladio, c’est un secret que vous emporterez avec vous dans la tombe, faites-m’en la promesse.”

Et Elladio promit. Opa Nacht lui fit alors un cadeau auquel jamais il n’aurait seulement pu penser. Il devint le premier sorcier Gesamtnacht depuis des millénaires et la disparition du peuple des Baumgeist.

Grâce au cadeau que lui fit Opa Nacht, Elladio parvint à sortir tous les mineurs survivants de leur prison souterraine en les faisant passer par les Contrées Obscures. Il fut fêté en héros de la ville et fut même reçu par le baron Georg von Hainzl à dîner.

Et sa vie se poursuivit. Il passait ses journées dans les mines et rentrait la nuit tombée auprès de son épouse et de son fils, personne ne se rendit donc compte qu’il avait maintenant du mal à supporter la lumière. Sa femme s’aperçut bien que son teint était plus pâle ou ses ongles plus durs, mais elle mit cela sur le compte de son travail.

Et Elladio continua son apprentissage auprès d’Opa Nacht, les deux êtres devinrent amis et Elladio progressa rapidement. Si le Schattenmann est étrange et Fleischwulf sanguinaire, Opa Nacht, lui, est paternaliste et protecteur, il considère les mineurs comme ses enfants et veut les protéger. Ayant fait d’Elladio son champion, il peut maintenant agir à la surface par son intermédiaire.

Et c’est ainsi qu’Elladio mit au jour de nouveaux gisements très prometteurs, s’attirant l’attention de Maître Ceelken Dezeeuw, le chef de la guilde des mineurs. Ce dernier lui demanda de le rejoindre à Kirk afin de l’aider à gérer la guilde. D’abord réticent, il en parla à Opa Nacht qui lui fit comprendre qu’il pourrait alors agir pour protéger tous les mineurs de Théah, et pas simplement ceux des mines du Hainzl. Et qu’avec les progrès qu’il avait fait dans la sorcellerie Gesamtnacht, il pourrait venir lui rendre visite régulièrement en passant par les Contrées Obscures.

Elladio et sa famille partirent donc s’installer à Kirk pour assister le maître de la guilde des mineurs dans son travail. Après deux années auprès de maître Ceelken Dezeeuw, Elladio finit par se

rendre compte que celui-ci était un pourri, qu’il achetait des esclaves, enlevés par des pirates sur les côtes de tous les pays (y compris la Castille et l’Eisen) et qu’il les enfermait au fond des mines pour trimer jusqu’à leur mort. Il décida alors de le confondre. Grâce à l’aide de quelques amis rencontrés un peu plus tôt (il peut très bien s’agir de votre groupe de héros), il monta tout un complot pour le faire chuter. Il y parvint de la meilleure façon qui soit.

Heureux d’avoir abattu un tel monstre, il annonça alors aux autres membres de la guilde des mineurs qu’il souhaitait reprendre ses activités de simple contremaître des mines d’Opa Nacht. Mais à sa grande surprise, non seulement ils refusèrent de le laisser retourner en Hainzl, mais il le nommèrent à la tête de la guilde des Mineurs. Et c’est ainsi qu’en 1664, deux mois avant l’invention de la monnaie papier, Elladio Ballesteros, le petit mineur de la Sierra de Hierro devint le maître de la guilde des mineurs.

Interprétation

Elladio est un homme bon. Il aime son travail, son épouse, son fils, les mineurs qui dépendent de lui et fera tout pour protéger tout ce petit monde.

Si un jour, on lui prouve que l’humanité a besoin de son aide, il y a de grande chance qu’il décide de la protéger comme il le fait aujourd’hui des mineurs. En résumé, Elladio est un grand ours protecteur ; il est très gentil, mais mieux vaut ne pas le mettre en colère... Demandez à maître Celkeen Dezeuw...

Apparence

Elladio est une armoire à glace. Il approche les 1m90 et est presque aussi large que haut. Des années dans les mines lui ont permis de développer une musculature impressionnante qui fait toujours son effet, même sur le guerrier le plus endurci. Ajoutez un teint blafard, des avant-bras tellement bleuis de froid qu’on pourrait croire qu’ils sont gelés et des iris presque totalement noirs, et vous aurez compris qu’il a un aspect particulièrement effrayant.

Le front dégarni et une barbe bien taillée encadrent son visage sévère qui s’éclaire de joie lorsqu’il aperçoit son fils ou son épouse. Du côté de ses vêtements, il apprécie les vêtements pratiques des mineurs, même au conseil de la Ligue de Vendel, ce qui en met certains mal à l’aise, pour son plus grand plaisir.

Secrets

En dehors de son lien avec Opa Nacht, un autre événement mérite d’être signalé. Il est parfois arrivé qu’Elladio voit d’autres personnes dans les Contrées Obscures, mais en raison de ses grandes connaissances sorcières, il a toujours fait en sorte qu’ils ne l’aperçoivent jamais. Une seule fois, il se fit “prendre”.

Un gigantesque colosse se matérialisa devant lui alors qu'il rendait visite à Opa Nacht en passant par les Contrées Obscures. D'abord effrayé et surpris, il tenta de fuir, mais l'étranger le rattrapa facilement. Ce colosse se présenta alors comme étant Evgeni Lakov. Les deux hommes discutèrent longuement et il semble que Lakov lui ait demandé de prendre soin d'une jeune fille du nom de Tana Garricks, une vesten qui partirait dans quelques années pour Freiburg. Jamais Lakov ne lui expliqua pourquoi, mais Elladio lui en fit la promesse. C'était le deuxième être foncièrement bon qu'il rencontrait dans les Contrées Obscures et il ne voyait pas pourquoi il le lui refuserait.

Il est probable qu'il s'opposera aux deux sorciers Gesamtnacht qui émergeront en Eisen, que ce soit Faulk von Fischler (manipulé par Fleischwulf) ou Gregor von Heilgrund (sous la protection du Schattenmann). En effet, Elladio et Opa Nacht sont foncièrement bons, alors que les autres ont basculé dans la folie ou la violence.

Enfin, si les Kreuzritter apprenaient l'existence du don d'Elladio, il lui demanderait certainement de les rejoindre et de leur enseigner ce qu'il sait afin de pouvoir s'opposer encore plus efficacement aux syneth. Et si les Kreuzritter lui apprennent les buts réels de leur organisation, il est possible qu'Elladio accepte. Dans le cas contraire, les Kreuzritter chercheront à l'éliminer. Et alors, Opa Nacht se mettra en colère, et il ne l'a plus été depuis des milliers d'années... elle risque donc d'être terrible...

Profil

Gaillardise : 6 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : 55

Arcane : Dévoué

Epées de Damoclès : Pacte (3 PP) : passé avec Opa Nacht. Elladio doit protéger les mineurs.

Vie sacrée (2 PP) : il tient la vie humaine en très haute estime. Que ce soit pour des raisons morales ou religieuses, il répugne à tuer ses semblables.

Ennemi intime (après 1663) : le baron Faulk Tobias von Fischler (3 PP) ; il fera tout ce qui est en son pouvoir pour s'opposer au champion du sanglant Fleischwulf ;

Ennemi intime (après le 17 secundus 1669) : le baron Stefan Gregor von Heilgrund (4 PP) ; il fera tout ce qui est en son pouvoir pour s'opposer au champion du mystérieux Schattenmann.

Langues : Accent castillien de Soldano ; Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E).

Avantages : Appartenance : Guilde des mineurs ; Dur à cuire ; Education castillienne ; Entraînement nocturne ; Expression inquiétante (Sombre) ; Grand ; Poigne ferme ; Siège à la Ligue de Vendel ; Protecteur (Opa Nacht) ; Trait légendaire (Gaillardise).

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Gesamtnacht (Maître sang pur) : Frisson instinctif 5, Froideur nocturne 5, Ombre vivante 5, Regard Ombrageux 5, Sombre Cicatrice 5, Voyage Obscur 5.

Rasmussen (Compagnon) : Coup de pommeau (Pistolet) 4, Tir d'adresse (Pistolet) 4, Tir d'instinct (Pistolet) 4, Tir précis (Pistolet) 4, Voir le style 4.

Métiers

Artificier : Calcul 3, Forgeron 3, Mèches 4, Sciences de la nature 4, Tonnelier 2.

Explorateur : Cartographie 2, Conduite d'attelage 5, Déplacement silencieux 4, Diplomatie 5, Eloquence 1, Equitation 2 (ND : 25), Marchandage 5, Observation 5, Perception du temps 3, Qui-vive 4, Sens de l'orientation 5, Survie (Contrées Obscure) 5.

Ingénieur : Architecture 3, Bricoleur 4, Calcul 3, Comptabilité 3, Fonderie 5, Rédaction 2, Sciences de la nature 4.

Intendant : Commander 4, Comptabilité 3, Diplomatie 5, Droit 2, Etiquette 3, Evaluation 5, Logistique 4, Marchandage 5, Observation 5, Politique 2, Régisseur 4, Sens des affaires 3.

Marchand : Bricoleur 4, Charpentier 2, Comptabilité 3, Evaluation 5, Forgeron 3, Maçon 2, Marchandage 5, Observation 5, Poudrier 4, Régisseur 4, Sens des affaires 3, Tailleur de pierres 2, Tonnelier 2.

Prospecteur (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Conduite d'attelage 5, Débrouillardise 5, Evaluation 5, Fonderie 5, Fouille 5, Jouer 5, Marchandage 5, Narrer 5, Observation 5, Potamologie 5, Sciences de la nature 5, Sens de l'orientation 5, Survie (Contrées Obscures) 5.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 3, Course d'endurance 3, Course de vitesse 2 (ND : 25), Escalade 4 (ND : 30), Jeu de jambes 3 (ND : 22), Lancer 3, Sauter 3 (ND : 27), Soulever 5.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 4, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 1 (ND : 22).

Masse : Attaque (masse) 3, Parade (masse) 2 (ND : 25).

Mousquet : Recharger (Mousquet) 2, Tirer (Mousquet) 3.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 4, Tirer (Pistolet) 4.

Maître Peter Vel

Héros

Membre de la Guilde des Usuriers ;

Instigateur de la Ligue de Vendel ;

Rune Vivante

Histoire



Uorsque les Jarls revinrent de leur combat contre le grand serpent, investis du pouvoir de ses écailles ; Velstand retourna dans son village. Durant le combat, il n'avait pas pris une place capitale, étant un des premiers à tomber. Mais cet homme affable et poli avait d'autres dons. Il était celui qui avait permis l'approvisionnement du contingent mais aussi sa cohésion. Etranger, il avait su se mêler aux autres guerriers pour leur montrer les véritables vertus de l'union. Si Host avait reçu le pouvoir de fertilité, Velstand était l'homme riche et sage, la plus belle réussite du grand serpent. Son peuple devint un peuple de marchands et de commerçants et ils furent les premiers à négocier avec leurs voisins.

Dans un premier temps, il ne s'agit que de troc mais peu à peu, ils mirent en place un système de cotation pour retirer des bénéfices substantiels de leurs ressources minières. Dès que Velstand pénétrait dans une caverne, celle-ci s'emplissait instantanément d'or, d'argent ou d'autres métaux précieux. Rapidement, lui et son peuple devinrent les plus riches des Vestens. Dans les réunions de clan, leur influence croissait inexorablement et il sembla bientôt évident qu'ils allaient devenir les maîtres des îles.

C'est à ce moment que la guerre entre les runes vivantes éclata. Krieger et certains frères succombèrent à la folie et plongèrent les îles dans le chaos et la guerre. Finalement, les renégats furent détruits par une alliance des autres runes vivantes et la paix revint. Mais ce ne serait plus jamais pareil. Chacune des runes vivantes contracta peu à peu une forme de dérangement lié à son pouvoir. Velstand fut un des premiers à succomber.

Il devint avare et cupide, se désintéressant de son peuple et reniant certaines des justes lois. N'y tenant plus, ses sujets vinrent le voir pour protester. Ils aimaient leur train de vie mais ne pouvaient supporter de voir leurs valeurs ainsi bafouées par leur père spirituel. Velstand se moqua d'eux et les quitta. Seul et sans repère, son peuple se mit à déprimer. Sous son impulsion, ils s'étaient détournés de la voie du guerrier et sans lui, ils n'avaient plus aucune possibilité. Pendant ce temps, Velstand explorait Théah.

Pendant que Gunnef cheveux de feu devenait le premier Haut Roy vesten, Velstand découvrait de nouvelles civilisations bien plus civilisées que celle de ses frères. Il logea à Numa, en Castille et même dans la province de Montaigne. Partout, les hommes commerçaient et utilisaient de la monnaie. Le pouvoir de Velstand lui permit d'accumuler une fortune phénoménale

mais aussi de prendre conscience du retard accumulé par ses compatriotes, enfermés dans leurs voies rétrogrades et primitives. Alors que le reste de Théah connaissait un essor titanesque, son peuple restait au stade du Moyen-Âge avec des classes figées et des coutumes désuètes.

Dans sa tête, la voix du grand serpent se faisait de plus en plus forte. Contrairement à ses frères, Velstand était tombé sur l'écaille constituant la clef de voûte du plan du monstre. Grâce à elle, le serpent avait pu instiller l'avarice et l'égoïsme au sein du peuple de l'errant gris et Velstand serait son arme.

Il revint sur sa terre natale en 1490 pour la trouver inchangée. Les Jarls continuaient à guerroyer à l'extérieur, les Carls essayaient tant bien que mal de commercer avec le reste de Théah et les Thralls servaient leurs seigneurs en espérant une vie meilleure. Velstand n'eut aucun mal à se lier d'amitié avec les marchands et à écouter leurs doléances. Il devint leur porte-parole auprès du Haut Roy et c'est lui qui, en 1501, obtint l'autorisation de tenir la première assemblée de marchands. Enivré par ses succès sur le continent, l'ancien Jarl galvanisa ses frères et bientôt, des expéditions commerciales partirent pour les principales capitales du continent. Sous son impulsion, les marchands se regroupèrent en corps de métiers et s'organisèrent pour lutter contre leurs seigneurs. Et en 1565, le Haut Roy disparu. On pensa qu'il était mort dans le Nord mais Velstand rie quand il entend cette histoire. C'est lui qui tua Ulf Hövsgaard. Ce fut la dernière fois qu'il se servit de sa grande hache de bataille mais grâce à elle, les marchands purent enfin se développer. Finalement, la Ligue de Vendel naquit et Velstand, devenu Peter Vel fut un des premiers membres de son conseil.

Depuis, il siège toujours à la Ligue mais s'est mis en retrait. Avec le temps, sa cupidité l'a éloigné des préoccupations de ses frères. Il passe de plus en plus de temps enfermé dans sa magnifique demeure de Vasteras à compter ses guilders en attendant d'en recevoir d'autres. Et pendant ce temps, son avarice envahit doucement le cœur des îles.

Interprétation

Toute sa vie est centrée sur la richesse et l'accroissement de ses biens personnels. Rien n'a plus de prix pour lui que son or, son confort et ce qu'il montre. C'est certainement pour ça qu'il n'est pas aussi dangereux que ce qu'il pourrait être. Au sein de la Ligue, il est un des plus farouches opposants au peuple vesten et le premier à extorquer des fonds aux malheureux ou à commanditer des assassinats pour les exproprier tranquillement. Nombreux sont les vestens à vouloir éradiquer la Ligue. Mais s'ils savaient que le seul responsable n'est autre que cet homme, nul doute que sa vie serait beaucoup moins tranquille.

Au sein de la Ligue, ses avis sont respectés mais tous se demandent s'il est encore nécessaire de s'appuyer sur lui. C'est pour ça qu'il n'a plus jamais été élu à la tête de sa guilde. Les vendelars ont beau être un peuple ouvert et libéral, un homme comme Vel les met toujours mal à l'aise.

Pourtant, Vel est un homme extrêmement sage quand il n'est pas plongé dans une de ses crises de démence cupide. Il serait même

le plus sage des vendelars, celui qui donne les conseils les plus justes et les plus avisés. Hélas, cela se fait de plus en plus rare.

Il faut toujours garder à l'esprit que Vel n'est pas véritablement humain. Il ne se préoccupe plus des même chose que ses compatriotes. Une discussion avec lui sera donc totalement décousue et laissera toujours un sentiment de malaise car dans un certain sens, Vel symbolise la déchéance du peuple Vesten.

Rakshasi



Apparence

Un homme d'une quarantaine d'année, de très grande taille avec un corps taillé pour le combat. Il a des bras épais, un torse large et dégage une formidable impression de puissance.

Pourtant, son visage est très doux et ses grands yeux bleus brillent d'intelligence et de convoitise. Il aime l'or et encore plus montrer sa richesse. Il porte donc toujours des vêtements de facture exceptionnelle et taillés sur mesure. Il orne ses doigts de bijoux somptueux et une chaîne en or fin brille toujours à son cou. Riche à n'en plus savoir que faire, il jette à chaque fois des tenues qu'il n'a mises que deux heures dans la journée. Après, il les trouve trop usées pour sa peau délicate.

Secrets

Aucun sauf qu'il est la rune vivante Velstand et que par ses agissements, c'est lui qui est à la base du conflit entre vendelars et vestens.

Autre petit détail et non des moindres. Si l'on en croit la légende, il était le seul "étranger" parmi les runes vivantes. C'est vrai,

Velstand est originaire des terres de l'Empire du Croissant et a fuit son pays pour des raisons inconnues. De ces années, il a gardé quelques dons comme son style d'escrimeur.

Profil

Gaillardise : 6 Finesse : 4 Esprit : 6
Détermination : 6 Panache : 2 Réputation : -75

Arcane : Cupide

Epées de Damoclès : Obnubilé (4 PP) : Sa fortune personnelle est la seule chose qui compte aujourd'hui ;

Froideur de l'éternité (4 PP) (cf. *Accident magique : Eternité*) ;

Traître (4 PP) : Il est peut être le plus grand traître de la nation vesten car il est la seule rune vivante à avoir renier les justes voies.

Langues : Accent vendelar ; Toutes les langues théanes lues et écrites, on peut considérer qu'il a eu le temps de les apprendre.

Avantages : Armateur ; Dur à cuire ; Grand ; Protecteur marchand ; Relations ; Résistant à la douleur ; Séduisant (Intimidant) ; Siège à la ligue de Vendel ; Troqueur.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Lærdom (Maître sang pur) : Puisqu'il est Velstand, on peut considérer qu'il peut Invoquer et Inscrire cette rune sans aucune effort et pour les deux pouvoir (*Sagesse et Richesse*). Par contre, il n'a aucun autre pouvoir Lærdom .

Sorte (Maître) : La fortune et la richesse n'ont aucun secret pour lui. On considère qu'il est maître Sorte mais uniquement pour la compétence *Denier*.

Leegstra (Maître) : Corps à Corps (Lutte) 5 ; Coup puissant (Hache à deux mains) 5 ; Exploiter les faiblesse (Hache à deux mains) 5 ; Fente en avant (Hache à deux mains) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, pour chaque dé d'action mis en réserve, Vel garde un dé supplémentaire sur les dégâts ou lance et gardera dé supplémentaire sur un jet de blessure. Enfin, il inflige une blessure grave par tranche de 10 points sur la marge d'échec.

Daphan (Maître) : Coup de pommeau (Escrime) 5 ; Coup puissant (Escrime) 5 ; Exploiter les Faiblesses (Escrime) 5 ; Fente en avant (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Vel peut attaquer une phase plus tôt que ne l'indique le dé d'action. Lorsque son adversaire le pare, il peut tenter de briser l'arme. Enfin, il peut utiliser une augmentation et un dé d'héroïsme pour garder un dé de dommages de plus.

Métiers

Avoué : Droit 5 ; Eloquence 5 ; Recherches 3 ; Comportementalisme 4 ; Corruption 5 ; Observation 4 ; Politique 5 ; Rédaction 2 ; Trait d'esprit 5.

Courtisan : Danse 2 ; Etiquette 5 ; Héraldique 3 ; Mode 3 ; Diplomatie 5 ; Séduction 4 ; Sincérité 5 ; Jouer 5 ; Intrigant 5.

Erudit : Histoire 6 ; Mathématiques 5 ; Philosophie 4 ; Recherches 5 ; Astronomie 5 ; Mathématiques fondamentales 5 ; Calcul 5 ; Sciences de la nature 4.

Espion : Déplacement silencieux 4 ; Filature 4 ; Code secret 3 ; Lire sur les lèvres 3 ; Falsification 2 ; Interrogatoire 4.

Malandrin : Contact 5 ; Orientation citadine 4 ; Fouille 4.

Marchand : Calligraphie 5 ; Banquier 5 ; Comptabilité 5 ; Evaluation 5 ; Marchandage 5 ; Sens des affaires 5.

Scalde : Chant 2 ; Création littéraire 2 ; Connaissance des runes 5 ; Enigmes 4 ; Galvaniser 4 ; Narrer 5 ; Théologie 4.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 5 (ND 38) ; Escalade 3 (ND 37) ; Vitesse 3 (ND 37) ; Lancer 2 ; Nager 4 (ND 40) ; Soulever 3.

Escrime : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 43).

Hache à deux mains : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 43).

Lutte : Prise 4 ; Etreinte 3 ; Se dégager 3 ; Coup de tête 3 ; Casser un membre 4.

Pugilat : Attaque 4 ; Direct 3 ; Uppercut 2.

Précisions importantes

Velstand est totalement immortel. Il ne peut mourir que si on ne croit plus en son nom et vu la tournure que prennent les événements en Vendel, ce n'est pas près d'arriver.

Les compétences et métiers donnés ne le sont qu'à titre indicatif, libre à vous d'en rajouter, Vel est âgé de plus de 2000 ans, il a eu l'occasion d'apprendre de nombreuses choses.

Mandred von Franken / Gennaro di Bianco

Oilain

Nécromancien et occultiste

Histoire



Il n'existait pas de sénateurs plus opposés que Voronius et Camilla Lorenzius. Entre le vieux général et la somptueuse jeune femme, on pouvait difficilement trouver des points communs. Pourtant, suite au pacte, leurs deux lignées finirent par s'unir et donner naissance à une des pires engeances de l'histoire de Théah : Les Lorenzo.

Avant de disparaître, le sénateur Voronius eut quelques aventures avec des servantes et des filles de joie. Celles-ci furent recueillies par Camilla Lorenzius et intégrées à sa maisonnée. Les enfants qu'elles portaient mêlèrent leur sang à celui des enfants de Camilla et bientôt, on assistait à la naissance de bébés possédant les deux sorcelleries.

Les Lorenzo s'installèrent dans le Nord du pays et la folie commença. Inutile de rappeler ici les turpitudes de cette famille maudite (pour cela, voir l'accident magique traitant d'eux) mais il suffit de savoir que les Vestini durent s'allier aux filles de Sophie, à l'Eglise Vaticine et aux Falisci pour détruire la famille Bianco et ses nécromanciens. Ce jour là, quelques membres des Bianco parvinrent à s'échapper. Ils furent traqués avec acharnement mais tous ne furent pas détruits. On pense notamment à Tigran Lorenzo (cf. *Filles de Sophie*) mais il ne fut pas le seul. Gennaro di Bianco en est un autre.

En 1398, Gennaro a 20 ans, c'est un brillant jeune homme capable de manier l'épée comme le verbe. Il a reçu le don de Necros et a été initié aux principes de la Foi en Légion où il s'est montré particulièrement brillant. Lors de l'attaque menée par le chevalier Andare et ses alliés, il n'est pas dans la capitale de sa famille, voyageant en Eisen pour ses recherches. C'est à Stein qu'il apprend la funeste nouvelle. Bouillant de rage, il revient en Vodacce bien décidé à se venger des responsables de sa déchéance.

S'introduisant chez la famille Vestini, il assassine le Chevalier Andare et s'empare de textes relatifs au pacte des sénateurs. Il échappe par miracle à la poursuite menée par l'Eglise et les Kreuzritter et retourne en Eisen. C'est là bas que ses poursuivants perdent sa trace lorsqu'il s'enfonce dans la forêt noire. Pour eux, il est victime d'une créature monstrueuse qui hantent les lieux. On a entendu un cri horrible après qu'il s'est glissé dans une caverne. C'est la fin définitive des Bianco. Du moins le croit t'on.

Car Mandred est un homme de ressources. Lorsqu'il a pénétré dans cette caverne, il est certes tombé sur une des immondes créatures de la forêt mais il n'est pas mort. Il a réussi à vaincre le monstre et à se faire passer pour mort. Quand les assassins Vestini entrèrent à leur tour, ils ne virent que le corps de Gennaro

mais celui-ci était trop éloigné et inaccessible pour être examiné attentivement. Et la sorcellerie Necros lui a permis de donner à son "cadavre" tout le réalisme possible. Quelques temps après, il quittait la caverne et voyageait jusqu'au Nord de l'Eisen. C'est dans ce pays sauvage qu'il mit en œuvre son plan.

Se faisant passer pour un noble vodacci, il se rendit sur les terres d'un vieux baron eisenor. Harald Von Franken avait de nombreux défauts mais deux qualités pour un homme comme Gennaro. D'une part, il était vieux, acariâtre, complètement fou et surtout veuf. D'autre part, il possédait une magnifique fille unique nommée Grete. Le noble eisenor refusait toutes les demandes en mariage et Grete commençait à désespérer de trouver un époux adéquat.

Un soir de 1401, Gennaro se présenta au château des Von Franken. La nuit était noire et l'orage se déchaînait sur les terres du baron. Celui-ci dînait avec sa fille quand on frappa à la porte. Un jeune homme se présentait comme prétendant. Prêt à éconduire l'importun, le baron s'empara de sa lame en Dracheneisen et se retrouvait face à Gennaro.

Avec son charme vodacci et la beauté animale des Lorenzo, le jeune homme séduisit Grete au premier regard. Il restait cependant à convaincre le père. Au cours d'une longue discussion, Gennaro ne cacha rien au vieil homme et lui fit ressentir qu'il était prêt à tout. Il lui parla même de vie éternelle. Pour un homme aussi ambitieux et rongé par le mal que le Baron, cette proposition avait des attraits à nul autre pareil. Il accepta.

Gennaro devint l'époux de Grete von Franken et, à la mort "accidentelle" du père, il prit la place de baron. Le château devint un lieu de débauche et de luxure mais également une incarnation de l'horreur. Les vassaux de la famille commencèrent à se poser des questions sur cet étrange baron qui n'écoutait rien et ne sortait jamais. Gennaro et Grete formaient un couple heureux et proposaient de grandes fêtes au cours desquelles de sombres cérémonies étaient menées. Tous les opposants furent réduits au silence, leurs corps pendus aux murailles du château. Celui-ci surplombait les terres du fief du haut de sa colline et était entouré de sombres forêts. Il étendait son ombre maléfique sur la province de Pösen.

Mais le peuple n'avait rien à dire quant à la gestion de leur seigneur. Grâce à sa rigueur, les paysans mangeaient toujours à leur faim et étaient protégés contre les brigands, voleurs et autres surineurs. Quand ceux-ci pénétraient dans la province, le baron prenait la tête de sa petite troupe de chevaliers (dont on n'avait jamais vu le visage) et écrasait les fâcheux. Bien sûr, quelque fois, on aurait pu s'étonner de retrouver l'un d'entre eux parmi la garde personnelle mais Gennaro se débrouillait toujours pour que cela passe pour naturel. Et personne ne s'intéressait réellement au fief Von Franken.

Quand naquit le premier fils du couple, une fête eut lieu dans tout le fief. Le nourrisson reçut le nom de Mandred. A partir de cet instant, on ne vit plus beaucoup Gennaro et Grete. Certaines rumeurs couraient sur la mort de Grete mais personne ne parvint à les confirmer. Pendant vingt ans, le château resta refermé sur son secret.



Et puis un jour, une jeune femme arriva. Elle était pressentie comme l'épouse de Mandred. Les fiançailles eurent lieu sur la place du village en contrebas du château et le peuple pu vérifier que leur seigneur n'avait rien perdu de sa fougue.

En 1460, Mandred von Franken montait sur le trône et le cycle recommença. Il eut un fils nommé Mandred qui lui succéda. Pendant près de 150 ans, chaque fois que le vieux baron mourait, son fils Mandred lui succédait et gouvernait avec la même efficacité que son père. Bien sûr, on se posait beaucoup de questions sur les mystérieux voyages qu'il effectuait à travers Théah mais il fallait reconnaître que personne n'avait à se plaindre de gestion. On se demandait également qui étaient ses femmes qui arrivaient au château au moment où des rumeurs couraient sur la mort de la Baronne. D'autant que toutes ressemblaient à Grete.

Enfin, on s'interrogeait sur la personnalité du baron qui, semblait t'il, n'avait pas changé d'un iota. Un tel mimétisme entre un père et son fils devenait même suspect. Mais toutes ces interrogations émanaient du peuple et personne n'y prêta véritablement attention. Pas plus qu'à la disparition de ceux qui tentaient de s'infiltrer dans le château pour en savoir plus. Après tout, le baron les protégeait et s'était bien là le plus important.

En 1610, la plus vieille femme du village révéla une chose étrange à des membres de l'ordre de saint Gregor de passage dans le village. Le jeune baron ressemblait de plus en plus à son père au fur et à mesure que les années passaient. Mais il ne s'agissait pas que d'une ressemblance physique. On devait plutôt parler de mimétisme. Alors qu'elle n'était qu'une gamine, elle avait déjà assisté à trois cérémonies similaires et avait remarqué que la jeune fille qui arrivait au château ressemblait toujours à la précédente baronne. Intrigués et suspicieux, les chevaliers firent leur rapport au seigneur Pösen. Ce dernier y vit matière à enquête et dépêcha deux de ses meilleurs limiers sur les lieux. Ceux-ci menèrent une enquête poussée et découvrirent finalement la machination et l'utilisation intensive de sorcellerie Necros et de rituels impies. Ils firent leur rapport mais quand il revinrent sur les lieux, le château était vide. Une grande traque fut lancée et on finit par rattraper le baron et son épouse dans une forêt du Nord de Stein. Au cours de l'altercation qui suivit, Grete, puisqu'il s'agissait d'elle, fut exécutée et Gennaro ne dû son salut qu'à sa ruse et à la chance.

Brisé, il s'enfonça plus loin dans la folie. Traqué, il n'avait plus d'endroit où se cacher. Il survécut pendant vingt ans en se terrant dans les pires endroits de l'Eisen. C'est la guerre de la Croix qui le "sauva".

Le conflit mis l'Eisen à genou. Empêtrés dans les combats, les enquêteurs de Pösen et Wische ne purent continuer leurs investigations. Gennaro pu à nouveau respirer. Il se trouva une cachette sûre dans la ville de Siegsburg et rassembla ses forces. Quand il se sentit suffisamment prêt, il retourna sur ses terres et rencontra le baron local.

Ulrich Von Mauser était un homme ambitieux et intelligent qui avait étudié attentivement les écrits de son prédécesseur. Inéluctablement engagé sur la voie de Légion, il fut une proie facile pour Mandred. Les deux hommes passèrent un pacte. Von Mauser serait la face publique tandis que Mandred resterait dans l'ombre. Ce dernier voulait redonner vie à son épouse et pour cela, il avait besoin d'encore plus développer son don pour la sorcellerie. Il fut convenu qu'Ulrich se chargerait des recherches sur le fameux "Pacte des arcanes" tandis que Mandred lui donnerait la résistance suffisante pour régner pendant longtemps tout en s'assurant que le pays était suffisamment plongé dans le chaos pour que personne ne vienne mettre son nez dans les affaires du baron.

Un troisième homme rejoignit la conjuration. Celui-ci était complètement fou mais Mandred su en tirer profit. Il s'agissait de Seifrid von Gottlieb. Lui et Mandred passèrent un accord où il était question du remplacement de l'Eisenfürst de la Wische (pour plus de détails, voir la Apparence de Seifrid).

Aujourd'hui, en 1660, Mandred est à la tête d'une gigantesque conjuration. Membre de l'agiotage, il projette le retour de Légion et pour cela, il sait devoir s'appuyer sur d'autres sorciers. Il a prévu de mener son rituel sur l'Ile de San Carlos et a réussi à localiser le "Pacte des Arcanes". Ulrich règne toujours sur le lugubre château des Von Franken, Seifrid étend son influence sur la Wische et les bandes de mercenaires écument les forêts de la Pösen. Bientôt, un royaume des ombres remplacera le Nord de l'Eisen. Un royaume où Mandred règnera sans partage et où Grete sera à ses côtés.

Interprétation

Mandred mélange le pragmatisme des eisenors avec le goût pour les intrigues des vodacci. C'est un homme affable et poli quand il veut mais il peut se transformer en un monstre sanguinaire dénué de tout sentiment.

C'est tout à fait légitime puisqu'il a vécu de nombreuses vies entièrement dévouées à la mort et à la souffrance de son prochain. Contrairement à ses semblables, il voit tout l'intérêt de la Foi en Légion ! Il l'a même embrassé plus puissamment que n'importe qui et compte bien ne pas s'arrêter en si bon chemin. Puisque les autres membres du pacte des sénateurs ont bafoué les Necros, ceux-ci doivent leur rendre la monnaie de leur pièce.

Mandred est totalement fou et obnubilé par sa vendetta. Il veut se venger des Eisenfürst eisenor, des assassins de Grete, de l'Eglise Vaticine et des Vestini. Il a acquis une puissance phénoménale dans les arts obscurs et est prêt à s'en servir sans aucune hésitation.

Une rencontre avec lui devrait être un intense moment de terreur pour les joueurs. Mandred est l'incarnation même de la mort et déteste foncièrement toutes les valeurs d'héroïsme. Il n'hésitera donc pas à se débarrasser de ceux qui pourraient tenter de contrecarrer ses plans. Pour ça, il peut invoquer une petite troupe d'esclaves morts-vivants ou sortir son épée et combattre avec acharnement et talent. Au besoin, il appellera à l'aide un de ses esclaves de l'autre côté du voile.

Apparence

Mandred est un homme de taille moyenne au beau visage mais à l'expression terriblement dérangeante. Le terme de "Beauté du diable" lui convient parfaitement car tout en lui reflète le danger et la mort. Quand il réussit son *intersion*, il reprend son visage d'antan, celui d'un magnifique vodacci aux longs cheveux noirs et aux yeux brillants de lubricité et de ruse. Mais Necros est un don exigeant et il reprend rapidement sa forme originelle.

Il a alors de longs cheveux blancs, des yeux d'un blanc laiteux cachés sous un bandeau de couleur rouge et enfin, une peau d'une pâleur cadavérique. Malgré tout, il émane de lui un étrange et fascinant pouvoir de séduction et il charme la plupart de ses victimes par la puissance de ses mots.

C'est un orateur accompli et un manipulateur de génie. Comme ses ancêtres Lorenzo, il a le don pour attirer les innocents. L'attrait du démon certainement !!!

Ainsi, il a réussi à surmonter le handicap de son apparence pour réaliser ses plans. Bien sûr, depuis qu'il a atteint le rang de maître dans son art, il sort moins et fait moins attention à son accoutrement. Après tout, il n'en a plus besoin car il lui suffira de changer de costume. Enfin, de peau...

Secrets

Un homme tel que Mandred a bien des secrets. Son historique général en est déjà un mais il y a encore pire !

Mandred est le seul survivant de l'assaut des Vestini sur la famille Bianco. Il s'appelle Gennaro di Bianco mais depuis qu'il se fait passer pour un noble eisenor, il a fini par ne plus se souvenir de sa véritable nature.

Sa femme Grete était une maîtresse de la sorcellerie *Tempus Fugit*. Grâce à des recherches poussées sur le sujet, les Lorenzo avaient dompté ce sinistre pouvoir et Mandred en fit profiter Grete. C'est pour cette raison qu'elle revenait toujours au même moment. Une simple répétition du passé.

Il est le principal responsable de l'invasion des Goules de Siegsburg. Il est le fameux homme en noir avec qui Seiffred von Gottlieb a sympathisé et c'est lui qui a commandité l'attaque des monstres. Mandred veut déstabiliser au maximum l'Eisen afin retrouver ses terres et de régner sur un monde de mort et de peur.

Il compte énormément sur Von Mauser pour remettre la main sur la fameux "Pacte des arcanes" mais il sait que le vieux baron eisenor représente une faiblesse. Il le fait surveiller discrètement par un de ses esprits. Une fois que le livre sera localisé, il compte bien tout faire pour mettre la main dessus. Il sait que c'est dans ce livre que se trouvent les derniers secrets de sa magie et il est prêt à le remettre à Légion une fois qu'il l'aura consulté.

Il compte invoquer le quatrième prophète sur l'Ile de San Carlos, il pense que les étranges mélanges de cette île lui seront utiles.

Enfin, il a entendu parler de Stefano Wulf et de ses recherches. Il admire beaucoup le "travail" de l'ancien général vendelar. En particulier, les Waïses sont l'idée qu'il se fait de son futur peuple. Il recherche donc activement Wulf. Si les deux hommes venaient à s'allier, les conséquences seraient dramatiques pour Théah. Heureusement, pour l'instant, ils n'ont aucune idée de comment se rencontrer.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 5
Détermination : 6 Panache : 3 Réputation : -50

Arcane : Royal

Epées de Damoclès : Lorenzo (3 PP) : Vu qu'il est le dernier survivant officiel de la famille Bianco, Mandred est possédé par le sang maudit des Lorenzo. Mais il n'est plus à une folie près !

Froideur de l'éternité (3 PP) (cf. *Accident magique : Eternité*).

Vendetta (3 PP) : Contre le monde entier.

Amour perdu (4 PP) : Sa femme Grete.

Langues : Accent eisenor du Nord ; Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Académie militaire ; Beauté du diable ; Dracheneisen : Rapière ; Expression inquiétante (Angoissant) ; Gaucher ; Noble ; Orateur ; Relation : Seiffred Von Gottlieb, Ulrich Von Mauser ; Réputation maléfique ; Scarovese ; Trait légendaire (Détermination) ; Vétéran.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Necros (Maître sang pur) : Ancre 5 ; Animation 5 ; Captation 5 ; Dislocation 5 ; Intersion 5 ; Langueur 5 ; Metempsychose 5.

Foi en Légion (Adeptes Sang pur) : Atour du vrai croyant 4 ; Aura 4 ; Mensonge indétectable 4 ; Vision Nocturne 4.

Ambrogia (Maître) : Coup de pommeau (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

Métiers

Bourreau : Attaque (Pugilat) 2 ; Comportementalisme 5 ; Interrogatoire 5 ; Attaque (Fouet) 4.

Courtisan : Etiquette 5 ; Mode 3 ; Danse 2 ; Héraldique 3 ; Cancanier 4 ; Politique 5 ; Intrigant 5 ; Pique-assiette 5 ; Jouer 3 ; Eloquence 5.

Commandement : Stratégie 4 ; Tactique 4 ; Galvaniser 3 ; Commander 5 ; Logistique 3 ; Guet-apens 4 ; Observation 5 ; Intimidation 4 ; Qui-vive 5.

Erudit (Maître, +0g1 à tous ses jets de compétences de cette spécialisation) : Histoire 5 ; Mathématiques 5 ; Recherches 5 ; Philosophie 5 ; Droit 5 ; Théologie 5 ; Occultisme 5 ; Sciences de la nature 5 ; Astronomie 5.

Espion : Déplacement silencieux 4 ; Filature 4 ; Fouille 5 ; Corruption 4 ; Code secret 4 ; Falsification 4 ; Poison 4 ; Interrogatoire 4 ; Hypnotisme 4 ; Séduction 5 ; Sincérité 5.

Médecin : Diagnostic 5 ; Premiers soins 5 ; Chirurgie 5 ; Examiner 5 ; Vétérinaire 4.

Mendiant : Connaissance des bas-fonds 5 ; Orientation citadine 5 ; Mendicité 4 ; Comédie 5 ; Débrouillardise 3 ; Déguisement 5 ; Pickpocket 3 ; Survie 4.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 4 (ND 32) ; Escalade 2 (ND 32) ; Vitesse 3 (ND 35) ; Lancer 3.

Combat de rue : Attaque 4 ; Attaque (AI) 4 ; Coup à la gorge 3 ; Coup aux yeux 2.

Couteau : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 40).

Escrime : Attaque 4 ; Parade 4 (ND 37).

Autres Commentaires

La Foi en Légion lui donne les capacités suivantes :

Il gagne 8 dés de légion et ignore toujours 5 blessures légères et les adorateurs de Théus ne peuvent utiliser leurs dés de miracle contre lui.

Entre son aura et son bonus familial, il a un niveau total de peur de 4.

Pour plus d'informations sur la recherche du Pacte des arcanes, se référer au scénario du même nom en téléchargement libre sur le site du sden. La lutte contre Mandred et ses sbires fera l'objet d'une campagne que j'ai commencé à écrire (Fils de Lugh).

Marco Imagnoli

Vilain

Assassin du Qatihl'I ;

Billet du Seigneur Bernouilli

Histoire



a
magie
des

serpents est un art mystérieux que seuls certains membres de la tribu Ylan-Bazlik parviennent à maîtriser. Et encore, même parmi ces nomades secrets et solitaires, seuls les redoutables membres de la secte du Qatihl'I l'utilisent. Cette sorcellerie est un don des Ssassiss, une étrange race synrath, proche des serpents, qui fut détruite par les sidhe. Mais dont il reste quelques survivants. Menés par le dernier survivant de ses monstres, les Af'a forment la majorité de la secte. Non comptant de pratiquer cet art impur, ils s'efforcent de tisser des liens très forts avec les dirigeants théans. Leur credo est simple, Tout seigneur aura besoin un jour ou l'autre d'un assassin compétent. Et ils sont les meilleurs.

Marco, de son vrai nom Otmene Mabrouk Ylan-Bazlik est né parmi les hommes du désert voilà bientôt trente ans. Il a grandi et appris à survivre dans cet univers hostile. Contrairement à eux, son destin est bien plus grand. Otmene était un fils aîné et à ce titre, il fut choisi par les membres de la secte Qatihl'I lorsqu'il atteignit ses 7 ans. Conformément aux lois édictées 1000 ans plus tôt par le maître de l'ordre, les Afa'im vinrent l'arracher à sa famille pour

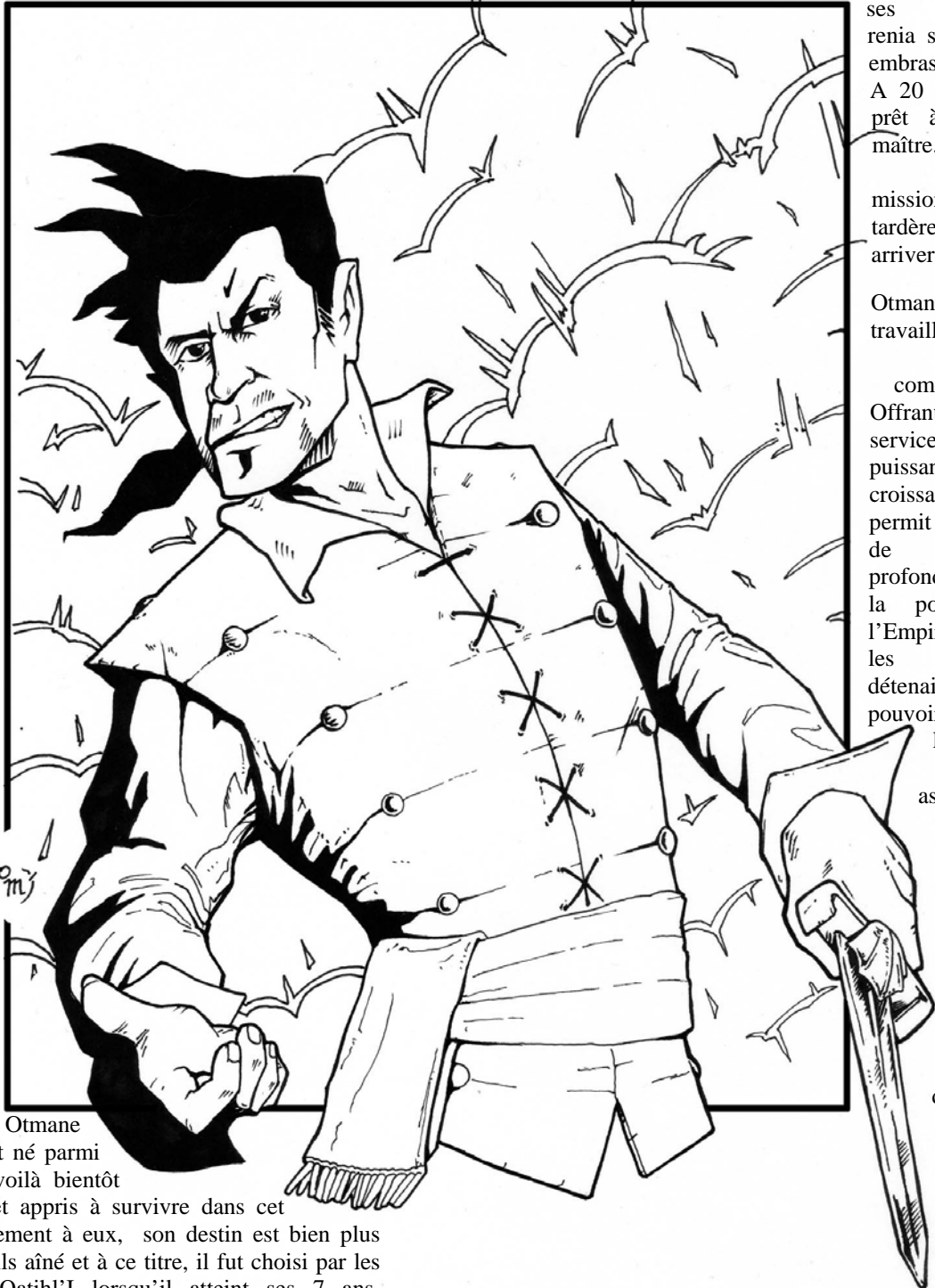
l'emmener dans leur monastère. Malgré ses pleurs et ses protestations, il ne revit jamais ses parents.

Pendant 10 ans, il subit l'entraînement impitoyable de la secte. On lui apprend à utiliser son corps comme une arme et à apprivoiser ses dons. Au cours de ce rude apprentissage, le jeune garçon endura des épreuves terribles mais parvint à les franchir une par une en laissant de côté ses condisciples trop faibles ou trop impétueux pour continuer. Otmene devint une machine à tuer, un assassin sans pitié qui pouvait faire souffrir un homme de dizaines de manières et le faire mourir autant de fois. Il oublia

ses sentiments, renia son passé et embrassa ses dons. A 20 ans, il était prêt à servir le maître. Les premières missions ne tardèrent pas à arriver.

Otmene se mit à travailler pour plusieurs commanditaires. Offrant ses services aux plus puissants nobles croissantins, il permit à son ordre de s'immiscer profondément dans la politique de l'Empire. Certes, les Duman'kir détenaient le pouvoir. Mais sans les efforts des assassins, ils n'auraient jamais pu juguler leurs rivaux. Otmene acquit bientôt une bonne réputation de garde du corps et d'espion. Le sultan faisait de plus en plus

fréquemment appel à lui et il finit par se rendre indispensable. C'est à ce moment que le maître lui confia sa mission la plus périlleuse.



A 23 ans, Otmane fut envoyé de l'autre côté des montagnes occidentales, dans la ville de Jesalute en plein cœur de la Vodacce. Là, le jeune homme devait s'efforcer d'entrer dans les bonnes grâces de Gespucci Bernouilli, le prince de cette région. La Vodacce était déchirée par une guerre civile larvée et le chef des Qatihl'I comptait bien en profiter.

Otmane fonctionna comme il en avait l'habitude, il commença par s'infiltrer au sein de la population noble afin d'en apprendre les coutumes et les usages. Puis il se fit remarquer par un des fils de Gespucci. Le jeune homme était un libertin de la pire espèce et Otmane le tira d'un fort mauvais pas. Quand le vodacci lui demanda son nom, il se présenta sous l'identité de Marco Imagnoli, jeune homme originaire des montagnes qui venait à la ville pour trouver un travail rémunérateur. Le Bernouilli le prit donc à son service et Otmane fit la connaissance des bas-fonds de la province. Il comprit comment l'Empire du Croissant commerçait avec la Vodacce et toute l'influence qu'il pourrait tirer d'une bonne place auprès du prince.

Il changea donc sa manière de fonctionner et se mit en devoir de se faire remarquer par le vieux vodacci. Il accepta donc les missions les plus risquées en Castille ou en Vendel afin de montrer ses talents au prince. Gespucci ne tarda pas à le convier chez lui à son retour des îles du nord. Il lui fit alors une offre magnifique : devenir Billet du seigneur. Otmane entra donc dans le bras armé de la famille. Il accompagnait son prince dans tous ses déplacements et Gespucci n'eut jamais à s'en plaindre. Bien sûr, il arrivait que Marco s'absente pendant de courtes périodes mais à chaque fois, son retour était couronné par un succès dans une nouvelle mission. Evidemment, les ecclésiastiques de l'entourage de Bernouilli maugréèrent sur le statut de cet étrange jeune homme mais il n'obtint jamais aucune preuve de son appartenance à un quelconque réseau d'espionnage ou d'occultisme.

Aujourd'hui, Otmane est parfaitement intégré à l'entourage de Gespucci. Il remplit sans faillir toutes les missions du prince mais il a peur de la dernière. En effet, il doit se rendre en Montaigne pour espionner la jeune fille de l'Empereur. Otmane se demande si cette mission n'est pas une manière de se débarrasser de lui. Il a demandé conseil à son maître mais ce dernier l'a encouragé à y aller. Pourtant, le jeune homme est inquiet, la Montaigne n'est pas très loin de l'Avalon. Marco se demande si les Sidhe ne vont pas finir par le repérer.

Interprétation

C'est avant tout un professionnel qui respecte toujours ses contrats. Le prince n'a jamais eu à se plaindre de lui car il n'a jamais failli. Le Qatihl'I non plus d'ailleurs. Otmane aime son travail par-dessus tout. Bien sûr, il lui arrive de regretter son enfance dans le désert mais ses instants de doute sont très rares et ne durent pas longtemps.

Otmane est aussi un adepte du secret, un solitaire qui préfère agir seul pour ne pas risquer de se compromettre. Il ne se liera donc jamais avec qui que se soit et des joueurs tentant de l'infléchir pourraient s'en mordre les doigts. Bien sûr, il ne les tuera pas, son code de conduite le lui interdit, mais il fera toujours en sorte de ne laisser aucune trace de son passage, liquidant tous ses intermédiaires avant de s'évanouir dans l'ombre.

Apparence

Marco est un homme de taille moyenne. Son corps fin ne le fait absolument pas apparaître menaçant d'autant que sa beauté est telle que personne ne se méfie de lui. Son teint mat est assez "occidental" pour le faire ressembler à un vodacci et ses yeux noirs aux reflets d'or lui donne un aspect à la fois étrange et fascinant.

Comme tous les pratiquants de Af'a, il est entièrement imberbe et utilise donc des postiches et des perruques pour passer inaperçu. Cependant, ces accessoires sont de telle qualité qu'il n'a aucun problème pour se faire passer pour ce qu'il n'est pas : un honorable billet du seigneur Bernouilli. Et les seules personnes à avoir pu percer son déguisement à jour ne sont plus là pour s'en vanter.

Secrets

Marco Imagnoli est membre de la redoutable secte du Qatihl'I, il ne travaille pour Bernouilli que pour satisfaire les désirs de son maître. Si ce dernier lui demande de se débarrasser de Gespucci, il le fera sans aucun état d'âme.

Et puis, il y a ce secret embarrassant. Récemment, Otmane a revu sa petite sœur. La gamine est devenue une belle jeune femme mais elle travaille comme Jenny dans un bouge de Porto Spatia. De nombreux souvenirs ont afflué et il commence à se poser des questions de priorité. Entre la secte, son prince et sa sœur, il hésite. C'est bien la première fois que ça lui arrive.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 5 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 5 Réputation : -70

Arcane : Volontaire

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent croissantin de Kulkadir ; Castillan (L/E), Yilan-baraji (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Ambidextre ; Accoutumance à la chaleur ; Beauté du diable ; Réflexes de combat ; Sens du spectacle ; Vétéran.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Af'a (Adepte sang pur) : Camouflage 5 ; Charme 4 ; Constriction 4 ; Elasticité 5 ; Glisse 4.

En tant qu'adepte, Otmane a les capacités suivantes :

- Immunisé à tous les venins de serpents. Pour un dé d'héroïsme, il peut se désarticuler afin de se glisser dans des trous de 20 centimètres de diamètre au maximum. Il lui faut (13-rang de finesse-rang d'élasticité) actions pour réaliser cette manœuvre ;
- Pour un dé d'héroïsme, il peut effectuer un jet de Esprit+Elasticité ND 20. En cas de réussite, la surface sur lequel il chute sera considérée comme molle. Quand un objet tombe sur lui, c'est un jet de Gaillardise+Elasticité qu'il effectue.

Angelo (Apprenti) : Collé serré 3 ; Corps à corps (Couteau) 5 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 5 ; Feinte (Couteau) 5 ; Voir le style 5.

En tant qu'apprenti, Otmane a les capacités suivantes :

- Lorsqu'il utilise Collé-serré en défense passive, le ND de son adversaire chute de 5 ;
- Collé-serré : Utilisée comme défense passive, cette compétence est considérée comme augmenté de 1 contre des adversaires équipés d'armes longues (Hast, lourdes, bâtons) et comme diminué de 2 contre des adversaires utilisant des armes plus courtes. Peut aussi servir de défense active sans bonus ni malus.

Qor'qunq (Grand Maître) : Corps à corps 5 ; Coup puissant (Couteau) 5 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 5 ; Fente en avant (Couteau) 5 ; Voir le style 5.

En tant que grand maître, Otmane a les capacités suivantes :

- + 5 Attaque (Couteau) et Fente en avant (Couteau) ;
- Quand il frappe en utilisant un dé mis en réserve, le jet de dommage est augmenté de 2*(écart entre la phase réelle et la phase où il frappe) ;
- Pour un dé d'héroïsme, inflige une blessure grave sur un jet d'attaque (Couteau) avant de calculer les blessures graves ;
- Grand maître, il peut combiner les techniques de cette école avec celle de n'importe quelle école.

Métiers

Assassin (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Déplacement silencieux 5 ; Guet-apens 5 ; Observation 5 ; Piéger 5 ; Poison 5 ; Comportementalisme 5 ; Déguisement 5 ; Dissimulation 4 ; Escalade 5 (ND 37, 9g4) ; Filature 5 ; Qui-vive 4 ; Tirer (Arbalète) 3.

Chasseur de prime : Contact 4 ; Fouille 5 ; Vitesse 5 (ND 37, 9g4) ; Equitation 4 (ND 35, 8g4) ; Intimidation 4 ; Pister 5.

Courtisan : Etiquette 3 ; Mode 3 ; Danse 3 ; Héraldique 3 ; Cancanier 2 ; Intrigant 5.

Monte en l'air : Equilibre 4 (ND 35, 8g4) ; Acrobatie 4 (ND 35, 8g4) ; Amortir une chute 4 ; Connaissance des bas-fonds 4 ; Connaissance des pièges 4 ; Contorsion 4 ; Langages des signes 4 ; Orientation citadine 4 ; Sauter 3 (ND 32, 7g4).

Espion : Hypnotisme 4 ; Sincérité 5 ; Séduction 4 ; Trait d'esprit 4.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 5 (ND 32, 9g4) ; Lancer 4 ; Pas de côté 4.

Couteau : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 37, 9g4) ; Lancer 3.

Combat de rue : Attaque 4 ; Attaque (AI) 4 ; Coup à la gorge 5 ; Coup de pied 4 ; Parade (AI) 4 (ND 35, 8g4).

Lutte : Prise 4 ; Coup de tête 3 ; Etreinte 5 ; Se dégager 4.

Marquis Augustin Riché de Pourcy

Vilain

Noble montaginois ; Membre actif du NOM

Historique



Le Novus Ordo Mundi a des ramifications dans toutes les couches de la société théanes. Certains de ses membres sont de simples paysans alors que d'autres sont nés au sein de la plus haute noblesse du continent. Cependant, quelle que soit l'ascendance de ces hommes et de ces femmes, tous ont un but commun : le contrôle de Théah. Par leurs complots et leurs machinations, ils espèrent influencer de manière notoire le destin du continent.

Flavius Commodus fonda la société avec un but précis : s'opposer aux manœuvres de l'Imperator et conserver aux sénateurs leur influence et leur pouvoir. Bientôt, suite au pacte passé par Octavius Montanus et ses compagnons, les aspirations du NOM changèrent. Devant lutter contre ces nouveaux ennemis dotés de pouvoirs démoniaques, l'ordre devint plus prudent et se plongea dans des machinations à plus grande échelle, toutes marquées du même sceau : celui du secret. Ainsi, les chefs de la société se disséminèrent un peu partout sur Théah et firent en sorte de recruter les meilleurs agents afin que la lutte soit plus efficace. C'est la marque du NOM aujourd'hui : dissimulation, influence et machinations. Les membres de la société se sont toujours efforcés de placer leurs agents aux meilleurs postes possibles, n'hésitant pas pour cela à manipuler le sang des plus puissantes familles de Théah.

Augustin est le produit d'un de ces machinations. Possesseurs d'une des plus vastes provinces de la future nation montaginoise, les Riché de Pourcy formaient une famille belliqueuse mais honorable. Hélas pour eux, ils n'étaient pas riches et devaient souvent subir les quolibets de leurs collègues. Le NOM permit aux membres de cette famille d'augmenter notablement leurs revenus et d'accéder à des postes importants en leur donnant le contrôle de la Sinueuse. Grâce à l'intervention de la société secrète, les Riché obtinrent une place non négligeable et devinrent des interlocuteurs influents à la cour de Montaigne. Evidemment, l'implication du NOM ne fut jamais soupçonnée.

Mais la société jouissait maintenant d'une influence notoire sur une des familles les plus puissantes de la nation. Ils finirent par se révéler aux Riché et proposèrent (imposèrent) un accord à un des fils de la famille : Alban Riché de Pourcy. Celui-ci devait jurer allégeance à la société et accepter de la servir lorsque ceux-ci le lui demanderaient. En échange, le NOM continuerait de lui garantir l'usufruit du commerce sur la Sinueuse.

Pris à la gorge, Alban n'eut d'autre choix que d'accepter. Sa nature honnête et vertueuse se révoltait à cette idée mais il comprit que sans l'appui de la société, les Riché redeviendraient une famille mineure. Et puis, la demande de la société n'était pas

si extravagante et le chef de famille ne devait même pas être au courant. Alban accepta. C'était il y a 150 ans...

Depuis, le NOM a toujours pu compter sur la loyauté des Riché de Pourcy. Les descendants d'Alban se sont toujours acquittés de la promesse de leur aïeul et l'Ordre nouveau n'a jamais eu à s'en plaindre. Surtout que la nature même des Riché les poussaient à accomplir les missions de manière désintéressée. Jusqu'à la naissance d'Augustin...

Augustin est une incongruité au sein de la famille. Alors que la plupart des cousins sont de petite taille et impulsif, lui est un géant au calme légendaire. Né voilà trente ans sur les bords de la Sinueuse, le garçon surprit et inquiéta ses parents par son esprit pervers et calculateur. Loin des standards de la famille, il faisait preuve de méticulosité et de pondération en toute chose. Ce qui encouragea son père à lui révéler la nature du pacte. A la différence de ses prédécesseurs, l'adolescent ne s'en offusqua pas. Adeptes du secret et prêt à tout pour accéder au pouvoir, il mesura l'étendue des possibilités offertes par son adhésion.

Il devint donc un agent actif du NOM et accomplit avec joie la première mission confiée par l'ordre. L'émissaire de celui-ci fut impressionné par son dévouement et lui révéla la nature véritable de la société. Augustin fut fasciné et décida de vouer sa vie à la société. Il devint donc membre actif, le premier de sa famille à le faire. Et le NOM ne s'en plaint pas car Augustin est une perle rare.

Augustin est un chasseur émérite. Véritablement amoureux de cet art difficile, il a arpenté les terres les plus reculées de Théah afin de traquer des bêtes féroces et redoutées. Plus que la mise à mort, c'est la traque qui lui plaît. Il aime sentir la peur de sa proie au moment où celle-ci se sent acculée et condamnée à combattre. Dans son cas, cette obsession tourne au sadisme et il lui arrive fréquemment de choisir des proies humaines. Les paysans de son domaine le surnomment "L'ange de la mort" car il lui arrive de faire des descentes dans ses villages pour trouver quelques proies parmi ses roturiers. Il choisit toujours des jeunes gens athlétiques afin que le challenge soit intéressant. Si la victime parvient à lui échapper durant vingt-quatre heures, il lui garantit la vie sauve et l'incorpore dans ses pisteurs, un groupe d'hommes triés sur le volet afin de l'assister dans ses missions.

Il lui arrive aussi de se transformer en chasseur de primes pour le bien de son pays. Et il n'a jamais connu l'échec. Méticuleux et

patient, il traque les criminels où qu'ils se cachent et les met à mort au nom de l'Empereur. Léon a fini par remarquer cette dévotion et l'a engagé comme homme de l'ombre. Il est le bras gauche de l'Empereur. Là où Remy s'occupe des affaires publiques, Augustin agit dans le secret. Il débarrasse Léon des gêneurs et dirige les services secrets de l'Empereur. Son seul regret, c'est le cardinal D'Argeneau. Augustin n'était pas là et Léon confia la mission à Remy. Le chasseur pense que le garde du corps n'est pas allé au bout et a hésité.

Entre Rémy et Augustin existe une rivalité exacerbée. Les deux hommes se respectent mais se concurrencent. Il en résulte donc quelques accrochages bien naturels entre les deux âmes damnées de Léon. Mais le NOM est clair sur ce problème, Rémy doit rester en poste et Augustin se contenter de ce qu'il possède. Pour l'instant, l'ordre se satisfait de la situation. Le maître assassin Quinn a commencé à former Augustin à des missions plus "spéciales" et bientôt, il pourra laisser libre cours à ses envies. Mais en attendant, il s'acquitte de sa tâche avec diligence et Léon n'a pas à s'en plaindre. Le maître espion est compétent et dévoué à sa cause.



Interprétation et Apparence

A trente ans, Augustin est un bel homme au visage avenant et la longue chevelure noire. D'aspect inquiétant, il suscite la méfiance au sein de la cour. Mais un seul regard de ses yeux noirs peut calmer le courtisan le plus insolent. Il se déplace avec l'assurance

de l'impunité et tous savent qu'il est un des favoris de l'Empereur. De plus, ceux qui se montrent trop audacieux à son égard finissent toujours par être invités à une chasse à courre particulière.

Secrets

Aucun en dehors de ceux figurant dans son historique.

Profil

Gaillardise : 3	Finesse : 5	Esprit : 4
Détermination : 4	Panache : 4	Réputation : -65

Arcane : Impitoyable

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent montagnois du Sud ; Avalonien (N), Castillan (N), Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Vendelar (L/E) ;

Avantages : Appartenance : Fraternité des chasseurs, Garde Soleil, Guilde des spadassins, Novus Ordum Mundi ; Baroudeur ; Dur à cuire ; Grand ; Noble (Marquis) ; Œil de faucon ; Réflexes de combat ; Sens aiguisé (Oùe) ; Tireur d'élite.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Quinn (Compagnon) : Coup puissant (Couteau) 5 ; Fente en avant (Couteau) 5 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 4 ; Feinte (Couteau) 4 ; Voir le style 5.

Augustin possède les capacités spéciales suivantes :

- +1g0 aux dommages du couteau (donc 2g2) ; ses dommages passent à +1g1 s'il surprend son adversaire ;
- Deux augmentations gratuites sur ses jets de déplacement silencieux et sur ses jets d'attaque au couteau.

Tréville (Maître) : Coup de pommeau (Arme d'hast) 5 ; Coup puissant (Arme d'hast) 5 ; Exploiter les faiblesses (Arme d'hast) 5 ; Fente en avant (Arme d'hast) 5 ; Voir le style 5.

Augustin possède les capacités spéciales suivantes :

- 30 mètres de portée supplémentaire au mousquet ;
- +10 à son initiative totale avec la baïonnette montée sur le mousquet ;
- Une augmentation gratuite sur ses jets d'attaque avec la baïonnette ;
- Peut utiliser un dé d'héroïsme pour annuler tous les malus aux tirs.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 5 ; Observation 5 ; Piéger 5 ; Tanner 2 ; Guet-apens 4 ; Pister 4 ; Survie 5.

Chasseur de prime : Contacts 5 ; Fouille 4 ; Course de vitesse 4 (ND 35, 8g4) ; Filature 4 ; Intimidation 3 ; Qui-vive 5.

Courtisan : Danse 2 ; Mode 2 ; Etiquette 4 ; Héraldique 2 ; Eloquence 2 ; Sincérité 5 ; Séduction 2 ; Intrigant 5.

Espion : Corruption 2 ; Interrogatoire 5.

Veneur : Dressage 4 ; Vétérinaire 3 ; Equitation 4 (ND 35, 8g4) ; Sens de l'orientation 4.

Entraînements

Arme d'hast : Attaque 5 (10g5-5/ 7g2) ; Parade 5 (ND 37, 9g4-5)

Athlétisme : Jeu de jambes 5 (ND 32, 9g4) ; Escalade 4 (ND 35, 8g4) ; Lancer 2 ; Course d'endurance 4 ; Pas de côté 4 ; Roulé-boulé 3 (ND 32, 7g4)

Couteau : Attaque 5 (10g5/6g2) ; Parade 5 (ND 37, 9g4)

Escrime : Attaque 2 (7g5/6g2) ; Parade 3 (ND 32, 7g4)

Pistolet : Tirer 4 (10g5/4g3, portée 30 mètres, -10/-15) ; Recharger 5.

Mousquet : Tirer 5 (10g6/5g3, portée 105 mètres, -10/-15) ; Recharger 5.

Les Marraines

Demora di Villanova

Scélérate

Noble vodacci ; Atropos Sorte ;

Marraine du Tessatore

Historique



é dans une petite famille noble de province, Demora a toujours été douée avec la sorcellerie Sorte, les araignées et les poisons. Aussi attira-t-elle rapidement l'attention de la famille princière à qui sa fratrie avait fait allégeance : les Villanova. Rapidement, alors qu'elle n'était encore âgée que d'une quinzaine d'années, elle fut mariée à l'un des fils du prince Villanova de l'époque. Après de multiples manœuvres politiques et l'aide de son épouse (tans dans l'usage de la sorcellerie que du poison), son époux parvint à devenir le chef de la famille Villanova.

Elle donna plusieurs fils à son époux, mais l'un d'entre eux avait sa préférence. Elle fit tout ce qui était nécessaire pour qu'il hérite du trône de son époux, c'était le père de Giovanni di Villanova.

En raison du temps passé pour aider les hommes de sa famille, jamais elle ne s'impliqua beaucoup dans le Tessatore. Alors qu'elle aurait pu rejoindre les Veuves à la mort de son époux, les marraines n'osèrent pas lui en faire la proposition car elles se doutaient qu'elle refuserait.

Puis, elle eut un véritable coup de foudre pour son petit-fils Giovanni. Elle voyait en lui tout ce qu'elle aurait voulu que son époux et son fils possèdent. Elle l'aïda de son mieux avec sa puissante maîtrise de la sorcellerie Sorte et son art des poisons. Elle fit également en sorte qu'il épouse une sorcière Sorte puissante.

Puis, lors de la mort de l'une des marraines, les deux survivantes lui proposèrent de les rejoindre comme troisième membre. Pour les atropos, elle était le choix logique, d'autant que Beatrice di Caligari venait de refuser le poste. Demora ne voulait pas vraiment du poste mais ne se voyait pas échapper à son devoir.

Cette séculaire élèveuse d'araignées est ainsi, malgré son grand âge, le membre le plus récent des trois marraines. Elle était heureuse de finir ses jours comme la plus expérimentée et reconnue des élèveuses d'araignées de Vodacce, mais le destin en a décidé autrement.

Elle réside dans une tour situé dans l'un des quartiers les plus silencieux de Dionna, afin de garder un œil sur son petit-fils Giovanni. Sa tour est infestée d'araignées qui errent librement dans un fantastique jardin intérieur.

Apparence et Interprétation

Demora joue sur son grand âge. Elle aime à faire croire qu'elle est complètement sénile. Mais en réalité, elle est très attentive à tout ce qui l'entoure. Et ceux qui l'ont prise pour une vieille gâteuse le regrettent encore...

Par contre, elle s'illumine littéralement lorsqu'on lui parle de son petit-fils.

Voûtée, Demora est une dame très âgée aux cheveux blancs et aux yeux laiteux qui se déplace lentement et est perclue d'arthrite. Toutefois, son regard trahit la vivacité d'esprit typique des Villanova et dissuade la plupart de ceux qui voudraient la défier.

Secrets

Compte tenu de son grand âge, de son histoire et de ses compétences tant comme sorcière que comme empoisonneuse, Demora a de très nombreux secrets, dont la grande majorité sont laissés à la discrétion du MJ.

Il convient toutefois de savoir que les marraines ne sont plus censées avoir de famille, donc d'aider leurs anciens parents. Hors, Demora n'hésite pas à utiliser la sorcellerie Sorte pour soutenir et protéger son petit-fils, le prince Giovanni di Villanova. Ainsi, s'il a échappé à la tentative d'assassinat du prince Alcide di Mondavi, c'est grâce à sa grand-mère qui a modifié les filaments du destin pour le sauver.

Par contre, elle a été prise en défaut par Valentina di Villanova, l'épouse de son petit-fils. Jamais, elle ne se serait attendue à ce que cette femme, qu'elle avait elle-même choisie pour Giovanni, ose faire du mal à son cher enfant... Mais Valentina est également une puissante sorcière Sorte et elle a réussi à dissimuler ses intentions même à Demora. Aujourd'hui, comme Giovanni, elle rêve de vengeance à son encontre. Quant à Juliette, ce n'est qu'une courtisane, elle n'en attendait pas davantage d'une telle femme. Pour elle, la seule et unique responsable, c'est Valentina. Et elle va connaître la terrible vengeance de Demora...

Car Demora a chargé une Veuve de retrouver les livres de Marietta. Cette Veuve sait lire et écrire et pourra lui enseigner les terribles rituels que renferme ces livres. Il lui suffit de les retrouver dans l'entourage de Beatrice di Caligari...

Profil

Gaillardise : 1 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 5 Panache : 2 Réputation : -95

Arcane : Fourbe

Epées de Damoclès : Vendetta à l'encontre de Valentina di Villanova (3 PP)

Langues : Accent insulaire ; Segreto Mano ; Vodacci.

Avantages : Affinité animale (uniquement avec les araignées) ; Age et sagesse ; Appartenance : les marraines ; Araignées dressées (très nombreuses et de tous types) ; Arthrite ; Emérite (Poison et Epées) ; Expression inquiétante (Inquiétante) ; Immunité aux poisons (tous les venins d'araignée) ; Lame épaissie (une paire de ciseaux en argent à 10 PP) ; Noble ; Scarovese.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Sorte (Maîtresse) : Arcane 5, Bâtons 5, Coupes 5, Crânes 5, Deniers 5, Epées 6.

Rituels connus : Araignée chasseresse, Couronnement des arcanes, Déchirement de l'âme, Disparition Sorte, Entraves filamenteuses, Identifier le propriétaire d'un filament, Jeu des crânes, Malédiction des sœurs, Ronde macabre, Signature de l'araignée, Tissage de pierre, Vibration des filaments.

Métiers

Apothicaire : Connaissance des herbes 5, Diagnostic 5, Fabrication de médicaments 4, Poison 6, Premiers secours 5.

Courtisan : Danse 3, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 4, Héraldique 3, Intrigant 5, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 3, Mode 2, Observation 5, Politique 5, Séduction 1, Sincérité 5, Trait d'esprit 2.

Espion : Corruption 2, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 4, Falsification 3, Filature 2, Fouille 2, Hypnotisme 3, Interrogatoire 3, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 3, Observation 5, Poison 6, Qui-vive 3, Séduction 1, Sincérité 5, Trait d'esprit 2.

Herboriste : Composés 4, Connaissance des herbes 5, Cuisinier 3, Diagnostic 5, Poison 6, Premiers secours 5.

Entraînements

Couteau : Attaque (Couteau) 4, Parade (Couteau) 2 (ND : 15). Demora utilise une paire de ciseaux en argent très tranchants et épaissis.

Précisions importantes

Demora est vieille, les modifications ont déjà été apportées à son profil.

Bianca di Falisci

Héroïne

Noble vodacci ; Atropos Sorte ;
Marraine du Tessatore

Historique



Bianca a toujours été très croyante. Dès sa plus tendre enfance, elle passa la plupart de ses journées dans la chapelle familiale des Falisci, alors que ses cousins, cousines et autres parents s'adonnaient aux fêtes et à la luxure si chers aux Falisci.

Quel ne fut pas son désarroi le jour où elle devint une femme de découvrir qu'elle était également une stragha della sorte ! Ainsi, elle était déjà corrompue dans son être avant même d'avoir pu prouver la profondeur de sa foi et l'amour qu'elle éprouve envers Theus ! Elle aurait cent fois préféré être une sanzavista !

Toutefois, une fois passée la frayeur de cette découverte, elle se rendit auprès de son confesseur qui lui apprit que si son don la rapprochait des abîmes de Légion, elle pouvait choisir de ne pas y plonger. L'Eglise était claire sur ce sujet depuis plus de mille ans : les sorcières de la destinée ne sont pas à priori des adeptes de Légion, elles sont simplement plus susceptibles de succomber à ses tentations en raison de leurs pouvoirs. Pour lutter contre cela, l'Eglise conseille aux stragha de s'astreindre à un quotidien monacal intense et à une vie pieuse et sage. C'est avec une joie profonde et les larmes aux yeux que Bianca accepta ces conseils.

Elle se rendit alors auprès de son père et lui demanda l'autorisation de se retirer immédiatement et pour le reste de ses jours dans un couvent. Mais tout ne se passa pas comme elle le souhaitait, son père s'énerva, elle était une stragha et il pourrait lui négocier un bon mariage qui serait profitable à la famille, il n'était pas question qu'il la perde au profit de Theus !

Trois mois plus tard, elle était mariée à l'un des gouverneurs de la famille Falisci. Bel homme, gentil, tout aurait dû bien se passer entre les deux jeunes gens, mais Bianca refusait d'avoir quoi que ce soit à voir avec lui. Alors, le gouverneur réagit à la manière des hommes vodaccis : il la frappa. Heureusement pour Bianca, cette situation ne dura pas car son mari mourut quelques temps plus tard lors d'une agression nocturne dans les rues de Numa.

Bianca laissa alors tous les biens de son mari à sa famille et se retira dans un couvent où elle pourrait enfin mener la vie dont elle rêvait. Une fois sur place, toutefois, la mère supérieure lui demanda de développer ses talents de Sorte afin d'aider le couvent à se développer.

Ainsi, pour Theus, elle accepta d'améliorer les talents que lui avait offerts Légion ! Et petit à petit, de nombreuses autres sorcières Sorte prirent leur retraite dans son couvent ajoutant leurs pouvoirs aux siens pour la plus grande gloire de Theus et la puissance du couvent.

Puis, deux ans après son arrivée, les Mairaines du Tessatore vinrent lui rendre visite et lui apprirent qu'elle était maintenant l'une des leurs. Tout d'abord, elle voulut refuser cette proposition, mais la mère supérieure du couvent lui fit comprendre qu'une telle offre ne se refuse pas, et qu'elle pourrait ainsi aider encore plus Theus. Elle pourrait de plus demeurer au couvent et aider celui-ci à se développer.

Et depuis, Bianca est une Mairaine qui fait tout son possible pour servir Theus au mieux. Aujourd'hui, elle réside dans son couvent sur le continent afin de rester éloignée des lieux de débauche familiaux. C'est sans doute une coïncidence, mais le couvent accueille un très grand nombre d'"ex-stragha" en son sein.

Apparence et Interprétation

Fervente vaticine, elle est connue pour sa piété et sa foi profonde. On la voit habituellement portant les vêtements traditionnels d'une nonne et a adopté la plupart des vœux traditionnels des moniales. Tout le monde sait également qu'elle désapprouve les manières hédonistes et dépravées de la famille Falisci.

Bianca est une femme attirante qui arrive à un âge où sa beauté commence à se ternir. Elle a les cheveux noirs ailes de corbeaux, des yeux noirs où brillent sa ferveur vaticine et paraît presque éthérée. Toutefois, elle est d'une grande chaleur humaine et une fois passé sa froideur d'aspect, toutes les streghe qui ont trouvé refuge sous son aile protectrice la considèrent comme une seconde mère.

Secrets

Bianca a peu de secrets, c'est réellement une stragha della sorte avec une foi en Theus inébranlable.

Toutefois, elle est à l'origine de la mort précoce de son époux et elle prie chaque jour pour que Theus lui pardonne cet acte ignominieux commis sous la colère.

Enfin, elle prépare un puissant rituel Sorte avec toutes les streghe qui ont trouvé refuge dans son couvent. Elle veut essayer d'annihiler cette sorcellerie du corps d'une stragha qui s'est portée volontaire. Si son rituel réussit, elle pourra le renouveler avec toutes celles qui veulent se débarrasser de ce cadeau de Légion, œuvrant ainsi pour Theus. Si les deux autres mairaines venaient à l'apprendre, il est probable qu'elle meure très vite...

Profil

Gaillardise : 2	Finesse : 3	Esprit : 5
Détermination : 4	Panache : 3	Réputation : +90

Arcane : Dévouée

Epées de Damoclès : Crise de Religion (3 PP) ;

Traître (elle veut détruire la sorcellerie Sorte, un comble pour une Mairaine !) (4 PP)

Langues : Accent insulaire ; Segreto Mano ; Théan ; Vodacci.

Avantages : Appartenance : les marraines ; Beauté du diable ; Cloîtrée ; Emérite (Coupes) ; Expression inquiétante (Sombre) ; Foi ; Lane épaissie (une paire de ciseaux en argent à 10 PP) ; Noble.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Sorte (Maîtresse) : Arcane 5, Bâtons 5, Coupes 6, Crânes 5, Deniers 5, Epées 5.

Rituels connus : Araignée chasserresse, Couronnement des arcanes, Déchirement de l'âme, Disparition Sorte, Entraves filamenteuses, Identifier le propriétaire d'un filament, Jeu des crânes, Malédiction des sœurs, Ronde macabre, Signature de l'araignée, Tissage de pierre, Vibration des filaments.

Métiers

Diplomate : Comportementalisme 5, Diplomatie 5, Eloquence 5, Etiquette 4, Héraldique 2, Histoire 3, Intrigant 3, Observation 3, Politique 4, Sincérité 4, Trait d'esprit 5.

Nonne : Calligraphie 3, Chant 4, Majordome 2, Philosophie 4, Premiers secours 2, Tâches domestiques 2, Théologie 5, Tisserand 4.

Entraînements

Couteau : Attaque (Couteau) 2. Bianca utilise une paire de ciseaux en argent très tranchants et épaissis.

Précisions importantes

Bianca est mûre, les modifications ont déjà été apportées à son profil.

Lucita di Mondavi

Vilaine

Noble vodacci ; Atropos Sorte ;
Marraine du Tessatore

Historique



Lucita a toujours été une puissante sorcière de la destinée. Dès son plus jeune âge, elle fut capable de manipuler les filaments pour l'aider dans son quotidien. Et elle n'a jamais hésité à y avoir recours.

Bien que Lucita soit physiquement la plus jeune des trois atropos du Tessatore, elle est celle qui est marraine depuis le plus longtemps. Elle est la plus jeune stragha della sorte à qui l'on ait proposé ce poste depuis que les marraines existent ! Elle n'avait que vingt ans et c'est avec un grand enthousiasme qu'elle accepta. En effet, elle était promise en mariage à un vieux marchand.

Depuis, et bien qu'elle n'ait jamais été mariée, elle a eu un grand nombre d'amants, dont quelques-uns ont été retrouvés flottant dans les canaux au petit matin. Lucita prend ce qu'elle souhaite des hommes et seul un imbécile peut croire qu'il peut faire de même avec elle. C'est une véritable croqueuse d'hommes...

Bien qu'elle serve le conseil depuis très longtemps, Lucita reste une femme étrangement et obscurément attirante. Sa maîtrise des filaments noirs est renommée et son obsession à dépasser les limites également. Elle cherche constamment les moyens de prolonger sa jeunesse et sa beauté et des rumeurs parlent d'accords avec le prince Vincenzo di Caligari. Lucita vit dans une grande et élégante villa de l'île Mondavi mais reçoit peu de visiteurs.

Apparence et Interprétation

Grande, fine, les traits typiquement vodacci, Lucita est si belle qu'elle aurait pu faire une courtisane de premier choix. Elle a de splendides yeux gris acier d'une froideur presque blessante. Le peu qu'elle laisse entrevoir derrière son voile de stragha a fait craquer de nombreux hommes... Même si ceux-ci se demandent toujours si elle n'aurait pas utilisé sa sorcellerie pour qu'il la trouve belle...

Secrets

La rumeur à propos d'un accord avec le prince Vincenzo di Caligari n'en est pas une, c'est une vérité. Obsédée par la jeunesse, Lucita s'est aperçue que la maîtrise des filaments de crânes ne lui permettrait tout de même pas de rester éternellement jeune.

Aussi chercha-t-elle un autre moyen de garder sa beauté. Pour cela, elle apprit à lire afin de rechercher dans les livres une solution à son obsession. Mais rien n'y fit.

Jusqu'au jour où, alors qu'elle surveillait Beatrice di Caligari via sa sorcellerie Sorte, Lucita se rendit compte que le prince Vincenzo avait découvert quelque chose d'intéressant.

Elle finit par le rencontrer et lui promit son aide en échange d'un apprentissage dans la sorcellerie Tempus Fugit. Elle n'est pour l'instant pas parvenue à développer cette nouvelle sorcellerie au-delà du rang d'apprentie mais ne désespère pas d'y parvenir même si son professeur a disparu.

D'ailleurs, elle aurait entendu parler d'un jeune membre de la société des explorateurs dénommé Figuero Calleras qui semblerait également avoir découvert cette sorcellerie...

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 5
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -120

Arcane : Libertine

Epées de Damoclès : Obnubilée (restée éternellement jeune) (3 PP)

Langues : Accent insulaire ; Acragan (L/E), Alto-Oguz (L/E), Haut eisenor (L/E), Segreto Mano, Théan (L/E), Teodoran (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : les marraines ; Emérite (Séduction et Crânes) ; Expression inquiétante (Angoissante) ; Lame épaissie (une paire de ciseaux en argent à 10 PP) ; Linguiste ; Noble ; Séduisante : Beauté divine ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Sorte (Maîtresse) : Arcane 5, Bâtons 5, Coupes 5, Crânes 6, Deniers 5, Epées 5.

Rituels connus : Araignée chasseuses, Couronnement des arcanes, Déchirement de l'âme, Disparition Sorte, Entraves filamenteuses, Identifier le propriétaire d'un filament, Jeu des crânes, Malédiction des sœurs, Ronde macabre, Signature de l'araignée, Tissage de pierre, Vibration des filaments.

Tempus Fugit (Apprentie) : Bond 2, Célérité 2, Clignotement 2, Lenteur 2, Voyage 2.

Métiers

Courtisan : Cancanier 3, Danse 5, Diplomatie 2, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 3, Intrigant 4, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 2, Mode 5, Observation 4, Politique 4, Séduction 6, Sincérité 5, Trait d'esprit 4.

Erudit : Astronomie 3, Calcul 2, Eloquence 4, Héraldique 3, Histoire 4, Occultisme 5, Philosophie 4, Recherches 5, Sciences de la nature 3, Théologie 3.

Espion : Code secret 3, Corruption 3, Déguisement 4, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 2, Falsification 2, Filature 3, Fouille 2, Interrogatoire 3, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 2, Observation 4, Poison 2, Qui-vive 2, Séduction 6, Sincérité 5, Trait d'esprit 4.

Entraînements

Couteau : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 3 (ND : 17). Lucita utilise une paire de ciseaux en argent très tranchants et épaissis.

Précisions importantes

Lucita est mûre, les modifications ont déjà été apportées à son profil.

Meryth

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmares* pages 66 et 67.

Origine

Unseelie Sidhe ; Némésis d'Elaine

Histoire



n raconte beaucoup d'histoires sur "l'enfant de la mer". Elle serait une puissante unseelie qui prospérerait en dévorant l'âme des noyés. Elle tromperait les hommes et les garçons en feignant de se noyer et en les faisant couler, les ajoutant à sa "collection", dont les rumeurs parlent d'une centaine de personnes.

Au milieu de toutes ces histoires, cependant, une chose est sûre. L'enfant de la mer n'existait pas avant l'accession au trône de la reine Elaine. Certains disent qu'il s'agit d'un mauvais présage, cette Elaine aurait de secrets dangereux. D'autres disent que cet équilibre est nécessaire. Elaine est une bonne reine, disent-ils, et si bonne qu'il faut quelque chose de particulièrement mauvais pour s'opposer à elle.

Ses motivations véritables sont aussi confuses que pour tous les sidhe. Qui peut vraiment les comprendre ? Qui qu'ils soient ? Les contes populaires affirment qu'elle est la fille de Maab, la reine de la mer, et qu'elle cherche à prendre ses distances d'avec celle-ci en établissant sa propre "cour" dans les eaux proches d'Avalon. Elle prend à son service les noyés comme "chevaliers" en son château sous-marin, et fait parfois tuer des jeunes filles par ses chevaliers afin de lui servir de dames de compagnie.

La plupart des chevaliers d'Elaine réclament de leur reine l'honneur de s'occuper de l'enfant de la mer, mais elle a toujours répondu par la négative à ces demandes. Elle prétend qu'elle s'occupera elle-même de l'enfant, au moment qui sera le sien. Ses chevaliers, malgré leurs doutes, ont toujours obéi à leur reine.

Apparence

Meryth utilise une apparence vraiment peu spectaculaire pour quelqu'un qui veut passer pour une reine. Elle prend généralement l'apparence d'une enfant d'environ 11 ou 12 ans. Sa peau est d'un vert pâle, semblable à la couleur des noyés, ses cheveux sont des algues et ses vêtements sont détrempés, ne pouvant jamais sécher. Si elle a au moins un pied dans l'océan, elle est invulnérable aux armes mortelles. Les jours de pluie, on peut parfois entendre son rire en mer.

Secrets

Meryth est la fille de la reine Elaine et de Sir Lawrence Lugh, bien qu'Elaine l'ignore. La reine du ciel, sachant que l'enfant avait du sang sidhe dans les veines, enleva le bébé à Elaine. En effet, selon le gessa qui la touchait, si elle venait à régner sur Avalon, elle ne devrait jamais connaître l'amour, même celui qui pourrait exister entre une mère et sa fille.

Eliminant les vestiges d'humanité qui restait en Meryth, Maab les déposa dans l'esprit de ses domestiques, qu'elle expulsa ensuite de sa cour pour les laisser errer, amnésiques, à travers Théah.

Meryth est maintenant une enfant foncièrement méchante et torturée, élevée dans un esprit de haine et d'amertume par la reine Maab. Elle sait qui est sa vraie mère, et elle pense qu'elle l'a abandonnée parce qu'elle avait honte. Inimaginablement corrompue, elle n'éprouve qu'une haine sauvage à l'égard d'Elaine, et a voué son existence à faire payer cette insulte à sa mère.

Son plan est assez simple, pour une sidhe. Elle rassemble des chevaliers pour envahir Avalon et détrôner Elaine. Maab a rempli la tête de Meryth de contes selon lesquels elle est la souveraine légitime du trône d'Avalon, histoires qu'elle a fini par croire complètement. Maab a également séduit le roi Piram, et quand le moment sera venu, il lui a assuré que ses propres armées se joindront à la "garde personnelle" de Meryth.

Cette tentative de coup d'état serait un désastre pour Avalon, et Meryth n'a aucune idée du désastre qu'elle créerait. Bien que les détails exacts de cette usurpation du trône soit laissés entre les mains du MJ, voici les grandes lignes directrices de son plan :

Meryth devra d'abord capturer Derwyddon. Le vieux druide est trop puissant pour être tué, même pour Meryth, aussi a-t-elle décidé de l'emprisonner dans son palais sous-marin. Puis, sachant que le druide ne pourra plus avertir Elaine, Meryth rassemblera son armée pour l'invasion.

Une armée de sidhe sortira alors de la mer, faisant immédiatement intervenir les deux reines, chacune avec leurs fidèles, et les pauvres mortels d'Avalon seront pris dans le maelström d'une guerre Glamour. Des villes entières périront. Les forêts disparaîtront dans les flammes, et les lacs bouilliront tant qu'ils finiront par s'assécher. Les unseelie pourront courir la campagne et celle-ci se dépeuplera en raison des ravages de ces terribles prédateurs.

Elaine rassemblera alors les armées d'Avalon, et elles combattront vaillamment, mais en vain, écrasant l'armée de Piram, mais s'autodétruisant dans le processus. Lawrence Lugh défendra sa reine tant aimée jusqu'à son dernier souffle, finissant par être tué par Meryth. A ce moment là, Lugh avouera son amour à Elaine, qui lui rendra alors la pareil, brisant le vœu qu'elle a fait à la reine du ciel en admettant son propre amour du chevalier sidhe.

Le vœu brisé, la guerre entre les sidhe cessera immédiatement. Le Graal disparaîtra de Carleon, et les sidhe quitteront Avalon. Les barrières de Bryn Bresail s'en trouveront renforcés, et plus jamais la puissance du Glamour ne touchera Avalon.

La nation d'Avalon sera alors une terre en friche, sans armée, sans reine, sans magie. Cela signifiera que l'âge d'or du règne d'Elaine deviendra une légende, dont les avaloniens se souviendront dans les chansons, mais qui jamais ne reviendra.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 6
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -50

Arcane : Intrigante

Epées de Damoclès : Vendetta (3 PP) : envers la reine Elaine.

Langues : Accent avalonien de High Avalon ; Avalonien (L/E).

Avantages : Trait légendaire : Esprit.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Dark Glamour (Maîtresse sang pur) : Capitaine Necros ; Mad Jack O'Bannon ; Meg de Fer ; Roi Milige ; le Troisième Prophète.

Note : Mad Jack O'Bannon et Meg de Fer sont des légendes Glamour et non Dark Glamour.

Métiers

Barde : Chant 1, Connaissance des herbes 3, Connaissance des Sidhe 4, Diplomatie 5, Eloquence 3, Enigmes 3, Etiquette 4, Héraldique 2, Histoire 3.

Chasseur : Déplacement silencieux 2, Guet-apens 3, Observation 4, Piéger 2, Qui-vive 2, Survie 4, Tanner 1.

Courtisan : Cancanier 3, Danse 3, Diplomatie 5, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 5, Mode 2, Observation 4, Politique 4, Sincérité 3.

Espion : Corruption 3, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 2, Falsification 3, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 3, Observation 4, Poison 3, Qui-vive 2, Sincérité 3.

Marin : Canotage A, Cartographie 3, Connaissance de la mer 4, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 25), Escalade 3 (ND : 22), Gréer 2, Nager 5 (ND : 27), Navigation 3, Perception du temps 4.

Entraînements

Couteau : Attaque 5, Parade 5 (ND : 27).

Précisions importantes

Immunités : Meryth est immunisée à toutes les formes de poisons, de maladies et d'effets similaires. Tous les dommages qu'elle encaisse sont réduits d'un dé gardé.

Faveur de la reine de la mer : si elle a au moins un pied dans l'océan, tous les dommages qu'elle subit sont réduits de 3 dés gardés et une fois par round, elle peut ajouter 5 dés gardés à n'importe lequel de ses jets. La reine de la mer lui accorde ses faveurs, et si elle venait à les lui retirer, elle encaisserait immédiatement 10g10 dés de dommages.

Meryth a également la capacité limitée de modifier la mémoire et de créer des illusions, mais pour cela elle doit réussir un jet d'Esprit (ND 15) pour y parvenir et elle ne peut pas affecter une personne qui a du sang sidhe dans les veines.

Mustapha al Kurta-kir Kermiz

Scélérat

Fugitif, espion et érudit

Sorcier Duman'Kir

Histoire



près avoir renversé Macer, les sénateurs se partagèrent pendant un temps le pouvoir à Numa. Rapidement, les premières dissensions apparurent. Le premier, Montanus tenta de devenir Imperator mais en fut empêché par ses collègues et dût fuir vers l'Ouest. Petit à petit, les disputes devinrent des conflits armés et certains préférèrent quitter le pays pour conquérir d'autres terres en utilisant leurs pouvoirs. Ce fut le cas de Nicoleus Arceron.

Ce dernier était toujours considéré comme la dernière roue de la charrette par ses collègues plus riches et plus prestigieux. Ne supportant plus cette situation, il migra vers l'Est et arriva sur une terre désertique peuplée de tribus sauvages qui croyaient en un mystérieux Durkan. Usant de stratagèmes, il parvint à faire passer son fils pour ce fameux chef et devint de fait le maître du futur Empire du Croissant.

Parallèlement, sa magie se renforça. Grâce aux négociateurs, Arceron pouvait manipuler la brume mais aussi se métamorphoser en loup. Ses descendants forment la tribu Duman'Kir, celle qui fournit la majorité des Sultans de l'Empire. La foi des prophètes n'a rien changé. La plupart des croissantins continuent de considérer les descendants d'Arceron comme leurs souverains légitimes. Actuellement, le Sultan lui-même possède cette sorcellerie puissante. Mais c'est aussi un politicien habile qui a toujours su s'entourer de conseillers compétents et retors. C'était le cas de Mustapha.

Il est né en 1625 dans la province Kurta-kir. Malingre, il développait pourtant des dons étonnants pour la sorcellerie et les études. Ses yeux jaunes ne mentaient pas, il serait un puissant pratiquant de Cephea, la magie de Durkan. Ses parents, des nobles appartenant au proche entourage du sultan, voulurent en

profiter. Le garçon grandit donc en compagnie de celui qui monterait bientôt sur le trône d'Iskandar : Timur Cihangir.

Les deux adolescents passaient de longues heures ensemble et il devint bientôt évident que Mustapha serait le plus proche allié de Timur quand celui-ci monterait sur le trône. Il fallait donc qu'il soit prêt à remplir au mieux ses futures obligations.

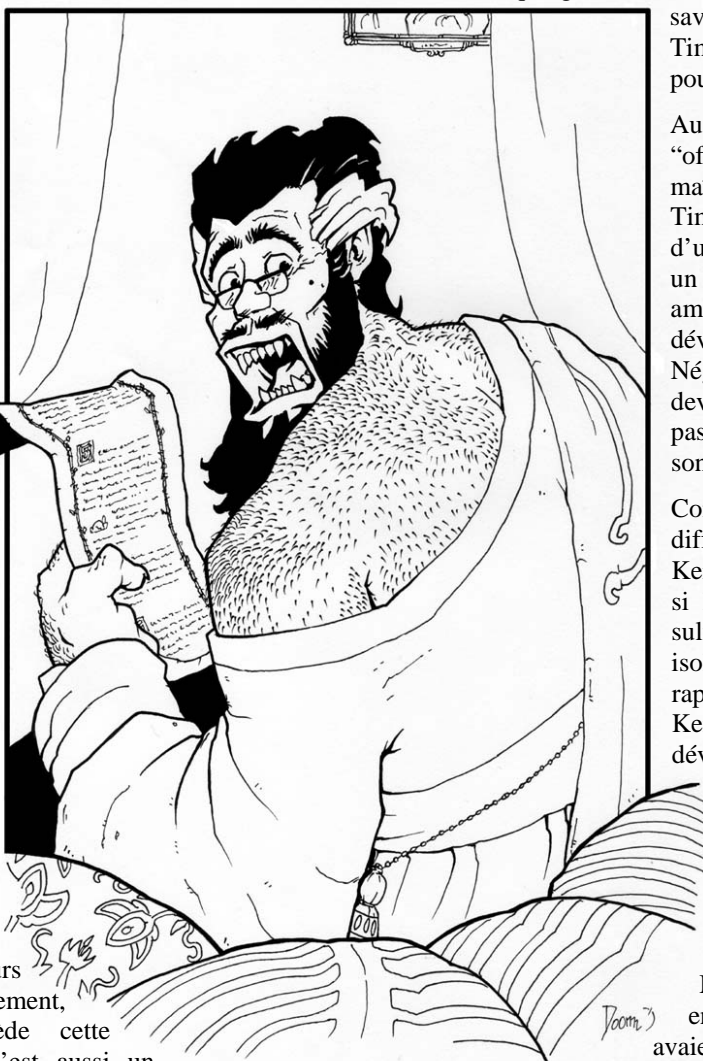
Ses parents payèrent les meilleurs précepteurs du pays pour enseigner à Mustapha tout ce qu'un conseiller doit savoir. Il y passa de longues heures, enfermé dans la bibliothèque pour consulter de vieux ouvrages de mathématiques, d'astronomie et de philosophie mais aussi des traités sur l'art de la guerre, l'espionnage ou l'étiquette. Quand il n'était pas plongé dans les livres, on le retrouvait dans une salle, s'entraînant au maniement des armes ancestrales de la tribu : les fameux Katars.

Ses maîtres étaient fiers de lui car Mustapha était une véritable éponge se souvenant du moindre texte, de la moindre note. Authentique génie, il aurait pu devenir un grand général ou un savant mais tint sa promesse. Lorsque Timur monta sur le trône, il le rejoignit pour se mettre à son service.

Au lieu de le prendre comme conseiller "officiel", le Sultan en fit son ombre, son maître espion. Pratiquant Duman'Kir, Timur connaissait tous les avantages d'une telle magie mais, ne possédant pas un sang aussi puissant que celui de son ami, il préféra s'en remettre à lui. Kermiz développa ses pouvoirs à leur maximum. Négligeant quelque peu ses autres dons, il devint un puissant sorcier capable de passer inaperçu et de renseigner au mieux son maître.

Comme l'Empire du Croissant est différent des nations occidentales, Kermiz dût beaucoup voyager. En effet, si les tribus reconnaissent volontiers le sultan, elles sont souvent solitaires et isolationnistes. Il faut régulièrement les rappeler à l'ordre. C'était la mission de Kermiz. Membre des Yeux de Paon, il développa le réseau d'espionnage au-delà des espérances du Sultan. Ainsi, chaque soir, au cours d'une de leurs nombreuses parties d'Ajedrez, Mustapha pouvait faire un bilan complet de l'état de l'Empire.

Hélas, tout ceci est fini. En 1656, Mustapha fit une découverte en enquêtant sur les Qatihl'I. Les assassins avaient des mœurs étranges et le maître espion décida de s'introduire dans leur forteresse afin d'en savoir plus. Ce qu'il vit, nul ne le sut jamais. Mais lorsqu'il ressortit, il était poursuivi par des membres de la secte et avait perdu un œil. Bientôt, il se retrouva accusé de haute trahison contre Timur et condamné à mort. Il s'enfuit. Le Sultan n'eut alors d'autre choix que de lancer le Qatihl'i sur ses traces.



Depuis, Mustapha vit telle une bête traquée. Il se sait innocent et a donc refusé de se rendre. Mais les preuves sont accablantes et toutes les tribus ont reçu l'ordre de le traquer. Il s'est enfui en passant par l'Ussura et l'Eisen pour atterrir en Montaigne. Là, sa nationalité et ses dons de magiciens lui ont valu une bonne réputation auprès de la Noblesse.

Il loge à Charousse mais personne ne sait où. Il demeurerait dans les catacombes pour échapper aux mystérieux agents qui le traquent. Il en a déjà tué trois mais se demande s'il échappera à la prochaine rencontre. Heureusement, l'Empereur souhaite le rencontrer. Léon a entendu parler de ses étranges yeux jaunes et de son comportement. Il pense avoir affaire à un ussuran et compte lui soutirer des informations sur la magie des changes formes. S'il savait...

Interprétation

Mustapha est un homme traqué. Il est extrêmement méfiant envers les inconnus, ne donne pas facilement sa confiance et, dans le cas contraire, garde un œil attentif sur son "ami". Son passé d'espion et de courtisan l'a également rendu très minutieux. Il est attentif à chaque détail, peut discerner toute touche inhabituelle chez un interlocuteur mais aussi repérer la moindre erreur dans un système de défense. Cette tendance peut s'avérer irritante pour ceux qui le côtoient ou travaillent avec lui.

Et puis, il y a ses mimiques. La sorcellerie Cephea corrompt son interlocuteur de la pire des façons. On parle de sorciers croissantins devenus fous à la suite d'une métamorphose trop longue. Mustapha n'en est pas là mais il faut reconnaître que parfois, son comportement est particulièrement "canin".

Mustapha est aussi un homme brisé. Avoir perdu la confiance de Timur a été le pire des affronts pour lui. Il a du mal à s'en remettre. Il lui arrive de passer de longs moments en méditation. Il repense alors à son passé, quand il était le plus proche conseiller de son meilleur ami. Et il pleure. Bien sûr, il s'efforce de ne pas le montrer en public mais certaines fois, c'est trop dur. Il sera donc particulièrement attentif à ceux qui lui font confiance. Il ne tient pas à perdre de nouvelles amitiés.

Enfin, Mustapha est un homme de spectacle. Bien qu'il soit capable de se montrer froid et méthodique, il a pris l'habitude de cacher sa véritable nature sous une carapace de légèreté et d'humour. C'est d'ailleurs dans cet état d'esprit que des joueurs auront le plus de chance de le rencontrer. C'est plus tard qu'ils le découvriront réellement.

Pour terminer, on peut dire que Mustapha a tout ce qu'il faut pour devenir un héros. Hélas, son passé et sa situation le poussent à commettre des actes horribles qu'il regrette aussitôt. Mais il n'a pas le choix et c'est ce qui le ronge.

Apparence

Mustapha mesure plus d'1m90, a le visage, le torse et les épaules couverts d'épais poils noirs et ses yeux sont jaunes comme ceux d'un fauve. Il porte des vêtements élimés et de facture croissantine. Enfin, lorsqu'il sourit, il dévoile de longues canines proéminentes semblables à celle d'un fauve. C'est le drame de la magie Cephea. Contrairement à d'autres formes de sorcellerie, il est impossible de la dissimuler. C'est pour ça que Mustapha vit

en reclus dans un minuscule appartement des bas quartiers de Charousse. Ainsi, il passe plus facilement inaperçu.

Secrets

En temps qu'ancien maître espion, Mustapha a de nombreux secrets. Parmi eux, deux sont particulièrement dangereux et expliquent son exil.

D'une part, il connaît la nature du chef des Qatihl'I. Lorsqu'il s'est infiltré dans la forteresse sous forme de brume, il a pu assister à une des cérémonies morbides de la secte et il a vu le serpent sous sa véritable forme. Hélas pour lui, il a été repéré par le monstre et poursuivi. Pour se prémunir de lui, les assassins ont monté un complot astucieux. Ils ont commencé par se débarrasser de ses deux seconds chez les Yeux de Paon avant de volontairement manquer une tentative de meurtre sur le Sultan. Aveuglé par les fausses preuves et énervé par l'incapacité de son conseiller à le protéger, Timur l'a banni avant de le condamner à mort.

D'autre part, il sait qui se cache sous la forme du Knias de la Rurik. Il a vu le grand loup et a même passé un pacte avec lui. Ainsi, il peut pendant un certain laps de temps effacer les signes de sa magie. Par contre, il évite d'en abuser car il sait que Matushka n'apprécierait pas de voir ses yeux devenir verts trop souvent. Il ignore pour quelles raisons mais la vieille mère déteste foncièrement les pratiquant de Cephea.

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 3 Esprit : 5
Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : +25

Arcane : Observateur

Epées de Damoclès : Barbare (2 PP) : Malgré son érudition et son excellente éducation, Mustapha demeure un croissantin. Pour la plupart des occidentaux, c'est un barbare dont il faut se méfier comme la peste.

Pourchassé par les Qatihl'I (3 PP) : Mustapha a provoqué la colère des membres de la secte des assassins. C'est pourquoi, ils le traquent à travers Théah.

Langues : Accent croissantin de Razgrad ; Castillan (L/E), Kurta-baraji (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Tikat-baraji (L/E), Tirala-baraji (L/E), Ussuran (L/E), Vodacci (L/E), Yilan-baraji.

Avantages : Accent Kurta-kir ; Ambidextre ; Appartenance : les Yeux de Paon (plus actif) ; Armes en acier damasquiné (Katars) ; Baroudeur ; Emérite (Occultisme : +10 quand il s'en sert) ; Grand ; Linguiste ; Maître de l'Ajedrez ; Pourfendeur (Ecole Qor'qunq, +0g1 contre les membres de cette école) ; Relation (Alekseï Pavtlov Markov v'Novgorov) ; Résistant à la douleur ; Séduisant (Séduisant) ; Université.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Duman'Kir (Maître sang pur) : Brume 5 ; Crocs 5 ; Meute 5 ; Sens 5 ; Silence 5.

En tant que maître, Mustapha a les capacités suivantes :



- Il sait appeler le brouillard. En dépensant un dé d'héroïsme et en réussissant un jet d'Esprit + Brume ND 20. Moins d'une heure après l'aube ou s'il a plu 24 heures avant, il bénéficie d'une augmentation gratuite. Il peut mettre des augmentations afin de rendre plus difficile les jets de perception dans la zone. Enfin, le brouillard dure au maximum une heure ou jusqu'à ce qu'il le dissipe.

- Tous les jets de perception pour le voir sont augmentés de son rang en Brume. De même pour son ND pour être touché quand il est dans la brume. Enfin, il gagne un bonus égal à deux fois sa compétence Brume à tous ses jets de Guet-apens. Par ailleurs, en dépensant un dé d'héroïsme et en réussissant un jet de Esprit + Brume ND 30, il peut se téléporter d'un lieu à un autre. On lance un dé par tranche de 10 mètres ainsi franchie et on en garde un pour calculer les dommages que ce déplacement lui inflige.

- Peut se transformer en brume en réussissant un jet de Esprit + Brume ND 20. Sous cette forme, il est intangible et immunisé aux dommages physiques. Mais les attaques mentales l'affectent normalement.

Al'Marikk (Compagnon) : Double attaque (Gant de combat) 5 ; Exploiter les faiblesses (Gant de combat) 4 ; Fente en avant (Gant de combat) 4 ; Tourbillon (Gant de combat) 4 ; Voir le style 5.

En tant que compagnon, Mustapha ne subit aucune pénalité de main non directrice quand il se sert de Katars. De plus, pour chaque attaque effectuée contre une même cible durant un tour de combat, le ND de cette dernière est diminué de 4. Il maîtrise aussi l'attaque acrobatique. En utilisant deux actions (dont une seule doit être dans la phase en cour), il peut réaliser une attaque dans le dos (ND 5) sur laquelle la cible a droit à une défense active.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 4 ; Observation 5 ; Piéger 4 ; Tanner 4 ; Dressage 4 ; Guet-apens 5 ; Langages des signes 4 ; Pister 5 ; Qui-vive 4 ; Signes de piste 4 ; Survie 5.

Commandement : Stratégie 4 ; Tactique 5 ; Logistique 4.

Courtisan : Etiquette 4 ; Danse 3 ; Héraldique 4 ; Sincérité 5 ; Séduction 4 ; Jouer 5 ; Diplomatie 4 ; Cancanier 4 ; Intrigant 4 ; Eloquence 4.

Etudiant : Calcul 5 ; Contact 4 ; Débrouillardise 4 ; Orientation citadine 4 ; Théologie 4.

Erudit : Histoire 5 ; Mathématiques 5 ; Philosophie 5 ; Recherches 5 ; Droit 5 ; Occultisme 5 ; Mathématiques fondamentales 4 ; Numismatique 4 ; Astronomie 5.

Espion : Filature 5 ; Fouille 5 ; Corruption 3 ; Code secret (les Yeux de Paon) 5 ; Interrogatoire 4 ; Poison 3 ; Dissimulation 5.

Explorateur : Cartographie 4 ; Sens de l'orientation 4 ; Conduite d'attelage 3 ; Equitation 4 (ND 32, 9g5) ; Perception du temps 3.

Shirbaz : Mode 4 ; Comportementalisme 5 ; Pickpocket 5 ; Prestidigitation 4 ; Comédie 4.

Entraînements

Arc : Tirer 4 ; Facteur d'arc 4.

Athlétisme : Jeu de jambes 5 (ND 30, 10g5) ; Escalade 3 (ND 30, 8g5) ; Vitesse 3 (ND 30, 8g5) ; Lancer 4 ; Acrobatie 2 (ND 27, 7g5).

Couteau : Attaque 2 ; Parade 3 (ND 30, 8g5).

Gant de combat : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 35, 10g5).

Queen Elaine

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmares* pages 58 et 59.

Héros

Queen of Avalon, Queen of the Three Isles

Histoire



rande, majestueuse et dotée d'une beauté célèbre et immaculée, Elaine est la reine de comtes de fées personnifiée. Ses débuts, toutefois, furent beaucoup plus humbles.

Elle a passé toute son enfance et son adolescence en tant que "nièce orpheline" du Duke Bleddig Beacon de Lovaine, un noble de la province avalonienne, ignorante de ses véritables origines. Cet homme aux pieds bien ancré sur terre, heureux de vivre dans sa province plutôt qu'à la cour de la reine de Fer, heureux d'aider ses paysans à cultiver leur terre et à améliorer leur existence, il éleva sa famille de la même manière. Et Elaine faisait partie de cette famille. C'était un homme bon et juste, et elle lui attribue l'importance qu'elle porte aujourd'hui à des notions telles que l'équité, la justice et la générosité.

Le seul conflit qui l'opposa à son "précepteur" concerna son mariage. Alors qu'elle avait 17 ans, Elaine tomba amoureuse. L'objet de son affection était Edmund, le fils d'un seigneur du voisinage, et les deux adolescents s'aimèrent comme savent le faire les jeunes gens. Le père d'Edmund, se rendant compte de la chance qui s'offrait à son fils, prit contact avec Bleddig pour lui parler de mariage, mais Bleddig refusa catégoriquement et inexplicablement. Elaine le supplia, Elaine bouda, Elaine négocia, mais toujours Bleddig refusait de céder, s'appuyant sur de vagues excuses et des arguments flous. Elaine décida alors de s'occuper seule de sa propre vie.

Un peu après son dix-neuvième anniversaire, Elaine apprit tranquillement à Sir Bleddig qu'elle était enceinte. Mis devant le fait accompli, il se résigna alors à accepter le mariage. Mais, loin d'être fâché, il s'arrangea avec la belle-famille d'Elaine pour que le couple puisse partir vivre seul au loin quelques années, et qu'ils ne reviennent que lorsque l'enfant aurait quelque peu grandi.

Son mariage devait être le jour le plus heureux de toute son existence ; au lieu de cela, il fut le plus dramatique. Derwyddon, qui l'avait confié à Bleddig après sa naissance, vint à sa rencontre en plein milieu de la cérémonie et, devant les invités horrifiés, la fit disparaître, elle et son enfant, depuis l'autel jusqu'à Bryn Bresail, où elle du laisser son enfant et prendre connaissance de son véritable héritage. Elle ne devait plus se préoccuper de sa fille car elle était destinée à devenir la prochaine reine d'Avalon. Au cours des jours suivants, elle se referma sur elle-même et passa son temps à pleurer sur sa douleur en déversant des torrents de larmes, mais son lien avec Avalon était plus fort que son chagrin, et, en dépit de son cœur brisé, elle accepta son destin et fut hébergée ("emprisonnée" ?) sur l'île de la Reine Grise.

Elle revint dans son royaume mortel dix années plus tard, sans avoir vieilli d'un seul jour, pour découvrir son pays déchiré par la guerre civile. Grâce à Derwyddon et à la puissance du Graal, elle parvint à réunir un groupe de chevaliers. Grâce à son armée, elle réunifia Avalon. Elle continue aujourd'hui à affronter ses ennemis, étrangers comme locaux, et malgré tous ces défis, elle est aimée du peuple d'Avalon et les dirige fièrement.

Interprétation

Tout aimée qu'elle est, Elaine est ironiquement l'un des monarques de Théah les moins accessibles. Cela ne veut pas dire qu'elle est inabordable. Dans sa cour, on peut la voir et l'approcher facilement. Elle passe une grande partie de ses journées à saluer et rendre visite au commun des mortels de son pays.

Des personnages qui souhaiteraient entretenir des relations plus étroites avec la Reine, toutefois, devront faire face à des difficultés plus importantes. Elaine est tenue à l'abri de tels contacts, protégée par plusieurs couches de bureaucratie et de chevaliers bien armés. Ses ennemis politiques essaient régulièrement d'infiltrer des espions dans son entourage et elle préfère donc restée distante des écornifleurs, à l'exception de ses plus proches collaborateurs. Les personnages pourront donc saluer aisément la reine mais il leur faudra des jours, voire des semaines de combat social (voire physique) pour pouvoir lui prouver leur loyauté.

Les héros auront donc de bien meilleures chances de la rencontrer en entretenant d'abord de bonnes relations avec ses chevaliers. En dehors de boire à la coupe du Graal, rien n'est plus digne de confiance aux yeux d'Elaine que la recommandation de l'un de ses chevaliers.

Elaine étant tellement protégée de tous contacts, le MJ devrait la réserver comme la récompense d'une aventure périlleuse.

Apparence

Elaine est une très belle femme rousse aux traits de marbre sculpté. Elle se comporte comme une souveraine née et nul ne l'a jamais vue troublée ou gênée. Son assurance est contagieuse, elle est un puits de science et donne toujours l'impression de savoir *avec précision* ce que ses interlocuteurs vont dire avant même qu'ils n'aient prononcé le moindre mot. L'Avalon est manifestement entre de bonnes mains.

Secrets

Elaine est mariée à Avalon ; c'est sa mission et son fardeau. La reine du ciel a lancé un gesa sur Elaine : si elle aime un jour quelqu'un davantage qu'Avalon, la nation s'écroulera, et le Glamour quittera définitivement les îles d'Émeraude. Bien entendu, diriger une nation aussi dynamique, aventurière et héroïque qu'Avalon l'occupe énormément et devrait la garder à l'abri de l'amour.

Ce n'est malheureusement pas le cas.

Sa fille Meryth lui manque et elle abrite le secret espoir de se réconcilier avec elle et de devenir la mère qu'elle n'a jamais pu être. Meryth connaît parfaitement les sentiments de sa mère à son égard, et est également au courant du gesa de la reine du ciel. Elle attend la bonne occasion d'utiliser ces deux éléments contre sa génitrice (reportez-vous à la description de Meryth pour plus d'informations à ce sujet).

Elaine connaît également les sentiments de Sir Lawrence Lugh à son égard (en dépit de tous ses efforts, il ne parvient pas à lui cacher ses véritables sentiments). Elle sait qu'il est dangereux de garder un tel homme à ses côtés, mais que voulez-vous, c'est le meilleur chevalier du royaume...

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 6
Détermination : 3 Panache : 5 Réputation : 123

Arcane : Charismatique

Epées de Damoclès : Amour perdu (sa fille Meryth) (4 PP)

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E), Cymrique (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Flegmatique ; Haute Noblesse (reine d'Avalon) ; Sang sidhe (Séduisante : Beauté divine, Grande, Enfant du ciel, Sensibilité au fer) ; Trait légendaire (Esprit).

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Glamour (Maîtresse sang pur) : Meg de Fer 5, Robin Goodfellow 5, Le roi Elilodd 5, L'Homme vert 5, Thomas 5.

Métiers

Courtisan (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Cancanier 5, Danse 5, Diplomatie 5, Eloquence 5, Etiquette 5, Héraldique 5, Intrigant 5, Jouer 5, Lire sur les lèvres 5, Mémoire 5, Mode 5, Observation 5, Pique-assiette 5, Politique 5, Séduction 5, Sincérité 5, Trait d'esprit 5.

Intendant : Commander 4, Comptabilité 1, Corruption 2, Diplomatie 5, Droit 5, Etiquette 5, Evaluation 2, Logistique 2, Marchandage 2, Observation 5, Politique 5, Régisseur 4, Sens des affaires 2.

Erudit : Calcul 2, Droit 5, Eloquence 5, Héraldique 5, Histoire 4, Occultisme 5, Philosophie 3, Recherches 3, Théologie 2.

Entraînements

Arc : Facteur d'arcs 3, Tir à l'arc monté 4, Tir réflexe 3, Tirer (Arc) 4.

Cavalier : Dressage 3, Equitation 4 (ND : 25), Haute école 3, Sauter en selle 3, Soins des chevaux 2.



Reis

Traduit de *The Pirate Nations* pages 77 et 78, repris de *Flots de Sang* pages 145 et 146 et de *Révolution Montaginoise* pages 70 et 71 et adapté pour certains éléments.

Vilain

Capitaine du *Crimson Rogers*
Ancien Sorcier Glamour

Histoire



Reis signifie simplement "le capitaine" en croissantin.

Aujourd'hui, pas même Reis ne se souvient de tous les détails de son passé. Tout ce dont il se rappelle, c'est que jadis, il était un pirate avalonien doté de pouvoirs de Glamour considérables (et fort rares durant l'ère ayant précédé l'arrivée d'Elaine sur le trône) et qu'il avait gagné énormément d'argent en pillant des sites syneth. En dehors de cela, le début de sa vie est bien vague.

Toutefois, il se souvient de l'Unseelie Sidhe qu'il affronta dans une lointaine ruine syneth. Il revoit également le démon grimaçant le priver de tous ses pouvoirs de Glamour et anéantir son équipage comme s'il s'était agi de fétus de paille. Il se souvient avoir tendu le bras pour ramasser quelque arme – en fait, tout objet qui lui aurait permis de repousser la créature –, avoir senti sa main se poser sur une étrange faux dissimulée parmi les décombres. D'ailleurs, le Sidhe cessa de sourire lorsque Reis le décapita.

Par la suite, Reis tenta de trouver le moyen de recouvrer son Glamour, mais sans succès. Les Sidhe quittèrent l'Avalon et leur magie ancestrale disparut avec eux. Le simple fait de la posséder relevait du miracle. La recouvrer après l'avoir perdue était donc impossible.

En 1658, l'avènement de la reine Elaine marqua le retour du Glamour dans les îles d'Émeraude. Bien que Reis ne pu toujours pas recouvrer ses talents de sorcier, il décida tout de même de tirer profit de la réapparition du Glamour. Il entreprit donc la carrière de plus terrifiant pirate de tous les océans.

Pour cela, il monta à bord d'un vaisseau pirate ayant fait escale à Canguine, se rendit dans la cabine du capitaine et quelques instants plus tard, on entendit un cri horrible. Il ressortit sur le pont et annonça que l'homme lui avait légué son navire. L'équipage haussa les épaules et accepta son histoire.

Depuis ce jour, Reis écume les routes marchandes des cinq mers. Les pirates du *Crimson Rogers* ne font pas de prisonniers et n'acceptent d'autres survivants que ceux dont les capacités de combat impressionnent Reis. On les autorise alors à rejoindre l'équipage. On dit que des hommes adultes pleurent lorsqu'ils entendent que le pavillon du *Crimson Rogers* est en vue.

Depuis, sa réputation a plus que justifier son vœu de devenir le pirate le plus craint de Théah. Il coule tous les navires dont il croise la route, s'emparant de leur cargaison et envoyant les équipages par le fond. D'aucuns pensent qu'il s'agit d'un démon issu des entrailles de Légion, qu'il se nourrit de l'âme de ceux qu'il terrasse. Son navire est censé afficher des voiles tachées de sang. En outre, les rumeurs prétendent que ses hommes ne sont rien d'autre que des monstres ayant adopté forme humaine.

La plupart de ces fables furent lancées par Reis lui-même, histoire de créer une atmosphère de crainte et d'horreur autour de son nom. En plus de lui conférer un avantage sur ses victimes, cela affecte son Glamour perdu, ce qui lui permet de tirer quelque pouvoir des récits traitant de lui. Tant que les gens penseront qu'il est invulnérable, les Sidhe feront en sorte que cela soit vrai. Depuis dix ans maintenant, son stratagème fonctionne à merveille. Nul ne l'a jamais vaincu, et nul n'a jamais croisé le chemin de son équipage pour en sortir vivant.

Cependant, très récemment, une menace nouvelles est apparue, qui a pris la forme de Bloody Bonnie McGee. En effet, Bonnie a réalisé l'impensable – survivre à une attaque du *Crimson Rogers*, et par deux fois de surcroît. Aujourd'hui, elle traque l'équipage de Reis dans l'espoir de venger son capitaine disparu, et Reis a le sentiment que sa fin est proche. Tout vilain a son héros, et les Sidhe viennent de trouver le leur. Si Reis ne découvre pas le moyen d'arrêter Bonnie, son règne de terreur sans précédent arrivera à son terme.

Bien évidemment, les Sidhe ne sont pas les seuls êtres dotés de pouvoirs dans le monde. S'ils ont confiés à Bonnie McGee la force d'occire Reis, alors celui-ci devra dénicher d'autres moyens de déjouer leur magie, peut-être en s'en remettant aux Syneth...

Et c'est ainsi que le capitaine Reis apprit l'existence de Cabora de la bouche d'un nouveau membre de son équipage et décida de s'emparer de sa puissance. Sa nouvelle ennemie, Bonnie McGee, était sur sa piste, armée de magie sidhe et d'une implacable soif de vengeance. Et c'est ainsi qu'en 1668, il fit voile vers l'île setine dans l'espoir de contrer ses alliés sidhe avec la technologie syneth, une technologie qui, pensait-il, le rendrait immortel. McGee l'accula sur l'île de l'Œil Englouti et un duel féroce s'engagea. Finalement, ce fut la propre ambition de Reis qui le trahit. En abandonnant les sidhe au profit des syneth, il avait perdu l'invulnérabilité même à laquelle il aspirait. Il ne pouvait renoncer au Glamour sans se défaire de la réputation "d'invincibilité" qui l'accompagnait. McGee le terrassa à l'ombre d'une gigantesque tour syneth, mettant définitivement un terme à son règne de terreur.

C'est du moins ce qu'il semblait. Car quelques temps plus tard, il refit surface sur les mers de Théah et reprit ses activités de piraterie...

Interprétation

Reis est, dans une certaine mesure, un homme très juste. Il ne fait pas de discrimination. Il tue tout ceux qu'il rencontre à bord d'un navire, sans égard pour leur nationalité, et engage tout tueur sans



scrupule qui peut résister assez longtemps à l'un de ses hommes. Tout ceux qui tentent de trahir Reis ou d'abandonner leur poste sont tués.

Reis est un commandant d'un très grand sang-froid qui prend rarement la parole devant son équipage. Il mène ses officiers en leur faisant des gestes de la main et les seuls sons que ses hommes l'entendent habituellement proférer sont ses furieux rugissements de guerre. En privé, au côté de ses officiers, il se détend quelque peu et s'exprime par chuchotements, leur donnant le plus souvent leurs instructions pour le lendemain.

En outre, il est particulièrement impitoyable. Le supplier revient à tenter de parler à une avalanche pour l'arrêter. Reis n'a peur de rien et de personne, et même la résistance de McGee n'est pas venue au bout de la façade qu'il présente au monde. Le jour où l'équipage verra Reis paniquer, chacun saura que sa dernière heure est venue.

Apparence

Reis est un homme assez grand portant une longue moustache noire recourbée à ses extrémités et une barbiche de la même teinte, le tout complété par une perruque de cheveux noirs qui cache sa calvitie. Affichant en permanence un rictus intimidant, Reis ne s'exprime que par cri et gestes rapides à l'égard de son entourage. Seul ses officiers ont, en privé, le droit de l'entendre s'exprimer correctement. Il porte une grande veste rouge à boutons dorés, un grand chapeau avec des plumes multicolores et tient en permanence la faux synneth qui a fait sa réputation d'invincibilité à la main.

Secrets

Voici ce qu'il advint de Reis dans sa jeunesse : Edan McDuff était le cadet de Jack McDuff, l'actuel souverain des Highlands. Dès sa plus tendre enfance, Edan aima faire du mal aux autres êtres vivants. Il commença par les insectes, puis à l'âge de six ans, il poursuivit avec les animaux, se gargarisant de la douleur qu'il était capable d'infliger. Puis il passa aux hommes, d'abord ses camarades adolescents. Et cela finit par attirer l'attention des seuls Sidhe à ne pas avoir quitté les îles d'Émeraude, les UThe Treacherous Thief qui réveilla en lui ses pouvoirs de Glamour en sommeil.

Découvrant ses nouveaux dons, c'est tout naturellement qu'il se tourna vers le Dark Glamour et développa des légendes particulièrement horribles telles que Banshee, Hounds of Night and Fog, Jack-in-Irons, King Milige, ou (bien entendu) The Treacherous Thief. Agé d'environ dix-huit ans, il utilisa bientôt ces légendes à l'encontre de ses semblables, et l'on ne tarda pas à découvrir des cadavres horriblement mutilés dans les rues de Kirkwall.

Cela dura six années, six années effrayantes pour les habitants de Kirkwall qui n'osaient plus sortir dès la nuit tombée. Puis Jack McDuff chargea sa police de découvrir l'identité de ce serial killer particulièrement violent. Il leur fallut trois années pour y parvenir et ce fut un véritable choc pour Jack d'apprendre que le monstre qui terrorisait sa capitale n'était autre que son petit frère.

Il lui enjoint alors de quitter définitivement les Highlands en lui donnant pour cela un navire.

Mais auparavant, Edan avait suivi des cours à l'université de Kirkwall où il en avait appris beaucoup sur l'histoire de Théah. Une période en particulier le fascinait : l'ère pré numaine, l'époque où les synneth régnaient sur le monde. Aussi, une fois qu'il fut le capitaine de son navire, prit-il la direction de l'Archipel de Minuit et de l'île de Synne où son compatriote, le docteur McTavish faisait des fouilles.

Seulement, il se trompa d'île et arriva sur Kanuba. Premier Théah à y accoster, il ne fut pas remarqué par les autochtones et gagna l'intérieur de l'île. Il finit par arriver à des ruines qu'il pensait être d'origines synneth. Croyant avoir gagné le site de fouille de McTavish, il entreprit d'explorer méticuleusement l'endroit.

Et c'est là qu'il tomba nez à nez avec un serpent ailé géant. N'écoutant que sa peur, il passa aussitôt à l'attaque afin de tuer ce monstre. Le cotaril, car il s'agissait bien là de l'un des membres de cette espèce, se défendit du mieux qu'il put afin de ne pas faire de mal à cet humain belliqueux. Mais face aux pouvoirs Dark Glamour d'Edan, il prit peur, croyant que les Sidhe venaient les exterminer, comme ils l'avaient fait avec les autres races Synneth, des éons plus tôt.

Il utilisa donc son regard hypnotique pour paralyser cet humain et un artefact setine pour lui retirer ses pouvoirs Glamour. Ce faisant, il détruisit également une partie de la mémoire d'Edan. Seulement la volonté du highlander était si forte qu'il parvint tout de même à mouvoir sa main droite, laquelle rencontra un objet dont il se saisit pour frapper ce qu'il prit alors pour un Unseelie Sidhe. Ainsi tomba la première victime de la faux de Reis, cet artefact setine que les Cotaril avaient ramenés de Mézoaméricain.

A moitié fou, sa mémoire presque vide, Edan regagna la côte avec sa faux. Il n'avait que peu de souvenirs, mais il savait qu'un navire l'attendait sur la côte, aussi fut-il surpris de découvrir celui-ci en cendres, son équipage exterminé. En réalité, les congénères du cotaril qu'il avait tués cherchèrent les responsables de ce meurtre, et en voyant le navire, exterminèrent tout l'équipage, croyant avoir affaire aux assassins.

Coincé sur l'île, Edan décida de construire un radeau. Il quitta Kanuba sur son embarcation de fortune et les courants l'amènèrent sur la route d'un vaisseau corsaire avalonien qui regagnait Canguine.

Une fois dans ce repaire de pirates, Edan décida de s'emparer d'un navire. Afin de se rendre plus impressionnant, il décida de se déguiser, utilisant une perruque sombre, adoptant un grand manteau rouge et toute la panoplie typique et impressionnante des pirates. Ainsi en fut-il de sa première apparition publique. Il gagna la cabine du navire qui lui avait permis de regagner le monde civilisé, tua le capitaine et devint le nouveau commandant de bord du bateau. Intimidé, l'équipage laissa faire. Et avec le temps, Edan devint Reis, comme ne tardèrent pas à l'appeler l'équipage.

Décidé à se forger une réputation d'immortalité et de pirate sanguinaire afin de contrebalancer ses pouvoirs perdus, Reis se lança alors dans une course pirate sanglante et meurtrière, attaquant tous les navires qui croisaient sa route et pourchassant tous les vaisseaux de la Société des Explorateurs dans le but de leur voler leurs artefacts syneth et d'augmenter sa puissance.

Devant une telle férocité, sa réputation crut très rapidement. Et le prince Vincenzo di Caligari en personne s'intéressa alors à lui et le contacta afin qu'ils s'associent. Vincenzo lui fournissait un navire puissant, un port d'attache et tout ce dont il avait besoin et, en échange, Reis lui ramenait les artefacts syneth qu'il volait sur les navires qu'il détruisait. C'est ainsi que le prince lui légua le *Crimson Rogers*, un vieux galion agrémenté des meilleurs canons que l'on puisse trouver sur le marché. Reis y ajouta de nouveaux sabords de batterie et d'une vingtaine de canons supplémentaires. Il n'a que peu d'espace réservé aux marchandises mais les artefacts syneth n'en prennent pas beaucoup. Il n'y a pas bien longtemps de cela, Reis recruta d'autres hommes et disposa leurs hamacs au-dessus de la cargaison. L'un d'eux refusa d'y coucher, arguant qu'il n'avait pas de place pour s'étendre. Reis le conduisit devant son bosco, Goupil la Griffé, qui lui trancha les deux pieds. Maintenant, il est juste à la bonne taille.

Aujourd'hui, Jack McDuff pense que son petit frère est mort dans l'Archipel de Minuit. Jamais il ne se douterait que le redoutable Reis et Edan ne sont qu'une seule et même personne...

Enfin, une seule et même personne, c'est aller un peu vite en besogne. En effet, Reis est bien mort des mains de McGee en 1668, mais sa légende, elle, resta vivante. Tout le Glamour concentré en lui s'infiltra dans sa faux et sa veste rouge, permettant à quiconque les portait de gagner sa puissance.

Et il s'avéra que ce "quiconque" fut Goupil la Griffé, le bosco du *Crimson Rogers*, parti à la recherche de son capitaine. Il trouva la dépouille de Reis, déjà presque froide, et s'empara de sa perruque, de sa faux et de sa veste. De retour sur le navire, il s'aperçut que ces vêtements lui donnait le port et le visage de l'ancien capitaine – un déguisement parfait. Depuis, Goupil s'est investi à la perfection dans le rôle de Reis et seuls quelques membres d'équipage connaissent la vérité.

La seule autre personne au courant de cette mascarade est Bonnie McGee, que personne n'a revue depuis ce duel fatal (les Sea Dogs disent que les sidhe l'ont emmenée à Bryn Bresail, mais nul n'a de certitudes à ce sujet). Cependant, si des personnages venaient à découvrir la dépouille du pirate, ils comprendraient qu'un imposteur a usurpé son identité et ils auraient un avantage certain sur le *Crimson Rogers* dans les rencontres à venir.

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 5 Esprit : 4
Détermination : 6 Panache : 4 Réputation : -132

Arcane : Confiant

Epées de Damoclès : Maudit (4 PP) : A perdu ses pouvoirs de Glamour en tuant un Cotaril ;

Annésique (3 PP) : tout ce qui précède son départ de Kanuba ;

Recherché (4 PP) : à travers tout Théah pour piraterie ;

Serment (3 PP) : Retrouver ses pouvoirs.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E) ; Castillian ; Eisenor (L/E) ; Montagnois ; Vodacci ; Tikaret-baraji.

Avantages : Dur à cuire ; Réputation maléfique ; Trait légendaire (Détermination).

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Dark Glamour (Maître) : Reis 6.

Bricoleur Syneth (Apprenti) : Domae 2, Drachen 1, Setine 4, Tesseran 2, Thalusaï 2.

Rogers (Maître) : Corps à corps (Combat de rue) 5, Désarmer (Escrime ou Arme d'Hast) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime ou Arme d'Hast) 5, Emprisonner (Escrime ou Arme d'Hast) 5, Voir le style 5, Feintes de pirate (A l'abordage !, La mort fond sur sa proie, Deux mains droites, Pied marin).

Métiers

Archéologue : Connaissance des pièges 4, Connaissance des Syneth 4, Examen d'artefact 5, Fouille 4, Observation 5, Occultisme 5, Qui-vive 5, Recherches 4.

Capitaine : Artillerie navale 4, Cartographie 4, Commander 5, Corruption 3, Diplomatie 3, Galvaniser 5, Guet-apens 5, Intimidation 5, Logistique 3, Observation 5, Qui-vive 5, Stratégie 4, Tactique 4.

Courtisan : Danse 1, Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 2, Héraldique 2, Intrigant 4, Jouer 4, Mode 2, Observation 5, Politique 3.

Espion : Corruption 3, Déguisement 4, Déplacement silencieux 5, Filature 4, Fouille 4, Interrogatoire 5, Langage des signes 4, Observation 5, Poison 2, Qui-vive 5.

Forban : Attaque (Escrime) 4, Connaissance des nœuds 4, Equilibre 4 (ND : 35), Escalade 4 (ND : 35), Fouille 5, Gréer 3, Intimidation 5, Nager 3 (ND : 32), Navigation 4, Observation 5, Piloter 4, Sauter 3 (ND : 32).

Entraînements

Arme d'hast : Attaque (Arme d'hast) 5, Parade (Arme d'hast) 4 (ND : 35), Réception de charge 2.

Athlétisme : Acrobatie 2 (ND : 30), Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 32), Escalade 4 (ND : 35), Jeu de jambes 5 (ND : 32), Lancer 2, Nager 3 (ND : 32), Pas de côté 3, Roulé-boulé 2 (ND : 30), Sauter 3 (ND : 32), Soulever 2.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 4, Coup aux yeux 3, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 32).

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 3 (ND : 32).

Pistolet : Recharger (Pistolet) 1, Tirer (Pistolet) 3.

Précisions importantes

La Faux syrneath : la faux de Reis est d'origine Syrneath, elle provient de Mezoamerican, et tranche le Dracheneisen aussi sûrement que la chair humaine. En termes de jeu, elle ne tient compte ni de la couverture, ni de l'armure, et il n'est pas possible de la parer. Seules les compétences de défense visant à s'écarter de la trajectoire de l'arme sont efficaces. Elle inflige 6g6 dés de dommages, et chaque 10 obtenu sur le jet de dégâts se transforme en blessure grave plutôt que d'être ajouté au total des blessures légères. Ces blessures graves ne ramènent en rien le total des blessures légères de la cible à 0.

Pouvoirs perdus de Glamour : Reis ne récupérera ses pouvoirs que le jour où il parviendra à lever la malédiction lancée par le Cotaril qu'il assassina grâce à sa faux. S'il y parvient, il aura alors les pouvoirs suivants : **Dark Glamour (Maître)** : Banshee 5, Hounds of Night and Fog 5, Jack-in-Irons 5, King Milige 5, Reis 6, The Treacherous Thief 5.

Réputation maléfique (13 PP ; réservé aux vilains)

Cependant, il est possible de l'autoriser pour certains héros (à condition d'avoir une sacrée raison). La simple évocation du nom du vilain évoque tellement de mythes et de légendes que les mères racontent ses histoires à leurs enfants pour qu'ils ne fassent pas de bêtises. Une fois par scène, le personnage peut utiliser l'une des capacités suivantes :

Pas de quartier ! : le vilain peut dépenser un dé d'héroïsme pour acquérir un niveau de peur de 2 jusqu'à la fin de la scène en cours. S'il dispose déjà d'un niveau de peur, celui-ci augmente de 2 rangs.

J'ai entendu parler de lui ! : le vilain peut dépenser un dé d'héroïsme pour diminuer sa Réputation de 20 points jusqu'à la fin de la scène en cours. Les dés de Réputation déjà dépensés restent de côté.

Utilisation d'un dé d'héroïsme : le MJ est tout à fait libre d'utiliser un dé d'héroïsme pour obliger tout adversaire de Reis ayant touché ce dernier à relancer son jet d'attaque. Il est impossible de contrer ce dé d'héroïsme, par quelque moyen que ce soit.

Sayari Razak

Traduit de *Cathay Jewel of the East* pages 58 et 59.

Vilain

Tuanku du Tiakhar ;
Le Cœur Noir

Histoire



orsqu'il est devenu le dirigeant du Tiakhar, Sayari Razak a bu le sang de son prédécesseur, comme le veut la coutume. Cette cérémonie a peut-être été plus facile pour lui que pour ceux qui l'ont précédés car il était déjà un serviteur zélé de Ravana. Son amah, la vieille femme qui l'a élevé, aime à raconter l'histoire de son premier voyage au grand temple de Ravana, lorsqu'il était encore un tout jeune enfant et qu'il rampa jusqu'aux pierres sanguinolentes de la statue du dieu vengeur, qu'il étreignit de ses petits bras potelés.

Razak apprécie son surnom de "roi des pirates" et sa réputation croissant non seulement parmi les marins de Qi Guo, mais aussi chez les théans occidentaux qui commencent à pénétrer sur ses mers, en particulier sur la mer du Miroir. Si on le lui demandait, il exprimerait la grande admiration qu'il éprouve à l'égard du prince Villanova qu'il pense capable d'apprécier la manière dont il dirige son royaume insulaire. En fait, le tuanku du Tiakhar envisage d'envoyer une ambassade en Vodacce dans l'espoir de créer une alliance.

Si les négociations tournent bien, cela pourrait être bénéfique pour les deux hommes ; sinon, elle permettra au moins à ses marins de lui ramener quelques "articles" supplémentaires pour ajouter aux trésors de son harem. En effet, Sayari a des goûts très exotiques en ce qui concerne ses divertissements privés, et ses concubines doivent rivaliser sans cesse d'imagination pour l'amuser. Ailleurs en Qi Guo, être admise dans un harem est une chose honorable. Mais au Tiakhar, c'est, le plus souvent, le prélude à une existence de tortures morales et physiques qui se terminera probablement dans la mort, et celle-ci sera une délivrance pour la pauvre victime.

Interprétation

Impitoyable, méchant, sanguinaire et sans scrupules, il fait ce qu'il veut quand il veut et à qui il veut.

Apparence

Surnommé "le Cœur Noir du Tiakhar", Sayari Razak est un petit homme osseux, bronzé et agile avec une grimace en permanence collée sur son visage. Peut-être en raison de sa stature, il

affectionne les couvres chefs originaux de l'Empire du Croissant et a une grande collection de turbans ornés de spectaculaires bijoux. Ses vêtements habituels sur un navire sont composés d'un pantalon de soie lâche et de hautes bottes en cuir contenant des armes très effilées.

Secrets

L'origine du surnom du Tuanku Sayari Razak : le Cœur Noir a une signification plus sinistre qu'un simple titre. Quand il parvient à défaire un navire, il maintient le capitaine en vie assez longtemps pour lui ouvrir le ventre et dévorer son cœur encore palpitant ! Cette pratique vampirique permet sans doute d'asseoir encore plus sa réputation maléfique mais certains soutiennent qu'il a des buts plus sombres encore. Quelques-uns prétendent en effet que Razak voyage parfois seul jusqu'à une petite île où se trouve le temple le plus sacré de Ravana où il peut communiquer directement avec son dieu sanglant. Pour chaque cœur que Razak dévore, Ravana lui révélerait un secret important pour lui. C'est pour cela, chuchote-t-on, que Razak semble connaître les secrets personnels et intimes de ceux qu'il rencontre sur les océans.

Ce que Razak ne sait pas (parce que les dieux ne révèlent pas tout à leurs serviteurs mortels) c'est que lorsqu'il mange un cœur humain, il se rapproche de la domination totale de son corps par Ravana. Si cela finissait par arriver, il libérerait un fléau si affreux sur les sept mers que même le redoutable Reis se recroquevillerait au fond de sa cabine !

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 4 Esprit : 4
Détermination : 5 Panache : 5 Réputation : -108

Arcane : Cruel

Epées de Damoclès : Vendetta (2 PP)

Langues : Accent du Tiakhar ; Aldiz-baraji, Han Hua (L/E), Tashil, Tiakhar (L/E), Tikaret-baraji, Vodacci (N).

Avantages : Appartenance (Marine du Tiakhar) ; Beauté du diable ; Gaucher ; Haute noblesse (Tuanku du Tiakhar) ; Réflexes de combat ; Vétéran.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Mayawi Shakti (Grand Maître sang pur) : Brûlure de sang 6, Frénésie 6, Luxure 6, Marque de sang 6, Régénération 6.

Jasni (Maître) : Aborder 5, Corps-à-corps 5, Désarmer (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Assassin : Attaque (Couteau) 5, Attaque (Escrime) 5, Comportementalisme 5, Déguisement 2, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 4, Escalade 4 (ND : 35), Filature 4, Guet-apens 5, Observation 4, Parade (Couteau) 3 (ND : 32), Parade (Escrime) 5 (ND : 37), Piéger 3, Poison 4, Qui-vive 5.

Capitaine : Artillerie navale 3, Cartographie 2, Commander 3, Corruption 4, Diplomatie 2, Galvaniser 4, Guet-apens 5, Intimidation 5, Logistique 2, Observation 4, Qui-vive 5, Stratégie 3, Tactique 4.

Courtisan : Cancanier 5, Danse 5, Diplomatie 2, Eloquence 3, Etiquette 2, Héraldique 2, Intrigant 4, Jouer 4, Lire sur les lèvres 2, Mode 4, Observation 4, Pique-assiette 3, Politique 2, Séduction 5, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.

Espion : Code secret 2, Corruption 4, Déguisement 2, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 4, Falsification 3, Filature 4, Fouille 4, Interrogatoire 5, Langage des signes 4, Lire sur les lèvres 2, Observation 4, Poison 4, Qui-vive 5, Séduction 5, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.

Forban : Attaque (Escrime) 5, Connaissance de la mer 4, Connaissance des nœuds 3, Equilibre 5 (ND : 37), Escalade 4 (ND : 35), Fouille 4, Gréer 4, Intimidation 5, Nager 4 (ND : 35), Navigation 3, Observation 4, Sauter 5 (ND : 37).

Marin : Cartographie 2, Connaissance de la mer 4, Connaissance des nœuds 3, Equilibre 5 (ND : 37), Escalade 4 (ND : 35), Gréer 4, Nager 4 (ND : 35), Navigation 3, Perception du temps 3, Piloter 4, Sauter 5 (ND : 37), Sens de l'orientation 3.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 4, Course de vitesse 4 (ND : 35), Escalade 4 (ND : 35), Jeu de jambes 5 (ND : 32), Lancer 5, Nager 4 (ND : 35), Pas de côté 4, Roulé-boulé 5 (ND : 37), Sauter 5 (ND : 37), Soulever 4.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 3, Coup de pied 4, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 30).

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Lancer (Couteau) 4, Parade (Couteau) 3 (ND : 32).

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 37).

Pistolet : Tirer (Pistolet) 4.

Sean Blairwitch

Vilain

Patriarche de la famille ;

Garant des légendes de Cardican

Dark Magus (Mage Noir)

Histoire



Le glamour a plusieurs facettes. Si la plupart du temps, ses utilisateurs invoquent le pouvoir des héros des îles d'émeraude, il arrive que certains se tournent vers le noir pouvoir conféré par les plus grands vilains de l'histoire. Dans ce cas, ces êtres abjects sont souvent obligés de prendre un maximum de précautions pour éviter que leurs rivaux blancs ne les traquent et ne les détruisent. Mais ce sont souvent des hommes intelligents, retors et calculateurs qui ont sciemment choisi cette voie et ont donc pris la peine de se protéger. Ces "mages noirs", comme on les appelle, comptent parmi les hommes les plus détestés du pays car ils brisent en quelque sorte le pacte passé entre les Sidhe et les humains. Mais ils savent se faire oublier et fomenter leurs plans dans l'ombre. C'est notamment le cas de Sean Blairwitch, le patriarche de la noble famille garante des légendes de la ville de Cardican.

Sean est la personne la plus mystérieuse de la ville. Rares sont ceux qui ont eu l'occasion de discuter avec lui depuis qu'il dirige la famille. Lorsque son père mourut en 1662, il devint logiquement patriarche et Garant des Légendes mais sans que quiconque puisse mettre un visage sur son nom.

Sean était un enfant calme dont le paternel désespérait de faire quelque chose. Le garçon faisait preuve d'indéniables talents pour le Glamour mais ne s'intéressait absolument pas aux affaires usuelles de la famille. Il manquait dramatiquement d'ambition. Son père l'envoya donc faire le tour de Théah dans l'espoir que Sean développerait ses dons et s'endurcirait.

En fait, Sean était bien plus avancé que ce que pensait le vieil homme. Enfant, il avait lu en cachette tous les écrits de la bibliothèque familiale et s'était passionné pour ces histoires occultes et ses mystérieux rituels. Il rêvait d'accéder à la salle où son père gardait ses archives les plus noires mais n'obtint jamais l'autorisation. Malgré tout, il découvrit de nombreux secrets sur sa famille et en particulier leurs liens avec l'Agiotage.

Le jeune garçon se renseigna sur ce mystérieux groupe et profita de ses voyages sur le continent pour élargir ses recherches. Durant son périple, il fit d'étranges rencontres, pénétra dans des lieux oubliés et enrichit encore ses connaissances occultes. Selon lui, le but de l'Agiotage est une idiotie : pourquoi vouloir rendre le pouvoir à des créatures qui n'ont pas été capables de le garder ? Il vaut mieux s'appuyer sur les hommes et leurs talents et c'est ce que Sean compte faire.

Il rencontra bientôt un groupe de personnes aux buts similaires et vit en cette organisation une fabuleuse opportunité d'accéder à la puissance. Quelques machinations lui permirent de devenir un des treize chefs du Novus Ordo Mundi. C'est à ce moment qu'il apprit la mort de son père. Il quitta Charousse et revint à Cardican.

Devenu patriarche, il avait enfin accès aux archives secrètes et étudia attentivement les antiques rituels mis au point par ses ancêtres. Grâce à son poste de Garant des Légendes, il pu aussi consulter les mémoires des anciens gouverneurs de la ville, ainsi que les écrits de puissants druides et mages. Il avait désormais tous les outils en main pour préparer son grand dessein : dominer le monde.

Durant ses voyages, il eut aussi l'occasion de changer un peu sa perception quant à la magie Glamour. Il trouvait cette magie faible et limitée car elle ne lui accordait pas de réels pouvoirs sur les autres. Il aurait aimé avoir les mêmes pouvoirs qu'une sorcière de la destinée capable d'influer sur le destin des hommes ou qu'un sorcier porté apte à se déplacer d'un point à un autre sans aucun effort ni contrainte.

Il découvrit bientôt la face noire du Glamour. Ayant capturé une ombre, il tortura longuement la créature à l'aide d'outils en fer froid afin de la faire parler. Et le monstre parla. Il lui décrivit les pouvoirs envisageables s'il décidait de se tourner vers cette magie. Il suffisait que Sean renie certaines de ses connaissances antérieures pour accéder à la véritable puissance. Réjoui, le jeune homme exécuta le sidhe avant de se tourner vers ce nouvel apprentissage. Ses dons naturels pour le Glamour lui permirent rapidement d'acquérir quatre nouvelles compétences bien plus puissantes que celles qu'il possédait auparavant. Désormais, il est une incarnation du monde des ombres, un des hérauts des ombres et celui qui va les aider à mener à bien leurs projets.

Le manoir des Blairwitch est entièrement construit en pierres noires. C'est un lieu effrayant pour ceux qui s'y rendent pour la première fois. Il surplombe le cimetière d'Harmony Hill et est entouré de denses bois noirs. Une grille de la même couleur marque le début du domaine. Les pires légendes courent sur les souterrains et les caves mais personne n'est ressorti vivant pour confirmer ou infirmer ces rumeurs. Sean veille à ce que cette réputation perdure.

Interprétation

"Bien le bonjour jeune homme, vous auriez dû écouter les vieilles histoires. Il ne fait pas bon se perdre dans ma demeure."

Sean est un psychopathe de la pire espèce. Sous ses airs polis et attentionnés se dissimule une personnalité complexe, torturée et très dangereuse. Calculateur, il ne laisse jamais rien au hasard. Chacun de ses plans est toujours préparé dans les moindres détails et il ne met que très peu de gens dans la confiance. Ainsi, il peut savoir exactement qui l'a trahi si un projet échoue. Ce cloisonnement est sa meilleure arme. Ses agents ne se connaissent pas et il fait en sorte que ça n'arrive jamais.

Des joueurs le rencontrant seront certainement frappés par son machiavélisme et son esprit brillant. Mais ils le seront encore plus par sa totale absence de sentiment quand il passera aux actes. Sean est un individu respectable en Avalon mais il sait faire preuve de cruauté quand les circonstances l'exigent.

Apparence

Sean est âgé de 31 ans. C'est un homme de taille moyenne que l'on pourrait qualifier d'insignifiant. Avec ses cheveux bruns et ses yeux noirs, il est plutôt quelconque. Calme et secret, il est rarement présent aux séances du conseil de la ville où il préfère envoyer son neveu James, un jeune homme ambitieux mais



docile. Quand il se présente en public, il porte sa longue toge blanche de gardien des légendes, ce qui souligne encore plus sa respectabilité. En privé, il est froid, calculateur et ses yeux brillent d'une lueur impitoyable. Il ne laissera rien ni personne entraver ses desseins.

Secrets

Ses projets sont multiples mais deux sont devenu concrets. D'une part, il a un espion au sein des explorateurs et étudie attentivement tous leurs comptes-rendus. Il a réussi à obtenir quelques artefacts et cherchent à les faire fonctionner, il a entendu parler d'une magie étrange donnée par de mystérieux colliers. Pour cela, il cherche à entrer en contact avec Vincenzo di Caligari. Même si son sang sidhe lui donne une longévité exceptionnelle, il ne compte pas s'arrêter là.

Son autre projet est bien plus avancé et beaucoup plus terrifiant. Il repose sur l'île aux héros (l'île cimetièrre marquant l'entrée de la baie de Cardican et où sont enterrés les plus grands héros de la cité) dont il a la garde. Lors d'un voyage en Eisen, il a mis la main sur un parchemin traitant de Nécromancie. Il a donc commencé à enquêter sur cette fameuse sorcellerie Necros. Mais en parallèle, il a bientôt fini de mettre au point la cérémonie qui lui permettra de réveiller les morts de l'île et de prendre leur contrôle. Il compte les envoyer à l'assaut de Cardican puis de la province. Une fois Camlann conquise, il s'attaquera à l'Avalon. Les caves de son manoir sont remplies de créatures hideusement transformées qui constitueront la deuxième vague de son armée et il est extrêmement prudent sur ce sujet.

A une seule reprise, il a failli être dénoncé. Une jeune femme dénommée Lydia pour qui il éprouvait quelques sentiments s'est avérée être une espionne. Quand il l'a trouvée en train de fouiner dans ses documents, il a décidé de la laisser fuir pour mieux la piéger dans ses souterrains. Pendant quarante huit heures, il a torturé le corps et l'esprit de cette garce. Désormais, il en sait beaucoup sur les Filles de Sophie et Lydia sera le général de ses armées.

Mais ce qu'il ignore, c'est que les filles en savent aussi beaucoup sur lui et qu'elles comptent bien l'arrêter auparavant. Elles cherchent d'ailleurs des agents discrets pour se rendre à Cardican. Il ne peut s'agir de membres de l'Ordre car ce démon de Blairwitch semble les repérer mais un groupe d'aventuriers crédules et avides de se faire connaître devrait parfaitement faire l'affaire.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 6
Détermination : 5 Panache : 3 Réputation : -70/+40

Arcane : Brillant

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent de Wandesborro ; Avalonien (L/E), Cymrique (L/E), Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Alchimiste ; Appartenance : Novus Ordo Mundi ; Bibliothèque de recherche ; Emérite (Occultisme) ; Entraînement nocturne ; Grand maître (Occultisme) ; Laboratoire secret ; Noble ; Sang Sidhe (Expression inquiétante, Immunité aux maladies, Vieillesse ralentie, Nocturne, Vulnérabilité au sel) ; Université ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Dark Glamour (Maître sang pur) : Meg de Fer 5 ; Jack 5 ; Francis Doom 5 ; Necros 5 ; Jenny aux dents vertes 5 ; Gancanagh 5.

Note : Meg de Fer et Jack sont des légendes Glamour et non Dark Glamour.

Comme il y a trois rangs par compétences, reportez-vous au chapitre sur le Glamour et le Dark Glamour pour plus de détails sur ce que peut faire Sean. Sachez juste qu'il possède 17 (!) dés de Glamour (7 dés de réputation négative, 4 de réputation positive et 6 dés d'héroïsme).

Je note juste les détails de sa demeure car c'est le seul endroit où on peut le rencontrer.

Pouvoir de Jack :

- Je ne peux pas mourir dans ma demeure.
- Seule ma magie fonctionne dans ma demeure.
- Je sais toujours où sont les choses et les personnes dans ma demeure.

Métiers

Antiquaire : Evaluation 4 ; Observation 5 ; Histoire 5 ; Banquier 3 ; Comptabilité 2 ; Marchandage 3 ; Occultisme 6.

Archéologue : Fouille 5 ; Examen d'artefacts 4 ; Recherches 5 ; Connaissance des symboles 4.

Assassin : Déplacement silencieux 5 ; Guet-apens 4 ; Piéger 3 ; Poison 4 ; Attaque (Couteau) 3 ; Attaque (Escrime) 4 ; Désarmement 4 ; Dissimulation 5 ; Escalade 2 (ND 20, 8g6) ; Filature 3 ; Parade (Couteau) 2 (ND 20, 8g6) ; Parade (Escrime) 2 (ND 20, 8g6) ; Qui-vive 4.

Barde : Eloquence 5 ; Etiquette 5 ; Chant 4 ; Connaissance des Sidhe 5 ; Enigmes 4.

Bourreau : Attaque (Pugilat) 1 ; Interrogatoire 5 ; Comportementalisme 5 ; Diagnostic 4 ; Intimidation 4 ; Premiers secours 4.

Courtisan : Mode 4 ; Danse 3 ; Intrigant 5 ; Cancanier 3 ; Diplomatie 4 ; Sincérité 5.

Erudit : Mathématiques 4 ; Philosophie 4 ; Droit 4 ; Astronomie 4 ; Théologie 4.

Explorateur : Cartographie 3 ; Sens de l'orientation 4 ; Survie 4 ; Equitation 2 (ND 20, 8g6) ; Perception du temps 2.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 2 (ND 15, 8g6) ; Vitesse 2 (ND 20, 8g6) ; Lancer 1.

Pistolet : Tirer 4.

Précisions importantes

Sean a effectivement des sorts de Glamour et des sorts de Dark Glamour, il n'a pas encore tout à fait basculé sur la mauvaise pente mais c'est surtout parce qu'il voit tous les avantages des deux légendes qui lui reste.

Les "habitants" des souterrains du château sont des monstres des ruines, des créatures déformées par le Glamour et des morts-vivants. Un petit musée des horreurs quoi !! ^_^

Sir Lawrence Lugh

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmares* pages 64 à 66.

Héros

Chevalier d'Elaine ;

Sidhe banni de Bryn Bresail

Histoire



Il y a de nombreuses années, l'un des nombreux bâtards de *The Horned King* (le roi cornu) fut abandonné par sa mère sidhe. Le garçon sidhe grandit rapidement, partit à la recherche de son père et le servit pendant de nombreuses années, comme les humains mesurent le temps. De ces

jours, il se souvient qu'il passait son temps à effrayer les dryades et à taquiner les lutins (à moins que ce ne soit l'inverse ?). C'était un temps de rires et de liberté, une époque de plaisir et d'insouciance. Lugh décida alors de voyager, confiant dans ses talents et capacités pour s'en sortir honorablement.

Alors qu'il voyageait, il arriva dans le monde mortel, et rencontra une jeune femme en train de cueillir des fleurs. Juste avant qu'il ne surgisse de sa cachette, elle se retourna, sursauta et regarda dans sa direction. Bien entendu, elle ne pouvait le voir, mais lui pouvait l'observer.

A ce moment là, sa vie entière bascula. Plus jamais il ne pourrait apprécier l'oisiveté de la cour du roi cornu ou regarder une femme sans voir le visage de cette fille.

Incertain quant à ce qu'il devait faire, il observa la jeune fille. En tant que Sidhe, il avait une conscience personnelle du temps qui passe, mais celui qu'il passa à observer la jeune personne lui sembla plus long que d'habitude. Il l'observa rencontrer un autre mortel et en tomber amoureux. Il ne savait pas ce qu'était la jalousie, aussi ne la ressentit-il pas. Il observa le couple parler de leurs protecteurs respectifs, lui de son père et elle de son oncle. Il observa la jeune femme alors qu'elle tentait de convaincre son oncle de la laisser se marier. Enfin, il observa les deux jeunes gens tenter d'avoir un enfant afin de forcer la main à leurs tuteurs et de pouvoir ainsi se marier.

Malheureusement, leur plan ne fonctionna pas. Pendant six mois, comme comptent les mortels, il les observa essayer. Ils ont très certainement apprécié ces moments qu'ils passèrent à essayer d'avoir un enfant, mais il semblait qu'ils ne pourraient jamais y parvenir. Lugh décida alors d'aider la jeune femme qu'il aimait tant. Prenant l'apparence de son bien-aimé, il vint à elle, une nuit, et réussit là où l'homme mortel avait échoué si longtemps.

Heureusement, sa contribution permit au plan du jeune couple de se réaliser. Le mariage, toutefois, fut interrompu lorsque la dame fut appelée à la cour de la reine du ciel. En tant que fils du roi cornu, il n'osa pas aller l'espionner dans le château de la dame, aussi lui fut-elle enlevée. Désespéré, il erra sans but de Bryn Bresail à Avalon.

De nombreuses années s'écoulèrent, et il échoua sur le domaine d'une belle et recluse Sidhe aux grands pouvoirs. Elle le consola et ils devinrent amant, même si son cœur appartenait à une autre. Puis des années plus tard, lors d'une soirée, il osa avouer à la Reine Grise, puisqu'il s'agit bien d'elle, qu'il brûlait d'un amour

infini pour une mortelle. Furieuse d'un tel rejet, la reine le maudit et fit installer une main de fer froid à la place du membre manquant qu'elle venait de faire trancher. Ce métal lui vola son immortalité et la malédiction lui fit oublier le nom de sa bien-aimée. Il pourrait toujours ressentir l'amour qu'il lui portait et retenir chacun des détails de son visage, mais il aurait beau essayer, jamais il ne parviendrait à se souvenir de son nom. Elle l'envoya alors en Avalon en lui disant de façon moqueuse : "d'aller chercher sa maîtresse".

Lugh en devint presque fou. Bryn Bresail lui était interdit, sa main de fer l'ancrant au monde mortel et l'amour de sa vie étant retenu au royaume des Sidhe, pour ne jamais revenir. Son corps mortel était traversé par la douleur d'émotions qu'il ne comprenait pas. Il pleura longtemps et rie encore plus, et crut que jamais il ne pourrait décider ce qu'il devait faire.

Alors, il eut une révélation. Un vieux chevalier errant nommé Lawrence rencontra un jour le dément Lugh, le nourrit sans arrière pensée et le remis sur pied. Le sidhe à la main de fer fut émerveillé de la profondeur et de la discipline de ce vieil homme. Il accompagna alors le chevalier pendant très longtemps, l'interrogeant sur la chevalerie, et engrangeant ces principes et ces dogmes comme un alcoolique assoiffé boirait une bière. Enfin, Lugh avait découvert une façon de contrôler ces émotions qui le déchiraient intérieurement, et embrassa donc avec ferveur le code de la chevalerie.

La guerre débuta en Avalon, et Lugh combattit aux côtés de son maître pour la nouvelle reine. Lorsque Sir Lawrence mourut à la bataille, Lugh prit ses couleurs et son nom par révérence pour le vieil homme et l'honora en jurant honneur et fidélité à la nouvelle reine.

L'homme blond se mit à genou devant la jeune reine qui lui demanda de se relever car elle ne pouvait s'adresser à lui ainsi. Il obéit sans hésitation, leurs regards se croisèrent, et soudain, il se rappela le nom de la jeune fille dont il était tombé amoureux il y a si longtemps – Elaine.

Interprétation

Sir Lawrence Lugh est le chevalier le plus vertueux et valeureux et la plupart des serviteurs lui font confiance. Il est également le champion de la Dame du Lac, dont l'habitude de la fréquentation des mortels lui permet de supporter la main de fer froid du chevalier. Il est aimé à travers tout Avalon et célébré partout où il se rend. Il souhaitait être un chevalier, il en est devenu l'icône.

Apparence

Lawrence est d'une beauté époustouflante – et ce grâce aux vestiges de son ancienne existence. Grand et imposant, il parle avec bonté et honnêteté, comme tout gent chevalier devrait le faire. Mais comme une ombre qui passe devant le soleil, son visage dissimule une profonde tristesse.

Il n'attache jamais ses longs cheveux blonds et refuse de se laisser pousser la barbe comme il est tant de mode chez les avaloniens car cela le vieillit. On ne le voit jamais sans son uniforme – les couleurs des chevaliers d'Elaine lui siéent à merveille. Un gant d'escrime couvre en permanence sa main de fer. Il ne l'ôte jamais, même dans l'intimité.



Secrets

Lawrence aime la reine Elaine un peu plus chaque jour, et c'est seulement la rigide discipline du code de chevalerie qui l'empêche de l'exprimer à voix haute. Il sait qu'elle ne peut lui rendre son amour mais il ne sait pas combien de temps il pourra garder secret ses véritables sentiments. Il sait également qu'il est le père de Meryth, mais ne lui avouera jamais la vérité de peur de perdre son amour. Le fardeau de cet amour est même plus lourd à porter que sa main de fer...

Profil

Gaillardise : 5 Finesse : 6 Esprit : 4
Détermination : 6 Panache : 5 Réputation : 92

Arcane : Courageux

Epées de Damoclès : Romance, avec la reine Elaine (4 PP)

Langues : Avalonien (L/E).

Avantages : Appartenance : chevaliers d'Elaine ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Beauté du diable ; Geis majeur (il n'est possible de tuer Lawrence que lorsqu'il embrasse son Seul amour) ; Grand ; Réflexes de combat ; Séduisant : Eblouissant.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Donovan (Maître) : Désarmer (Escrime) 5, Emprisonner (Bouclier) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Leegstra (Maître) : Corps à corps (Lutte) 5, Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

MacDonald (Maître) : Coup puissant (Epée à deux mains) 5, Fente en avant (Epée à deux mains) 5, Coup de pommeau 5, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 5, Voir le style 5.

Métiers

Courtisan : Danse 4, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 4, Mode 5, Observation 4, Politique 4.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 5 (ND : 37), Amortir une chute 5, Course d'endurance 5, Course de vitesse 5 (ND : 37), Escalade 5 (ND : 37), Jeu de jambes 5 (ND : 32), Lancer 5, Nager 5 (ND : 37), Pas de côté 5, Roulé-boulé 5 (ND : 37), Sauter 5 (ND : 37), Soulever 5.

Bouclier : Attaque (Bouclier) 5, Parade (Bouclier) 5 (ND : 37).

Cavalier : Equitation 4 (ND : 35), Sauter en selle 4, Soins des chevaux 4.

Epée à deux mains : Attaque (Epée à deux mains) 5, Parade (Epée à deux mains) 5 (ND : 37).

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 37).

Hache à deux mains : Attaque (hache à deux mains) 5, Parade (hache à deux mains) 5 (ND : 37).

Lance de cavalerie : Attaque (lance de cavalerie) 5, Réception de charge 5.

Lutte : Casser un membre 4, Coup de tête 4, Etreinte 4, Prise 4, Se dégager 4.

Stefano Wulf

Vilain

Ancien général protestataire ;
Sorcier Arcana Vitae

Histoire



La tribu des Hanwulfsson est celle de Fjell ("Montagne"), le guerrier sacrifié. Celui qui encaissa les coups à la place de ses camarades, leur permettant de vaincre le grand serpent. Parmi eux, on trouve nombre d'herboristes et de soigneurs en particulier des guérisseurs sympathiques. Leur art est réputé au sein des vestens et la guilde des apothicaires cherche par tous les moyens à mettre la main sur leurs techniques. Ils y sont parvenus à une seule reprise, grâce à Stefan Hanwulfsson.

Né en 1610 dans une petite communauté de Klörburg, ses deux parents étaient guérisseurs sympathiques. Dès son plus jeune âge, il montra des dons étonnants dans l'art de soigner. Les anciens commencèrent à murmurer en le voyant soulager par un simple contact des mains des guerriers et des chasseurs blessés. D'autant que les blessures de Stefan, contrairement à celle de ses semblables, se refermaient sans laisser de trace. Ainsi, tandis que les autres étaient affligés de profondes cicatrices, Stefan restait le même garçon à la beauté stupéfiante.

En grandissant, il affina son don et devint une sommité parmi les guérisseurs sympathiques. On se pressait de tous les villages vestens pour le rencontrer. Nombre de Jarls lui furent redevables. Stefan aurait pu en profiter mais n'en fit rien, préférant se consacrer à sa mission. Heureux, il usait de son don sans état d'âme et menait une vie paisible. Il devait même épouser la fille d'un Jarl et entrer dans la liste des prétendants au titre de Haut Roi.

Hélas, ses talents suscitèrent la jalousie au sein de la communauté skærjen. Ces derniers se targuaient d'être les messagers des runes vivantes et ne pouvaient supporter qu'un homme, aussi doué soit-il, pu remettre en cause leur science et leur influence sur le peuple. Ils usèrent de machinations pour l'éloigner du pouvoir. Jouant sur la crédulité et les croyances vestens, ils firent de Stefan un paria au sein de son propre peuple. Reconnu comme une anomalie maudite, il fut rejeté par tous, y compris sa future épouse. Aigri, brisé, Stefan s'enfuit pour aller se mettre au service de ceux qui ne le jaloueraient pas : les vendelars.

A Kirk, il constata la misère et le dénuement dans lesquels vivaient ses compatriotes. Mais il ne s'en préoccupa pas. Son héritage vesten n'avait plus aucun sens pour lui. Humilié, il considérait ses anciens frères comme des attardés ne méritant aucune aide. Mieux valait s'occuper de son propre avenir. Ce qu'il fit en postulant à la guilde des apothicaires. Très vite, il jouit d'une réputation flatteuse au sein de la Ligue. Comme les

vestens, les vendelars surent profiter de ses dons mais, contrairement à leurs frères ennemis, ils ne l'envièrent pas et ne tentèrent pas de l'évincer. A 20 ans, Stefano Wulf (son nom vendelar), devint l'apothicaire le plus riche de la capitale. Et naturellement, il prit la tête de la guilde en 1630, devenant ainsi le plus jeune maître de l'histoire de la Ligue.

Au sein du conseil, il se révéla non seulement un brillant commerçant et un habile médecin mais aussi un brillant orateur doublé d'un stratège. Son éducation vesten lui avait donné de solides rudiments martiaux et militaires et il put les développer.

"En Vendel, chaque homme arrivera à ses fins s'il croit en lui et s'il est le meilleur dans son domaine."

Prenant l'adage au mot, Stefano développa tous ses talents au maximum en suivant les cours d'une prestigieuse académie militaire et en continuant ses recherches occultes. Au cours de ces dernières, il mit la main sur un texte étrange. On y parlait du pouvoir diabolique d'un sénateur Numain. Lucius Melittus pouvait, comme Stefano, soigner les blessés par simple contact mais aussi s'emparer de leur âme et faire d'eux des coquilles vides.

Le jeune apothicaire pensa longuement aux implications d'un tel pouvoir mais se résolut à le laisser de côté. Après tout, ses simples talents de guérisseur sympathique lui assuraient de confortables revenus et une position privilégiée au sein de la haute bourgeoisie de Kirk. Pourquoi prendre plus de risques ? Il avait une belle maison, une femme aimante et un fils venant de naître.

Encore une fois, ce sont les vestens qui le firent changer d'avis. Ayant entendu parler de la réussite de leur ancien soigneur et ne pouvant laisser un traître user sans vergogne des dons de leurs ancêtres, ils décidèrent d'agir. Un commando fut envoyé à Kirk, qui devait débarrasser Théah de ce monstre. Stefan était une insulte aux anciennes lois et, tant qu'il vivait, il était une menace pour les skjæren. Le commando remplit parfaitement sa mission à une exception près : ils ratèrent Stefan.

Ce dernier était en voyage en Eisen quand ils frappèrent. A son retour, il tomba en plein chaos, sa maison détruite, sa femme et son fils exécutés par les fanatiques. Après ce qu'il avait vu en Eisen, la raison de Stefano vacilla. Il devint un être sombre et solitaire dévoré par la haine et la vengeance. Repensant au fameux texte, il se mit en devoir de développer son don. Puisque les vestens le considéraient comme une aberration, il allait leur donner raison. Poussés par la colère, ses talents furent décuplés. Stefano devint un pourvoyeur de mort. Il pouvait tuer par simple contact et effrayait même ses collègues.

En 1635, il ne fut pas réélu à la Ligue, ses collègues craignant que sa folie ne donne une mauvaise image de la Guilde. Stefano ne réagit pas. Il avait d'autres préoccupations. Il se convertit à la protestation et rassembla sa propre bande de mercenaires. Tous étaient des fanatiques des idéaux vendelars et protestataires et,

menés par un tel stratège, ils devinrent la crème de la milice de Kirk.

Le nouveau prévôt de nuit était un personnage inquiétant et effrayant, son quartier évité par toutes les bandes de malandrins mais surtout par les Vestens. Car la haine n'avait pas quitté Wulf. Lorsqu'il capturait un vesten, il se livrait à d'horribles séances sur le malheureux. Les survivants lui donnèrent un surnom : "La main de la mort" à cause de son sinistre pouvoir et de la manière dont il l'utilisait. Craint par ses concitoyens et ses collègues, honni par ses frères, Wulf poursuivit sa vengeance.

Un par un, les membres du commando furent traqués jusque dans leurs villages, capturés, torturé puis exécutés de la pire des façons. Lorsqu'on les retrouvait, ils n'étaient plus que des coquilles vides, privés d'âmes et horriblement défigurés : la marque de Wulf.

En 1636, il reçut une étrange lettre. Celle-ci parlait de l'Eisen et des réponses qu'il pourrait trouver là-bas. A condition qu'il mène la guerre au nom de la protestation. Stefano n'en demandait pas temps. Et la Ligue non plus, trop heureuse de se débarrasser de ce prévôt gênant. Les maîtres marchands lui octroyèrent une subvention conséquente afin qu'il puisse rassembler une troupe expérimentée. Secondé par son étrange conseiller, un astrologue vendelar aux étranges visions, Wulf débarqua dans le nord de l'Eisen pour y porter la guerre. C'était le début réel de l'interminable guerre de la Croix.

De 1636 à 1650, aidé par l'incompétence notoire des chefs de l'armée vaticine, Stefano fit de l'Eisen un champ de boue stérile. Ses talents de stratège et de meneur d'hommes le rendaient invincible pour ses adversaires.

Pire, en usant de sorcellerie, dont il savait depuis peu qu'elle était un don des négociateurs, il peupla ces champs de ruines de créatures sans âmes mais au visage humain : les fameux Waïses. Il escomptait ainsi désespérer ses adversaires mais aussi trouver un réceptacle pour l'âme de sa femme. Son fanatisme plongea l'Eisen dans le chaos.

Mais Stefano n'était pas totalement dupe. Peu à peu, sa folie s'altéra, il pris conscience de l'énormité de ses actes et qu'il avait été manipulé. Il se mit donc à la recherche de l'auteur de la lettre. Par ailleurs, ses lectures l'avaient mis sur la piste d'une autre sorcellerie Syrneth : la fameuse Necros. Dans l'espoir de faire revivre son épouse, il intensifia ses actions et devient bientôt le fléau du peuple eisenor. Personne ne fut surpris quand un jeune fermier vaticin le tua ce matin du 6 Nonus 1650.

Stefano Wulf le dément était enfin arrivé au bout de la route.

Du moins, c'est ce que tout le monde croit. Il fallait bien plus qu'un simple poignard pour mettre fin à l'existence d'un maître de l'Arcana Vitae. Stefano devait mourir car pour pousser ses recherches plus avant, il devait avoir les mains libres.

Depuis, Il est Jeremy Dawson, charlatan avalonien sillonnant les routes en soulageant la douleur de ceux qui le logent. Certains le qualifient d'escroc mais d'autres sont formels. Tant de malades et de blessés ont vu leurs souffrances apaisées ou disparues par un simple contact de ses mains qu'il commence à attirer l'attention de l'Inquisition. Même s'ils se sont sentis étrangement absents par la suite, ces gens le protègent. Jeremy est si bel homme, comment ne pas lui faire confiance ?

En fait, Stefano poursuit un but précis : retrouver la sorcellerie Necros. Il connaît l'auteur de la fameuse lettre et doit rendre visite à un certain Alvaro Arciniega. L'homme recherche et travaille sur le sang des sorciers. C'est une pauvre idiote tentant de lui voler le sien qui lui en a parlé. Stefano se demande si le castillan possède quelques doses du sang des morts. En tout cas, il serait heureux d'en discuter...

Interprétation

Stefano est un monstre sans aucune considération pour la vie humaine. La trahison de ses frères et la mort de sa femme lui ont fait perdre toute sens des valeurs humaines. Selon lui, son objectif est louable. Quelle plus belle ambition que redonner vie à une innocente ?

Même si les moyens employés sont contestables. En cela, il n'est pas très éloigné des inquisiteurs ou des bearsark vestens. Gardez toujours à l'esprit que Stefano est un vilain mais que lui-même l'ignore ce qui le rend encore plus dangereux. Il s'alliera à un groupe de héros s'ils peuvent lui apporter quelques chose, mais n'hésitera pas à les tuer s'ils deviennent suspicieux ou s'il en a besoin. Après tout, pour lui, la mort n'est rien.

La plupart du temps, c'est un homme affable et d'agréable compagnie. Il s'exprime avec soin et on sent l'érudit quand il parle. Poli et attentionné, il pourra même s'avérer un joyeux compagnon de route. Après tout, c'est ce qu'il est : un honnête médecin ambulant.

Apparence

Stefano est un bel homme d'une soixantaine d'année. Son teint n'est pas encore altéré par l'âge et ses yeux sont toujours aussi vifs. De même, sa chevelure blonde commence à peine à se teinter de blanc ce qui fait qu'il passe facilement pour dix ans de moins. Il s'est laissé pousser la barbe et la taille avec soin pour rester dans son personnage d'avalonien. Seule imperfection, la cicatrice en étoile qu'il porte dans paume de la main droite. Mais vu le nombre de Waïses qu'il a créés, il est normal qu'il commence à avoir des stigmates.

Profil

Gaillardise : 3	Finesse : 4	Esprit : 5
Détermination : 5	Panache : 3	Réputation : -80 (Wulf) +12 (Dawson)

Arcane : Egaré

Epées de Damoclès : Vendetta (Contre le peuple Vesten) (3) ; Obnubilé (La sorcellerie Necros pour ressusciter sa femme et son fils) (3) ; Véritable identité (Jeremy Dawson est Stefano Wulf) (3).

Langues : Accent vendelar ; Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Académie militaire ; Appartenance : Guilde des marchands (Apothicaire), Guilde des spadassins ; Beauté du diable ; Charge (Général avant sa "mort") ; Dur à cuire ; Foi (Protestation) ; Linguiste ; Magouilleur de première ; Sens du spectacle ; Stratège ; Vétéran ; Volonté indomptable.

Notes : Stratège (4) : Avantage paru dans Cendres de Sphinx qui donne +1g0 aux personnages sur tous ses jets de mathématiques, Stratégie, Tactique et Jeu quand il s'agit de calculer.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Arcana Vitae (Maître sang pur) : Appropriation 5 ; Immunité 5 ; Mimétisme 5 ; Rétablissement 5 ; Vol de l'âme 5.

Steil (Maître) : Déchaîner 5 ; Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 5 ; Feinte (Epée à deux mains) 5 ; Pressentir 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Stefano a les capacités suivantes :

- 1 augmentation gratuite quand il utilise ou résiste au système de répartition. Les hommes sous ses ordres bénéficient de deux augmentations gratuites pour résister au système de répartition en sa présence ;
- Peut avoir sous ses ordres un nombre de brutes égal à (Esprit + Commander), pour lui, c'est 10. Peut utiliser un dé d'héroïsme pour éviter qu'une brute sous ses ordres ne soit assommée. Peut ajouter 3 (son rang de maîtrise) à tous ses jets personnels sur la table des combats de masse ;
- Bénéficie de deux augmentations gratuites par tranches de 5 points sur son jet de (Esprit + Galvaniser) ; Une fois, par scène, peut dépenser un dé d'action pour diminuer le niveau de peur d'un adversaire de son rang en commander ;
- Hommes de main et brutes expérimentées : Vous trouverez les règles dans le supplément Eisen ou dans l'aide de jeu de Geronimo sur les écoles d'escrime. Je ne les remets pas ici car Wulf n'a plus beaucoup d'hommes à son service étant donné qu'il est "mort" ^_^ ;
- Déchaîner : Peut ajouter son rang dans cette compétence aux jets effectués sur la table des pertes pour une unité qu'il commande. ;
- Pressentir : Ajoute son rang dans cette compétence au jet d'initiative de l'armée qu'il commande.

Métiers

Apothicaire (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Diagnostic 5 ; Fabrication de médicaments 5 ; Premiers secours 5 ; Charlatanisme 5 ; Connaissance des herbes 5 ; Marchandage 5 ; Poison 5.

Arnaqueur : Comédie 4 ; Corruption 4 ; Déguisement 5 ; Discrétion 4.

Bourreau : Comportementalisme 5 ; Interrogatoire 5 ; Intimidation 5.

Colporteur : Conduite d'attelage 3 ; Dissimulation 4.

Commandement (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Stratégie 5 ; Tactique 5 ; Commander 5 ; Galvaniser 5 ; Logistique 5.

Courtisan : Etiquette 5 ; Mode 3 ; Héraldique 2 ; Danse 2 ; Sincérité 5 ; Séduction 5 ;

Erudit : Histoire 5 ; Mathématiques 4 ; Philosophie 4 ; Recherches 5 ; Droit 4 ; Occultisme 5 ; Théologie 4.

Explorateur : Cartographie 3 ; Sens de l'orientation 3 ; Diplomatie 3 ; Eloquence 5.

Guérillero : Déplacement silencieux 5 ; Guet-apens 4 ; Piéger 2 ; Survie 4 ; Equitation 4 (ND 37, 9g5) ; Qui-vive 4 ; Tirer (Arbalète) 3.

Marchand : Calligraphie 4 ; Banquier 4 ; Comptabilité 4 ; Sens des affaires 4 ; Service 4.

Médecin : Chirurgie 5 ; Hypnotisme 2 ; Examiner 4.

Receleur : Contact 5 ; Evaluation 5 ; Observation 5 ; Connaissance des bas-fonds 3.

Entraînements

Athlétisme : Escalade 2 (ND 32, 7g5) ; Vitesse 3 (ND 35, 8g5) ; Lancer 2 ; Acrobatie 1 (ND 30, 6g5) ; Pas de côté 3.

Bâton : Attaque 3 ; Parade 3 (ND 35, 8g5)

Épée à deux mains : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 40, 10g5)

Pugilat : Attaque 4 ; Direct 3 ; Jeu de jambes 5 (ND 35, 10g5)

Précisions importantes

Vus ses talents martiaux et occultes, il peut détruire un groupe de héros à lui seul si on omet certains détails :

- D'une part, Stefano, est vieux. Ce qui signifie que si vous jouez en 1656, il garde un dé de moins sur ses jets physiques et un de plus sur tous ses jets mentaux. Cette pénalité passe à 2 en 1668 ;
- La plupart des capacités martiales de Stefano sont utiles quand il commande des troupes. Depuis sa mort, il est seul et n'accepte aucun suivant, trop obnubilé qu'il est par sa quête. Stefano est un vilain solitaire.

Sultan Timur al'Aslan Cihangir

Traduit de *Crescent Empire* pages 66, 67 et 106.

Héros

Sultan de l'Empire du Croissant

Histoire



imur Cihangir a grandi dans le harem royal d'Iskandar, car il était le fils le plus âgé du Sultan. Il fut ensuite confié au principal campement Kurta-kir dans les montagnes de Kurta-dag où il apprit les coutumes de sa tribu. Il s'y est également rendu pour connaître la vie nomade afin de mieux appréhender ce mode de vie très important dans l'Empire du Croissant. Toutefois, il reste convaincu que l'Empire doit progresser scientifiquement et socialement pour faire face à l'actuel bouillonnant maelström de Théah. En lecteur avide, le sultan Timur ou Al'Aslan (le lion) comme il s'est surnommé, reste souvent éveillé jusque tard dans la nuit pour étudier en profondeur des textes philosophiques, littéraires et historiques des autres nations de Théah afin de mieux comprendre les modes de pensées des *yavanci*. A titre personnel, il déplore les actions de l'Inquisition et ne voit pas ce qui différencie cette organisation des Yeux du Paon : à la différence des inquisiteurs, la hiérarchie de la Patika – y compris le Grand Prêtre – n'agit pas indépendamment du gouvernement. Il a envoyé des cadeaux à l'Eisen déchirée en geste de condoléances pour leurs horribles malheurs. Il est particulièrement attaché à surveiller étroitement la Castille et la Vodacce, c'est pourquoi il a envoyé récemment de l'aide aux victimes du tremblement de terre qui a frappé l'île Caligari. Malheureusement, il n'est pas certain que tout soit arrivé, en raison d'une violente réplique sismique et de la bataille qui s'engagea ensuite entre la société des explorateurs et la famille Caligari. Il s'inquiète également des activités des pirates croissantins le long des côtes des autres nations. Il se rend bien compte que la seule image que les autres théans ont de l'Empire du Croissant vient de Kheired-Din.

Comme si cela ne suffisait pas, le Sultan est de plus en plus inquiet aux sujets des *yavanci* qui convergent vers la mer du miroir. Il est moins inquiet de devoir s'opposer à des Syrneath qu'à des aventuriers voraces qui s'en prendraient à sa nation à l'aide des items qu'ils découvriraient. Alors qu'il est confiant quant à ses chances de gagner une guerre s'il était opposé à eux, il ne souhaite pas risquer la vie de ses sujets ou endommager trop profondément sa belle nation.

Apparence

Le sultan de l'Empire du Croissant est un bel homme selon les canons de beauté théans. Bien qu'il soit d'une taille modeste en comparaison des occidentaux, son port altier et son noble comportement compensent grandement et il semble à ses interlocuteurs plus grand qu'il ne l'est réellement. Ses traits sont typiquement croissantins : des yeux noirs foncés, un nez aquilin et une bouche fine qu'encadre une barbe et des moustaches noires soigneusement entretenues. Il porte ses cheveux sombres de manière ondulée à la façon tribale traditionnelle. Il affectionne les vêtements foncés, rehaussés d'or quand les occasions de la cour le nécessitent. Sa principale faiblesse est son amour des bijoux, pour lui et ses proches. Il reste toutefois une personne accessible et amicale, et son amour de sa nation est évident aussi bien dans ses mots que dans ses actes.

Secrets

A l'insu de son conseiller, le chef des Yeux du Paon, le sultan Timur a récemment ouvert des négociations secrètes avec l'église protestataire de Vendel et l'Eglise réformée d'Avalon afin d'éviter l'église du Vaticine et l'Inquisition abhorrée. Il pense sincèrement que ces ambassades seraient bénéfiques pour sa nation. Il ne pense pas que ces deux courants religieux auront une existence pérenne, mais il voit là une façon d'équilibrer la puissance de l'Eglise du vaticine sur le reste de Théah.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : +82

Arcane : Exemple

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent croissantin d'Iskandar ; Aldiz-baraji, Atlar-baraji (L/E), Castillian, Eisenor, Kurta-baraji (L/E), Ruzgar-baraji (L/E), Teodoran (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Tikat-baraji (L/E), Tirala-baraji (L/E), Théan (L/E), Ussuran, Vodacci, Yilan-baraji.

Avantages : Arme en acier damasquiné (cimeterre) ; Appartenance : Les Yeux du Paon ; Coursier du vent ; Noble : sultan ; Linguiste ; Maître Ajedrez ; Rythme de sommeil singulier ; Signe du Zodiaque (Aslan).

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Duman'Kir (Apprenti sang pur) : Brume 3, Crocs 2, Meute 1, Sens 1, Silence 2.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 4, Dressage 4, Observation 4, Piéger 2, Pister 5, Qui-vive 3, Survie (désert) 3, Tanner 2, Tirer (Arc) 3.

Commandement : Cartographie 4, Commander 5, Diplomatie 5, Galvaniser 5, Logistique 5, Observation 4, Qui-vive 3, Stratégie 4, Tactique 3.

Courtisan : Cancanier 4, Danse 4, Diplomatie 5, Eloquence 5, Etiquette 5, Héraldique 4, Intrigant 5, Jouer 4, Mode 5, Observation 4, Politique 5, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Erudit : Astronomie 3, Calcul 3, Droit 5, Eloquence 5, Héraldique 4, Histoire 5, Mathématiques fondamentales 1, Occultisme 1, Philosophie 4, Recherches 5, Théologie 2.

Fauconnier : Dressage 4, Equitation 5 (ND : 22), Etiquette 5, Observation 4, Qui-vive 3, Soins des oiseaux 4.

Entraînements

Arc : Facteur d'arcs 1, Tir à l'arc monté 3, Tirer (Arc) 3.

Cavalier : Dressage 4, Equitation 5 (ND : 22), Sauter en selle 2, Soins des chevaux 3, Voltige 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 20).

Pistolet : Tirer (Pistolet) 3.

Ulrich Von Mauser

Vilain

Régent du Château Von Franken ;
Occultiste et chef de guerre

Histoire



Ulrich était dans sa jeunesse un redoutable seigneur de guerre. Craint par ses ennemis autant que par ses hommes, il avait su gagner la confiance de son suzerain : l'Eisenfürst de la Pösen.. Le jour où sa femme mourut avec le fils qu'elle portait, il perdit complètement la raison et se plongea dans les ouvrages les plus noirs de la littérature théane. Il pensait y trouver le secret pour rendre la vie à sa femme.

Parallèlement, son seigneur lui confia la régence du Château Von Franken, un lieu maudit où les précédents propriétaires s'étaient livrés aux pires exactions. Ulrich explora le lieu de fond en comble. Il était heureux de se retrouver dans un endroit si isolé et le fut encore plus quand il mit la main sur les écrits des précédents propriétaires. Ses textes occultes étaient ce dont il avait besoin pour mener ses recherches.

Il les compulsait longuement, cherchant désespérément un moyen pour rendre la vie à son épouse. Il parvint à comprendre les secrets les plus sombres de Théah. Il sut percer le mystère des agioteurs et le pouvoir des runes vivantes. Il réussit à capturer et à disséquer un Sidhe, il parvint même à saisir la nature profonde de Matushka et fut un des pionniers de l'alchimie et de la science du sang. Hélas, il ne trouva jamais comment faire revenir sa femme. Il réussit néanmoins à faire trois "enfants" à partir de sa propre chair, trois créatures abjectes et répugnantes. Il s'est enfermé avec elles dans son château et terrorise la région depuis lors.

Sa dernière découverte, c'est la naissance de la sorcellerie. C'est de cela que l'Empereur Léon a eu vent et depuis, le sinistre souverain montagnois finance les recherches du savant eisenor. Faüner Pösen n'est pas au courant de tout cela mais nul doute qu'il si elle en était informée, le sinistre châtelain verrait s'écrouler tous ses rêves. En attendant, il règne sur son fief d'une main de fer faisant revivre les pires heures des Von Franken. Son château se dresse vers le ciel, surplombant le village où il enlève les futures victimes de ses expériences maléfiques. Les villageois se sont résignés. Le pays est plongé dans un tel chaos qu'ils n'espèrent plus rien. Et la flèche du donjon des Von Franken nargue Théus. Comme le dit un vieux proverbe eisenor : "*Quand un lieu est touché par le mal, les pierres elles-mêmes le distillent.*"

Interprétation

Ulrich est totalement fou. Il n'a plus aucun sens commun depuis la disparition de son épouse et la lecture des textes des Von

Franken. Il se voit comme le futur seigneur d'un monde de terreur et de mort. Il n'espère rien d'autre que redonner vie à sa femme et passe son temps dans sa bibliothèque ou son laboratoire à se livrer à des expériences plus atroces les unes que les autres. C'est un sociopathe de la pire espèce et on le ressent au premier regard. Il ne fait d'ailleurs rien pour le cacher. Il est tellement déterminé à réussir son projet qu'il ne montre plus la moindre émotion. Il est juste une incarnation de haine et de mort que seule la résurrection de sa femme fait encore avancé. Il ne sourit donc jamais et ne rie à aucune plaisanterie.

Bien sûr, depuis qu'il travaille pour l'Empereur de Montaigne, il s'efforce de cacher ses plus noirs côtés. Mais le vernis est trop fin ! Et il craque fréquemment. S'il reçoit des invités imprévus, il s'efforcera de se montrer sous son meilleur côté et parviendra certainement à duper les malheureux. Mais la moindre remarque déplacée, le moindre écart de conduite entraînera irrémédiablement la colère du châtelain et il permettra alors à ses "fils" de s'amuser avec l'importun.

Apparence

Ulrich est un vieillard de plus de 65 ans. Il ne fait absolument pas attention à sa tenue et porte donc des vêtements de qualité douteuse et ayant vécu mille vies. De même, il ne porte aucun soin à son apparence extérieure. Ses cheveux blancs sont coupés très court et ses yeux bleus entourés de cernes noirs sont malveillants. Maigre à la limite du rachitisme, il est pourtant extrêmement vigoureux et totalement étanche à toute émotion. Quand l'homme de volonté rejoint l'adepte de Légion, on se retrouve face à un homme comme Ulrich.

Secrets

Ce que tous ignorent, c'est que le savant a passé un pacte avec un redoutable personnage : Mandred Von Franken, l'ancien propriétaire des lieux. Les deux hommes sont motivés par les mêmes buts et ont décidé de s'associer. Tous les deux sont des sympathisants de l'Agiotage sans pour autant y appartenir. Par certains côtés, les buts de la société secrète sont trop abscons et presque irréalisables.

Von Franken lui a accordé le droit à renaître une fois s'il mourait. Il renaîtra même avec le physique de sa jeunesse et le pouvoir de réveiller les morts dans le but de devenir une sorte de capitaine Necros sur terre.

Enfin, sa détresse sur la mort de sa femme n'est qu'une feinte, c'est lui qui l'a tué quand elle a découvert ses machinations. Depuis, il veut la ressusciter pour la punir et la garder sous son contrôle pour l'éternité.

Profil

Gaillardise : 5 Finesse : 2 (4) Esprit : 5 (4)
Détermination : 5 Panache : 3 Réputation : -50

Arcane : Récurrent

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent Eisenor de Pösen ; Haut Eisenor (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Académie militaire ; Âge et sagesse ; Alchimiste ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Emérite (Occultisme) ; Noble ; Protecteur : Léon Alexandre XIV de Montaigne ; Relation : Mandred Von Franken ; Université.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Homme de volonté (Adepte) : Imperturbable 4 ; Muet 4 ; Sans Peur 4 ; Sûr de soi 4.

En tant qu'adepte, Ulrich a les capacités suivantes :

- les effets de sa vertu sont doublés, Pas de pénalité quand il est sonné, il est immunisé à TOUTE sorte de magie affectant l'esprit ;
- **Imperturbable** : gagne 4 augmentations gratuites pour résister au système de répartition ;
- **Muet** : Gagne 4 augmentations gratuites pour résister à la torture ;
- **Sans peur** : Diminue le rang de peur de ses adversaires de 4 ;
- **Sûr de soi** : 4 dés d'héroïsme supplémentaires quand il est confronté à une épée de Damoclès.

Foi en Légion (Apprenti Sang Pur) : Cape des ténèbres 4 ; Force des damnés 3 ; Touché Corrupteur 2.

En tant qu'apprenti, Ulrich a les capacités suivantes :

- Il possède 7 dés de Légion ;
- **Cape des ténèbres** : Une fois par scène, pour un dé de Légion, lorsqu'il est dans l'obscurité, il bénéficie de 4 augmentations gratuites à ses jets de déplacement silencieux, Filature et Guet-apens ;
- **Force des damnés** : 5 en gaillardise ;
- **Touché corrupteur** : Les hommes touchés par lui doivent effectuer un jet de Détermination ND 20 ou perdre leur prochaine action. S'ils n'ont plus d'action, il lance un dé de moins au prochain tour, les animaux sont léthargiques toute la journée, les plantes meurent. Il sent le cadavre en décomposition.

Eisenfaust (Maître) : Coup puissant (Armes lourdes) 5 ; Désarmer (Gant de combat) 5 ; Exploiter les faiblesses (Gant de combat) 5 ; Lier (Gant de combat) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Ulrich a les capacités suivantes :

- Si un adversaire le manque, il bénéficie d'une augmentation gratuite par tranche de 5 sur la marge d'échec pour sa prochaine attaque ;



- Il peut briser des armes. Une fois par round, il peut rediriger l'attaque d'un adversaire contre un autre en réussissant une défense active avec sa moins bonne compétence entre Attaque et Parade (Panzerfaust). Il doit alors dépasser le score en attaque de son ennemi et le score en parade de celui sur qui il veut rediriger l'attaque.. S'il réussit, ce dernier encaisse les dommages que lui aurait du encaisser. On calcule les dommages avant de faire ce jet ;

- Lorsqu'il attaque en utilisant une action mise en réserve, il lancera sur son jet de dommages un nombre de dé égal au nombre de phases passées avec le dé en réserve. Il ne peut tenir plus de 5 phases ainsi.

Métiers

Chasseur de primes : Contact 2 ; Comportementalisme 5 ; Vitesse 3 ; Déplacement silencieux 4 ; Equitation 5 ; Filature 4 ; Interrogatoire 4 ; Pister 3.

Commandement : Stratégie 5 ; Tactique 5 ; Commandement 5 ; Galvaniser 3 ; Diplomatie 1 ; Observation 5 ; Intimidation 5 ; Qui-vive 4 ; Logistique 3 ; Guet-apens 4 ; Cartographie 4.

Erudit : Histoire 4 ; Maths 2 ; Philosophie 4 ; Recherches 5 ; Occultisme 5 ; Astronomie 2 ; Théologie 4.

Intendant : Comptabilité 1 ; Etiquette 3 ; Régisseur 4 ; Sens des affaires 1 ; Corruption 2 ; Droit 2 ; Evaluation 3 ; Politique 2.

Soldat : Attaque (Arme d'hast) 4 ; Premiers secours 4 ; Conduite d'attelage 3 ; Course d'endurance 2 ; Fouille 5 ; Narrer 4.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 3 ; Lancer 2 ; Escalade 2 ; Pas de côté 4 ; Soulever 5.

Escrime : Attaque 5 ; Parade 5.

Gant de combat : Attaque 5 ; Parade 5.

Hache à deux mains : Attaque 3 ; Parade 4.

Pistolet : Tirer 4 ; Recharger 4.

Précisions importantes

Lorsqu'il est ressuscité une première fois, il subit les modifications entre parenthèses sur son profil. Avant, il est considéré comme vieux (les malus ont déjà étaient comptés dans le profil).

Les Fils d'Ulrich (Vilains)

N°1 (Kurt)

Gaillardise : 5 ; Finesse : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 4 ; Panache : 2.

Avantages : Grand ; Bearsark

ND pour le toucher : 25

Jet d'attaque : Attaque (Morsure) 4g3 ; 2 Attaques (Griffes) 4g3.

Dommages : Morsure 5g3 ; Griffes 5g2.

Compétences : Jeu de jambes 4.

Spécial : Morsure ; Griffes ; Défense +1 ; Gaillardise +1 ; Niveau de peur de 3.

Description : Kurt est l'aîné des enfants d'Ulrich. Lui et ses frères ont été créés à l'aide d'une horrible manipulation génétique. Kurt ressemble à un énorme loup-Garou. Il est très grand avec un museau allongé et une gueule béante tapissée de crocs acérés. Ses bras sont terminés par des griffes tranchantes comme des rasoirs.

N°2 (Jorg)

Gaillardise : 4 ; Finesse : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 4 ; Panache : 3.

Avantages : Réflexes de combat ; Réflexes éclairs.

ND pour le toucher : 20

Jet d'attaque : Attaque (Dards empoisonnés) 3g2 ; Attaque (Tentacules) 5g3.

Dommages : Arsenic (GM pages 187 et 188) ; Etreinte 4g1.

Compétences : Jeu de jambes 3 ; Prise 2 ; Etreinte 2 ; Casser un membre 3 ; Nager 3.

Spécial : Armure (tous les jets de dommages contre lui se font en lançant un dé de moins) ; Niveau de peur de 3 ; Tentacules ; Poison ; Détermination +1 ; Gaillardise +1 ; Respiration aquatique.

Description : Jorg est le deuxième fils d'Ulrich. Il ressemble à un humain en ce qui concerne ses membres inférieurs, mais à partir de la taille, c'est plus à une espèce de pieuvre. Ses bras ont été remplacés par quatre tentacules de chair pourrie recouverts de ventouses permettant de saisir et de broyer une proie. Son visage est une horreur : un unique œil siège à la place du nez et sa bouche lui permet de cracher des dards empoisonnés à l'arsenic.

N°3 (Jacob)

Gaillardise : 3 ; Finesse : 4 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 3.

Avantages : Dur à cuire ; Résistant à la douleur.

ND pour être touché : 25.

Jet d'attaque : 2 attaques (Griffes) 4g3 ; 1 Souffle enflammé (comme jet de flamme des Fuego).

Dommages : Griffes 3g2 ; Feu 6g3.

Compétences : Sauter 4.

Spécial : Escalade (Tous ses jets d'escalade sont automatiquement réussis) ; Esprit vif (Esprit +1) ; Rapide (Dextérité +1) ; Niveau de peur de 3 ; Panache +1 ; Défense +1 ; Vol.

Description : Jacob ressemble à une énorme chauve-souris. Tout son corps est celui d'un humain hormis les deux grandes ailes parchemineuses qui lui sortent du dos et des griffes énormes qui remplacent ses mains.

Yang Chen

Héroïne

Noble prêtresse

Servante des Filles de Sophie

Histoire



es Filles de Sophie remontent aux sidhe et partout où il y a eu des sidhe, on trouve des membres de cette société. Au Cathay, elles ne sont pas nombreuses mais il y a quand même une servante en communication constante avec l'Oracle. Car malgré le mur de feu, le Cathay est aussi dangereux que le reste de Théah. Au cœur des intrigues politiques se terrent des ennemis redoutables contre lesquels il faut lutter avec diligence. Le Tiakhar représente un danger croissant en raison des activités de piraterie mais aussi et surtout des liens entretenus par le tyran *Sayari Razak* avec une créature millénaire et monstrueuse : *Ravana*. C'est la mission du Jing Chiang Tuan et de Yang Chen, la servante de l'Ordre.

Chen n'était pas prédisposée à une telle mission. Elle est née en 1623 au sein d'une famille noble de la province du Tiakhar. Ses parents étaient proches du pouvoir central et la jeune fille reçut une éducation rigoureuse axée sur la sagesse et la méditation. Elle passait des heures à compulsuer des ouvrages relatifs au Feng Shui et à l'harmonie environnementale. Calme, méditative, elle ne se préoccupait pas de la politique cathayane et se destinait à une carrière de recluse. Avec sa beauté mystique, tout le monde la voyait comme future grande dirigeante d'un ordre monastique.

Le jeu du conseil cathayan est hélas impitoyable. Semblable au grand jeu vodacci, cette mortelle danse oppose les nobles cathayans dans une lutte sanglante, secrète et sans pitié. Les parents de Chen n'étaient pas les meilleurs pratiquants et furent piégés par un rival. Contraints au suicide rituel pour laver leur honneur, ils laissèrent l'intégralité de la noble maison Yang se faire éradiquer. Chen n'avait que dix ans et s'appropriait à entrer dans les ordres quand les guerriers de sa maison vinrent la chercher car elle était la seule survivante. Elle n'avait plus le choix, elle devait prendre la direction des affaires de sa famille.

Totalement inexpérimentée mais doué d'un sens affiné pour juger les hommes, elle su s'entourer de conseillers compétents pour redresser la situation. Négligée par les autres nobles, elle pu agir en toute tranquillité. Un mariage habilement arrangé lui fournit la surface financière suffisante et quelques audacieuses manœuvres politiques lui permirent de devenir une personnalité écoutée et respectée de la cour impériale.

De plus, et pour une raison inconnue, elle était totalement immunisée à la fatigue et aux maladies, ne se laissait jamais aller à la mélancolie et jouissant d'un don instinctif pour la logistique. En 1643, sa famille avait retrouvé une place de choix auprès de l'Impératrice et Chen était même devenue une confidente de choix pour cette dernière.

C'est alors qu'une nouvelle menace apparut.

Au Tiakhar, Sayari Razak devint le tyran de l'île et débuta un règne de terreur et de crimes. Dans un premier temps, Chen ne s'en préoccupa pas car elle passait son temps à consolider sa position à la cour et à peaufiner son art de la sorcellerie Fu. Devenue maîtresse dans cet art délicat, elle commençait à entrevoir les possibilités offertes par les talismans.

C'est sa conseillère Nacoya qui lui parla pour la première fois du tyran du Tiakhar. La vieille femme était la seule survivante de l'époque dorée des Yang et constituait un renfort de poids pour Chen en raison de sa connaissance encyclopédique des us et coutumes du jeu du conseil mais aussi parce qu'elle avait été sa nourrice. Chen aimait passer du temps en sa compagnie mais se posait de plus en plus de questions sur les buts de Nacoya.

Celle-ci disparaissait régulièrement mais ne fournissait jamais d'explications satisfaisantes pour l'habile courtisane qu'était devenue la Dame des Yang. Mais Nacoya était si compétente que Chen ne s'en offusqua pas. C'est la nourrice qui lui fit connaître son maître espion : Arakasi, un jeune homme audacieux et brillant originaire du Khimal et maître dans l'art délicat du *Huan Shu*. Grâce à lui, Chen avait toujours un coup d'avance sur ses rivaux et était tenue informée de tout ce qui se passait dans l'Empire. Cependant, depuis l'accession au pouvoir de Razak, Nacoya semblait plus préoccupée, plus fatiguée et plus inquiète. Chen avait vécu au Tiakhar dans son enfance mais elle ne s'intéressait guère à ce qui s'y passait. Elle avait des choses bien plus importantes à faire pour maintenir la grandeur et l'influence de sa famille. Mais l'attitude de Nacoya l'inquiétait et l'agaçait.

Un soir, celle-ci vint la voir seule et secrètement. Le jour même, Chen lui avait posé des questions très pointues sur ses absences fréquentes et sur ses étranges connaissances. Déçue du manque de confiance de sa Dame mais fière de sa prudence, Nacoya révéla ses projets. Elles discutèrent longtemps et c'est surtout la nourrice qui parla, Chen se contentant de poser des questions.

Nacoya lui parla de Sophie, de Lugh et des Sidhe. Elle lui parla d'une société millénaire destinée à lutter contre les horreurs se cachant dans les ombres de Théah. Elle lui parla de l'Oracle et de ses visions et aussi de la cathayane qui avait été Oracle pendant si longtemps. Elle lui parla des malversations du tyran du Tiakhar mais aussi des Synchrones et du quatrième prophète.

Enfin, elle lui proposa d'intégrer la société au titre de servante. Nacoya avait longuement observé Chen et celle-ci ferait un chef magnifique pour les cathayans de l'Ordre. Enfin, elle lui révéla le secret de sa beauté et de sa longévité : le sang sidhe qui coulait dans les veines de sa famille depuis la nuit des temps.

Une fois cette révélation faite, Nacoya se leva et fit ses adieux à sa maîtresse. Elle ne lui demanda pas si elle acceptait de rejoindre l'ordre mais lui dit que bientôt, elle devrait agir contre Razak. Avant que Chen puisse prononcer un mot, Nacoya avait disparu et la jeune fille ne la revit jamais. Un an plus tard, elle voyait pour la première fois le visage de l'Oracle dans le bassin où elle aimait venir méditer. Elle écouta le message de Sophie et accepta la mission que celle-ci lui confiait. Elle partit pour le Tiakhar résolue à mettre fin au règne sanglant de Sayari Razak.

En 1646, elle posait le pied sur l'île pour la première fois depuis 20 ans. Elle fut horrifiée par ce que Razak avait fait de la terre de son enfance. Certes, le Tiakhar n'avait jamais été une terre hospitalière mais le tyran sanguinaire en avait fait un lieu de cauchemar et de mort. Les exécutions se multipliaient et le culte à Ravana avait pris une ampleur catastrophique. Elle y resta cinq ans, sympathisant avec Razak et réussissant même à le séduire. Ainsi, elle pu se tenir informée de ses plans et les contrecarrer du mieux possible. Elle mit également sur pied une organisation destinée à lutter contre le monstre : Le *Jing Chiang Tuan*. Une fois certaine de la viabilité de l'affaire, elle revint sur ses terres et continua à surveiller le Tiakhar.

En tant que servante, elle était en contact permanent avec l'Oracle et fut mise au courant des développements intervenus de l'autre côté du mur de Feu. En particulier, elle apprit les tentatives d'approche entre Razak et Giovanni Villanova, son équivalent vodacci. Elle reçut alors un dernier ordre : retourner au Tiakhar et empêcher par tous les moyens le prince noir et le prêtre de Ravana de s'allier. Résolue, elle s'embarqua sur un navire.

Mais le navire fut attaqué par des pirates et jamais plus on ne revit la douce Dame Yang, l'Impératrice envoya des enquêteurs à la recherche de sa confidente et le Jing Chiang Tuan mena ses propres recherches mais il fallait se rendre à l'évidence, la belle prêtresse avait disparu. Et même les filles ne savent pas où elle se trouve !

Interprétation

Yang Chen est une femme douce mais terriblement déterminée. La vie ne lui a rien épargné et toutes ses actions ont toujours porté le sceau de l'obligation. C'est contre son gré qu'elle est devenue régente de sa famille et c'est une nouvelle fois contrainte et forcée qu'elle est devenue servante des Filles de Sophie. Bien sûr, à chaque fois, elle a embrassé sa fonction avec toute l'efficacité requise et a fini par l'aimer mais en fait, elle n'aspire qu'à une chose, se retirer dans ses jardins pour méditer et réfléchir sur la meilleure façon d'harmoniser le monde.

En tant que prêtresse, elle privilégie toujours la diplomatie à la force et fera toujours en sorte de calmer une situation tendue plutôt que de la laisser dégénérer. Pour elle, il n'existe pas de solutions passant par la mort de son adversaire. L'intrigue et les manipulations ne doivent pas signifier le meurtre et même à son pire ennemi, elle ne souhaitera pas la mort. Pour elle, Razak est une victime. Bien sûr, elle n'hésitera pas à lui envoyer des assassins aux trousses mais ce sera uniquement en dernier recours et seulement si aucune solution pacifique n'a pu être trouvée. Cette philosophie de vie l'a toujours préservé mais elle pourrait bien lui coûter cher un de ces jours.

Des joueurs la rencontrant seront certainement ébahis par son calme et sa modestie. Après tout pour des théans, la philosophie cathayane de l'harmonie intérieure est très difficile à saisir. Mais une fois ce premier pas franchi, ils ne pourront qu'apprécier Yang Chen. Elle est si compréhensive, douce et pondérée.

Apparence

Chen est une femme magnifique, peut être un des plus belles femmes théanes. On peut comparer sa beauté à celles de la Reine Elaine ou de l'Impératrice d'Ussura. Elle a de longs et magnifiques cheveux noirs et fins comme de la soie, un visage angélique aux traits harmonieux rehaussés par des lèvres pulpeuses et délicieusement proportionnées. Sa peau possède l'aspect velouté de la porcelaine et chaque parcelle de son corps semble en harmonie avec ce qui l'entoure. Ses yeux sont noirs et son regard vous saisit à la première occasion ; à la fois tendre, décidé et terriblement pénétrant. Elle en joue à merveille et sait quand et comment l'utiliser. C'est une maîtresse du jeu du conseil et tout en elle le fait ressentir. Elle s'habille toujours avec goût mais sans céder à l'arrogance. Elle ressemble à ce qu'elle est : une jeune prêtresse modeste et dévouée à son peuple. Et même dans les situations les plus difficiles comme au fond d'une geôle ou attachée à un banc de torture, elle reste simplement magnifique.

Secrets

Servante des filles de Sophie et conseillère de l'Impératrice, la Dame Yang a de nombreux secrets. On peut considérer que son réseau d'espionnage lui permet de se tenir au courant de tout ce qui se trame au Cathay. Mais le secret le plus terrible concerne sa situation actuelle.

En effet, pour la première fois, la jeune femme a été piégée. Les pirates qui ont attaqué son navire étaient des hommes de Sayari Razak et depuis cinq ans, elle est prisonnière du harem du tyran du Tiakhar. Personne n'est au courant car Razak est assez brillant pour avoir masqué sa disparition en mort. Même les membres de sa garde personnelle et les agents du Jing Chiang Tuan ne parviennent pas à en apprendre plus.

Les filles de Sophie ont demandé à la servante du Croissant d'enquêter sur sa disparition mais pour l'instant, ce n'est guère concluant. Jazhani cherche le moyen de pénétrer au Cathay mais ne l'a pas encore trouvé. Si elles venaient à découvrir des héros suffisamment audacieux et capables pour passer le mur de feu et enquêter au Cathay, les filles essaieront certainement de les engager. Chen est trop précieuse pour l'ordre.

En attendant, elle est enfermée dans les geôles du temple de Ravana et subit les avanies de Razak. Seule sa grande force morale lui a permis de résister aux tortures du tyran mais elle est bien près de craquer.

Une seule personne semble savoir où elle se trouve : son maître espion Arakasi. Mais il a disparu en tentant de franchir le mur de feu.

Profil

Gaillardise : 1 Finesse : 2 Esprit : 5
Détermination : 5 Panache : 5 Réputation : +15

Arcane : Concentrée

Epées de Damoclès : Vie sacrée (4 PP) : Le Feng Shui nécessite une certaine paix de l'esprit. Chen respecte profondément la vie humaine et on voit ce que ça lui a coûté face à Razak.

Ennemi intime (3 PP) : Sayari Razak est un ennemi redoutable et il est heureux de l'avoir enfin à sa merci.

Langues : Accent Cathayan de Han Hua ; Han hua (L/E), Tiakhar (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Vodacci (N).

Avantages : Appartenance : Filles de Sophie, Jing Chiang Tuan ; Aptitude innée (Logistique, peut déclarer des augmentations après avoir effectué son jet) ; Beauté du diable ; Emérite (Logistique) ; Enfant de la balle ; Grand maître (Logistique) ; Noble (Nu T'a po) ; Oratrice ; Petite ; Sang Sidhe : Enfant de la terre, Immunité aux maladies, Vieillesse ralentie, Séduisante (Beauté divine), Vulnérabilité au fer, Vulnérabilité au sel ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Fu (Maître sang pur) : Ch'ien (Créatif / Paradis) 5 ; K'un (Réceptif / Terre) 5 ; Chen (Emergent / Tonnerre) 5 ; Sun (Vent / Bois) 5 ; Kan (Abysses / Eau) 5 ; Li (Feu) 5 ; Ken (Tranquillité / Montagne) 5 ; Tui (Joie / Lac) 5.

Femme de volonté (Apprentie) : Imperturbable 5 ; Muet 5 ; Sans peur 2 ; Sûr de soi 2.

En tant que maîtresse, Yang Chen a les capacités spéciales suivantes :

- Elle maîtrise le trigramme Tui (Le joyeux) ;
- Elle maîtrise le trigramme Kan (L'eau) et peut désormais créer des hexagrammes ;
- Elle maîtrise le trigramme K'un (Terre) et peut s'associer à d'autres maîtres pour créer des talismans portant plus d'un Hexagramme.

Métiers

Artiste : Sculpture 5 ; Composition 5 ; Musique 4 ; Chant 3 ; Peinture 4.

Barde : Etiquette 5 ; Histoire 5 ; Connaissance des Sidhe 4 ; Diplomatie 5 ; Connaissance des herbes 5 ; Enigmes 4 ; Galvaniser 4.

Bonne aventure : Chiromancie 3 ; Eloquence 5 ; Comportementalisme 5 ; Marchandage 4 ; Sincérité 5 ; Occultisme 5 ; Observation 5 ; I Ching 4.

Cambrioleuse : Connaissance des pièges 4 ; Crochetage 4 ; Déplacement silencieux 4 ; Fouille 5 ; Connaissance des bas-fonds 2 ; Langages des signes 3 ; Qui-vive 4 ; Serrurier 4.

Cao Yao (Guérisseur Cathayan) : Diagnostic 4 ; Premiers secours 5 ; Acupuncture 5 ; Fabrication de médicaments 5 ; Flore 4 ; Composée 4.

Courtisane : Séduction 5 ; Jenny 4 ; Discretion 4 ; Masseuse 5 ; Trait d'esprit 5 ; Dissimulation 4 ; Comédie 4 ; Pique-assiette 4 ; Poison 4 ; Politique 5 ; Danse 5 ; Cancanier 4.

Espionne : Filature 3 ; Hypnotisme 4 ; Code secret (Filles de Sophie) 5 ; Lire sur les lèvres 4.

Fen Shui Shi (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Aménagement d'intérieur 5 ; Jardinier 5 ; Cartographie 4 ; Géomancie 5 ; Méditation 5 ; Astronomie 5 ; Théologie 5 ; Philosophie 5.

Gwai Liao : Création littéraire 4 ; Mathématiques 3 ; Mode 4 ; Recherches 5 ; Intrigant 5.

Intendante : Comptabilité 4 ; Régisseur 5 ; Sens des affaires 4 ; Logistique 6 ; Evaluation 4 ; Corruption 4 ; Commander 4 ; Droit 4.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 2 (ND 12) ; Escalade 1 (ND 15) ; Vitesse 1 (ND 15) ; Lancer 2 ; Nager 2 (ND 17).

Cavalier : Equitation 2 (ND 17) ; Soins des animaux 3 ; Dressage 4.

Couteau : Attaque 2 ; Parade 2 (ND 17).

Précisions importantes

Chen n'a plus un seul talisman à sa disposition depuis qu'elle est enfermée dans les geôles de Sayari Razak.