

XVII

Au fil de l'âme

Un jeu de Bastien Lyonnet et Marc Aubert

Règles, scénario et personnages prêts à jouer immédiatement

Bienvenue au XVII^{ème} siècle

XVII : Au fil de l'âme est un jeu de rôle que l'on peut apparenter au genre «historique fantastique». Dans la France de Louis XIII et de Louis XIV, vous allez incarner un Homme du siècle qui sera soudainement possédé par un esprit. Ni démoniaque ni vraiment bienveillant, cet esprit a un caractère, des aspirations et des buts qui lui sont propres. En tant que joueur vous allez devoir composer avec les exigences de votre époque, la suspicion de l'Église et de vos contemporains envers le surnaturel, mais aussi avec les autres possédés qui n'ont pas toujours les même objectifs que vous.

Siècle des mousquetaires, le XVII^{ème} est une période propice à l'aventure. Aussi, enfiler vos bottes hautes, mettez votre plus beau chapeau de feutre, et glissez votre rapière à votre côté avant d'aller provoquer les faquins et les vilains dans des défis de rimes ou d'escrime. XVII : Au fil de l'âme est un jeu plein de panache, certes, mais c'est aussi un jeu mystérieux où le surnaturel et les luttes de pouvoir ne sont jamais loin.

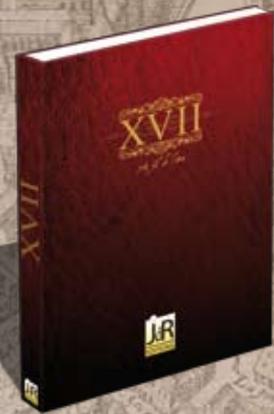
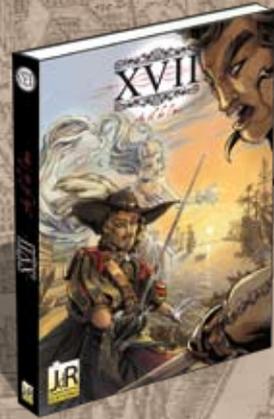
Il ne s'agit pas à proprement parler d'un jeu historique. Il s'appuie sur l'Histoire, sur les grands évènements et les grands Hommes du siècle afin de donner de grands scénarii et des parties mémorables. Il n'y a toutefois aucune obligation de suivre le déroulement historique des évènements, le maître du jeu et les joueurs sont encouragés à sortir des sentiers balisés et à proposer leur propre version de l'Histoire du XVII^{ème}.

Le livre de jeu, et principalement la section réservée au MJ, contiendra des informations sommaires pour connaître mieux cette période. Les luttes de pouvoir entre les différentes puissances européennes, l'avènement de Louis XIV ou la guerre civile de La Fronde vont servir de décor au jeu.

Personnages joueurs

Les personnages sont des humains ordinaires qui se verront soudainement possédés par un esprit. Ce dernier poussera le personnage à utiliser ses pouvoirs bien que ces émanations surnaturelles puissent paraître contraires à la religion. En utilisant leurs nouveaux pouvoirs, les personnages joueurs (PJs) deviendront des héros aux yeux du peuple, des gentilshommes, des bretteurs redoutables, de riches marchands, des nobles dirigeant l'armée royale. Ils pourront peu à peu changer l'histoire pour y appliquer leur vision du monde, ou celle de leur esprit. L'évolution sera possible au niveau des caractéristiques physiques et mentales comme des surnaturelles, mais toujours le système restera réaliste, rendant tous les PJs tuables en trois coups d'épée, peut-être quatre pour les plus résistants.

Il sera possible de jouer tout type de personnage dans XVII : Au fil de l'âme. Peu importe la nationalité, la religion ou la classe sociale. Vous pourrez incarner un émissaire russe orthodoxe comme un mendiant français, ancien chevalier tombé en disgrâce.



Le jeu XVII : Au fil de l'âme, est actuellement en souscription. C'est un vif succès avec l'objectif des 100% atteint en seulement 4 jours. Pour en savoir plus et découvrir l'édition collector, rendez-vous sur la page :

www.ulule.fr/xvii

XVII

Au fil de l'âme



Système de jeu



Le cadre du jeu étant la France, le comportement du peuple et des personnages non joueurs (PNJs) ne sera pas le même face à un turc mahométan qu'à un clerc breton. Aussi, on favorisera les personnages français, sans surprise.

L'origine sociale, le métier et la religion du personnage seront pris en compte à la création. Les PJs seront unis par leur condition de possédé, qui les fera se rencontrer et se soutenir les uns les autres devant ce nouveau phénomène inconnu contre lequel ils ne peuvent demander de l'aide à personne sans risquer le bûcher.

Les personnages seront bien occupés. Ils vont tout d'abord devoir gérer l'esprit qui a élu domicile dans leur corps. Ce sera leur premier objectif s'ils veulent survivre. Heureusement, au début, l'esprit ne devrait pas être agressif à moins que le joueur ne cherche à l'énerver en contredisant ses buts.

Les motivations des joueurs seront variées, ils pourront les choisir librement, mais il est important, dans XVII : Au fil de l'âme, de jouer des personnages ambitieux. On incarne des personnages qui ont accès à une puissance rare et subtile, il faut donc la mettre à profit.

L'objectif peut être d'explorer le nouveau monde et d'agrandir la Nouvelle France, de détruire l'empire espagnol, de lutter contre le protestantisme et le jansénisme pour restaurer la vraie foi (toutes les opinions existent, à condition de rester Role Play), d'assurer la domination de la France sur le monde, de devenir cardinal, d'épouser la reine d'Angleterre, de libérer l'Irlande du joug anglais, de repousser les turcs par delà le Bosphore et de restaurer Byzance, d'instaurer une nouvelle dynastie en prenant le parti des frondeurs contre Louis XIV et Mazarin, de découvrir l'origine des esprits, leur monde et leurs objectifs,...

Bref, le contexte historico-politique permet toutes les prises de parti possibles et imaginables.

Un autre objectif sera bien sûr d'en apprendre plus sur les esprits eux-même. Quelle est leur nature ? Grande question qui est l'un des mystères du jeu. Il sera possible aux joueurs de découvrir petit à petit des indices sur les esprits.

D'où viennent-ils ?

Comment naissent-ils ?

Quel est leur but ?

Tout ceci fait partie du grand secret qui plane sur le jeu et sur le monde du XVIIème siècle.

Système de jeu

XVII : au fil de l'âme utilise un système de règles qui lui est propre appelé XVII. Ce système est basé sur le temps et détermine naturellement le nombre d'actions que peut réaliser un personnage en un tour de jeu. On ne jouera qu'avec des D6, dont on additionnera les résultats pour obtenir le niveau de réussite d'une action.



Le système se prend rapidement en main. Il est conseillé à chaque participant, pour jouer aisément, de s'équiper de six D6.

Un système spécial pour les escrimeurs est, dans un tel univers, une priorité. Il assure un avantage certain aux maîtres de l'épée et du sabre.

La création de personnages est séparée en création rapide et création recherchée. La création rapide ne demandera que 15 minutes pour un joueur novice tout en permettant d'obtenir un personnage intéressant et cohérent. La création recherchée permettra, pour les plus passionnés, d'optimiser le personnage à volonté, et même de choisir les pouvoirs de l'esprit pour mieux les adapter au personnage et à la volonté du joueur.

Les bases de MJJ

Chaque personnage est défini par ses attributs, au nombre de cinq : Adresse, Corps, Intellect, Bagout et Perspicacité. Il existe un sixième attribut lié à la possession et au surnaturel mais il sera abordé dans le passage relatif aux Esprits. Ces attributs ont des valeurs comprises entre 1 et 10, un être humain «normal» ayant 3 dans chaque attribut. Les personnages disposent aussi de compétences qu'ils ont acquises via leurs métiers et les enseignements qu'ils ont reçus. Les compétences ont aussi une valeur comprise entre 1 et 10. Les compétences sont toutes liées à un attribut. Les attributs représentent ce qu'est le personnage naturellement, comment la nature l'a fait. S'il est intelligent ou agile, cela se verra sur ses attributs. Les compétences représentent plutôt ce que le personnage a appris au cours de sa vie, grâce à ses expériences, à ses études ou à son métier.

Exécuter une action liée à une compétence

Quand un personnage effectue une action, il faut déterminer à quelle compétence cela correspond. Par exemple, la compétence Athlétisme s'applique si l'on veut sauter d'un toit à un autre. Athlétisme est une compétence de Corps, il faut donc utiliser cet attribut. Le jet de compétence se fait comme suit : la valeur d'attribut représente le nombre de D6 que le joueur va lancer et additionner, celle de compétence est ensuite additionnée au résultat. Cette somme est le résultat du jet de compétence. Pour savoir si ce jet est réussi, on compare le résultat à un seuil déterminé par le MJ en fonction de la difficulté de l'action.

Exemple de jet d'action lié à une compétence

Un personnage ayant 3 en Corps et 1 en Athlétisme tente de courser un brigand. Il doit lancer $3D6+1$ pour connaître sa réussite. C'est ensuite au MJ de déterminer si le score suffit à réaliser l'objectif.

Jet de compétence :
Attribut x D6 + compétence

Vous trouverez ci-dessous un tableau des seuils de difficulté d'actions classiques.

Difficulté	Seuil
Facile	6
Moyenne	12
Difficile	18
Très difficile	23

XVII

Au fil de l'âme



Système de jeu



Le dé ouvert

Pour tous les jets de dés du jeu, on lance un certain nombre de dés à 6 faces. Parmi ces dés, il y en a un qui est «ouvert». Choisissez avant le jet un dé de couleur différente qui sera le dé ouvert. Quand ce dernier fait 6, le joueur compte 6 et relance le dé ouvert. Il le relance encore s'il réalise un autre 6, et ainsi de suite. On ne calcule la somme qu'une fois que le dé ouvert termine sa série par un autre chiffre que 6.

Par exemple, si un joueur lance trois dés, il lance un dé ouvert et deux dés normaux. En continuant l'exemple, mettons qu'il obtienne 3 et 1 sur les dés normaux et 6 sur le dé ouvert, il relance le dé ouvert. Il obtient 4. La somme de dés lancés vaut 14 (6+4+3+1).

Les défenses

Chaque personnage est doté de trois défenses nommées Défense au corps à corps (Def CC), Défense à distance (Def Dist) et Défense spirituelle (Def Spirit). Il s'agit de défenses naturelles que le personnage utilise quand il se défend par réflexe. C'est ce qu'on appelle une défense passive. La défense active se fait en utilisant une compétence adaptée (esquive ou contrôle de soi selon la situation). Ce sont ces scores de défense qu'il faut dépasser pour accomplir une action visant un personnage.

Def CC est utilisée pour les combats au corps à corps, Def Dist pour les combats à distance, et enfin Def Spirit est utilisée pour résister aux tentatives d'intimidation ou de séduction et pour tout ce qui a trait au spirituel.

Calcul des défenses :
Def CC = 3 + 2 x Adresse
Def Dist = 2 x Adresse + Perspicacité
Def Spirit = 3 + Intellect + Bagout

Les actions multiples

L'intérêt du système XVII est qu'il répond à la question : Que puis-je faire en un tour de jeu ? En effet, le système est fait pour gérer la réalisation de plusieurs actions par un même personnage en un temps donné.

Pour réaliser des actions multiples, on détermine tout d'abord les compétences concernées et leurs attributs. On réalise les jets en lançant un dé de moins pour chaque action supplémentaire.

Exemple : Un personnage exécute un jet d'Athlétisme et, en même temps, un jet d'Intimidation pour effrayer l'ennemi. Dans ce cas, le nombre de D6 que le joueur pourra assigner au jet de compétence est diminué d'un point pour chaque jet de compétence. Ainsi si le PJ a 4 en Corps et 3 en Bagout, il ne pourra jeter que 3D6 pour son jet d'athlétisme et 2D6 pour son jet d'intimidation.

Il est aussi possible de réaliser deux fois la même action en action multiple : par exemple deux fois l'action d'attaque au corps à corps avec la compétence «Armes de mêlée». Par contre, le fait d'exécuter deux fois la même action inflige un malus de -2D à chaque jet de compétence. Mener deux attaques au cours du même round est donc plus difficile mais pas unimaginable pour le bretteur expérimenté. Un combattant avec 4 en Adresse pourra faire une attaque avec 4D ou alors une attaque et une esquive avec 3D ou encore deux attaques avec 2D chacune.

La tactique est donc possible car c'est au joueur de déterminer quelles actions il va mener durant le tour. Est-ce qu'il va tenter une seule action pour être sûr de réussir ou va-t-il au contraire tenter d'accélérer les choses et frapper deux adversaires dans le même tour ? Tout est imaginable.

2 actions : -1D à chaque action
3 actions : -2D à chaque action
2 actions utilisant la même compétence : -2D à chaque action



Compétences non maîtrisées

Un PJ qui veut réaliser une action dont il n'a pas la compétence (passer silencieusement dans le dos d'un garde sans maîtriser la compétence Discrétion, par exemple) pourra le faire avec l'accord du MJ. Il utilise alors seulement son attribut et subit un malus de -3 au jet.

**Compétence non maîtrisée non naturelle:
malus de -3**

Résultats extrêmes : Coups et échecs critiques

Un échec critique est une action ratée aux conséquences désastreuses. Il revient au MJ de déterminer ce qui arrive alors au personnage mais ce ne sera pas bénéfique, loin de là. Laisser échapper son arme, blesser un ami, expliquer à des autochtones qu'on est porteur d'une grave maladie contagieuse ou insulter un prince en ignorant le protocole sont des événements qui arrivent quand on réalise un échec critique. Une action est un échec critique quand au moins la moitié des D6 lancés pour l'action affichent 1 et que l'action est un échec. C'est ce qu'on appelle «la règle des 1».

À l'inverse, il existe des réussites critiques. Une réussite critique est une action qui réussit mieux que ne l'espérait le personnage. On obtient une réussite critique si, en lançant trois dés ou plus, on obtient au moins trois 6. Il revient au MJ de déterminer les bonus apportés par le coup critique. Il est possible d'obtenir ces 6 avec des relances du dé ouvert.

**3 dés au moins affichent 6 :
réussite critique**

**Le jet affiche une majorité stricte de 1 :
échec critique**

Le Panache

Dans XVII : au fil de l'âme, on joue des personnages pleins de panache ! Tout le monde a des points de Panache qu'il peut dépenser dans n'importe quelle action. Quand un personnage utilise un point de panache, le joueur indique à quelle action ce point se rapporte. Le personnage aura alors un bonus de +1D sur cette action.

Le combat

Le combat est divisé en passes d'armes où chaque protagoniste intervient à son tour.

L'initiative

L'initiative de chaque personnage donnera l'ordre dans lequel les protagonistes vont jouer : Initiative = Adresse + Perspicacité. Le jet d'Initiative est calculé avec 1D6 + le score d'initiative du PJ. On garde la même initiative pour tout le combat. Le matériel, comme les armures et les armes, peut ralentir le combattant et faire baisser son initiative. Au moment où le combat commence, le PJ applique le malus de l'arme et de l'armure qu'il porte.

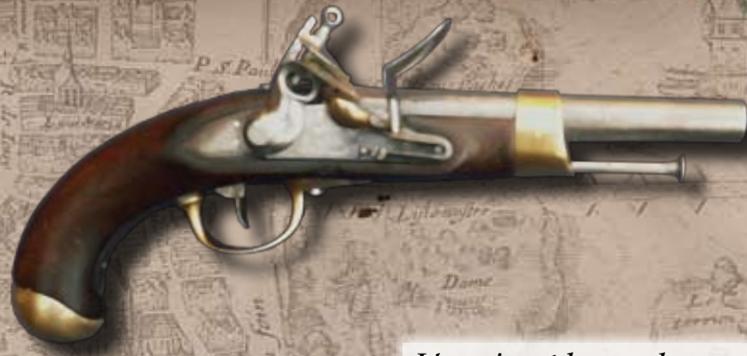
Ensuite, à son tour de jeu, chaque joueur annonce les actions qu'il envisage. On résout les actions puis on passe au personnage suivant jusqu'à la fin du tour et on recommence un nouveau tour. Le combat s'arrête quand il n'a plus lieu d'être.

Initiative : Adresse + Perspicacité

Jet d'initiative : 1D6 + Initiative



Système de jeu



Recharger une arme à feu

Recharger une arme à feu est une action de longue durée qui ne peut s'effectuer en un tour de combat.

Dans la description de l'arme, on trouve deux nombres de la forme «70/8», où 70 (le nombre de gauche) est le seuil total, et 8 (le nombre de droite) est le seuil minimal.

Le seuil total correspond au total à atteindre en cumulant les jets pour Recharger effectués par le PJ à raison d'un jet par tour. Une fois ce seuil atteint, l'arme est correctement rechargée et peut à nouveau tirer. Le seuil minimal est le score que le PJ doit atteindre sur chaque jet individuel pour Recharger afin de ne pas perdre cette action, et donc la manœuvre dans son ensemble.

Le combat au corps-à-corps

Un jet d'attaque se fait avec la compétence correspondant à l'arme utilisée (arme de mêlée, arme d'hast, etc.). On compare le jet de compétence au seuil de défense au corps à corps de l'adversaire. Si le jet de compétence est supérieur ou égal au seuil, la cible est atteinte. Il est conseillé au MJ de décrire avec panache les passes d'arme pour que jamais un combat ne ressemble à un autre.

Au corps à corps, la défense n'est pas toujours aisée. Une façon simple de se protéger est d'avoir une défense passive (Def CC ou Def Dist) élevée. Ceci peut se faire au moyen d'un bon attribut Adresse ou à l'aide d'une bonne armure par exemple. Mais le défenseur peut aussi utiliser une défense active. On entend par défense active une action que le personnage accomplit afin d'éviter ou de dévier l'attaque dont il est l'objet.

Il existe deux types de défense active : l'esquive et la parade. Toutes ces défenses déterminent donc la capacité d'un PJ à se protéger d'un adversaire. S'il doit se défendre contre plusieurs adversaires, il subit un malus de -3 à ses défenses pour chaque adversaire supplémentaire.

L'esquive et la parade

Pour se défendre avec la compétence Esquive, on effectue un jet en opposition au résultat de l'attaque. Si l'esquive est strictement supérieure, le coup ne porte pas. Effectuer une esquive est une action, ce qui entraîne les malus liés aux actions multiples.

La parade suit le même raisonnement que l'esquive mais elle est bien plus dangereuse. Pour parer l'attaque, le personnage utilise, comme pour un jet d'attaque, son arme et la compétence associée (Arme de mêlée, Arme d'hast, etc.). On effectue alors le jet de Parade qui doit dépasser le jet d'attaque de l'adversaire. Dans ce cas, l'attaque est partiellement déviée par le défenseur : les dommages se calculent normalement mais sont diminués de 2 points.

Si, après un jet d'Esquive ou de Parade, le résultat est inférieur à la défense passive (Def CC), le PJ ne peut pas choisir de reprendre sa défense passive. Quand le joueur tente une Esquive ou une Parade, c'est un pari. Il pourrait garder sa défense passive, mais décide plutôt de tenter sa chance avec une compétence. Si toutefois le jet est très faible, il ne peut pas reprendre sa défense passive.

Parade et esquive, les différences ?

Les deux défenses (esquive et parade) sont vraiment différentes selon le niveau d'expérience du PJ et selon sa technique de combat.

De fait, la parade n'est pas très efficace pour les débutants, mais profite de l'expérience avec tout un arbre de techniques qui se développe. La parade sert à éviter d'être touché, si on désire esquiver les dégâts, on sélectionne de préférence Esquive.

L'esquive demande de l'expérience investie dans cette compétence mais elle est fiable, puisqu'en cas de réussite elle évite tous les dégâts.



La parade, quant à elle, diminue les dommages de deux points, mais ne demande pas de compétence particulière puisqu'on utilise sa compétence d'attaque (Arme de mêlée, Arme d'Hast, etc.). Elle est donc plus accessible, mais moins fiable. Il existe des techniques pointues pour rendre parade et esquive plus efficaces.

Le combat à distance

Il est très difficile de se défendre d'une attaque à distance. Les compétences Esquive et Parade sont inutiles. On ne peut pas esquiver une balle ou un boulet de canon. Par conséquent, la meilleure protection reste de se mettre à couvert ou de rester en mouvement. L'achat d'une bonne armure est toujours salutaire.

Dommages et dégâts

Chaque coup de mousquet, de rapière ou de fouet inflige des dégâts à sa victime. Les personnages des joueurs comme leurs adversaires vont souffrir de blessures. Les dommages infligés sont éventuellement réduits par la résistance de l'armure de la cible. On soustrait cette résistance aux dommages, ce qui donne les dégâts reçus.

Dégâts = Dommages - Résistance

Dommages de l'arme
Résistance de l'armure

Cases de vie

La vie d'un personnage est représentée par son tableau de vie. On coche les cases du tableau à chaque dommage reçu en suivant le sens de lecture (de gauche à droite, puis de haut en bas). Plus le personnage est blessé et plus il aura de malus. Les malus s'appliquent à tous les jets de compétence ainsi qu'aux défenses passives des personnages.

Le tableau comporte quatre lignes. Le nombre de colonnes varie en fonction de l'attribut Corps du personnage.

Dès que la première case de la deuxième ligne est cochée, le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets et à toutes ses défenses passives. Dès que la troisième ligne est commencée, le malus passe à -4 et, enfin, le malus passe à -6 lorsque la dernière ligne est entamée.

Quand toutes les cases du tableau sont cochées, le personnage est mort.

Un round d'attaque standard

Dans un round, les actions standards d'un combattant sont l'attaque et la défense. Si un personnage a son attribut Adresse à 5, il aura donc le choix entre :

- Attaquer sans se défendre, auquel cas son attaque se fera à 5 dés,
- Attaquer et se défendre, les deux jets se faisant à 4 dés (à chaque fois, on ajoute les bonus potentiels de compétence, de panache, les avantages, etc. On parle ici du nombre de dés de base, directement calculé à partir de l'attribut).

Si le personnage se fait attaquer au début du round, il peut donc choisir de se défendre à 4 dés, en sachant que son attaque en comptera autant, ou alors miser sur sa défense passive et garder 5 dés pour l'attaque.

Si le personnage joue en premier, il doit faire ce même choix, et ainsi soit attaquer avec 4 dés, en se réservant la possibilité de se défendre plus tard dans le round avec 4 dés, ou alors attaquer avec 5 dés, n'ayant plus que sa défense passive pour ce round. Si un personnage n'attaque qu'avec 4 dés, voulant se réserver un possible jet de défense, et que finalement il n'a besoin de faire aucun autre jet, le jet potentiel à 4 dés est perdu. C'était le prix à payer pour attaquer en restant sur la défensive.

Cette petite mécanique peut sembler compliquée de premier abord mais se met très vite en place, les joueurs ayant un contrôle pointu sur les actions de leur personnage.



Les Esprits

Les esprits

L'attribut Pouvoir

Le lien entre l'esprit et le possédé est représenté par un attribut, Pouvoir. Plus ce dernier est élevé, plus le possédé a accès à des pouvoirs intéressants, mais plus l'esprit est difficile à contrôler. Cet attribut se développe normalement avec des points d'Expérience. L'attribut pouvoir d'un nouveau possédé est de 1 ou 2.

La Présence

L'esprit accompagne le possédé partout. Il est en lui, il est là, en permanence. Mais ses pouvoirs ne sont pas actifs la plupart du temps.

Quand les pouvoirs de l'esprit sont actifs, le possédé rentre dans un état particulier, appelé l'état de présence. Activer l'état de présence nécessite que le possédé réussisse un jet de Contrôle de soi contre le seuil de contrôle. Une fois ce jet réussi, les pouvoirs de l'esprit lui sont accessibles.

La quantité et la puissance de ces pouvoirs dépendent du lien qu'il entretient avec l'esprit. Plus le lien est fort, plus les pouvoirs sont importants. Ainsi, plus l'attribut Pouvoir sera élevé et plus le possédé aura accès à des pouvoirs puissants en état de présence. Les possédés de longue date, qui maîtrisent bien leur esprit, ont eu le temps de bien fortifier le lien et ont donc accès à de plus grands pouvoirs.

Une fois l'esprit et ses pouvoirs actifs, ce dernier bénéficie d'un passage vers le monde physique par l'intermédiaire du possédé. Ceci modifie légèrement l'apparence physique du possédé. Ces modifications sont liées à la forme véritable de l'esprit.

Il s'agit de modifications physiques faibles et qui peuvent souvent être cachées, et heureusement car pour les contemporains du personnage, il s'agit sans aucun doute de sorcellerie.

La présence n'est pas un état permanent ou que le possédé peut acquérir pour une longue durée. C'est plutôt une canalisation de pouvoir instable que le PJ arrive à contenir seulement quelques dizaines de minutes. Un possédé peut rester en présence un nombre de minutes égal à l'attribut pouvoir du possédé multiplié par 10.

Sortir de présence est automatique et ne demande aucun effort. Quand le possédé sort de présence, les traits physiques de l'esprit disparaissent en un clin d'œil.

Note : Il est possible de passer en présence sans faire de jet de Contrôle de soi, mais dans ce cas, le personnage joueur laisse sa marque.

Contrôle de soi

Le pouvoir accordé par l'esprit est surnaturel. C'est un pouvoir qui ne vient pas de notre monde. Il se peut donc que les pouvoirs manipulés par le possédé aient des conséquences inattendues et mal contrôlées. Cela peut arriver quand il utilise les pouvoirs de l'esprit ou quand il contrecarre la volonté de l'esprit ou encore quand ses actions sont en opposition avec le caractère de l'esprit.

Quand le possédé veut accéder aux pouvoirs de l'esprit et qu'il passe en présence, il doit faire un jet de Contrôle de soi contre le seuil de contrôle de son esprit. Il s'agit d'une compétence d'Intellect développée principalement dans ce but. En cas de réussite, tout va bien, le Possédé garde le contrôle.



<i>Test de contrôle</i>	<i>Domages</i>	<i>Effets</i>
Réussi	0	Tout va bien
Échoué de 1 à 2 points	1	Mouvements erratiques pendant 6 tours
Échoué de 3 à 4 points	2	Traits physiques étendus pendant 10 minutes
Échoué de 5 à 7 points	3	Perte de pouvoir pendant 5 minutes
Échoué de 8 à 10 points	4	Perte de contrôle pendant 20 minutes
Échoué de 11 à 13 points	5	Perte de pouvoir et contrôle pendant un jour
Échoué de 14 et plus		Pouvoir changé

Lecture du tableau

Domages : Le personnage est frappé de plein fouet par la puissance de l'esprit qu'il a mal contrôlée.

Mouvements erratiques : Les mouvements du possédé ne sont pas précis, il marche dans la direction opposée à celle qu'il désire, il attrape un objet autre que celui qu'il visait, etc.

Perte de contrôle : Le possédé perd le contrôle de son corps. Durant la période de perte de contrôle, le possédé ne peut plus rien faire, il ne contrôle plus son corps qui est aux mains de l'esprit. Ce dernier va faire ce qu'il désire dans le monde réel et le possédé ne pourra qu'être spectateur. À la fin de la période de contrôle, le possédé peut tenter de reprendre possession de son corps. Il doit pour cela réussir un test de Contrôle de soi. En cas d'échec à nouveau, la perte de contrôle du corps est prolongée de la même durée (Si la durée de la perte de contrôle était de 10 minutes, elle est prolongée encore de 10 minutes). En cas d'échec lors d'un troisième test de Contrôle, l'esprit prend possession du corps du réceptacle pour toujours. L'âme du possédé est vaincue. Une abomination voit le jour.

Perte de pouvoir : Le possédé ne peut plus accéder à ses pouvoirs pendant la durée indiquée. Aucun sort ni pouvoir surnaturel n'est utilisable.

Pouvoir changé : Un des pouvoirs de présence du possédé est transformé à tout jamais en un autre pouvoir de même puissance.

Traits physiques étendus : Les modifications physiques, reflets de la forme véritable de l'esprit, perdurent même quand les pouvoirs de l'esprit ne sont plus accessibles.

Traits physiques visibles : Les modifications physiques sont bien plus visibles et exagérées (par exemple : les dents pointues se transforment en longs crocs qui sortent de la bouche).

En cas d'échec par contre, des effets néfastes vont apparaître. Le tableau ci-dessous indique ce qu'il advient du possédé en cas d'échec en fonction de sa marge d'échec au jet de Contrôle de soi.

Seuil de contrôle = 1 + (4 x Pouvoir)

Un échec important sur un jet de Contrôle de soi peut amener les deux âmes à intervertir leur place, l'esprit prenant le contrôle du corps et le possédé devenant spectateur de ses propres actions. Si ces pertes de contrôle sont très rares et très courtes sur les sujets ayant une forte volonté, elles peuvent conduire les impétueux et les fous vers la perte totale et définitive de leur propre corps.

Note : Dépenser un point de panache pour un test de contrôle de soi permet de réussir automatiquement ce test.



Quand une perte de contrôle a lieu, l'esprit qui manipule le corps peut utiliser tous ses pouvoirs de présence dans le monde réel sans limitation. Il n'a plus besoin de faire de jet de contrôle pour contrôler ses pouvoirs.

L'esprit agit comme il l'entend. Il suit ses traits de caractère à la lettre. Ils sont même poussés à l'extrême. Un esprit qui prend le contrôle d'un corps est souvent surpris de ce qui lui arrive et devient incontrôlable, agissant de façon très étrange.

Note : En pratique, l'esprit ne fait pas vraiment de jet et chacune de ses actions est un choix du MJ. Mais si c'était à faire ce serait au MJ de s'en charger, c'est vraiment lui qui gère l'esprit.

Les compétences de Pouvoir

De même que les attributs naturels des PJs ont une liste de compétences associées, le Pouvoir est couplé à cinq compétences, que l'on acquiert par des pouvoirs de Présence ou des techniques. Ces compétences sont les quatre domaines de pouvoir, ainsi que la compétence Dissipation, obtenue grâce à la technique de possédé du même nom. Utiliser ces compétences se fait de la même manière que des compétences classiques : Pouvoir x D6 + Compétence.



Traits Physiques

Lorsque le personnage passe en Présence, son physique s'altère légèrement, reflétant une partie de la forme véritable de l'esprit. Cela doit être fait discrètement sous peine d'être questionné par l'Église, ou même directement châtié par les premiers venus ! Une fois la Présence terminée, ces traits physiques disparaissent totalement.

Les traits physiques visent à ajouter plus d'ambiance autour de la table et à faire intervenir plus de Role Play. Jamais ils ne devront augmenter les capacités des personnages.

Sortilèges

Pour avoir accès aux sortilèges, un possédé doit tout d'abord disposer du pouvoir de Présence Domaine de pouvoir. Le sorcier a aussi une compétence, basée sur l'attribut Pouvoir, qui porte le nom du domaine de sortilège qu'il a choisi. Les compétences correspondantes sont Maître de la matière, Maître des sens, Maître de l'âme et Maître du surnaturel. Dans ce kit de démonstration, seul quelques sorts des domaines de l'âme et des sens sont présentés dans les personnages pré-tirés.

Manipuler le pouvoir

Chaque sortilège est défini selon trois propriétés :

Difficulté : Le seuil de difficulté à atteindre sur un jet de sortilège (Compétence + Pouvoir x D6). Plusieurs difficultés, séparées par des «/», sont mentionnées pour chaque sort, correspondant à des effets différents.

Effet : Un résumé des effets du sort en question. Différents niveaux de puissance sont possibles pour chaque sort, avec pour chacun sa difficulté correspondante.

Défense : Comment la cible peut se défendre contre ce sortilège.



Lancer un sortilège se fait en trois étapes :

- 1. Passer en présence
(si ce n'était pas le cas)*
- 2. Préparer le sortilège*
- 3. Lancer le sortilège*

La préparation du sortilège consiste à choisir le sortilège à lancer, ainsi que la difficulté selon l'effet voulu.

Lancer le sortilège consiste à employer sa compétence de sorcier (Maître de l'âme par exemple), et de réussir le jet.

Le jet est un jet classique de compétence sur l'attribut Pouvoir.

Si le seuil n'est pas atteint, le possédé sort de Présence et les traits physiques disparaissent. Le possédé peut repasser en Présence, mais il doit de nouveau réussir un jet de Contrôle de soi. Ceci a une fâcheuse tendance à irriter les esprits qui se demandent si leur réceptacle est bien digne du pouvoir qu'ils leur donnent.

Si le seuil est atteint, le sort est lancé. On vérifie tout de même que le jet atteigne aussi la défense de la cible, indiquée dans la description du sortilège. Si ce seuil n'est pas atteint, le sortilège n'atteint pas sa cible, mais le possédé ne sort pas de Présence.



Sainte Croix

Une aventure pour 2 à 5 joueurs

Cinq heures de jeu environ, avec présentation de l'univers et des règles

Synopsis

L'histoire se déroule à Orléans autour de 1640. Les joueurs apprennent qu'un homme possédé a été assassiné en ville. À l'aide des informations trouvées notamment sur le lieu du crime, les joueurs découvriront que les meurtriers appartiennent à un groupe indépendantiste local, qu'un clan bien plus important s'attaque à la cathédrale Sainte Croix depuis sa création au IV^e siècle, et que cette fois ils préparent un coup d'éclat : détruire la cathédrale pour de bon. Les joueurs devront découvrir qui se cache derrière cette machination et empêcher le plus rapidement possible la catastrophe d'arriver.

Introduction

Les personnages se connaissent dès le départ, et suivent les conseils d'un même mentor. Les joueurs peuvent donc se présenter pleinement les uns aux autres. Leur conseiller et professeur est un ami commun à tous les personnages, Antoine Martell, qui s'avère aussi être possédé, et aide les PJ avec leur compagnon éthéré. Ce monsieur les a trouvés et rassemblés dans un but précis mais il leur cache encore. Certains des esprits le connaissent et tous acceptent pour le moment d'être dirigés par lui.

Ce soir là, chez Antoine Martell, leur hôte leur explique que M. Guillaume Dumoulin, un ami de longue date, avocat à Orléans, vient d'être assassiné devant chez lui. Il n'y a encore aucun suspect, mais parmi ses ennemis connus en ville, on trouve Darmé Pourilland, le chef de la police. De ce fait, il demande une exploration des faits et a pensé aux personnages, seuls à sa connaissance à même d'agir avec le doigté nécessaire pour obtenir des informations de la part du prévôt, d'autant plus que rien ne l'innocente.

La propriété de Dumoulin

La ville d'Orléans n'est pas très grande, et les joueurs tomberont facilement sur la maison de Dumoulin s'ils se promènent un peu. Ils pourront également trouver leur chemin en demandant aux passants, les maisons des nobles sont connues en ville et certains personnages pourraient très bien savoir la situer.

La propriété de Dumoulin est constituée de la maison entourée d'un petit jardin peu entretenu. Une grille en fer la clôture, une double porte y donne accès et mène à l'entrée. Devant ce portail sont postés deux hommes. Ils travaillent pour le prévôt, qui a formellement interdit tout accès à la propriété.

Les joueurs devront trouver comment entrer dans la propriété de Dumoulin. Toutes les options leur sont ouvertes : tromper les gardes pour se faire ouvrir le passage, escalader la grille, attendre le changement de garde, négocier habilement, etc.

Objectif de cette zone : entrer dans la propriété de Dumoulin.

Le jardin

Beaucoup de choses se sont passées dans le jardin. Les joueurs remarqueront sur le chemin une dague ornée, jetée manifestement après le crime. Sur un jet de Perception (de difficulté 9), les joueurs peuvent trouver des traces de pas peu discrètes se dirigeant vers un côté de la grille. Sur une Perception de difficulté 18 les PJs pourront apprendre que les agresseurs étaient trois, et qu'ils attendaient Dumoulin de part et d'autre de la porte.



La dague est un bel objet ouvragé, manifestement plutôt un beau cadeau qu'une arme pour tuer. Sur la base de la lame, on peut lire «Sieur DeFlandre, Chevalier de Mourre». On peut aussi remarquer des armoiries gravées sur le pommeau, un cerf sur fond blanc barré de deux bandes sang (rouges). Les joueurs pourront se renseigner à ce propos, et ainsi apprendre qu'un noble nommé «DeFlandre» habite Orléans (cf. Pierre DeFlandre).

Objectif de cette zone : récupérer la dague.

La maison

L'intérieur de la maison est très joliment décoré, et en excellent état. Cette demeure a l'air assez récente, et la décoration est plutôt moderne (des objets en bois clair très ornementés, des miroirs, des dorures, des espaces très clairs, etc.). Si les joueurs vont jusqu'au bureau de Dumoulin, ils découvriront Léopold, caché dans un coin. Ils ne le verront pas du premier coup d'œil, mais il viendra vite à eux.

La description de Léopold doit être marquante. Il est blafard, et ses yeux reflètent un mélange de terreur et d'épuisement. Il bafouille des mots incompréhensibles, on comprend parfois un «taistoi !», «oui, oui, je sais...», mais il ne semble parler à personne (cf. Note sur Léopold).

Il tend cependant aux PJs un dossier contenant une vingtaine de feuilles, puis retourne s'asseoir dans un coin. Ce sont les documents secrets de Dumoulin (cf. Notes sur les indices). Parmi ces feuillets, il y a un certain nombre de lettres témoignant d'une correspondance avec un certain Hubert Demestre, lui aussi habitant d'Orléans, avec lequel il parlait d'«âme captive», de «possession». Il paraîtrait intéressant d'aller à la rencontre de ce monsieur.

Si les PJs décident de parler avec Léopold, cela s'avère très délicat. Il se comporte à présent comme un autiste, refusant de converser, parlant tout seul et gémissant.





Scénario

Si les joueurs arrivent finalement à le calmer un peu, la seule chose qu'ils pourront tirer de lui est quelque chose comme «j'étais en Dumoulin», ce qui pourra mettre la puce à l'oreille sur le transfert d'esprit.

Des documents secrets de Dumoulin, on peut tirer les informations suivantes : Demestre en sait davantage et Les Sangliers Solognots, un clan local, préparent un grand coup.

Objectif de la zone : récupérer les documents secrets de Dumoulin et en tirer les informations suivantes; Demestre en sait davantage, et Les Sangliers Solognots, clan local, préparent un grand coup.

Le poste de police

Là, les joueurs ne pourront découvrir qu'assez peu d'informations sur le meurtre, qui n'a pas encore été réellement prise en compte. On pourrait croire que la police se fiche de cette affaire.

La seule information tangible concerne le cri entendu par tout le voisinage le jour du meurtre (cf. Notes sur les indices : le meurtre de Dumoulin). C'est cela même qui a déclenché une recherche puis la découverte du corps.

Objectif de la zone : apprendre qu'il y a eu un cri.

Chez Hubert Demestre

Hubert Demestre est un riche bourgeois habitant en ville. Il est cordonnier et possède le vaste magasin dans lequel il travaille tous les jours. Les joueurs peuvent aller le trouver dans sa boutique, ou chez lui si c'est le soir (il habite juste au-dessus du magasin).

Hubert Demestre n'est pas possédé, mais connaît beaucoup de choses (cf. Notes sur Hubert Demestre). Si les joueurs lui montrent les lettres envoyées à Dumoulin, il découvrira le symbole des Sangliers Solognots, et fera tout de suite le lien avec le

symbole de la Croix de Sang (un triangle placé devant une croix surmontée d'une barre horizontale et placée sur un cercle).

Il leur expliquera alors ce qu'il sait (cf. Notes sur Septimus Paullus Opilio).

À partir de ces informations, les joueurs sont au courant de l'existence de ce clan millénaire qui oeuvre contre la Couronne de France dans cette région depuis la construction de la cathédrale Sainte Croix. Ils peuvent se douter qu'au moins un membre important du clan se trouve à Orléans.

Objectif de la zone : il est important de découvrir la Croix de Sang. Si les joueurs ne montrent pas le symbole, ils ne vont pas tirer grand chose de Demestre.

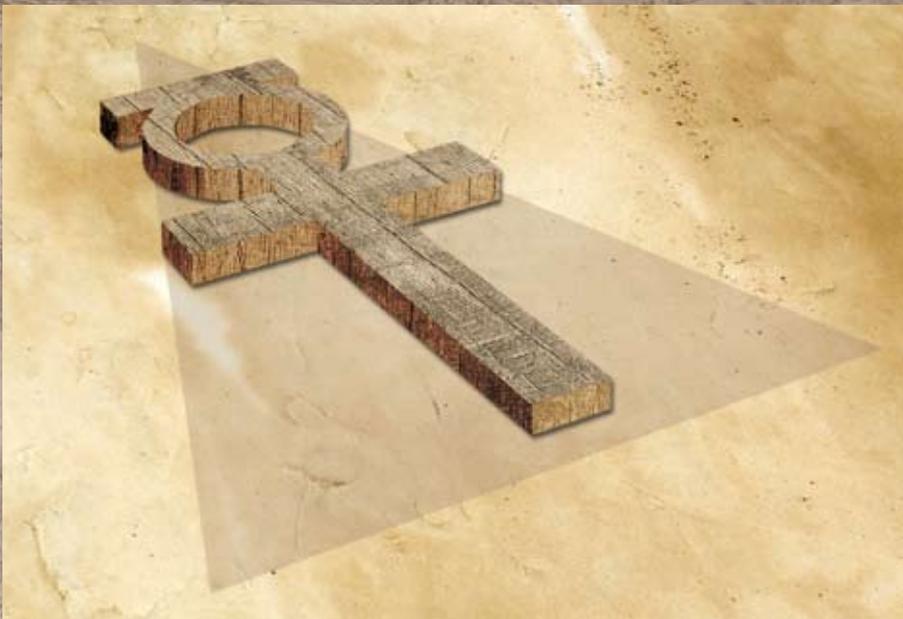
Chez Pierre De Flandre

Si les joueurs se rendent chez DeFlandre, c'est sa servante, Marine, qui leur ouvre la porte. Elle est réservée, mais très gentille. Elle les installe dans un petit salon, leur sert à manger. DeFlandre arrive alors, s'appuyant de tout son poids sur une magnifique canne en bois, avant de se laisser doucement glisser sur un large fauteuil.

DeFlandre n'a absolument pas conscience de ce qui est arrivé en ville. Que ce soit le meurtre de Dumoulin, les Sangliers Solognots, ou même sa dague, il ne sait rien de tout cela. Pour lui, sa dague est bien rangée dans une boîte dans sa bibliothèque. C'est un cadeau qu'il va offrir à son neveu de Nantes, la prochaine fois qu'il passera à Orléans (cf. Notes sur DeFlandre). C'est une surprise totale pour lui de découvrir que la dague n'est plus dans sa boîte lorsqu'il demandera à Marine de la lui amener.

Sur un jet d'Empathie de difficulté 12, les joueurs pourront avoir des doutes sur Marine, qui semble assez tendue lorsque l'on parle des récents événements. Ils remarqueront sa sortie rapide de la pièce. Si les joueurs sont assez perspicaces pour s'en rendre compte, ils pourront la suivre dans sa chambre.

Objectif de la zone : Parler avec Marine.



La chambre de Marine

Si les joueurs l'interrogent, Marine finira par craquer, et tout avouer. Elle a été menacée par les Sangliers Solognots, qui ont exigé qu'elle leur donne la dague de son maître et que si elle ne le faisait pas ils la tueraient. Avec force sanglots et soupirs, elle leur dévoile l'emplacement de la cachette du clan, mais reste évasive sur la façon dont elle l'a découverte.

Sur un jet d'Empathie de difficulté 14, un PJ se rendra compte qu'elle ment, sur un jet de perception de difficulté 19, un PJ apercevra des papiers sur une table, ce qui est très surprenant pour une servante qui ne sait pas lire. Les joueurs pourront alors procéder à un nouvel interrogatoire de Marine, qui donnera au compte-goutte des informations sur les objectifs des Sangliers Solognots, son esprit l'empêchant au mieux de dire quoi que ce soit.

Elle leur indiquera notamment l'emplacement de l'appartement dans lequel elle est allée déposer la dague qu'ils lui ont demandée, qui est l'antre des Sangliers Solognots.

Si les joueurs n'obtiennent pas cette adresse par Marine (ou s'ils ne l'interrogent pas), ils repéreront un étrange personnage à la sortie de chez DeFlandre. C'est un fait un Sanglier Solognot qui attend Marine. Il essaiera d'être discret, mais si les joueurs l'interrogent, il parlera assez facilement.

Si les joueurs prennent les papiers posés sur la table, ils découvriront que ce sont des lettres adressées par un certain Ernest à Septimus Paullus Opilio. Ils y verront également le symbole de la Croix de Sang.

Si les joueurs ont parlé avec Hubert Demestre, ils pourront faire le rapprochement avec ce qu'il leur a dit, et se rendre compte que Marine est possédée par l'esprit qui est le cerveau des opérations. Il faut toutefois toujours découvrir quel est le grand coup préparé par les Sangliers Solognots !

Objectif de la zone : Découvrir le refuge des Sangliers Solognots.

La véritable cachette des Sangliers

Dans une maison toujours ouverte, à l'étage, se trouve une grande pièce utilisée par les Sangliers Solognots comme repaire. On y trouve des papiers en vrac, des bougies, et des traces de poudre à canon, circulaires dans un coin et plus linéaires près de la porte.

Si la durée du scénario le permet à ce niveau-là, trois hommes sont installés autour de la table et combattront les PJs qui entreront. Si les PJs sont assez discrets, ces hommes seront pris par surprise, sinon ils leur tendront une embuscade autour de l'entrée du bureau.

Parmi les papiers, quatre choses peuvent être retenues par les joueurs :

Les noms des personnes principales du groupe, sur l'en-tête d'un registre : Ernest Patte d'ours, Mireille Nez de loutre et Olivier Moustache de hérisson {cf. Notes en fin de scénario},

un papier fixé au mur portant des inscriptions résumant leurs motivations : Orléans est depuis longtemps une ville très importante, notamment pour les rois de France. L'Hôtel Grosnot et la cathédrale Sainte Croix en sont les emblèmes.



Scénario

Il faut donc s'en défaire, en même temps que des personnalités importantes de la ville. Une inscription au mur, décorée et encadrée, dévoile :

Sainte Croix sera le symbole de notre refus de la Couronne. Cette église, bâtie et rebâtie depuis des siècles, que jamais un roi n'abandonnât, disparaîtra enfin.

Liste des objectifs

*Baron De La Table
Vicomte de Vouzon
Chevalier de la Ferté Saint Aubain
Hôtel Graslot
Sainte Croix
M. Dumoulin*

Après avoir vu tout ceci, les joueurs devraient se diriger vers l'église Sainte Croix. S'ils ne le font pas, il faut insister sur l'urgence de la chose, ou les traces de tonneaux de poudre au sol, qui indiquent que la destruction est imminente.

Objectif de la zone : découvrir que la Sainte Croix est en danger.

L'église Sainte Croix

L'église est en reconstruction à la demande d'Henri IV, 50 ans plus tôt. Le chantier avance doucement, et il y a encore du travail. Un certain nombre de personnes travaillent donc en permanence sur le chantier (cf. Notes sur la Sainte Croix).

Ce qui s'est passé : Les Sangliers ont apporté les tonneaux de poudre et les ont répartis autour des colonnes principales dans la cathédrale ainsi que dans les hauteurs, utilisant un subterfuge pour les dissimuler.

Rien d'anormal ne peut être remarqué de l'extérieur à première vue. Une observation attentive (Perception de difficulté 12) permet de remarquer des traces éparses de poudre à canon au sol. Une nouvelle observation (de difficulté 16) indiquera que des tonneaux ont été entrés dans la cathédrale. En demandant à des ouvriers sur place, les PJs apprennent que quelques personnes sont passées voir le chantier en charrette et l'une d'elles a posé pas mal de questions sur leur travail sur l'arrière du bâtiment. Rien de plus. Ce sont évidemment des membres des Sangliers, qui ont profité de la diversion pour introduire des tonneaux.

Les PJs découvrent aussi quelques fausses pistes qui les maintiennent en-dehors :

Une personne, jamais vue auparavant, a posé une bouteille contre un des contreforts de la cathédrale. Cela pourrait bien être un indice, il n'en est rien. Il est évident que si les joueurs s'attaquent à cette bouteille, ils devront en assumer les conséquences auprès de son misérable propriétaire, prêt à tout pour défendre son bien.

Un groupe de trois personnes a été vu discutant devant la cathédrale, pointant du doigt certaines parties du bâtiment. Ils sont entrés dans une auberge toute proche. Ce sont évidemment de simples passants se posant des questions sur l'avancement du chantier.

Deux ou trois ouvriers ne font manifestement rien comme il faut. En les regardant, on remarque que l'un d'eux fait des allers-retours toujours les mains vides, qu'un autre déplace toujours la même pierre, etc. Ce pourrait être des observateurs ou des espions, mais ce ne sont que des tire-au-flanc.

Une personne a été vue, la veille au soir devant le chantier, en train de déplacer une pierre, dissimulant sans doute quelque chose dessous et s'en allant en regardant autour d'elle. La pierre est lourde, mais les joueurs pourront la bouger, pour découvrir que quelqu'un se sert de l'endroit comme cachette de rapine. On y trouve quelques pièces, des pierres et quelques petits objets artistiques sans valeur, sans doute volés.



Avec ces informations, les joueurs devraient se diriger à l'intérieur de la cathédrale. S'ils suivent vraiment toutes les fausses pistes, ne pas faire jouer l'intérieur de la cathédrale, mais plutôt le combat devant la cathédrale. *En bref : cette séquence doit être assez courte et rythmée. Ne pas hésiter à insister sur les travailleurs, qui aiguillent les joueurs sur des pistes aussi fausses les unes que les autres. Les joueurs peuvent se ruer sur la moindre information ou attendre et observer ce qui va se passer, le MJ décrira alors l'avancée du chantier avec force détail pour faire passer le temps.*

L'intérieur de la cathédrale

La cathédrale est en chantier, mais l'entrée est encore laissée à l'abandon et depuis longtemps. En entrant, et en regardant en l'air, les joueurs voient immédiatement quatre membres des Sangliers en train de s'afférer autour de tonneaux dans les galeries en hauteur qui longent la nef. Une échelle permet aux joueurs de monter discrètement sans être vus. Ils peuvent aussi appeler les terroristes, ou tenter de les faire tomber en leur tirant dessus.

Le combat semble inévitable. Les membres principaux des Sangliers sont obstinés et motivés, toute discussion est impossible. La seule chose à déterminer à cette étape de l'histoire, c'est la façon dont le combat va se dérouler. En effet, presque tous les protagonistes sont possédés, et personne ne veut que cela se sache.

Il ne faut pas hésiter à encourager un combat épique sur les hauteurs, mélangeant tous les pouvoirs athlétiques permettant de rendre le combat impressionnant. Mireille et Ernest ne se rendront pas, mais s'ils venaient à mourir, les autres se rendraient immédiatement, de même si ceux-ci étaient blessés. Les ouvriers préféreraient ne pas s'en mêler et fuiront le chantier. Ils reviendront plusieurs heures plus tard, si tout est calme.

Le combat devant la cathédrale

Voici la scène à jouer si, à ne rien faire, les joueurs ont laissé le temps aux Sangliers de mettre en place leurs tonneaux, et de ressortir. Quatre personnes sortent alors de la cathédrale en courant, essayant de cacher leur visage sous des capuches assez peu discrètes.

Si les joueurs ne font rien, les Sangliers s'échappent. Tenter de discuter est vain, car les indépendantistes sont prêts à aller jusqu'au bout pour défendre leurs convictions et ne lâchent pas l'affaire.





Scénario

Le combat sera difficile, car les joueurs ne pourront pas utiliser leurs pouvoirs surnaturels en pleine rue (ceci dit, les Sangliers non plus). Il faudra faire vite, car la mèche enflammée avant de quitter les tonneaux finira par faire son office : une partie de la façade de la cathédrale explosera, peut-être en plein milieu du combat. Les dégâts seront, au final, assez légers, et ne retarderont pas beaucoup le chantier. Mais l'explosion créera un mouvement de panique généralisé parmi les ouvriers qui seraient encore présent. Il sera alors peut-être possible d'utiliser quelques pouvoirs à ce moment-là, au milieu de la panique.

Fin et récompense

Si des membres des Sangliers sont toujours vivants et sont amenés aux autorités locales, ils subiront un châtimement à la hauteur de leurs crimes. Après un meurtre et les dégâts causés à la cathédrale, ce sera sans doute l'excommunication par l'évêque puis le bûcher, qui sont les peines les plus graves pouvant être prononcées par l'Église. Le groupe est dissout, et les joueurs auront droit à toute la reconnaissance de leur ami, ainsi que de plusieurs notables de la ville.

Les PJs gagnent 11 points d'expérience, et 3 supplémentaires s'ils ont découvert l'existence et l'importance de Septimus Paullus Opilio.

Indices

Le meurtre de Dumoulin

Les Sangliers Solognots avaient appris par Marine que Dumoulin avait réussi à identifier le dessein du clan, et qu'il connaissait manifestement le plus grand secret de leur groupe : les esprits. Ils ne savaient pas s'il était lui-même possédé, mais en tout cas, il leur fallait s'en méfier.

Marine avait pu apprendre, par la servante d'Hubert Demestre, que celui-ci correspondait régulièrement avec Dumoulin, notamment depuis quelques mois.

Les Sangliers Solognots avaient donc pris la décision de se débarrasser de Dumoulin, première étape avant de s'attaquer à la Sainte Croix.

Trois d'entre eux étaient allés l'attendre devant chez lui, un matin, avec une dague que Marine avait dérobée chez DeFlandre, une arme de qualité qui tuerait à coup sûr, exactement ce qu'il fallait aux assassins en herbe. Lorsque Dumoulin sortit de chez lui, ils l'assassinèrent brutalement de plusieurs coups de la dague.

À ce moment-là, l'esprit de Dumoulin, qui se présente sous le nom de Lemarnet, se déplaça dans le corps de son valet, qui poussa un hurlement si effrayant que les trois brigands s'enfuirent à toutes jambes, laissant derrière eux les traces de leur débandade en direction de la grille et la dague de DeFlandre.

L'esprit de Dumoulin persuada Léopold de ne pas céder à la folie, de ne pas se suicider, ou au moins d'attendre ceux qui résoudraient l'affaire, car il allait communiquer avec Antoine Martell pour qu'il lui trouve des enquêteurs qualifiés et au courant des esprits, de toute urgence. Il l'informa qu'il faudrait alors leur remettre les documents secrets.

Les documents secrets de Dumoulin

Parmi ces documents, il y a des lettres échangées avec Demestre et des notes personnelles.

Les lettres parlent d'«âmes captives», de «possession», de «seconde société». Demestre n'est pas possédé, lui, mais il connaît l'existence des esprits. En échangeant avec Dumoulin, il a appris l'existence du clan des Sangliers Solognots.

Dans ces documents, on peut apprendre que les Sangliers Solognots, une bande de nrigands activement recherchée, a déjà quelques délits à son actif. Ils ont semé la pagaille dans des villes aux alentours, comme Vouzon, La Ferté Saint-Aubain, La Motte Beuvron, etc. Ils ont brûlé une auberge il y a quelques mois. Des choses assez graves, certes, mais rien qui n'augure une volonté plus grande de contrecarrer l'autorité royale.

Dans les notes personnelles, on trouve un symbole, il s'agit d'un triangle sur une croix. Il a manifestement été observé sur un papier échangé entre deux personnes membres des Sangliers Solognots. Les autres notes sont moins intéressantes, on trouve la description de personnes soupçonnées de faire partie du clan, mais dont la plupart sont finalement mentionnées comme n'y appartenant pas. Beaucoup d'informations sont peu claires et il est difficile d'en tirer des indices vraiment valables.

Notes

Sur la Sainte Croix

La cathédrale Sainte Croix d'Orléans a vu poser sa première pierre en 330. Elle porte ce nom, comme les autres Sainte Croix d'ailleurs, car elle renferme un morceau de la vraie croix sur laquelle Jésus Christ fut crucifié.

Elle fut sans cesse pillée ou partiellement détruite. Des accidents, des effondrements ou du terrorisme religieux l'ont usée au fil des siècles, mais toujours sa reconstruction fut entreprise. En 1601, Henri IV et Marie de Médicis scellent la première pierre de la plus grande reconstruction jamais entreprise pour cet édifice. Il était impossible de le prévoir à l'époque, mais presque trois siècles furent nécessaires pour passer de son état d'alors à sa forme actuelle. Elle fut reconstruite par parties. D'abord le chœur, achevé en 1623, puis les transepts, tous achevés en 1690.

A l'époque où se déroule notre scénario, c'est le transept sud qui est en reconstruction, et seul le chœur a été achevé. Tout le reste de l'édifice est donc en assez mauvais état : trous dans les murs, des échaffaudages partout et des dizaines de tailleurs de pierre s'affairent à l'extérieur pour donner forme aux moelons et sculptures.

Cette cathédrale fut attaquée plusieurs fois par les huguenots, notamment en 1568 lorsque ses piliers furent détruits dans le but de la faire s'effondrer, en vain. Lorsque Henri IV décide de la faire reconstruire, il vient de signer l'Édit de Nantes, selon lequel les protestants ont le droit de pratiquer leur religion. La reconstruction de ce monument représente à ce moment-là la paix entre les deux confessions, catholique et protestante. Malgré ce geste, les relations courantes entre catholiques et protestants étaient toujours tendues.



Personnages importants

Guillaume Dumoulin

Dumoulin est un avocat connu localement. Sa famille, dont tous les membres furent officiers de l'Etat, possède la maison, et est devenue très influente dans la région. Après avoir découvert l'existence d'autres esprits, il fut approché par l'ami des PJs, qui le rassura quant à ses motivations. Tous n'étaient pas des fous sanguinaires. Ils finirent par devenir amis et à s'entre aider.

Darmé Pourilland, le chef de la police

Quelques années avant le meurtre, Darmé Pourilland, le chef de la police, fut impliqué dans une histoire de vols. Il tenta alors de forcer Dumoulin à l'aider pour sa défense par la corruption et le mensonge. Celui-ci ne céda pas et refusa de participer au procès. Le coupable ne fut pas pendu car il confessa finalement son crime et réussit à le faire passer pour une nécessité pour le bien de ses enfants. Il dû finalement faire pénitence devant toute la paroisse durant plusieurs semaines. S'il est parvenu ainsi à rester chef de la police, il était en froid avec Dumoulin. Ces informations sont accessibles dans le bureau de Dumoulin, si les PJs cherchent des renseignements précis concernant le chef de la police.

Léopold

Léopold servait Dumoulin, et vivait chez lui. Cet homme malin et débrouillard avait réussi à se hisser à la position de valet, échappant ainsi à l'existence misérable qu'il avait menée depuis son adolescence, à errer de village en village comme journalier. Sa place chez Dumoulin lui permit d'avoir une vie calme et saine.

À la mort de Dumoulin, cependant, lorsque l'esprit qui occupait le corps de son maître vint à lui, il n'arriva pas à comprendre ce phénomène et paniqua totalement. Il resta caché dans un coin de la maison, seulement capable d'attendre les possédés qui auraient besoin des documents secrets.

Son esprit avait réussi à le calmer suffisamment pour l'empêcher de se suicider ou d'aller se dénoncer auprès du curé, mais il n'avait tout de même pas pu l'empêcher de hurler lors de la possession ou de trembler de tous ses membres et pleurer depuis le meurtre.

Hubert Demestre

Cet homme est un riche cordonnier d'Orléans, qui possède sa propre boutique. Marchand connu il détient même un autre magasin, où il emploie un tailleur qui confectionne des vêtements de qualité. Il fournit principalement les notables de la ville.

Il n'est pas possédé mais s'intéresse beaucoup à cette condition qu'il a découverte par hasard, en entendant une personne parler seule. Il a alors engagé la conversation autour de ce sujet et découvert ce monde dont il ignore encore beaucoup, mais dont il aimerait en apprendre plus.

Il connaît plusieurs personnes en ville, dont il ne divulguera jamais l'identité, avec lesquelles il échange beaucoup, et avec qui il partage de très vieux ouvrages liés aux esprits, aux clans. C'est ainsi qu'il a découvert la Croix de Sang.

Il sait que sa position est très délicate, et ne donne aucune information sans être sûr que son interlocuteur n'est pas possédé et ne le dénoncera pas. Même dans ces conditions, il ne citera aucune des personnes avec qui il correspond.

Pierre De Flandre

Ce vieil homme fait partie d'une noble famille nantaise, dont il a quitté le domaine pour s'installer avec sa femme à Orléans. Ils n'ont hélas pas eu d'enfant, et sa lignée s'arrête avec sa génération. Il vit désormais seul avec sa servante, Marine, avec qui il échange très peu.

Il aime beaucoup recevoir, et traite ses invités avec beaucoup d'affection et de soin.

Il échange toujours avec son neveu, le Chevalier de Mourre, qui est au service du roi à Nantes. Celui-ci rend visite de temps en temps à son oncle et lui apporte des produits vendéens qu'il est impossible de trouver à Orléans.

Septimus Paullus Opilio et Marine

Cet esprit existant au moins depuis le IV^e siècle fait partie d'un clan nommé «La Croix de Sang». Ce clan créé après la crucifixion de Jésus Christ prétend laver l'honneur de l'empire romain, humilié auprès de la chrétienté.

Depuis cette époque, des esprits comme celui-ci, fanatiques et assoifés du sang des adversaires de leur idéologie, possèdent des petites gens, et manipulent des groupes locaux pour défaire l'influence de la Couronne de France, trop éloignée de l'Eglise romaine et influencée par Byzance et l'Orient d'après eux.

Leur crédo est d'agir discrètement, de ne jamais posséder des personnes socialement influentes, et de ne jamais agir directement au nom de la Croix de Sang.

Septimus Paullus Opilio possède Marine et manipule les Sangliers Solognots afin de ne pas être découvert. Toutefois, DeMestre connaît la Croix de Sang et son symbole. Il a beaucoup lu, et notamment des livres secrètement écrits par des érudits connaissant la condition de possédé.

Les Sangliers Solognots

Les Sangliers Solognots sont un groupe actif revendiquant l'indépendance de la Sologne. En réalité, il est dirigé par deux possédés connaissant l'esprit de Jeanne d'Arc, et voulant reprendre les villes jadis conquises par la Pucelle. L'objectif sous-jacent est l'affirmation de la légitimité de ces lieux sacrés au nom du Dieu unique et non celui de la Couronne de France, qui accepte honteusement toutes les religions et vole les petites gens.

Les principaux membres du groupe sont décrits ci-après.

Tous les pouvoirs sont décrits au dos des personnages prêtirés.

Les Personnages Prêtirés

Dans un souci de concision, certaines règles spécifiques à chaque personnage n'ont pas été couvertes dans le kit, comme les avantages et désavantages, mais chaque règle est résumée au cas par cas.

Les fiches de chacun sont fournies ci-après.

Ernest Patte d'ours

Créateur du clan, sa volonté d'indépendance et son ambition dévorante lui ont donné la force de rassembler des personnes voulant affirmer leur capacité à s'occuper d'eux-mêmes. Convaincu que l'organisation royale ne leur est pas nécessaire, il affirme leur auto-suffisance avec fierté et certitude.

Il a grandi aux alentours de Vouzon, avec ses parents, paysans comme tous la plupart des autres habitants de la région, et ses frères et sœurs. Son histoire n'a rien de très particulier. Il travaille avec ses parents, s'intéresse vaguement aux fleurs des champs, et développe son caractère dirigiste au fil du temps, en créant des petits groupes avec ses camarades.

Ses parents produisent largement de quoi vivre, et envoient quasiment tout le reste à Orléans, sous forme d'impôt. Ce comportement n'est pas compris par Ernest, et le révolte totalement. C'est cette incompréhension doublée d'un caractère excessivement déterminé qui le mènent à former le clan des Sangliers Solognots avec une amie d'enfance, Mireille.

Son surnom vient de sa carrure impressionnante et de son attitude souvent brutale, bien que rarement violente. Il parle peu mais fort et n'aime pas que l'on discute ses propos. Il a l'âme d'un chef et ne veut travailler qu'avec ceux qui sont prêts à s'aligner sur ses idées. Si les choses tournaient mal, il préférerait hausser la voix et fonder un autre groupe s'il n'arrivait pas à reprendre les rênes du premier.

Ernest Patte d'ours

Compétences :

Contrôle de soi :	2	Intelligence	1
Armes de mêlée :	3	Adresse	2
Conversation :	3	Bagout	3
Perception :	1	Perception	2
Escrime :	2	Corps	4
Athlétisme :	3	Pouvoir	2

Def CC :	7		
Def Dist :	6		
Def Spirit :	7		
Résistance :	1		

Techniques :

Pouvoir de présence :

Affilié au domaine «Maîtres de l'âme» :

Crédulité

Peur aux animaux

Cauchemar

Lecture d'aura

Mimétisme

Mireille Nez de loutre

Mireille a grandi dans le même village qu'Ernest, et son histoire n'est pas bien différente, elle est toutefois possédée par l'esprit de Jeanne d'Arc. Du moins, c'est ce qu'elle dit à tout le monde. En réalité, elle est possédée par l'esprit qui a détenu l'armure de Jeanne d'Arc, mais elle seule le sait. Même Ernest l'ignore. Elle est d'ailleurs presque convaincue elle-même d'être possédée par l'esprit de Jeanne d'Arc, à force d'en persuader les autres.

C'est cet esprit qui lui donne sa colère et sa rage envers la Couronne de France. Jeanne d'Arc représenta la qualité paysanne et son aptitude à sauver la France. Toutefois, le roi Charles VII a préféré accorder le mérite complet à son statut divin et a rendu toute la région à la Couronne, et non aux paysans, comme le voulait la Pucelle (selon Mireille). De plus, elle s'imagine que la Couronne est plus inclinée à écouter les idées de Byzance et de l'Orient que ce l'Eglise romaine. Elle s'oppose donc fermement au pouvoir royal depuis qu'elle est possédée.

Mireille Nez de loutre

Compétences :

Contrôle de soi :	2	Intelligence	2
Stratégie :	1	Adresse	3
Armes paysannes :	2	Bagout	2
Pugilat :	1	Perception	4
Esquive :	2	Corps	2
Perception :	2	Pouvoir	2
Escrime :	1		
Def CC :	9		
Def Dist :	10		
Def Spirit :	7		
Résistance :	1		

Techniques :

Aspirant du domaine «Maîtres des Sens» :

Douleur

Hypothermie

Brouillage de la parole

Tromper un sens

Olivier Moustache de hérisson

Olivier était enfant de paysans à Vouzon, et a rejoint le clan dès sa création, rencontrant ses membres par hasard. Après une discussion houleuse avec un aubergiste à propos des taxes, Ernest est venu le rattacher à sa cause. Depuis, Olivier sert de messenger et essaie de recruter des personnes valables. Il se fait émissaire pour le clan, malgré son manque de vocabulaire. Sa seule force est de parler franchement, directement, et d'avoir une opinion bien tranchée. C'est ainsi qu'il convainc.

Olivier Moustache de hérisson

Compétences :

Armes de mêlée : 3
Pugilat : 4
Esquive : 2
Armes à feu : 3
Escrime : 2
Athlétisme : 3

Def CC : 11
Def Dist : 10
Def Spirit : 6
Résistance : 1

Intelligence 1
Adresse 4
Bagout 2
Perception 2
Corps 4
Pouvoir 0

Timothée Escargot sanguinaire

Timothée est une toute jeune recrue du clan. En pratique, il fait le sale boulot. Il est envoyé pour surveiller un endroit, rapporter une information simple, prendre un objet, donner quelques indications au groupe de voleurs. Son implication dans le clan est toutefois très importante, car cela lui permet de laisser s'éveiller ses pulsions révolutionnaires.

Timothée Escargot sanguinaire

Compétences :

Pugilat : 1
Esquive : 1
Conversation : 1

Def CC : 11
Def Dist : 10
Def Spirit : 6
Résistance : 0

Intelligence 2
Adresse 2
Bagout 2
Perception 2
Corps 2
Pouvoir 0

Caractéristiques des PNJs

Seules les caractéristiques des PNJs qui seraient amenés à se battre sont indiquées. Pour les autres, on utilisera les caractéristiques du PNJ de base.

PNJ de base

Compétences :

Pugilat : 1
Esquive : 1
Conversation : 1

Def CC : 11
Def Dist : 10
Def Spirit : 6
Résistance : 0

Intelligence 2
Adresse 2
Bagout 2
Perception 2
Corps 2
Pouvoir 0

Aucune technique
Pas de pouvoir

XVII

Au fil du temps



Personnage

Henri, chevalier de Chateauneuf

Description & Caractère

Nationalité : Français
Confession : Catholique
Classe sociale : Noble
Métier : Cadet de l'armée
Caractère : Exemplaire

Attributs & Compétences

- 4 **Adresse** Arme de mêlée : 3
Recharge : 1
- 4 **Corps** Athlétisme : 2
- 3 **Intellect** Lecture et écriture : 1
Connaissance de la France : 1
- 2 **Bâgout**
- 2 **Perpicacité** Escrime : 2
Arme à feu : 1
- 1 **Pouvoir**

Défenses

12

13

8

Initiative

6

Panache

2

Langues

Français : 3

Avantages & Désavantages

Fort : +1 dommage au corps à corps
Deshérité : Sans argent en début de partie

Esprit

Bertrand Du Guesclin

Trait Physique

Absence d'ombre

Seuil de Contrôle

5

Caractère

Cruel, Passion pour le cheval

Pouvoirs de Présence

Lien empathique avec sa monture
Compétence augmentée +1D en épée
Glossolalie (capacité de parler des langues inconnues)

Armes

Rapier : Dégâts 6, Initiative 2, Allonge 3
Mousquet à mèche : Dégâts 7 (3), Initiative -3,
Portée 60m, Recharge 60/7

Fortune

Sans un sou

Équipement

Balles, poudre et mèche pour
20 tirs
Uniforme de garde

Armures

Brigandine :
Def CC 1, Def Dist 3, Adresse 0,
Initiative -2, Résistance 1

Vie

Malus Etat

0 Indemne

-2 Touché

-4 Blessé

-6 Mourant

Henri, chevalier de Chateauneuf

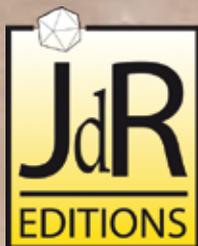
Henri a grandi dans une famille noble issue du Comté de Brie, entre la Champagne et l'Isle de France, dans la ville de Chomes, administrée par son père. Il a reçu l'éducation noble qui convenait : Il a appris à lire, à monter à cheval, à administrer. Cependant, il est le dernier de quatre fils et ses parents n'ont que peu d'égard pour lui qui n'excelle spécialement en rien. Navré de lui-même, il a tout de même appris le maniement de la rapière avec assiduité, et s'est intéressé à l'histoire de la France.

Il a quitté sa province natale à l'âge de 17 ans, lorsque son père s'est débarrassé de lui en l'envoyant à Paris pour qu'il intègre l'armée. Le titre de Chevalier de Chateauneuf lui revint alors.

Bertrand Du Guesclin

Il s'agit d'un esprit personnifié qui se prend pour Bertrand Du Guesclin, chevalier qui a combattu pendant la Guerre de Cent ans. Le célèbre chevalier français qui était parti de rien pour finir Connétable de France et de Castille était donc un possédé. L'esprit croit que quand l'homme est mort, il est devenu un esprit, Dieu le récompensant ainsi pour ses bonnes actions.

Bertrand est un homme de guerre, un vrai, qui ne connaît que le combat, le sang et la sueur. Il aime dresser des plans de batailles et ne s'imagine pas gagner sa vie autrement que sur un cheval. D'ailleurs, s'il est devenu un esprit, c'est pour faire gagner des batailles à ses réceptacles et au trône de France qu'il sert toujours.



XVII

Au fil du Vain



Personnage

Elisabeth

Description & Caractères

Nation : France
 Confession : Catholique
 Classe sociale : Tiers-Etat
 Métier : Paysanne
 Caractère : Frivole

Attributs & Compétences

- 2 *Adresse* Armes paysannes : 1
- 3 *Corps* Athlétisme : 2
- 2 *Intellect* Connaissance de la France : 1
 du Nord-Pas de Calais : 1
- 4 *Bégout* Conversation : 2
 Séduction : 3
- 3 *Perpicacité* Perception : 0
 Artisanat (filage) : 3
- 2 *Pouvoir* Survie : 1
 Maître des sens : 3

Panache

Défenses

7

8

9

2

Initiative

6

Langues

Français : 3

Avantages & Désavantages

Beauté Fatale : +1D à tous les jets de séduction
 Initié au surnaturel : Charmer la bête rang 1- permet d'utiliser Séduction pour passer en présence.
 Hautaine : Pense que ses idées sont les meilleures
 Dépensière : Jet de contrôle de soi difficulté 16

Esprit

Le Conciliateur

Trait Physique

Grandit de 10cm

Seuil de Contrôle

9

Caractère

Aime les chapeaux et les masques, Altruiste

Pouvoirs de Présence

Domaine de Sortilèges : Domaine des sens, niveau Aspirant
 Messenger des esprits
 Anti-Détection

Armes

Hache : Dégâts 5, Initiative 2, Allonge 3

Fortune

6 Livres

Équipement

Tenue de misère
 Outils de filage

Armures

Vie

Malus Etat

x					0	Indomné
x					-2	Touché
x					-4	Blessé
x					-6	Mourant

Elisabeth

Dans la campagne flamande dans laquelle Elisabeth a vécu, le quotidien était difficile, les maux de dos permanents, les impôts nombreux. Pour limiter l'ennui du quotidien, Elisabeth avait pris l'habitude d'aller au marché pour vendre les surplus. Elle y a appris à négocier, à parler, et aussi à utiliser la manipulation par le corps et le langage. Elle avait assez vite compris que son charme et son bagout étaient de puissantes armes de persuasion.

Le Conciliateur

Le Conciliateur est un esprit idéaliste qui s'est mis dans la tête de tout faire pour que le maximum de personnes s'entendent le mieux possible afin que règne un climat de paix et d'harmonie. Et il a fort à faire car les guerres sont nombreuses sur Terre. Il a donc passé son temps à posséder des diplomate afin d'influencer leurs négociations. Il a aussi possédé des chefs de guerre pour forcer le destin et la paix.

Sortilèges

Douleur

Difficulté : 6/8/10

Effet : Malus de -3 pour toutes les actions utilisant un membre donnée pendant 1 minute / 10 minutes / 1 heure

Contrôle : 4

Défense : Défense Spirituelle ou Contrôle de soi

Brouillage de la parole

Difficulté : 10/12/14

Effet : parole brouillée, la victime bredouille pendant 1 minute / 10 minutes / 1 heure

Contrôle : 6

Défense : Défense Spirituelle ou Contrôle de soi

Hypothermie

Difficulté : 6/8/10

Effet : Malus de -2 à toutes les actions hors combat pendant 1 tour / 1 minute / 10 minutes

Contrôle : 4

Défense : Défense Spirituelle ou Contrôle de soi

Tromper un sens

Difficulté : 8/12/16

Effet : Trompe un sens d'une personne pendant 10 secondes / 10 minutes / 1 heure

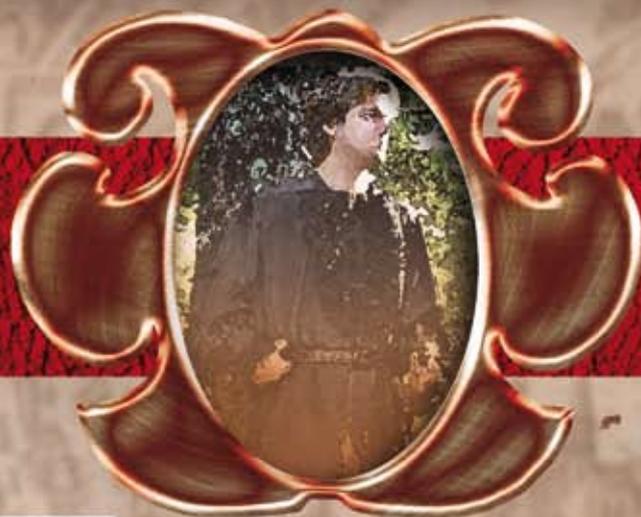
Contrôle : 8

Défense : Défense Spirituelle ou Perception



XVII

Au fil de l'anne



Personnage

Pedro Leon Altivarez

Description & Caractère

Nationalité : Espagnol
 Confession : Catholique
 Classe sociale : Clergé
 Métier : Apprenti Inquisiteur
 Caractère : Pointilleux

Attributs & Compétences

2 Adresso

3 Corps

5 Intellect Soins : 2
 Connaiss. de la religion chrétienne : 1
 Contrôle de soi : 2

3 Bâgout Autorité : 2
 Empathie : 3

2 Perspicacité Perception : 1

2 Pouvoir Maître de l'âme : 3

Défenses

7

6

12

Panache

2

Initiative

4

Langues

Espagnol : 3

Français : 1

Avantages & Désavantages

Petit Génie : Toutes les compétences d'Intellect sont minimum à 0
 Amputé : Bras droit tranché

Esprit

Bernard de Clairvaux

Trait Physique

Barbe et moustache rousse

Seuil de Contrôle

9

Caractère

Lâche, Vaniteux

Pouvoirs de Présence

Domaine de Sortilèges : Domaine de l'âme, niveau Aspirant

Esprit Intouchable : Def Spirit +4

Armes

Fortune

30 Livres

Équipement

Tenue de prêtre
 Bible et crucifix

Armures

Vie

Malus Etat

x				0	Indamné
x				-2	Touché
x				-4	Blessé
x				-6	Mourant

Pedro Leon Altivaraz

Pedro est né en Espagne, en Aragon. Il a passé sa jeunesse dans les environs de Laca, dans les Pyrénées, près de la frontière française.

Depuis l'enfance, Pedro a pratiqué la religion catholique avec conviction et détermination.

Lorsque l'inquisition désigna un responsable pour sa petite division administrative, qui regroupait alors plus d'une vingtaine de villages aux alentours, ce fut lui qui fut nommé. Il prit cette charge à cœur et s'investit dans chaque affaire, cherchant la meilleure justice divine.

Mais ce catalan eut la malchance de vouloir dénoncer un noble castillan qu'il suspectait de cacher sa confession juive. Les hommes du noble pourchassèrent Pedro et lui coupèrent le bras pour lui apprendre le respect dû à la noblesse. Ceci n'a fait qu'augmenter sa détermination.

Bernard de Clairvaux

Bernard s'est présenté à Pedro comme un envoyé de Dieu. Cet esprit a jadis été un homme, Bernard de Clairvaux, un abbé qui a joué un grand rôle dans la religion catholique, que ce soit contre les hérétiques ou pour réformer l'Eglise.

Il est venu vers Pedro car il a encore une grande tâche à accomplir. Laquelle ? Aucune idée, l'Abbé reste mystérieux.

Sortilèges

Crédulité

Difficulté : 6/10/12

Effet : Bonus de +4 aux jets de Séduction et de Conversation contre la seule cible pendant 1 minute / 10 minutes / 1heure

Contrôle : 5

Défense : Défense Spirituelle ou Contrôle de soi

Peur aux animaux

Difficulté : 4/8/12

Effet : Effraie 1/3/8 animaux pendant 10 minutes

Contrôle : 6

Défense : Défense Spirituelle ou Contrôle de soi

Cauchemar

Difficulté : 8/12/16

Effet : Malus de -5 à toutes les actions de la cible pendant 10 secondes / 10 minutes / 10 heures

Contrôle : 10

Défense : Défense Spirituelle ou Contrôle de soi

Lecture d'aura

Difficulté : 8/12/16

Effet : Lecture d'aura pendant 10 minutes sur 2/5/12 personnes

Contrôle : 10

Défense : Défense Spirituelle ou Contrôle de soi

Mimétisme

Difficulté : 10/14/18

Effet : La personne ciblée copie les mouvements du possédé pendant 10 secondes / 10 minutes / 10heures

Contrôle : 10

Défense : Défense Spirituelle ou Contrôle de soi



XVII

Au fil du temps



Personnage

Heinz Faymann

Description & Caractères

Nation : Suisse
 Confession : Protestant
 Classe sociale : Tiers-Etat
 Métier : Arquebusier
 Caractère : Nerveux

Attributs & Compétences

- 4(3) *Adresse* Arme de mêlée 2
Recharge 3
- 2 *Corps* Athlétisme 1
Epreuve de force 1
- 2 *Intellect* Contrôle de soi 0
Connaissance de la Suisse 1
- 2 *Bâgout* Autorité 1
- 4 *Perpicacité* Perception 0
Arme à feu 3
- 1 *Pouvoir*

Panache

2

Défenses

14

17

5

Initiative

8

Langues

Allemand : 3
 Français : 1

Avantages & Désavantages

Ambidextre : Malus de -1D seulement si le personnage exécute deux fois la même action dans un même tour
 Blessure de guerre : Deux cases de vie en moins
 Nerveux : Défense Spirituelle -2

Esprit

Adolfo el Grande

Trait Physique

Voix suraiguë

Seuil de Contrôle

5

Caractère

Raciste envers les espagnols, Paresseux

Pouvoirs de Présence

Détection des possédés
 Recharge rapide permet de diviser par deux le temps de recharge d'une arme)

Compétence augmentée +2 en pistolet
 Arme invoquée

Armes

Epée large : Dégâts 5, Initiative 1, Allonge

Arquebuse : Dégâts 6, Initiative -3, Portée 35m,
 Recharge 70/7

Fortune

15 Livres

Équipement

Uniforme de garde
 Poudre et cartouches pour 20 tirs

Armures

Cuirasse : Def CC 3, Def Dist 5, Adresse -1, Initiative -3, Résistance 2

Vie

X	X	X	
X			
X			
X			

Malus Etat

0	Indomné
-2	Touche
-4	Blessé
-6	Mourant

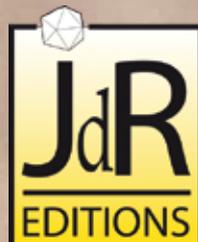
Heinz Faymann

Heinz a grandi au bord du lac de Genève et de Lausanne, dans le village de Vevey. Sa famille a choisi depuis plusieurs générations d'être protestante. Mais alors qu'il avait à peine 20 ans, ses parents se sont fait emprisonner par des fanatiques catholiques luttant contre les réformés.

Il fut alors enrôlé dans l'armée suisse pour se battre pour la neutralité de son canton dans la guerre de Trente ans. Au départ intégré parmi les lanciers, il se blessa gravement à la jambe, ce qui lui valut finalement d'être amené à manier l'arquebuse.

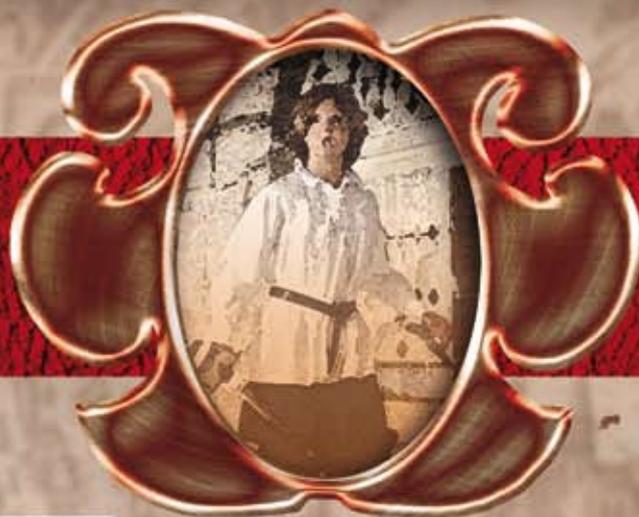
Adolfo el Grande

Adolfo est un esprit personnifié, il pense être un humain qui est devenu un esprit. Il croit que cette forme lui est venue de Dieu comme une récompense après ses nombreux combats contre les envahisseurs de l'Italie, notamment les Turcs, mais surtout les Espagnols. Adolfo croit donc être ce combattant italien des guerres d'Italie, un des premiers au début du seizième siècle à utiliser les armes à feu comme l'arquebuse.



XVII

Au fil de l'anne



Personnage

Francis dit Fanfan

Description & Caractère

Nation : France
Confession : Catholique
Classe sociale : Tiers-Etat
Métier : Malandrin
Caractère : Chaperdeur

Attributs & Compétences

- 5 *Adresse* Discretion : 3
Armes de mêlée : 1
Esquive : 1
Vol à la tire : 1
- 3 *Corps* Athlétisme : 2
- 2 *Intellect* Contrôle de soi : 0
Connaissance de la France : 1
- 2 *Bâgout*
- 3 *Perpicacité* Perception : 0
Mécanique : 1
- 1 *Pouvoir*

Défenses

15

13

7

Initiative

8

Panache

3

Langues

Français : 3

Avantages & Désavantages

Argot de la Cour des miracles : le personnage connaît le langage secret de la Cour des miracles
Agile : Bonus de +2 à la Défense au Corps à Corps
Cœur d'artichaut : Jet de Contrôle de soi contre un seuil de 20 sinon le personnage tombe amoureux à chaque rencontre

Esprit

Le Renard

Trait Physique

Canines pointues

Seuil de Contrôle

5

Caractère

Joueur, Trophée

Pouvoirs de Présence

Parole de charognard

Anti-Détection

Saut de chat

Compétence augmentée : +1D en Discretion

Armes

Sabre : Dégâts 6, Initiative 4, Allonge 3

Dague : Dégâts 3, Initiative 7, Allonge 2

Fortune

6 Livres

Équipement

Tenue misérable

Outils de crochetage

Corde de 5 mètres

Armures

Vie

Malus Etat

0 Indemne

-2 Touché

-4 Blessé

-6 Mourant

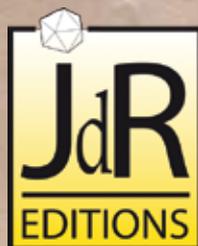
Francis dit Fanfan

Francis est né en Bretagne de bonne famille. Son père est mort de la maladie alors que Francis n'avait que 9 ans. Cependant, son père connaissait un avocat parisien qui put se porter fort pour que Francis soit accepté au sein de la maréchaussée de Paris, lui fournissant ainsi un bon état. Hélas, à son arrivée à Paris, Francis se fit complètement dévaliser, ne trouva pas la demeure de l'ami de son père, et disparut dans les ruelles sombres de la Cour des miracles.

Fanfan, comme il fut appelé, se débrouilla alors bien vite seul, et apprit à vivre dignement selon les critères locaux : avec les biens des autres.

Le Renard

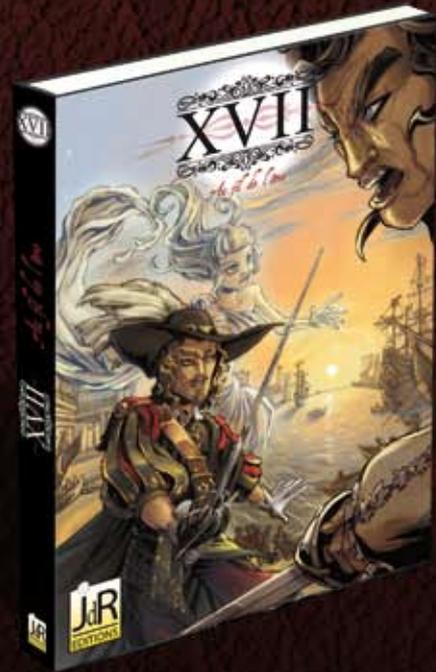
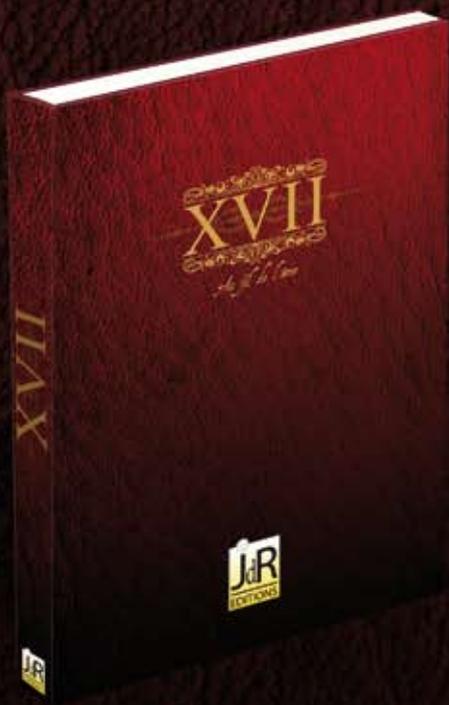
Le Renard veut être l'incarnation de la ruse, de la filouterie. C'est aussi un vrai joueur qui s'amuse d'un rien. Cet esprit n'a jamais eu vraiment de réceptacle connu, préférant rester dans l'ombre à manipuler les autres tout en se réjouissant de ses actions.





XVII

Au fil de l'âme



www.jdreditions.com