

Dans une cité où se mêlent Magie et Savoir..

... de terribles événements se préparent. Un célèbre tableau, sûrement un puissant artefact, a disparu. La piste mène droit au palais de l'empereur dément gardé par des monstres mécaniques de fer. Les factions mystiques de la ville, prêtres, rabbins, chevaliers et sorciers, luttent pour s'approprier la précieuse toile. Vous devez pénétrer dans le Cabinet des Merveilles souterrain de l'empereur, défaire ses gardiens magiques et retrouver la mystérieuse Ascension de Marie-Madeleine... ou périr en essayant.

L'Ascension de Marie-Madeleine est un scénario adapté au système D20 comme à Unknown Armies. Il comprend :

- Une description de la cité historique de **Prague** en 1610, ainsi que des commentaires pour l'adapter à n'importe quel univers fantastique. Les **Rosieruciens**, les **Chevaliers de Malte**, le **rabbin Loew** et son **Golem**, et d'autres factions encore sont également décrits, avec quelques suggestions pour développer d'autres aventures les mettant en scène.
- La **Méchanomancie**, un nouveau type de Magie pour le système D20 permettant de donner vie à des créatures mécaniques. Vous trouverez également des règles pour jouer des **Avatars**, une autre magie fondée sur les Archétypes de l'inconscient humain, et sur les **armes à feu** et **armures de la Renaissance**.
- Deux nouveaux Archétypes pour Unknown Armies, le **Mage** et le **Débauché**, ainsi que des notes pour adapter cette aventure se déroulant dans le cadre du XVIIème siècle occulte à votre campagne moderne U.A.

CORIOLIS

L'Ascension de Marie-Madeleine contient les caractéristiques complètes nécessaires pour jouer cette aventure avec le système D20 ou Unknown Armies. Dans le premier cas, il vous faudra vous référer au Manuel des Joueurs de Donjons et Dragons (3ème Édition) publié par Wizards of the Coast.



Prix de Vente : 15,00 Euros

ISBN : 2-914892-14-4

CORIOLIS

L'Ascension de Marie-Madeleine

Par Rick Neal

L'Ascension de Marie-Madeleine



D20
system

UNKNOWN
ARMIES

LEE
MOYER

CORIOLIS

L'Ascension de Marie-Madeleine

SOMMAIRE

AVANT-PROPOS	3
SITUATION	7
AU COEUR DU MONDE SOUTERRAIN	18
RETOUR A LA SURFACE	37
ET ENSUITE ?	38
LES ARMES ET ARMURES DE LA RENAISSANCE	41
AVATARS SYSTEME D20	43
NOUVEAUX ARCHETYPES	51
MECHANOMANCIE SYSTEME D20	53
INDEX	62

Par Rick Neal

Il est important de bien distinguer le rôle des Archétypes et les personnes qui les représentent au sein du Clergé Invisible. Lorsqu'un concept s'est suffisamment répandu pour se faire une place dans cette organisation, il y persiste à jamais, même si l'idée sous-jacente à cet Archétype s'effaçait de la mémoire des hommes. L'Archétype est éternel. Mais ce n'est pas le cas de l'humain qui l'incarne. Les modes et les croyances changent en ce monde, et ce qui caractérise un Archétype donné évolue avec le temps. Lorsque les changements opérés se révèlent trop importants, celui qui en joue le rôle perd sa position et se retrouve remplacé par une autre personne, plus proche de cette nouvelle version. Cependant, ceci ne se produit que très rarement et correspond en général à un changement radical dans la manière dont l'humanité appréhende la réalité.

Très peu de gens connaissent l'existence du Clergé Invisible, même parmi ceux qui suivent les Voies des Archétypes, et rares sont ceux qui en deviennent les buts. Certains supposent que cette organisation est un lien entre les humains et les dieux. D'autres pensent qu'elle représente l'âme collective des mortels. On a même spéculé sur le fait qu'il n'y aurait qu'un nombre de places limitées dans le Clergé et qu'une fois toutes celles-ci occupées, la fin du monde pourrait avoir lieu.

Que se passe-t-il vraiment ?

Le Caravage a bel et bien disparu. En fait, il y eut un éclair lumineux et le chœur d'une centaine d'anges accordé

sur une seule et même note parfaite, et il n'était plus là. Une fois que le peintre eut terminé son ultime tableau, il parvint au statut de membre du Clergé Invisible, ne laissant plus aucune trace de sa vie passée dans son atelier. Personne ne sait vraiment quel Archétype Le Caravage va incarner, mais cela doit se situer entre le Prophète et le Diseur de Vérités, à cause de cette dernière toile prophétique, " l'Ascension de la Marie-Madeleine ".

Ce genre d'événement attire l'attention de tous les mystiques quel que soit le lieu où il se produit. L'énergie magique libérée tend également à saturer tout ce qui est relié aux Arcanes dans les environs immédiats de l'Ascension, en particulier la toile qui en fut à l'origine. Lorsque les mystiques vinrent piller l'atelier, ils s'emparèrent de la plupart des tableaux, mais la Marie-Madeleine dégageait une telle puissance qu'ils ne purent l'emporter.

Le secrétaire d'état du Pape en fit l'expérience lorsqu'il demanda que ce tableau soit ramené à Rome. La combinaison des effets étranges de la toile et de l'honnêteté toute relative des marchands qui la convoquaient fit que la Marie-Madeleine fut vendue à un tiers qui la revendit à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que la toile arrive enfin à Prague. Là, elle tomba entre les mains d'un homme qui choisit d'en faire cadeau à l'empereur afin de s'attirer les faveurs de sa cour. Il se nomme Thomas Morrow.

Cela ne fonctionna pas vraiment comme il l'espérait. D'abord parce que le sujet du tableau est sujet à controverse, et qu'ensuite, l'Eglise considère qu'elle en est toujours le légitime propriétaire. Morrow réussit bien à revendre la Marie-Madeleine à Rudolf, mais n'en tira aucunement l'estime publique qu'il escomptait. Amer et ivre



mort, il s'en plaint fortement et imprudemment dans toutes les tavernes de Prague et désormais, toute la clique mystique de la cité sait que l'empereur possède la toile. Et bien sûr, la plupart d'entre eux souhaitent la voir rejoindre leur propre collection.

Rudolf est fou, mais pas stupide. Ses espions sont partout à Prague. On lui rapportera donc le comportement stupide de Morrow qui met en péril la sécurité de l'empereur. Aussi, prendra-t-il la décision de faire régler définitivement le problème de ce fâcheux. Bientôt, la toile ne sera plus accessible, et toutes les mesures nécessaires auront été prises. Il reste aux envieux une semaine maximum pour agir.

AU SUJET DE MARIE-MADELEINE

Marie-Madeleine, le sujet apparent de la toile du Caravage, était, d'après la Bible, une femme très proche du Christ et ne doit pas être confondue avec Marie, mère de Jésus, ou une autre femme nommée Marie, sœur de Marthe. Toutes deux jouent un rôle dans la vie du Messie. Elle faisait partie du groupe des trois femmes, avec les deux sœurs Marie et Marthe, qui accompagnaient Jésus et les Apôtres. On la confond fréquemment avec la prostituée qui lava les pieds du Christ et fut ainsi pardonnée de tous ses péchés.

1610 Prague dans votre campagne Unknown Armies

Comment avons-nous pu envisager de faire jouer vos personnages, tous membres d'un groupe de rock underground, à la Renaissance ? Merci de poser la question.

Voici quelques propositions. Certaines seront plus faciles à mettre en œuvre que d'autres et toutes ne s'adapteront pas aisément à votre campagne en cours. Prenez en considération les avantages et désavantages que toutes impliquent.

Premièrement, vous pouvez jouer ce scénario en one-shot. Créez des personnages pour l'occasion, nés à cette époque et donnez-les à vos joueurs habituels. Il n'y a plus qu'à s'immerger dans l'aventure. Les informations contenues dans les appendices vous aideront à donner vie à de tels PJ. C'est une solution facile et intéressante pour une introduction au jeu, mais sans rapport avec la campagne.

Deuxième solution, le comte de St Germain intervient et renvoie les personnages dans le passé afin d'y accomplir une tâche importante. Laquelle ? Peut-être doivent-ils s'assurer que la toile sera bien détruite ou que la puissance d'Edward Kelley sera définitivement réduite à néant. Ou bien il doit agir ainsi car il a rencontré les PJ en 1610 et sait qu'ils doivent donc effectivement s'y trouver pour ne pas provoquer un paradoxe temporel. Cette solution vous demande beaucoup plus de travail de préparation et place le Comte sur le devant de la scène, ce qu'il n'aime pas beaucoup.

Autre possibilité, servez-vous de cette aventure en tant que flash-back. La toile est liée à une prophétie et son existence même émet un écho à travers le temps et l'espace. Si les PJ doivent bientôt rencontrer les sectateurs du Culte de la Déesse Nue, cela constituera une bonne introduction. Bien sûr, il vous faudra décider si les joueurs incarnent leurs personnages habituels ou des habitants de Prague

de l'époque. De plus, il est toujours un peu artificiel de finir la partie en disant " vous vous réveillez, tout cela n'était qu'un rêve ". Mais cela permet tout de même de relier le scénario avec la campagne en cours.

Enfin, voici la solution la plus ardue, servez-vous de ce scénario pour lancer une campagne historique pour Unknown Armies. Le dernier chapitre de ce livret vous propose quelques idées dans cette perspective. La période se prête à merveilles à toutes sortes de conspirations occultes et d'actions violentes et spectaculaires. Par contre, nous ne pouvons pas en explorer toute la richesse en une seule aventure, aussi cela représente une somme de travail considérable pour vous, afin d'aller plus loin. Le bon côté des choses : c'est une époque passionnante à découvrir.

Le Clergé Invisible

Vous savez déjà ce que sont le Clergé Invisible et les Avatars. Au XVII^e siècle, le Clergé présente quasiment la même physiognomie que de nos jours. La Maison de la Renonciation fut révélée à l'underground occulte dans les années 1520 et les secrets du Clergé sont bien plus anciens. La principale différence entre les deux époques correspond aux Archétypes qui gouvernent alors.

Vous trouverez dans les appendices plusieurs versions des Archétypes adaptées aux années 1610. Ces paragraphes concernent essentiellement le système D20 mais lisez-les pour vous faire une idée de ce qui se passe à cette période. Vous y trouverez également deux nouveaux Archétypes, le Mage, qui n'a pas atteint notre époque moderne et le Débauché.

Bien qu'il n'y en ait aucune preuve biblique, en 591 le Pape Grégoire le Grand identifia officiellement Marie-Madeleine comme cette femme coupable d'adultère. Les raisons invoquées en étaient simples et évidentes à l'époque : premièrement, elle n'avait pu gagner l'argent nécessaire à nourrir les Apôtres que grâce à la prostitution ; après tout, il ne s'agissait que d'une femme. Ensuite, elle eut le corps du Christ à l'aide d'onguents pris à Judas et que celui-ci voulait vendre pour donner ensuite l'argent aux pauvres. Le Pape y vit là la scène de la femme lavant les pieds du Christ. Rien de bien précis dans ces arguments, mais depuis, Marie-Madeleine conserve cette image de prostituée.

1610 Prague pour votre campagne D20

Par défaut, cette aventure est écrite pour se dérouler dans la Prague historique, juste avant le début de la guerre de Trente Ans. Cela implique un développement technologique plus important que dans la plupart des environnements dédiés au D20. De plus, l'utilisation de noms historiques risque de poser problème pour adapter ce scénario à une campagne en cours. Comment faire alors ?

D'abord, voici quelques considérations fondamentales pour comprendre le cadre de l'aventure. Prague, à cette époque, constitue un centre d'études et de connaissances à la fois dans le domaine des sciences mais aussi dans celui de la magie. Rudolf II s'entourait de savants comme Tycho Brahe et Johannes Kepler, mais aussi d'occultistes : John Dee et Edward Kelley. Il était également atteint de démence et mourut de la syphilis dans les deux ans qui suivirent cette histoire.

Si une cité de votre campagne correspond à cette description, placez-y les événements du scénario. Les rois fous sont légions dans les univers fantastiques qui abritent des empires si vastes qu'une telle cité doit bien exister quelque part.

Il vous faut également une religion d'état, ou un panthéon prédominant qui puisse endosser le rôle que l'Eglise Catholique tient ici. Les Chevaliers de l'Ordre de Malte deviendront alors les paladins de cette foi, et l'Ordre de Sainte Cécile se transforme en la branche armée du culte, des moines guerriers classiques.

Enfin, voici la liste des noms historiques qui apparaissent dans le scénario. Nous vous proposons pour chacun d'entre eux un équivalent imaginaire, assez proche pour vous en souvenir, mais qui ne s'attache pas à l'imaginaire réelle associée. A vous de voir si vous voulez les utiliser.

Rien n'est sûr quant à son devenir. Le destin des femmes qui accompagnaient Jésus ne semble pas avoir intéressé les Apôtres. Mais peut-être tenaient-ils à garder cette information secrète. Certaines rumeurs et spéculations très discutables stipulent que Marie-Madeleine et Jésus étaient mariés et, qu'après la crucifixion, ils furent en France pour y fonder la dynastie mérovingienne. D'autres racontent que Joseph d'Arimatee s'occupa d'elle et de sa famille, donc les enfants de Jésus, et qu'ils firent route vers l'Angleterre, emportant avec eux le Saint Graal. Cette histoire laisse de toute façon la part belle à toutes les légendes.

Nom historique	Nom imaginaire
Le Caravage	Carrabus
Edward Kelley	Keldrar
Ein Sof	Eternié
Etienne Villeneuve	Eiallav
Père Giacomo	Jaekom
Hanus de Ruze	Hamir l'Horloger
Hradcany	Château Pregara
Les Chevaliers de Malte	Les Chevaliers de l'Île-Tempête
Marie-Madeleine	Morina
Michael Van Der Meer	Millivar
Ordre de Hero d'Alexandrie	Ordre des Méchanomanciens
Ordre de Sainte Cécile	Ordre de Cildor
Prague	Pregara
Protestants	Hérétiques
Le rabbin Loew	Le grand prêtre Lowen
Rosierciens	La Société de la Rose
Rudolf II	Rugero II
Zuckerbalt	Le Croc d'Ivoire

Le Clergé Invisible

Le Clergé Invisible représente une composante essentielle de la cosmologie de Unknown Armies et il joue un rôle important dans cette aventure. Mais, s'appuyant sur le secret et n'étant connu que d'un très petit nombre, vous ne devriez pas éprouver trop de difficultés à le faire apparaître dans ce scénario puis occulter sa présence dans le reste de votre campagne.

Cependant, vous pouvez avoir envie de le voir réapparaître plus tard. Considérez alors ses membres comme des demi-dieux issus d'un autre plan de réalité très proche de celui de votre décor de campagne. Vos personnages pourront peut-être eux aussi devenir un jour des Avatars. Ou bien le groupe rencontrera ces Avatars poursuivant toujours des buts mystérieux, dans d'autres aventures.

Les règles concernant les Avatars, PJ et PNJ, et la description de plusieurs Archétypes se trouvent dans les appendices.

SITUATION

Comment impliquer vos héros dans cette histoire? Prague est à l'époque une cité très active, aussi bien dans les affaires courantes que mystiques. Il y a de nombreuses raisons de se y trouver et la plupart pourront être reliées à une motivation ou une autre des personnages.

Politique

Prague est la capitale actuelle du Saint Empire Romain Germanique. La cité est devenue le centre européen du savoir grâce aux efforts consentis en ce sens par Rudolf II. Il encourage les arts, les sciences et le mysticisme, ce qui attire à sa cour l'élite des penseurs du vieux continent. Bien que tous ces visiteurs ne restent pas forcément longtemps sur place, leur séjour à Prague se révèle en général hautement profitable grâce au patronage impérial.

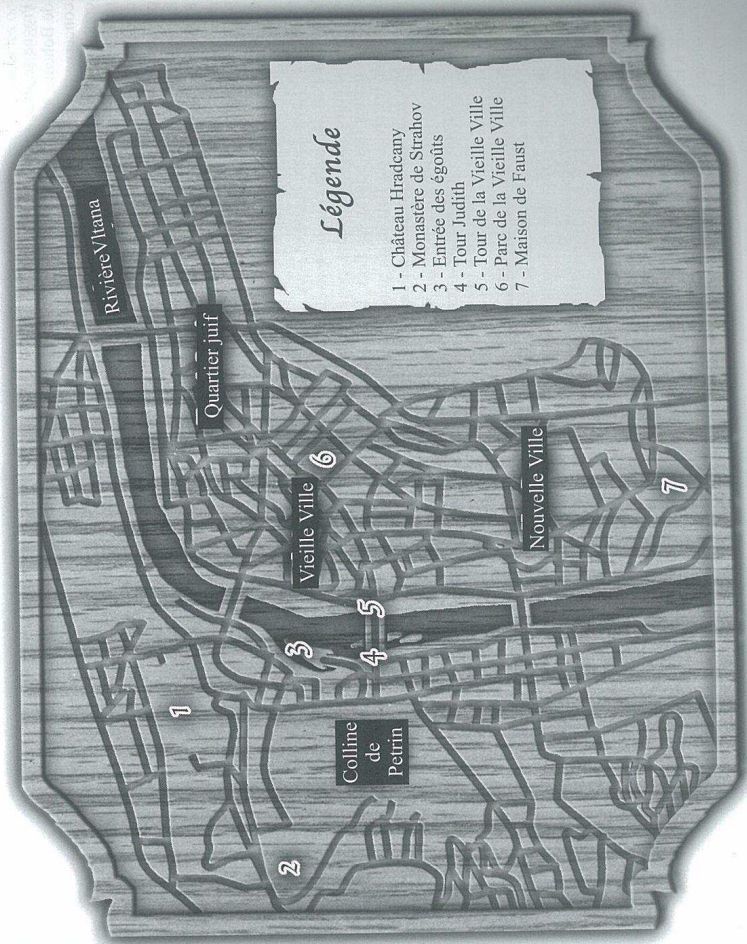
Tout n'est pourtant pas si rose cependant. Le développement de la foi protestante a poussé l'empereur à alléger les lois discriminatoires existantes. Rudolf s'est retrouvé alors dans une position inconfortable. Il est supposé défendre la prédominance de l'Eglise Catholique Romaine, mais de nombreuses provinces de son empire ont menacé de se révolter si leur foi protestante n'était pas reconnue. Rudolf dispose d'une étroite marge de manœuvre étroite l'Eglise et ses sujets et n'est parvenu qu'à se mettre les deux à dos.

Son incompétence et la corruption qui règne chez les officiels n'arrangent rien à l'affaire. La rivalité entre la religion d'état (le catholicisme) et les croyances des protestants (essentiellement luthériens) provoque une tension insoutenable dans la ville comme dans le reste de l'empire.

L'une des choses qui attise encore plus cet esprit de discord est l'estime et les privilèges que Rudolf accorde à la communauté juive. Le rabbin Loew, l'un des leaders juifs de Prague, est un ami personnel de l'empereur et ils sont toujours prêts à s'assister mutuellement en cas de problème. Cette amitié entraîne la fureur des protestants et un sentiment antisémite prononcé se propage dans la cité.

A l'affût du moindre faux-pas de Rudolf, son jeune frère Matthias attend son heure. Plus modéré que son aîné, il cherche à s'emparer légalement du trône afin d'assurer à l'empire un semblant de stabilité avant que l'empereur n'entraîne sa ruine. Il s'appuie sur le mécontentement et les discriminations dont souffrent les protestants pour les rallier à sa cause et espère qu'ils pourront le porter jusqu'au trône.

Cependant, l'Eglise se satisfait pour l'instant de la politique et des décisions de Rudolf. Il protège ses acquis et privilèges au sein de l'empire et cela reste primordial. La rumeur fait état de sa propre appartenance à la foi hérétique et les prélats en ont pris bonne note. Cependant, il ne s'agit que de ragots et l'Eglise n'a pas poussé plus loin ses investigations. Elle se contente de le surveiller afin que Rudolf reste dans la foi catholique, du moins publique-ment.



Légende

- 1 - Château Hradecany
- 2 - Monastère de Strahov
- 3 - Entrée des égoûts
- 4 - Tour Judith
- 5 - Tour de la Vieille Ville
- 6 - Parc de la Vieille Ville
- 7 - Maison de Faust

Rudolf est en fait très instable. Les effets de la syphilis perturbent son esprit, et il est intimement persuadé que l'Enfer l'attend. Il en parle parfois avec son entourage. Face à ces divagations et ses décisions parfois incompréhensibles ou irrationnelles, la cour commence à douter de ses capacités. L'avenir de l'empereur s'obscurcit de jour en jour.

Argent

Voici comment gérer simplement ce problème complexe à l'époque. Plusieurs royaumes frappent leur propre monnaie. La conversion s'effectue sur la base de la quantité de métal précieux contenue dans la pièce. La décadence du pouvoir espagnol a provoqué une forte dévaluation de sa monnaie, celles qui sont frappées en France et en Angleterre ne dominent pas encore l'Europe.

Les pièces les plus communément utilisées sont hollandaises. Elles se répartissent de la manière suivante: les ducats (or), Lions et Guilders (argent) et Struivers (cuivre). Il faut 20 struivers pour un guilders, 5 guilders pour un ducat, et 2 ducats pour un lion. Pour vous donner un ordre de référence, une rapière de bonne qualité coûte environ 50 ducats.

UNE PIÈCE D'OR ÉQUIVAUT À 2,5 DUCATS.

Géographie

Prague se situe approximativement au centre de la région de Bohême, sur le cours de la rivière Vltava. Les légendes concernant sa fondation varient selon la nationalité du conteur. Certains prétendent que la ville fut créée par des réfugiés juifs après la chute du Temple de Salomon, d'autres que le site accueillit d'abord une forteresse érigée par le fils d'Hercule. Mais une rumeur veut également que la cité ait été fondée autour du lieu de rencontre entre une prophétesse et un roi nomade. En 1610, c'est avant tout une métropole active dont les toits s'élèvent vers le ciel. Prague a en tout cas la réputation d'être une ville typique de Bohême.

La rivière Vltava sépare la cité en deux : le district du château d'une part, la vieille ville, la Nouvelle Ville et le quartier juif d'autre part. Plusieurs ponts l'enjambent et quelques petites îles brisent ses flots. Le quartier juif se trouve sur les rives du fleuve, au nord-est de la vieille ville. La Nouvelle Ville occupe le sud de la cité.

L'Horloge

L'Horloge de la Cité est une magnifique œuvre d'art placée sur la façade du parlement de la vieille ville, dans le parc de la Vieille Ville. Le mécanisme lui-même fut construit en 1490 par Hanus de Ruze, un maître horloger.

Les conseillers de la cité eurent alors "l'idée de génie" de rendre Hanus aveugle s'assurant ainsi qu'il ne pourrait plus jamais réaliser une autre œuvre de cette perfection. Inutile de dire que le maître artisan ne le prit pas très bien. Il grimpa à la tour et arrêta l'Horloge. Il promit ensuite que, la prochaine fois que le mécanisme s'arrêterait, ce serait la fin du monde.

La colline de Petrin

Dans la portion sud-ouest de la ville, bordant le district du château, s'élève la colline de Petrin. Autrefois, le site accueillait les sacrifices sanglants offerts à un dieu des tempêtes. Aujourd'hui, il abrite l'Église Ste Laurence. On y trouve également la Muraille de la faim, une fortification érigée afin de donner du travail aux plus pauvres lors d'une terrible famine qui frappa la cité en 1360. Les pentes de la colline sont actuellement couvertes de vignes, de jardins et de bois. Près du fleuve se dressent les luxueux palais d'été des riches marchands.

Le souvenir des sacrifices sanglants et des souffrances symbolisées par la muraille a donné à ces lieux une aura sauvage et dangereuse. De puissantes forces magiques en émanent, à peine masquées aux regards. Le réseau de forces et d'énergies qui sillonne la colline a attiré l'attention des Rosicruciens, qui craignent que cette conjonction de puissances mystiques puisse nuire à la population de Prague. Certains d'entre eux prétendent même que cela pourrait être à l'origine de la folie de Rudolf.

La Tour de l'Armurier

Parmi les nombreuses tours de Hradcany, celle-ci abrite les meilleurs fabricants d'armes de Prague. La Rue des Faiseurs d'Or toute proche accueille les orfèvres et alchimistes de la cité, juste à côté de la Tour Blanche. Cette proximité serait utile si ceux-ci venaient à être pris en train de frauder.

La Tour Judith

Du côté du district du château, près du Pont Charles, la Tour Judith abrite les quartiers de la communauté locale de l'Ordre de Malte. Ceux-ci exercent leur autorité sur la partie ouest du pont. La Tour du Pont de la Vieille Ville

veille sur l'autre extrémité du Pont Charles. Elle est recouverte de palindromes en latin visant à retenir les démons qui tenteraient de traverser ici.

Protagonistes

Tout le monde veut, pour une raison ou une autre, mettre la main sur la Marie-Madeleine. Voici une liste de quelques personnes qui peuvent soit engager les personnages, soit tenter de les gêner dans leur quête de cette œuvre. Nous y reviendrons dans le prochain chapitre.

Edward Kelley

Kelley arriva à Prague il y a quelques années avec son mentor et ami John Dee, astrologue célèbre et espion au service de feu la reine Elizabeth d'Angleterre. Dee a depuis quitté la cité, mais Kelley a trouvé ici une ambiance propice à ses propres réflexions mêlant mysticisme et sophisme. Il réside dans la maison occupée autrefois par Faust et sa popularité à la cour de Rudolf connaît des hauts et de bas. Il a déjà eu l'occasion de visiter plusieurs fois les cachots de la Tour Blanche. Actuellement, il n'a plus la faveur de l'empereur mais n'en est pas encore au point d'être arrêté et emprisonné.

La toile représente pour lui une véritable source de pouvoir et il veut s'en emparer. Dans le pire des cas, la restitution à Rudolf pourra lui permettre de revenir triomphant à la cour. Malheureusement pour lui, Kelley n'est ni très doué, ni très sain d'esprit d'ailleurs. C'est un homme mauvais, imprévisible et dément qui s'accroche à toutes les occasions qui se présentent afin de conserver sa liberté et s'emparer de la moindre parcelle de pouvoir.

Edward Kelley

HUMAN ROUBLARD NV.4 / ENSORCELEUR NV.4

FP 8; TAILLE M (HUMANOÏDE); DV 4D6+4D4; PV 26; INT +3 (DEX); VD 10M; CA 16 (ANNEAU +3, DEX +3); ATT: MÊLE +6 (1D6+1 CRIT: X2, BÂTON), DISTANCE +8 (2D6 CRIT: X3, PISTOLET); ESPACE OCUPÉ/ALLONGE 1M50X1M50 / 1M50; ATT. SPÉCIALES: ATTAQUE SOURNOISE (+2D6), SORTS; PARTICULARITÉS: ESQUIVE TOTALE, ESQUIVE INSTINCTIVE; AL CN; JS RÉF +8, VIG +2, VOL +6.

FOR 12, DEX 16, CON 10, INT 14, SAG 12, CHA 16

COMPÉTENCES : ALCHIMIE +8, BLUFF +10, CONCENTRATION +7, CONNAISSANCES (MYSTÈRES) +8, CONTREFAÇON +8, DÉPLACEMENT SILENCIEUX +10, DIPLOMATIE +14, DISCRÉTION +10, ÉQUILIBRE +10, ESCALADE +8, ESTIMATION +9, PSYCHOLOGIE +8, RENSEIGNEMENTS +10, SCRUTATION +8.

DONS : ESQUIVE, COURSE, MAGIE DE GUERRE, MANÈGE DES ARMES EXOTIQUES (PISTOLETS À MÊCHE).

KELLEY S'APPUIE SUR UN LOURD BÂTON DE MARCHÉ ET PORTE EN BANDOULIÈRE QUATRE PISTOLETS CHARGÉS (VOIR P42 POUR LES RÈGLES CONCERNANT LES ARMES À FEU POUR LE SYSTÈME D20) LORSQU'IL S'ATTEND À RENCONTRER DES PROBLÈMES. IL EMPORTE GÉNÉRALEMENT AVEC LUI QUELQUES-UNES DE SES POTIONS ALCHIMIQUES : TROIS PIERRES DE TONNERRE, QUATRE SACOCCHES IMMOBILISANTES ET QUATRE FLASQUES DE FEU GRÉGOIS. IL PORTE ÉGALEMENT UN ANNEAU DE PROTECTION +3.

SORTS (6/74) KELLEY CONNAÎT LES SORTS SUIVANTS

Niv.0 : LUMIÈRES DANSANTES, HÉBÈTEMENT, DITECTATION DE LA MAGIE, ILLUMINATION, PRESTIDIGITATION, LECTURE DE LA MAGIE.

Niv.1 : CHARME-PERSONNE, ARMURE DE MAGIE, PROJECTILE MAGIQUE.

Niv.2 : INVISIBILITÉ.

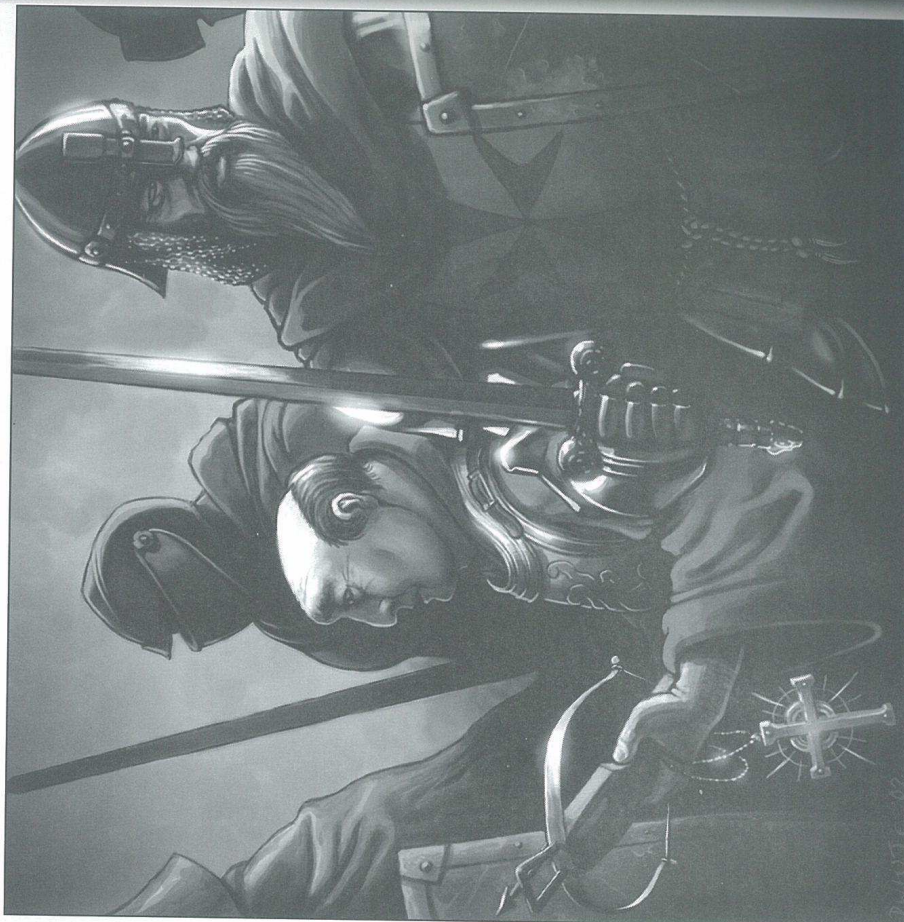
Les Chevaliers de Malte et l'Ordre de Ste Cécile

La toile est sans conteste une œuvre puissante, au centre d'une activité sumatuelle intense, et elle a attiré, à travers tout le continent, l'attention des membres les plus perceptifs de l'Ordre. Pour cette simple raison, les Chevaliers de Malte veulent la posséder. De plus, le sujet semblant en être l'Ascension de Marie-Madeleine aux cieux, il est primordial que l'Église s'en empare afin de décider s'il s'agit d'un artefact saint, ou d'une simple icône blasphématoire. Le père Giacomo est arrivé tout spécialement de Naples pour prendre la tête d'un escadron de Chevaliers de Malte et récupérer le tableau.

Les Chevaliers de Malte s'appelaient à l'origine les Chevaliers Hospitaliers de Terre Sainte mais changèrent leur nom lorsqu'ils reçurent en don cette île de la Méditerranée. Il s'agit d'un des derniers ordres de moines-combattants issus des croisades, survivant même à ses plus grands rivaux, les Templiers.

Dans un premier temps, l'Ordre occupait essentiellement un rôle de banque et de renforts armés pour l'Église, géérant également des hôpitaux et assurant les soins aux nécessiteux.

Mais l'Ordre a également un rôle plus secret auprès de l'Église. Les chevaliers enquêtent et combattent les menaces magiques, formant une sorte de bras armé de l'Inquisition. Là où cette institution est mandatée afin d'éclaircir un cas d'hérésie, l'Ordre de Ste Cécile renforce cette action de ses armes et de sa foi, luttant contre les forces mystiques qui pourraient se présenter. La Marie-Madeleine pourrait se ranger dans cette catégorie.



Edward Kelley (Unknown Armies)

NOTES

Personnalité : Kelley est un homme intéressant. Menteur sans scrupule et homme de bonne compagnie, il est également un alchimiste et un observateur accompli. Faire fortune est son seul but et il n'a pas réussi dans le sillage de John Dee. Il voit en l'empereur dément une chance à saisir s'il parvient à jongler intelligemment entre ce qui apporte faveurs et honneurs et ce qui le jettera en prison.

Obsession : Relever le défi, gagner au jeu de la vie.

Points de Résistance : 40

PASSIONS

Stimulus de Rage : L'échec. Kelley ne supporte pas que ses efforts n'aboutissent pas.

Stimulus de Peur : (Soi) Découvrir qu'il n'a pas plus de valeur que les centaines d'autres courtisans qu'il fréquente.

Stimulus de Grandeur : Accomplir quelque chose qui compte au cours de sa vie.

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 40 (vieillesant)

Vitesse : 65 (encore teste)

Esprit : 60 (sagece)

Ame : 60 (lié au pouvoir)

COMPÉTENCES

Corps : Athlétisme 30%, Combat de Rue 35%

Vitesse : Armes à Feu 50%, Esquive 45%

Esprit : Éducation 50%, Alchimie 40%, Remarquer 60%

Ame : Mensonges 50%, Charme 50%

Entropomancie 50%

Alchimie : Kelley sait fabriquer diverses substances semi-magiques telles le feu grégeois et le solvant universel. Il peut lancer ces potions grâce à la compétence d'Athlétisme. Le solvant universel occasionne des dégâts équivalents à ceux d'une arme à feu selon le jet obtenu en Alchimie lors de sa confection. Le feu grégeois se répand sur une zone de 3m de côté et occasionne des dégâts de contact à quiconque se trouve dans cette aire, et ce à chaque round pendant 10 rounds. Quitter la zone enflammée ne suffit pas à empêcher les dommages.

«Se soustraire aux yeux du Monde»

Nouvelle formule de sortilège pour le domaine d'Entropomancie mise au point par Kelley.

Coût : 2 charges moyennes

Effets : Ce sortilège permet effectivement au lanceur de devenir invisible, bien qu'il ne disparaisse pas réellement. Quiconque recherche le mage doit effectuer un jet de Remarque afin de l'apercevoir. En cas d'échec, il ne peut pas le voir. S'il réussit mais obtient un score inférieur au jet d'Entropomancie du lanceur, alors un événement se produit dans l'entourage de la personne qui cherche, attirant son attention ailleurs. Ainsi, le mage échappe à sa vue. Mais si ce jet de Remarque réussit est supérieur à celui du mage, alors il le voit parfaitement. Par contre, il devra recommencer son jet de compétence s'il quitte, ne serait-ce qu'un instant, celui-ci des yeux. Cet effet dure une demi-heure.

Échelle de folie

Violence	Sumatuelle	Impuissance	Solitude	Soi
4En/2Echec	6En/4Echec	2En/3Echec	4En/3Echec	2En/4Echec

Les Chevaliers de Malte (Unknown Armies)

PÈRE GIACOMMO

CHEVALIERS

L'escadron compte quatre chevaliers.

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 70
Vitesse : 50
Esprit : 40
Ame : 60

COMPÉTENCES

Corps : Athlétisme 40 %, Mêlée 60 %
Vitesse : Esquive 15 %, Tir 25 %
Esprit : Éducation 25 %, Médecine 30 %, Remarquer 30 %
Ame : Charme 15 %, Mensonge 15 %

NOTES

Les extras de combat pour les chevaliers sont " Second service, on r' met ça ! ".

Les chevaliers sont armés d'épées longues et d'arbalètes. Ils portent des armures de demi-plaques et de grands boucliers d'acier. Enfin, chacun d'eux est équipé d'une trousse de premiers secours.

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 60 (puissant)
Vitesse : 40 (lent)
Esprit : 50 (instruit)
Ame : 80 (vrai croyant)

COMPÉTENCES

Corps : Athlétisme 30 %, Fléau d'arme 30 %
Vitesse : Arbalète 20 %, Esquive 15 %
Esprit : Éducation 30 %, Credo de l'Église 50 %, Remarquer 40 %
Ame : Mensonge 15 %, Charme 50 %, Foi protectrice 40 %

Foi protectrice : Cela lui permet d'affronter les menaces surnaturelles. Un jet réussi protège contre les effets surnaturels obtenus avec un résultat au Jet de compétence inférieur à ce Jet de protection. Le père Giacomo porte une cuirasse renforcée et un fléau d'arme (dégâts +9).

Échelle de folie du Père Giacomo

Violence	Surnaturel	Impuissance	Solitude	Soi
1 En/0 Echec	6 En/1 Echec	3 En/2 Echec	2 En/0 Echec	5 En/2 Echec

Groupe de combat des Chevaliers de Malte

CHEVALIERS

PÈRE GIACOMMO

QUATRE PALADINS HUMAINS NIV.3

PRÊTRE HUMAIN NIV.6

FP 3; TAILLE M (HUMAÏDE); DV 3D10+3; PV 24; INIT +4 (DON); VD 6M; CA 19 (+7 DEMI-PLAQUES RENFORCÉES, +2 GRAND BOUCLIER D'ACIER); ATT.: MÉLÉE +7 (1D8+2 CRIT. 19-20/x2, ÉPÉE LONGUE), DISTANCE +3 (1D10 CRIT. 19-20/x2, ARBALÈTE LOURDE); ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE 1M50X1M50 / 1M50; ATT. SPÉCIALES: CHÂTIMENT DU MAL (ATT. +1, DÉGÂTS +3); RENVOI DES MORTS-VIVANTS; PARTICULARITÉS: DÉTECTION DU MAL, GRÂCE DIVINE, IMPOSITION DES MAINS (3PV/JOUR), SANTÉ DIVINE, AURA DE BRAVOURE, GUÉRISON DES MALADIES; AL LB; JS RÉF +2, VIG +5, VOL +3.

For 14, Dex 10, Con 12, INT 10, Sag 12, Cha 12

COMPÉTENCES : DÉTECTION +6, PERCEPTION AUDITIVE +6, PREMIERS SECOURS +7.

DONS : ARME DE PRÉDILECTION (ÉPÉE LONGUE), SCIENCE DE L'INITIATIVE, VIGILANCE.

L'ESCADRON DE COMBAT EST ARMÉ D'ÉPÉES LONGUES DE TRÈS BONNE FACTURE, D'ARBALÈTES LOURDES, D'ARMURES DE DEMI-PLAQUES RENFORCÉES (VOIR p42) ET DE GRANDS BOUCLIERS D'ACIER. CE SONT DES EXPERTS DU COMBAT QUI NE CRAIGNENT NULLEMENT LA MORT. CHACUN D'EUX PORTE UNE POTION DE SOINS IMPORTANTS ET UNE TROUSSE DE PREMIERS SECOURS.

FP 6; TAILLE M (HUMAÏDE); DV 6D6+12; PV 42; INIT +3 (-1 DEX, +4 DON); VD 10M; CA 14 (+5 CUIRASSE RENFORCÉE, -1 DEX); ATT.: MÉLÉE +6 (1D8+1 CRIT. X2, FLÉAU D'ARME), DISTANCE +3 (1D8 CRIT. X2, ARBALÈTE LÉGÈRE); ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE 1M50X1M50 / 1M50; ATT. SPÉCIALES: SORTS, RENVOI DES MORTS-VIVANTS; PARTICULARITÉS: CAPE DE RÉSISTANCE +1; AL LB; JS RÉF +2, VIG +8, VOL +9. For 13, Dex 8, Con 14, INT 10, Sag 16, Cha 12

COMPÉTENCES : CONNAISSANCES (RELIGION) +9, CONNAISSANCES (MYSTÈRES) +9.

DONS : ÉCRITURE DE PARCHEMINS, MAGIE DE GUERRE, PRÉPARATION DE POTIONS, SCIENCE DE L'INITIATIVE.

LE PÈRE GIACOMMO N'AIME PAS SE BATTRE, MAIS NE CRANT PAS DE LE FAIRE SI NÉCESSAIRE. IL UTILISE SES SORTS, PARCHEMINS ET POTIONS AU MIEUX ET NE SE BAT AU CORPS À CORPS QU'EN DERNIER RECOURS.

PARCHEMINS : PROTECTION CONTRE LES ÉNERGIES DESTRUCTRICES, 3 SOINS LÉGERS, 5 SOINS IMPORTANTS, SILENCE

POTIONS : BRUME DE DISSIMULATION, LÉVITATION, VOL

SORTS (5/4+1/4+1/3+1) DOMAINES DU BIEN ET DE LA LOI.

NIV.0 : ASSISTANCE DIVINE, DÉTECTION DE LA MAGIE, LECTURE DE LA MAGIE, LUMIÈRE, RÉSISTANCE.

NIV.1 : ANATHÈME, BÉNÉDICTION, MALÉDICTION DE L'EAU, PROTECTION CONTRE LE MAL.

NIV.2 : AIDE, ENDURANCE, FORCE DE TAUREAU, IMMOBILISATION DE PERSONNE.

NIV.3 : CERCLE MAGIQUE CONTRE LE MAL, DISSIPATION DE LA MAGIE, LOCALISATION D'OBJET, PANOPÉE MAGIQUE.

Michael Van Der Meer

C D20

EXPERT HUMAIN NIV.5

FP 4; TAILLE M (HUMANOÏDE); DV 5D6; PV 19; INIT +1 (DEX); VD 10M; CA 13 (+2 CUIR, +1 DEX); ATT: MÊLÉE +3 (ID4 CRIT. 19-20/X2, DAGUE); DISTANCE +4 (2D6 CRIT. X3, PISTOLET); ESPACE OCUPÉ/ALLONGE 1M50X1M50 / 1M50; AL N: JS REF +2, VIG +1, Vol +5.

FOR 10, DEX 12, CON 10, INT 17, SAG 12, CHA 10

COMPÉTENCES : ARTISANAT (ARMURERIE, ARMES À FEU) +11, ARTISANAT (HORLOGERIE) +11, CONNAISSANCES (INGÉNÉRIE) +11, CONNAISSANCES (HISTOIRE) +11, DÉTECTION +7, ESTIMATION +11, FOUILLE +7, MÉCHANOMANCIE +8, PERCEPTION AUDITIVE +7.

DONS : MANIÈREMENT DES ARMES EXOTIQUES (PISTOLETS À MÈCHE), MÉCHANOMANCIE, VIGILANCE.

MICHAEL DÉTESTE SE BATTRE, MAIS LORSQUE LE BESOIN S'EN FAIT SENTIR, IL ENFILE UN HARNAIS AUTOMATIQUE QU'IL A CONSTRUIT. CELUI-CI DISPOSE DE TROIS PISTOLETS CHARGÉS, FIXÉS À SON ARMATURE SURGISSANT AU-DESSUS DE LA TÊTE DE MICHAEL. IL N'A PLUS QU'À S'EN SAISIR ET FAIRE FEU. UNE FOIS QU'UN TIR A ÉTÉ EFFECTUÉ, LE SYSTÈME RAMÈNE L'ARME EN ARRIÈRE ET LA RECHARGE, PUIS REMET LE PISTOLET EN POSITION. PRÊT À SERVIR. CELA PERMET À MICHAEL DE TIRER À CHAQUE ROUND DE COMBAT. LES RÉSERVES DU HARNAIS PERMETTENT VINGT TIRES D'AFFILÉE. LORSQU'IL NE S'ÉQUIPE PAS AINSI, CE GADGET REPREND SA PLACE DANS SON SAC À DOS.

MICHAEL POSSÈDE ÉGALEMENT UNE DAGUE ET UNE ARMURE DE CUIR.

Unknown Armies

PERSONNALITÉ : (Sagittaire) Michael représente le pragmatisme ultime. Il fait tout ce qui est en son pouvoir afin de réussir dans ses entreprises.

OBSESSION : découvrir un mécanisme perpétuel pour l'Horloge de la Cité et donc, sauver le monde.

Points de Résistance : 50

PASSIONS

Stimulus de Rage : Tout ce qui menace Prague. Il prend ces choses très au sérieux.

Stimulus de Peur : (Surnaturel) La magie non scientifique, à l'opposé de la Méchanomancie.

Stimulus de Grandeur : Sauver le monde.

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 50 (résistant)

Vitesse : 60 (prudent)

Esprit : 80 (brillant)

Ame : 60 (obsédé par un grand but)

COMPÉTENCES

Corps : Athlétisme 20% Lutte 20%

Vitesse : Armes à Feu 50% Esquive 50%

Esprit : Éducation 60% Fabrication d'armes à poudre 65% Horlogerie 60% Ingénierie 50%

Ame : Mensonge 15% Charme 15% Méchanomancie 55%

NOTES

Michael déteste se battre, mais lorsque le besoin s'en fait sentir, il enfile un harnais automate qu'il a construit. Celui-ci dispose de trois pistolets chargés, fixés à son armature surgissant au-dessus de la tête de Michael. Il n'a plus qu'à s'en saisir et faire feu. Une fois qu'un tir a été effectué, le système ramène l'arme en arrière et la recharge, puis remet le pistolet en position, prêt à servir. Cela permet à Michael de tirer à chaque round de combat. Les réserves du harnais permettent vingt tirs d'affilée. Lorsqu'il ne s'équipe pas ainsi, ce gadget reprend sa place dans son sac à dos.

Michael possède également une dague et une armure de cuir.

Échelle de Folie

Violence	Surnaturel	Impuissance	Solitude	Sol
2En/1Echec	4En/1Echec	3En/0Echec	2En/1Echec	4En/1Echec

L'Ordre de Héro d'Alexandrie

Héro d'Alexandrie était un inventeur des âges anciens qui créa des merveilles comme le trône ascensionnel de l'empereur byzantin ou des portes à ouverture automatique. Il a été choisi par le cabale des Méchanomanciens, alors à Prague comme leur saint patron (voir pXXX pour les règles de Méchanomancie adaptées au système D20). Aujourd'hui, ils s'affairent autour de l'Horloge de la Cité afin de trouver un moyen d'empêcher la malédiction d'Hanus de Ruze de s'accomplir.

L'Ordre pense que le tableau pourrait leur servir dans les modifications qu'ils veulent apporter à l'Horloge. Celles-ci devraient permettre de transformer le mécanisme compliqué en une machine à mouvement perpétuel, sauvant ainsi le monde de l'Apocalypse.

Le rabbin Loew

Le rabbin est le leader de facto de la communauté juive de Prague. Non seulement il dispose d'une écoute attentive de la part de l'empereur, mais il contrôle également le golem d'argile nommé Ein Sof qui protège son peuple. Loew prend le rôle d'avocat et de protecteur très au sérieux et se dressera face à toute menace potentielle qui pourrait s'abattre contre sa communauté. La montée d'un sentiment antisémite dans la cité le préoccupe fortement et il sait que le moindre événement malheureux pourrait tourner la colère de la populace contre les juifs. Il observe la lutte mystique qui s'approprie à être livrée avec une grande attention.

Le rabbin se montre très protecteur avec Rudolf, voyant dans sa folie une marque du contact divin. Si l'empereur pense que la folie doit être cachée et conservée au secret, cela suffit pour lui. Loew ne s'implique pas directement dans ce conflit, mais envoie Ein Sof accomplir ses ordres.

Ein Sof

C D20

TRÈS GRAND GOLEM

FP 10; TAILLE G (HUMANOÏDE); DV 11D10; PV 110; INIT -1 (DEX); VD 6M (NE PEUT PAS COURIR); CA 22 (-1 TAILLE, +14 NATURELLE, -1 DEX); ATT: MÊLÉE 2 (ATTUQUES À MAINS NUES +14 (2D10+7 CRIT. X2); ESPACE OCUPÉ/ALLONGE 1M50X1M50 / 3M; ATT. SPÉCIALES : FOLIE DÉVASTATRICE, BLESSURES DURABLES; PARTICULARITÉS : CRÉATURE ARTIFICIELLE, IMMUNITÉ CONTRE LA MAGIE, RÉDUCTION DES DÉGÂTS 20/+1, IMMUNITÉ CONTRE LES ATTAQUES TRANCHANTES ET PERFORANTES, RAPIDITÉ: AL N: JS REF +2 VIG +3, Vol +3.

FOR 25, DEX 9, CON -, INT -, SAG 11, CHA 1

CRÉATURE ARTIFICIELLE : IMMUNITÉ CONTRE LE POISON, LES MALADIES, LES ATTAQUES MENTALES, LES COUPS CRITIQUES, LES DÉGÂTS TEMPORAIRES, L'AFFAIBLISSEMENT (TEMPORAIRE OU PERMANENT) DES CARACTÉRISTIQUES, L'ABSORPTION D'ÉNERGIE ET LA MORT PAR DÉGÂTS EXCESSIFS.

FOLIE DÉVASTATRICE (EXT) : LORSQUE EIN SOF ENGAGE UN COMBAT, IL EXISTE UNE CHANCE CUMULATIVE DE 1% PAR ROUND QUE SON ESPRIT ÉLÉMENTAIRE SE LIBÈRE ET QU'IL DEVIENNE FOU FURIEUX. N'ÉTANT PLUS SOUS CONTRÔLE, IL COMMENCE ALORS À RAVAGER TOUT CE QUI L'ENTOURE, ATTAQUE LA PREMIÈRE CRÉATURE VIVANTE QUI PASSE À SA PORTÉE OU DÉTRUIT LES OBJETS PROCHES PLUS PETITS QUE LUI SI AUCUNE VICTIME POTENTIELLE N'EST PRÉSENTE ALÉATOIREMENT. PUIS IL SE DÉPLACE LENTEMENT SEMANT UN CHAMP DE RUINES DERRIÈRE LUI. UNE FOIS FOU FURIEUX, ON NE CONNAÎT AUCUNE MÉTHODE POUR REPRENDRE LE CONTRÔLE DU GOLEM.

BLESSURES DURABLES (EXT) : LES DÉGÂTS CAUSÉS PAR EIN SOF NE GUÉRISSENT PAS NATURELLEMENT. SEUL UN SORT DE SOINS DU 6^e NIVEAU OU PLUS PEUT SOIGNER CES BLESSURES.

IMMUNISÉ CONTRE LES ARMES PERFORANTES ET TRANCHANTES (EXT) : LES ARMES DE CE TYPE, MÊME ENCHANTEES, NE CAUSENT AUCUN DÉGÂT AU GOLEM D'ARGILE.

IMMUNITÉ CONTRE LA MAGIE (EXT) : LES GOLEMS D'ARGILE SONT IMMUNISÉS À TOUS LES SORTS ET EFFETS MAGIQUES OU SURNATURELS SAUF LES SUIVANTS:

GLISSEMENT DE TERRAIN REPOUSSE LE GOLEM DE 40M ET LUI OCCASIONNE 3D12 POINTS DE DÉGÂTS. DÉSINTÉGRATION RALENTIT LE GOLEM (COMME UN SORT DE LENTEUR) POUR 1D6 ROUNDS ET CAUSE 1D12 POINTS DE DÉGÂTS.

TREMBLEMENT DE TERRE, LANCÉ DIRECTEMENT SUR LE GOLEM, L'IMMOBILISE POUR UN ROUND ET LUI CAUSE 5D10 POINTS DE DÉGÂTS.

LE GOLEM NE DISPOSE D'AUCUN JET DE SAUVEGARDE CONTRE CES EFFETS.

RAPIDITÉ (SUR) : UNE FOIS ENGAGÉ AU COMBAT PENDANT AU MOINS UN ROUND, LE GOLEM D'ARGILE PEUT LANCER SUR LUI-MÊME UN EFFET DE RAPIDITÉ UNE FOIS PAR JOUR COMME ACTION LIBRE. CET EFFET DURE TROIS ROUNDS ET SINON POSSÈDE TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES DU SORT DU MÊME NOM.

EIN SOF EST UNE CRÉATURE CRÉÉE PAR LE RABBIN LOEW ET RESTE ENTièrement SOUS SON CONTRÔLE.

UNKNOWN ARMIES

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 150

Vitesse : 50

Esprit : 40

Ame : 0

NOTES

Ein Sof appartient au Rabbin Loew et se trouve entièrement sous son contrôle.

Les Rostriens

Héritiers mystiques des Templiers, c'est du moins ce qu'ils prétendent, les Rostriens ont étendu leur influence dans toute l'Europe et poursuivent les recherches de connaissances ésotériques entreprises par leurs prédécesseurs. Ils sont en quête de la moindre parcelle de savoir magique et l'incorporent à leurs vastes connaissances en ce domaine. Bien qu'ils ne disposent pas ouvertement d'un grand pouvoir, les Rostriens sont très influents dans le monde occulte et les conspirations ésotériques en cours. Ils ne craignent nullement de s'engager dans une bataille magique. Beaucoup d'entre eux sont les Avatars de divers Archétypes (voir p43 pour les règles concernant les Avatars pour le système D20) et quelques-uns sont même magiciens.

Ils supposent que la Marie-Madeleine est un exemple parfait d'art alchimique, si bien que le simple fait de la peindre aurait transformé et amené Le Caravage plus près de la perfection. Les Rostriens veulent récupérer et étudier l'œuvre, espérant y découvrir les secrets qu'elle renferme. Étienne Villeneuve est le Rostrien de plus haut rang sur place. Il est également un Avatar du Pèlerin et a reçu pour mission de s'occuper de cette affaire.

Son but est d'examiner les restes d'une Ascension afin d'y découvrir tous les secrets qu'elle peut renfermer. Il a déjà raté une opportunité lors de l'invasion ottomane de 1571 lorsque l'Ascension d'un Vrai Roi à Venise fit basculer la bataille mystique à cette époque (et créa de surcroît une bière noire et puissante). Cette fois, il ne ratera pas l'occasion.

Zuckerbasti

Zuckerbasti s'est auto-proclamé roi des voleurs dans le district du château. Il retire de cette position non-officielle un pouvoir bien réel. Bien que lui-même ne s'intéresse pas directement à la Marie-Madeleine, il loue les services de certains de ses agents aux Rostriens comme à l'Ordre de Hero d'Alexandrie afin d'accomplir leurs basses besognes.

Chaque groupe de mercenaires fera tout son possible pour éviter d'affronter l'autre partie de ses collègues, mais ils recevront aussi un bonus s'ils parviennent à récupérer la toile pour leur patron du moment. Zuckerbasti est donc bien conscient que les deux groupes risquent à tout moment d'entrer en conflit. Ainsi va la vie.

Les Hommes de Zuckerbasti

D20

ROUBLARDS HUMAINS NIV.2

FP 2; TAILLE M (HUMANOÏDE); DV: 2D6+2; PV 11; INIT +6 (+2 DEX, +4 DON); VD 10M; CA 15 (+2 DEX, +3 CUIR CLOUTÉ); ATT.: MÊLÉE +3 (1D6+1 CRIT. 18-20/X2, RAPIÈRE); DISTANCE +5 (1D6+1 CRIT. X3, ARC COURT COMPOSITE); ESPACE OCCUPÉ/ALONGE 1m50x1m50 / 1m50; ATT. SPÉCIALES : ATTAQUE SOURNOISE (+1D6); PARTICULARITÉS: ESQUIVE TOTALE; AL NM; JS RÉF +5, VIG +1, VOL +0.

FOR 12, DEX 15, CON 13, INT 14, SAG 10, CHA 8

COMPÉTENCES : DÉPLACEMENT SILENCIEUX +7, DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE +9, DÉTECTION +5, DISCRETION +7, ÉQUILIBRE +7, ESCALADE +5, ESTIMATION +7, FOUILLE +7, PERCEPTION AUDITIVE +5, SAUT +5.

DONS : ESQUIVE, SCIENCE DE L'INITIATIVE.

LES ROUBLARDS TENTENT EN GÉNÉRAL D'ATTAQUER LEUR VICTIME PAR SURPRISE, EN SE CACHANT SUR UN TOIT OU DANS UN COIN D'OMBRE. ILS VEULENT JUSTE PARVENIR À S'ÉCHAPPER AVEC LE TABLEAU. CHAQUE GROUPE COMPTE SIX AGENTS. CHACUN D'EUX EM- PORTE AVEC LUI UNE RAPIÈRE D'EXCELLENTE QUALITÉ ET UN PUISSANT ARC COURT COMPOSITE ÉGALEMENT OUVRAGÉ, PLUS UN CARQUOIS CONTENANT 20 FLÈCHES DE MÊME QUALITÉ. ILS PORTENT ÉGALEMENT DES ARMURES DE CUIR CLOUTÉ D'EXCELLENTE QUALITÉ.

POTIONS : DÉPLACEMENT FURTIF, DISCRETION INSTINCTIVE, NEUTRALISATION DU POISON, 2 PÂTES D'ARAIGNÉE, 6 SOINS LÉGERS, VISION DANS LE NOIR.

Unknown Armies

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 50
Vitesse : 60
Esprit : 40
Âme : 20

COMPÉTENCES

Corps : Athlétisme 50%, Escrime 40%
Vitesse : Arbalète 50%, Esquive 45%
Esprit : Éducation 15%, Remarque 35%
Âme : Mensonge 20%, Charme 20%

NOTES

Les roubleards tentent en général d'attaquer leur victime par surprise, en se cachant sur un toit ou dans un coin d'ombre. Ils veulent juste parvenir à s'échapper avec le tableau. Chaque groupe compte six agents. Chacun d'eux emporte avec lui une rapière, une arbalète et un carquois rempli de carreaux.

Étienne Villeneuve

UNKNOWN ARMIES

D20

EXPERT HUMAIN NIV.9

FP 8; TAILLE M (HUMANOÏDE); DV 9D6; PV 30; INIT +6 (+2 DEX, +4 DON); VD 10M; CA 12 (+2 DEX); ATT.: MÊLÉE +9/+4 (1D6 CRIT. 18-20/X2, RAPIÈRE); DISTANCE +8/+3 (2D6 CRIT. X3, PISTOLET); ESPACE OCCUPÉ/ALONGE 1m50x1m50 / 1m50; PARTICULARITÉS: DONS DE L'AVATAR; AL CB; JS RÉF +5, VIG +3, JS VOL +7.

FOR 10, DEX 15, CON 11, INT 16, SAG 13, CHA 12

COMPÉTENCES : ALCHEMIE +15, AVATAR : LE PÉLERIN +12, CONNAISSANCES (HISTOIRE) +15, CONNAISSANCES (MYSTÈRES) +15, CONNAISSANCES (RELIGION) +15, CONNAISSANCES (SECRETS ROSTRIENS) +15, DÉTECTION +5, FOUILLE +7, PERCEPTION AUDITIVE +5, PSYCHOLOGIE +13, RENSEIGNEMENTS +14.

DONS : BOTTE SECRÈTE (RAPIÈRE), ESQUIVE MANIÈREMENT DES ARMES COURANTES (RAPIÈRE), MANIÈREMENT DES ARMES EXOTIQUES (PISTOLETS À MÊCHE), SCIENCE DE L'INITIATIVE.

ÉTIENNE VILLENEUVE ÉTUDIE LES ARTS MYSTIQUES ET EST UN AVATAR DU PÉLERIN. IL SE MONTRE CAPABLE DE MENTIR, TRICHER OU MÊME VOLER TANT QU'IL LUI PERMET DE POURSUIVRE SON ASCENSION DANS CETTE VOIE. EN SITUATION DE COMBAT, IL UTILISE SA RAPIÈRE, UNE ARME DE TRÈS BONNE QUALITÉ, ET DEUX PISTOLETS À POUDDRE.

PREMIER AVANTAGE DU PÉLERIN (EXT) : ÉTIENNE A POUR BUT D'OBTENIR LA MARIE-MADELEINE. IL A CHOISI POUR CELA LA COMPÉTENCE " RENSEIGNEMENTS ". LE BONUS REÇU EST DÉJÀ COMPRIS DANS LE SCORE INDICÉ CI-DESSUS.

SECOND AVANTAGE DU PÉLERIN (SUR) : ÉTIENNE PEUT PARCOURIR ENVIRON 4000 KILOMÈTRES EN UNE SEULE JOURNÉE, QUE CE SOIT À PIED, EN CALÈCHE, EN BÂTEAU, À CHEVAL, ETC. LA JOURNÉE PASSE DE MANIÈRE CONFUSE POUR LUI, MAIS À LA FIN DE CETTE EXPÉRIENCE, IL A ATTEINT SA DESTINATION.

PERSONNALITÉ : Étienne est véritablement curieux par nature. Il aime cette recherche de connaissances dans laquelle il est engagé. Il adore fouiner dans les choses du passé afin d'en faire surgir un nouveau savoir. Une fois un tel défi relevé, il doit aussitôt passer à un autre. Mais au cours de sa quête, il en est totalement obnubilé.

Obsession : apprendre, découvrir de nouvelles connaissances, enfin tout savoir.

Points de Résistance : 50

PASSIONS

Stimulus de Rage : Assister à la destruction d'un quelconque savoir.

Stimulus de Peur : (Soi) Se trouver confronté à une énigme qu'il ne pourrait résoudre.

Stimulus de Grandeur : Améliorer les connaissances sur le monde pour le bien de tous.

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 50 (moyennement bâti)
Vitesse : 70 (agile)
Esprit : 80 (véritable génie)
Âme : 60 (recherche la vérité)

COMPÉTENCES

Corps : Athlétisme 30% Escrime 40%
Vitesse : Armes à Feu 50% Esquive 45%
Esprit : Éducation 60% Connaissances Ésotériques 60% Découvrir les Secrets 40%, Remarque 60%
Âme : Mensonge 30% Charme 40% Avatar : le Pélerin 55%

NOTES

Étienne a choisi de retrouver la Marie-Madeleine pour but de son pèlerinage. Il s'appuie pour cela sur la compétence "Découvrir les Secrets". Étienne peut réaliser un Flip-Flap sur n'importe quel jet de cette compétence.

Lorsqu'il se retrouve en situation de danger, Étienne utilise sa rapière et deux pistolets.

Échelle de Folie

Violence	Surmaturel	Impuissance	Solitude	Soi
2En/1Ec	1En/1Ec	0En/1Ec	1En/0Ec	5En/2Ec

Rudolf perçoit très bien ce que représente l'Ascension de Marie-Madeleine et la raison pour laquelle la toile est si importante. Il comprend même le pouvoir qui s'en dégage et comment en exploiter les effets. Il a eu une intuition de l'existence du Clergé Invisible et sait que cette connaissance est bien plus que la syphilis responsable de sa démen-
 ce. Il en a tiré une vision erronée de l'après-vie. L'empereur suppose que seuls les Archétypes survivent au delà de la mort et se croit donc destiné à brûler en Enfer, qui, selon les doctrines traditionnelles, serait l'absence totale de la présence divine. Ces pensées envahissent de plus en plus son esprit malade.

Il n'a aucune envie de se séparer du moindre objet de pouvoir qu'il a pu acquérir, voyant en ceux-ci les éléments nécessaires pour lui permettre d'entrer en contact avec le Clergé Invisible. Il pense qu'il doit établir ce contact afin de sauver son âme. Cela implique qu'il prenne très au sérieux le vol de la Marie-Madeleine et que l'idée de la récupérer l'obsède totalement.

Rudolf pourrait apprendre à la plupart des cabales qui infestent Prague nombre de secrets sur la nature réelle de l'univers, le vrai pouvoir de la magie et le sens de la vie. Il a vainement essayé, mais seul le rabbin Loew semble avoir prêté attention à ses discours. Il s'est rendu compte que, parmi les ennemis que lui a apportés la folie, son manque de crédibilité n'était pas le moindre.

Nous ne vous fournissons pas les caractéristiques de Rudolf. Il ne prend pas part directement à cette aventure. Si vous pensez que vos joueurs risquent d'envoyer d'assassiner l'empereur du Saint Empire Romain, bon courage et à vous de gérer ça.

AU CŒUR DU MONDE SOUTERRAIN

Les personnages ont glané de nombreuses rumeurs dans Prague faisant état des trésors cachés par l'empereur dans le Cabinet des Merveilles. Ils ont dû également entendre parler d'une ou deux des sociétés secrètes qui tentent de mettre la main sur la toile. La personne qui les engagera dans cette quête dépend de la nature du groupe et des intentions du MJ.

Un groupe aux accointances religieuses travaillera pour les Chevaliers de Malte, eux-mêmes manipulés par l'Ordre de Ste Cécile. Les personnages pourront entrer en contact avec eux par l'intermédiaire de l'Eglise (discrettement si possible) ou en se rendant au quartier général de l'Ordre dans la Tour Judith. Les Chevaliers de Malte étant des banquiers, (en plus de leur vocation de guerrier et de soigneur) ils proposent une somme rondelette pour ce travail. Mais surtout, les puissants chevaliers et l'Ordre secret qui se cache derrière seront bien conscients de devoir une faveur importante aux PJ. Le Père Giacomo discutera avec plaisir des termes d'un tel contrat dans l'enceinte sécurisée de la Tour Judith.

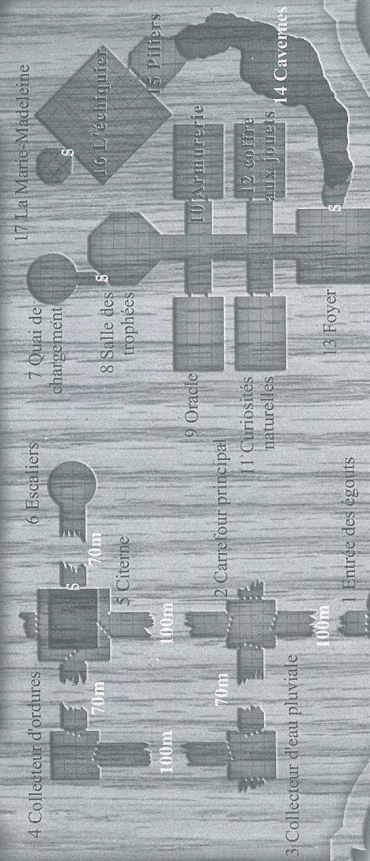
Si le groupe possède la réputation de savoir retrouver les choses disparues, l'Ordre de Hero d'Alexandrie, par l'intermédiaire de son agent Michael Van der Meer, sera très désireux de louer leurs services. Il déclare vouloir mettre la toile en sécurité afin de protéger Prague de la malédiction de Hanus de Ruze. Michael offrira non seulement une forte somme d'argent aux personnages, mais également de petites merveilles d'horlogerie très particulières. Enfin, des PJ intéressés par cet aspect des choses pourraient grâce à lui s'initier à la Méchanomancie. L'histoire de l'Horloge est bien connue dans la cité, et celle concernant l'Ordre de Hero d'Alexandrie et les buts qu'il poursuit pas trop difficile à découvrir. Van der Meer se montre très ouvert à toute proposition visant à lui permettre de s'emparer du tableau. On peut facilement le trouver durant la journée dans son atelier situé dans la Tour de l'Armurier.

Des personnages plus mystiques rencontreront les Rosicruciens. Ceux-ci proposeront aux PJ de les accepter au sein de leur société secrète en échange de la toile. Cela leur donnerait alors accès à un vaste réseau d'érudits mystiques et de nombreux contacts sur tout le continent. Autre cas de figure, les Rosicruciens peuvent payer très cher les services des personnages, mais ils préfèrent toutefois la première solution. Le Clergé Invisible n'est pas si invisible à cette époque, et ils trouveront Étienne sans trop d'efforts. Il passe ses journées sur la colline de Petrin à disperser les énergies magiques qui s'y trouvent. Il écoutera avec attention les propositions des PJ.

UN JET DE RENSEIGNEMENT (DD 20) PERMETTRA DE DÉCOUVRIR COMMENT RENCONTRER CES DIFFÉRENTES FAC-TIONS.

Les personnages disposant de compétences facilitant les contacts ou la communication trouveront assez vite, grâce à un jet de dé réussi, où rencontrer ces différentes factions. En cas d'échec, ils peuvent tenter un jet d'Esprit (résultat minimum 30) afin de savoir comment trouver le groupe recherché.

Les égouts et le Cabinet des Merveilles



Choisissez la faction la plus appropriée et laissez les joueurs tenter de la retrouver. Ils se montreront au premier abord intéressés par l'offre des PJ et accepteront de les rencontrer plus avant afin de discuter des détails d'une collaboration possible.

Sub Rosa

Les personnages rencontrent leur employeur dans la salle privée d'une des tavernes de Prague. Ils auront à faire à un intermédiaire, mais deux autres agents se tiennent à l'extérieur de l'établissement afin de surveiller les allées et venues. Malgré ces précautions, la plupart des autres factions ont eu vent de cette entrevue soit par la rumeur, soit grâce à des moyens occultes. Ils ne tenteront pas de faire échouer cette rencontre, préférant laisser faire le groupe, le suivre et récolter enfin les fruits de leurs recherches.

Les négociations se déroulent simplement. L'employeur fournit un itinéraire secret pour atteindre le Cabinet des Merveilles (grâce à la langue bien pendue de Thomas Morrow). Les personnages ramènent le tableau et le lui remettent avant que les gardes impériaux ne remontent leur trace. Ils peuvent s'emparer de tout autre objet qu'ils trouveraient sur place en paiement, plus tout ce qu'ils pourront soutirer à leur employeur. Reportez-vous à la section précédente afin de faire le point sur ce que chacune des factions a à offrir.

Gardez à l'esprit que toutes comprennent que les probabilités de s'emparer de la toile diminuent à chaque instant. Dans moins d'une semaine, Rudolf sera au courant de la trahison de Morrow et prendra les mesures nécessaires afin de mettre son trésor à l'abri. Le temps imparti aux PJ pour accomplir leur tâche est compté.

Une fois que le groupe quitte la taverne, il sera suivi de façon sporadique par l'une ou l'autre des factions concurrentes. Si les Rosicruciens travaillent pour les Chevaliers de Malte, les Rosicruciens se lancent sur leurs traces. S'ils tentent de dérober le tableau pour une autre faction, alors

ce sont ces mêmes Chevaliers de Malte qui gardent un œil sur eux. Une action entreprise pour les Rosicruciens attirera également l'attention de l'Ordre de Hero d'Alexandrie, et vice versa. Et quel que soit le camp que rejoignent les PJ, Edward Kelley s'intéressera à eux.

L'Ordre de Hero et les Rosicruciens n'agissent pas directement mais préfèrent louer les services de Zuckerbastl, le roi des voleurs de Prague. Le malandrin lancera quelques-uns de ses meilleurs hommes sur la piste des personnages, même si cela signifie que les deux groupes de mercenaires doivent s'affronter à un moment ou un autre.

LES PERSONNAGES PEUVENT EFFECTUER UN JET DE DÉTECTION (DD 20) AFIN DE REPÉRER LES GROUPES QUI LES SUIVENT. CEUX-CI TENTERONT D'ÉVITER À TOUT PRIX UNE CONFRONTATION AVEC LES PJ.

Les personnages peuvent effectuer un jet de Remarque afin de repérer les groupes qui les suivent. Ceux-ci tenteront à tout prix d'éviter une confrontation avec les PJ.

Les Chevaliers de Malte et les voleurs au service de l'Ordre de Hero d'Alexandrie suivent les personnages jusqu'à dans le Cabinet des Merveilles, attendant le meilleur moment pour passer à l'action.

Via Cloaca

Envisager d'assailir de front le palais est une pure folie. Les gardes sont nombreux, vigilants et très bien entraînés. Afin de découvrir où était cachée la toile, les employeurs des personnages ont payé Thomas Morrow, celui-là même qui avait d'abord vendu le tableau à Rudolf. Il l'a livré au Cabinet des Merveilles en passant par l'entrée des égouts. Puis il a vendu cette information contre une somme conséquente et le plaisir de prendre une revanche certaine contre l'empereur et son manque de considération affichée envers lui.

Le Cabinet des Merveilles dispose d'une entrée secrète fa-
cilitant le transit d'objets qui pourraient susciter des ques-
tions embarrassantes s'ils franchissaient la porte principale
du palais. Ce portail est accessible par les égouts, mais
seulement quelques minutes toutes les nuits, aux alentours
de minuit. Grâce à des instructions correctes et une bonne
idée des directions à suivre, un groupe discret pourra ainsi
rejoindre sans être vu le sein du Cabinet des Merveilles.

Note sur la seconde édition d'Unknown Armies.
La seconde édition américaine d'Unknown Armies, et
donc l'édition française, remplace les termes "OACOWA"
et "BOHICA" par "Réussite critique" et "Echec critique".
Ce scénario suit cette terminologie.

Les égouts

Les égouts courent sous toute la cité pour finalement se
jeter dans le fleuve. De nombreux réseaux souterrains
croisent le système d'égouts, en particulier des catacombes
sous les différentes églises de la ville, des caves abandon-
nées et plusieurs passages secrets qui relient divers bâti-
ments. La piste qui mène au Cabinet des Merveilles rentre
dans cette dernière catégorie et n'est que faiblement gar-
dée. Rudolf compte plus sur le fait qu'elle soit secrète pour
en assurer la sécurité.

Le chemin indiqué par Morrow conduit depuis une bouche
dominant sur le fleuve à une citerne souterraine où est dissi-
mulée l'entrée secrète du Cabinet des Merveilles. La plus
grande partie de la journée, la citerne est remplie d'eau,
mais un mécanisme spécial caché en son sein vidange
cette salle toutes les nuits à partir de minuit. La porte se-
crète devient alors accessible pendant environ cinq mi-
nutes. Quiconque souhaite utiliser ce passage devra se
tenir prêt à cette heure afin de profiter de ce créneau ou re-
noncer.

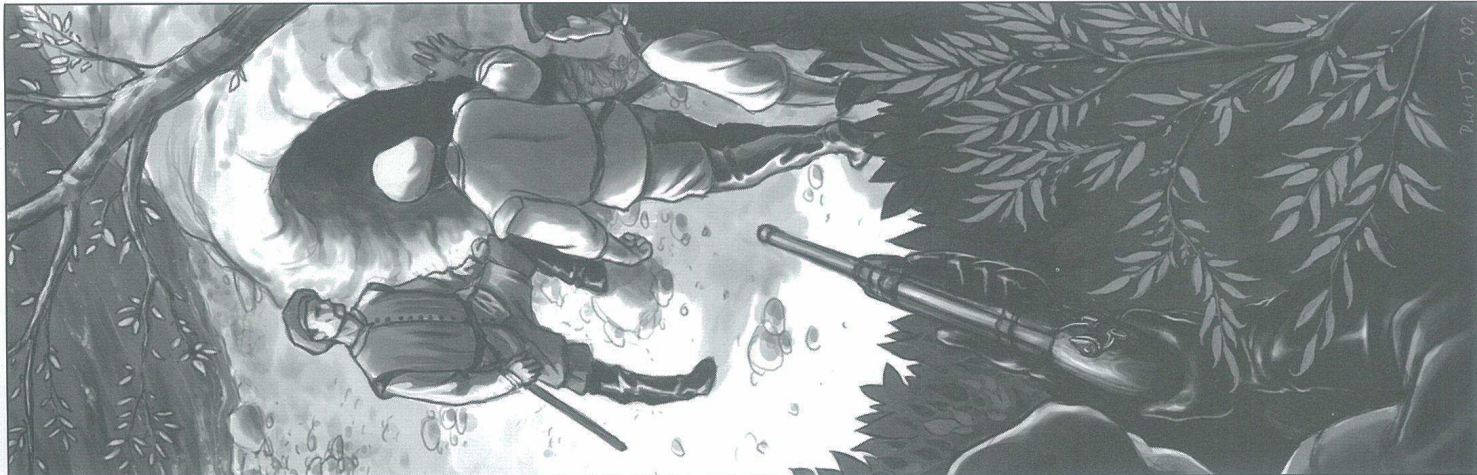
Les tunnels semi-circulaires du réseau d'égouts mesurent 3
mètres dans leur plus grande largeur. Le plafond se situe à
peine à 1m50 au-dessus du sol bien que, au niveau des
carrefours, cette hauteur monte à 2m50. Une ornière large
de 30cm court sur le sol au milieu des tunnels, drainant
l'eau vers le fleuve. Les murs du réseau sont bâtis en
briques grossières, d'un brun rouge, le sol étant pavé de
briques plus larges mais de la même matière, posées en
une légère pente descendante vers l'ornière centrale.

Il n'y a aucune source de lumière dans les tunnels. Le
groupe doit emporter lanternes, torches ou chandelles afin
d'éclairer sa progression. Comme ils avancent dans ces té-
nébreux, les personnages remarquent de loin en loin les re-
flets des lumières qui brillent dans les yeux de hordes de
rats qui se tiennent prudemment à la limite du cercle
éclairé.

Des portails aux barreaux de fer bloquent les passages au
niveau des carrefours. Tous sont verrouillés et particu-
lièrement résistants.

Ouvrir les serrures des portails représente un DD
de 25. Tordre les barreaux nécessite un jet de Force
contre un DD de 30.

Afin de crocheter les serrures, les personnages devront
réussir un jet de compétence approprié, mais avec un
malus de -10%. Sans talent adéquat, il faut alors réussir
un jet de Vitesse, -10% et avec un résultat minimum de 30.



Tordre les barreaux est un véritable défi. Si un personnage
possède une compétence relative à cette action ("Tour de
force", par exemple), il peut tenter un jet normal. Dans le cas contraire, il faut avoir un score de Corps d'au
moins 50, et effectuer son jet avec un malus de -30%.

Les sons se répètent étrangement dans les égouts, por-
tant le moindre bruit à plusieurs centaines de mètres. Mais
ils restent indistincts et il est difficile de déterminer la di-
rection de leur provenance. Les personnages entendront
peut-être ainsi des pas se rapprocher depuis plusieurs tun-
nels différents, ou des murmures derrière eux, mais ils ne
seront jamais sûrs de la provenance exacte de ces sons.

LES JETS DE PERCEPTION AUDITIVE PERMETTANT D'EN-
TENDRE UN BRUIT BÉNÉFICIENT D'UN BONUS DE +4, MAIS
CEUX EFFECTUÉS AFIN D'EN LOCALISER LA PROVENANCE
SOUFFRONT D'UN MALUS DE -4.

Les jets de Remarque permettant d'entendre un bruit
bénéficient d'un bonus de +20%, mais ceux effectués afin
d'en localiser la provenance souffrent d'un malus de -
20%.

1 L'entrée des égouts

Une fois devant la grille de fer qui barre cette entrée, les
personnages ont de l'eau jusqu'aux genoux. La serrure qui
verrouille cette entrée est neuve et de bonne qualité (voir
ci-dessus ses caractéristiques). Un seul garde surveille ce
passage, dissimulé un peu au-dessus, dans les ombres de
la rive. Il se protège du froid nocturne sous un lourd man-
teau qui le rend également plus difficile à remarquer. Il a
une vue dégagée sur cette portion du fleuve et l'entrée se-
crète. Il reste immobile et vigilant, aussi discret que pos-
sible. Un groupe d'autres gardes fluviaux patrouille dans
les environs et accourt au premier coup de feu.

Si on lui en laisse l'opportunité, le garde donne d'abord
l'alerte, ce qui provoque l'arrivée de cette patrouille en
2D10 rounds. Des coups de feu font parfaitement l'affaire.
Persuader ce garde de laisser passer les PJ sans recourir à
la magie est pratiquement impossible. Ce poste corres-
pond déjà à une punition et manquer à son devoir ici en-
traînera pour lui des conséquences encore plus fâcheuses.

Le Garde de la Rivière

C D20 (ND 3)

Unknown Armies

GUERRIER HUMAIN NIV.4

Caractéristiques

Corps : 60
Vitesse : 50
Esprit : 40
Ame : 40

FP 3; Taille M (Humanoïde); DV: 4D8+8; PV 26;
INIT +1 (DEX); VD 6M; CA 16 (+1 DEX, +5 CUI-
RASSE); ATT: MÈLE +8 (1D6+3 CRIT, 18-20/X2, RA-
PIÈRE); DISTANCE +5 (2D8 CRIT, X3, MOUSQUET); ES-
PACE OCCUPÉ/ALLONGE 1M50X1M50 / 1M50; AL LN;
JS REF +2, VIG +6, VOL +2.

COMPÉTENCES

FOR 16, DEX 13, CON 14, INT 10, SAG 12, CHA 8

COMPÉTENCES : DÉTECTION +3, DISCRÉTION +4,
PERCEPTION AUDITIVE +3.

DONS : ARME DE PRÉDILECTION (RAPIÈRE), MANIE-
MENT D'ARMES EXOTIQUES (ARMES À POUVRE).

Ce garde est caché dans le noir, sur la rive
près de l'entrée des égouts. Il a deux mous-
quets chargés à ses côtés et sa rapière. Il porte
sa cuirasse mais pas de casque.

TACTIQUE

IL A FAIT 10 SUR SON JET DE DISCRÉTION, METTANT LE
DD POUR LE REPÉRER À 14. S'il voit quiconque
s'approcher de l'entrée, il tire avec un mous-
quet sur les intrus puis se saisit du second. Il
tire avec le second sur toute personne tentant
de s'approcher de lui, puis se saisit de sa rapière
afin de repousser d'éventuels attaquants. Une
patrouille de gardes arrivera à la rescousse,
alertée par les coups de feu, en 2D10 rounds.

Cette patrouille comporte 5 gardes fluviaux
du même type et a un ND de 8.

NOTES

Ce garde est dissimulé dans l'obscurité, sur la rive
près de l'entrée des égouts. Il a deux mousquets
chargés à ses côtés et sa rapière. Il porte sa cui-
rasse mais pas de casque.

S'il voit quiconque s'approcher de l'entrée, il tire
avec un mousquet sur les intrus puis se saisit du se-
cond. Il tire avec le second sur toute personne ten-
tant de s'approcher de lui, puis se saisit de sa ra-
pière afin de repousser d'éventuels attaquants. Une
patrouille de gardes arrivera à la rescousse, alertée
par les coups de feu, en 2D10 rounds. Celle-ci
comporte 5 autres gardes fluviaux du même type.

mètres de profondeur et comporte une porte de pierre verrouillée, dissimulée tout au fond. Lorsque celle-ci est pleine, un mécanisme caché dans la paroi de la citerne bloque une série de barres d'acier qui empêchent toute ouverture de la porte par des moyens normaux. Une échelle métallique descend sur la paroi sud du réservoir.

À minuit, le niveau atteint par l'eau permet de mettre en action un autre mécanisme qui ouvre un siphon au fond du réservoir. L'eau est alors évacuée de celui-ci. La citerne reste vide pendant environ cinq minutes, temps pendant lequel la porte n'est plus bloquée mais toujours verrouillée. Cette ouverture devient évidente une fois le réservoir vide. La serrure s'avère être assez complexe et la porte plutôt solide.

Le tas de détritus (tertre errant)

CD20 (ND 6)

GRANDE PLANTE

FP 6; taille G (plante); DV 8D8+24; PV 59; Init +0; VD 6m; CA 20 (-1 taille, +11 naturel); Att: mêlée (2 coups de fouet) +10 (2D6+5 crit.x2); Att. Spéciales: étreinte, constriction 2D6+7; espace occupé/allonge 1m50x1m50 / 3m; particularités: plante, immunité contre l'électricité, résistance au feu; AL N; JS Vig +9, Ref +2, Vol +2.

For 21, Dex 10, Con 17, Int 7, Sag 10, Cha 9

Compétences: Déplacement silencieux +4, Discrétion +0 (+12 dans les détritus), Perception auditive +4.

Le DD requis afin de repérer cette créature alors qu'elle git, immobile parmi les ordures s'élève à 22 (10 + 12 de compétence). Si les personnages ne voient pas le monstre avant qu'il attaque, celui-ci le prend totalement par surprise.

Etreinte (Ext): pour utiliser ce pouvoir, le tas de détritus doit toucher une créature de taille G ou moins avec ses deux bras. S'il parvient à agripper sa cible, il peut serrer.

Constriction (Ext): le tas de détritus inflige 2D6+7 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un jet de lutte opposé contre une créature de taille G ou moins. Il peut se déplacer normalement en broyant sa proie entre ses bras, mais pas exécuter la moindre action d'attaque.

Plante: immunité contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose et les coups critiques.

Immunité contre l'électricité (Ext): le tas de détritus n'est jamais blessé par les attaques électriques, quelle que soit leur puissance. Au contraire, toute attaque électrique le prenant pour cible lui permet de gagner temporairement 1D4 points de Constitution, qui disparaissent au rythme d'un par heure.

Trésor: Fouiller la pile de détritus permet de rassembler 87 ducats.

Unknown Armies

CARACTÉRISTIQUES

Corps: 90 (150 points de Résistance)
Vitesse: 50
Esprit: 35
Ame: 40

COMPÉTENCES

Corps: Frapper 40%, Saisir et Écraser 50%
Vitesse: Se Cacher parmi les ordures 50%
Esprit: Remarquer 20%
Ame: Aucune

NOTES

Si la créature réussit un jet de "Se Cacher parmi les détritus", elle bénéficie au début du combat d'une attaque gratuite contre les personnages.

Elle peut frapper deux fois par round. Si le monstre atteint le même adversaire avec ses deux attaques, il peut alors tenter de le saisir afin de l'écraser. Ceci a pour effet d'occasionner automatiquement deux fois par round des dégâts de corps à corps au personnage prisonnier.

Tout point de dégâts obtenu contre la créature grâce à de l'électricité s'ajoute en fait au total des points de résistance de celle-ci. Le feu ne la blesse que sur un double. L'esprit végétal du monstre ne peut être affecté par magie de quelque manière que ce soit. Les extras de corps à corps et les critiques n'affectent pas plus la créature, et les dégâts des armes à feu sont traités comme s'il s'agissait de dégâts de corps à corps.

Une fouille minutieuse du tas d'ordures permet de récupérer 87 ducats.

Un bruit trop fort, comme un coup de feu ou des cris, provoquera un effondrement de la voûte. Celui-ci bloque alors le tunnel d'évacuation et le niveau de l'eau commence à monter rapidement, à raison de 30cm par round. Une fois sous le niveau de l'eau, les personnages commenceront à se noyer selon les règles normales.

LA VOÛTE QUI S'EFFONDRE CAUSE 1D8 POINTS DE DÉGÂTS AUX PERSONNAGES PRÉSENTS À CE MOMENT-LÀ DANS LA SALLE. DÉGAGER L'ENTRÉE DU TUNNEL REQUIERT DIX JETS DE FORCE RÉUSSIS (DD21). TROIS PERSONNAGES DE FRONT PEUVENT S'ATTELER À CETTE TÂCHE, CHACUN EFFECTUANT UN JET CHAQUE ROUND. SI LE NIVEAU DE L'EAU DÉPASSE LA TAILLE D'UN DES TRAVAILLEURS, CELUI-CI VOIT SON DD PASSER À 23.

UN PERSONNAGE PEUT RETENIR SA RESPIRATION UN NOMBRE DE ROUNDS ÉGAL À DEUX FOIS SON SCORE DE CONSTITUTION. UNE FOIS CE DÉLAI ÉCOULÉ, IL DOIT RÉUSSIR UN JET DE CONSTITUTION (DD 10) CHAQUE ROUND, CE DD RETENIR ENCORE SON SOUFFLE. CHAQUE ROUND, CE DD AUGMENTE DE 1 CUMULATIVEMENT. LORSQU'IL ÉCHOUÉ FINANCIÈREMENT, IL COMMENCE ALORS À SE NOYER. LE PERSONNAGE TOMBE INCONSCIENT AU PREMIER ROUND (0PV). AU ROUND SUIVANT, IL PASSE À -1PV ET EST MOURANT. AU TROISIÈME ROUND, IL MEURT NOYÉ.

La voûte qui s'effondre à cause des dégâts de corps à corps infligés aux personnages présents à ce moment-là dans la salle, majorés de +3 pour le poids des pierres. Dégagez l'entrée du tunnel requiert dix jets de Corps réussis. Trois personnages de front peuvent s'atteler à cette tâche, chacun effectuant un jet chaque round. Si le niveau de l'eau dépasse la taille d'un des travailleurs, celui-ci subit alors un malus de -10% à sa caractéristique.

Un personnage peut retenir sa respiration un nombre de secondes égal au score de sa caractéristique Corps. Une fois ce délai écoulé, il doit de nouveau inspirer de l'air ou se noie. S'il boit la tasse, il commence à couler; à moins que quelqu'un ne le sorte de l'eau et ne le ranime. Un round de combat représente environ 3 secondes de temps réel. Donc, un personnage avec un score de Corps de 50 doit pouvoir retenir sa respiration 16 rounds.

Des personnages astucieux verront sans doute là un endroit où piéger leurs poursuivants. Les attirer dans cette salle puis la faire s'effondrer sur eux permettra d'éliminer quelques participants dans la course au tableau. Bien sûr, un MJ malin provoquera l'effondrement de la voûte lors d'un échange de coups de feu entre les personnages et le groupe qui les suit une fois celui-ci repéré.

4 Le collecteur d'ordures

Cette salle est remplie de détritus pourrissants drainés ici depuis le reste du réseau d'égouts. Les effets du tableau (la Marie-Madeleine) ont donné vie ici à une étrange créature issue de la décomposition des ordures. La pile d'immenses attaques toute personne qui reste plus de trois rounds dans cette salle. Une fois de plus, voici un bon endroit pour bloquer les concurrents des PJ, les laissant là combattre le monstre, alors qu'eux se rapprochent du but.

5 La citerne

L'élément principal de cette pièce consiste en un réservoir profond creusé en son centre. Celui-ci se remplit lentement avec l'eau sale charriée jusqu'ici. Le réservoir fait 10

La patrouille compte cinq autres soldats du même type que celui-ci, armés d'une rapière et d'un pistolet en bandoulière. Utilisez les mêmes caractéristiques que pour le garde de la rivière. Ils arrivent dès que l'alerte est donnée afin de prêter main-forte à leur camarade et appréhender les intrus.

Le portail de fer s'ouvre sur le réseau d'égouts puis vers le collecteur principal.

2 Le carrefour principal

De l'eau s'écoule dans cette salle depuis trois des quatre tunnels qui y aboutissent, puis repart par le quatrième vers la rivière. De plus, des tuyaux dans le plafond drainent ici les eaux de pluie et les évacuations de la rue. L'eau suinte alors le long des parois, emplissant les coursives du bruit de l'eau qui coule. Le sol est recouvert par presque trente centimètres d'eau poussée par un courant assez fort. Le plafond est plat et nu.

Cette salle comporte un dispositif spécial afin de se prémunir contre d'éventuels intrus. Si la porte nord est ouverte sans avoir au préalable déverrouillée celle à l'ouest de la pièce, de l'huile s'écoule depuis le tunnel nord puis s'enflamme. Celle-ci redescend la coursive, l'embrasant pendant 6 rounds et atteint le carrefour principal un round après s'être enflammée.

JET DE FOUILLE DD21, DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE DD25, 1D6 POINTS DE DÉGÂTS PAR LE FEU CHAQUE ROUND PENDANT 6 ROUNDS. JET DE RÉFLEXES DD25 CHAQUE ROUND AFIN DE DIVISER PAR DEUX CES DÉGÂTS. CE PIÈGE À FEU POSSÈDE UN FP DE 6.

Des personnages qui déclencheraient ce piège subiraient des dégâts de corps à corps chaque round où ils restent en contact avec les flammes. Un jet réussi d'Esquive à chaque round permet d'éviter la majeure partie du feu et de ne subir alors plus que la moitié des dégâts normaux.

Par contre, déclencher le piège posera de sérieux problèmes aux personnes qui voudraient suivre les PJ. Le tunnel sud ne comporte aucun endroit pour se cacher et des poursuivants doivent alors repartir en arrière afin d'éviter les flammes. Permettez aux joueurs d'effectuer un jet afin de repérer éventuellement le groupe qui les suit.

JET DE DÉTECTION AVEC UN DD DE 18.

Un simple jet de Remarquer réussit permet de repérer les poursuivants.

Ce piège a une seconde conséquence. L'huile enflammée s'écoule jusqu'au fleuve et révèle alors à tout garde vigilant la présence d'intrus au sein du réseau de tunnels. Ajoutez aux groupes qui suivent les personnages un escadron de gardes fluviaux toujours avec les mêmes caractéristiques. Contrairement aux conspirateurs, ceux-ci ne cherchent pas à cacher leur présence et remontent les tunnels en courant afin d'attaquer immédiatement tout intrus.

3 Le collecteur d'eau pluviale

Cette salle recueille la plupart des eaux évacuées par les gouttières et les caniveaux des rues au-dessus, dans la zone entourant le château. Les murs et le plafond sont en piteux état et des débris de briques ou de mortier tombent avec un bruit sourd dans l'eau. Le sol est recouvert par plus de trente centimètres d'eau.

Dans ce cabinet secret, Rudolf a exposé à une place d'honneur le fameux tableau, l'Ascension de la Marie-Madeleine.

La présence de cette toile a provoqué certains phénomènes étranges au sein du Cabinet des Merveilles. En plus des merveilles mécaniques et animées entreposées ici et là, lancez un dé et consultez le tableau suivant environ toutes les cinq minutes afin de savoir si les PJ tombent sur l'un de ces événements particuliers.

D20	Effet
1-10	Aucun effet
11-13	Les personnages perçoivent un mouvement furtif et rapide à la limite de leur champ de vision.
14-15	Les personnages entendent un murmure qui s'évanouit aussitôt s'ils cherchent à en repérer la source.
16-17	Les personnages sentent que la température ambiante baisse (jet de 16) ou monte subitement (jet de 17) de quelques degrés.
18	Toutes les pièces de vêtement blanc sur l'un des personnages choisi au hasard deviennent noires.
19	Un personnage choisi au hasard commence à suer des gouttes de sang.
20	Une vision évanescence apparaît devant les personnages : une femme nue et voluptueuse, les yeux dans la vague, pan telante comme si elle était au bord de l'orgasme. Cette image disparaît aussitôt vite qu'elle est venue.

Les murs du Cabinet des Merveilles sont taillés dans la roche que surplombe le château Hradecany. Les pierres sont grossièrement assemblées et les parois recouvertes de riches tapisseries afin de donner à l'endroit un peu plus de chaleur. De somptueux tapis recouvrent le sol. Les ouvertures entre les différentes salles sont fermées par de lourdes draperies de velours et de grands candélabres servent à illuminer chaque recoin. Il n'y a cependant aucune chandelle pour l'instant. Rudolf en emporte lorsqu'il descend afin d'éclairer les lieux. Le plafond atteint uniformément dans tout le complexe une hauteur de 4 mètres. Chaque tapisserie et tapis vaut approximativement 100 ducats; le Cabinet des Merveilles contient ainsi l'équivalent de 5000 ducats si on ne considère que ces pièces d'artisanat.

Notez que l'entrée principale du musée se situe dans la salle 13, mais les personnages y pénètrent par la porte secrète dominant dans les égouts, salle 8.

7 Le quai de chargement

Il se trouve au sommet du puits qui descend vers les égouts. Un assemblage de chaînes pend au milieu de celui-ci et un escalier circulaire descend en spirale le long de ses parois. Quatre bacs s'alignent le long du mur, à côté d'une grande caisse à claire-voie plutôt plate et qui a été ouverte. À l'intérieur de celle-ci, de la paille, un pied-de-biche et des clous.

La porte secrète dominant dans la salle des trophées (salle 8) est évidente de ce côté. Un simple levier dans le mur permet de l'ouvrir sans effort. Par contre, le contrepoids la referme aussitôt si on ne la maintient pas ouverte.

Au bout de cinq minutes, le cache devant la porte coulisse à nouveau et l'eau recommence à remplir le réservoir au rythme de 30cm par round, pendant 6 rounds, puis ce débit ralentit pour ne plus devenir que 30cm par heure. Les barres se remettent en place et bloquent l'ouverture pour les 24 heures suivantes.

Si un groupe parvient à suivre les personnages jusqu'ici, ils tenteront de passer la porte avec eux même si cela doit occasionner un combat. Si les personnages sont assez astucieux, ils se battront sur le seuil jusqu'à ce que l'eau recommence à monter et bloque leurs assaillants dans la citerne.

Derrière la porte, un levier permet de basculer la portion de maçonnerie qui masque l'ouverture afin de faciliter le passage de gros matériel par cette ouverture. Il garde la porte ouverte, mais dès qu'on le rabaisse, le délai de cinq minutes est de nouveau décompté et le processus habituel s'enclenche.

6 Les escaliers

Le couloir qui s'enfonce au-delà de la porte secrète mesure 3m de large et autant de haut. Il est construit en pierres de taille. Il s'agit d'une rampe propre et sèche qui monte des traces de passages fréquents, voire récents. À son extrémité, il s'ouvre sur une pièce circulaire dont le plafond s'élève jusqu'aux docks de chargement situés au-dessus, environ 50m plus haut. Un escalier s'enroule le long de la paroi de la salle et monte vers les hauteurs. Quatre bacs sont rangés contre les murs. Au milieu, un monte-charge relié par quatre grosses chaînes à un système de levage situé tout en haut permet d'y monter les pièces les plus lourdes.

Le Cabinet des Merveilles

Un Cabinet des Merveilles représente tout ce qui attise la convoitise des plus démunis. La plupart des notables de cette époque possèdent en effet une pièce spécialement dédiée à l'exposition de trésors ou de curiosités, d'œuvres d'art et autres artefacts étranges. Rudolf II ne fait pas exception à cette règle, et son Cabinet des Merveilles est le plus réputé de toute la ville de Prague. Il comprend plusieurs salles remplies de toiles magnifiques, de pièces de joailleries complexes et de nombreuses curiosités comme la correspondances de personnes disparues et célèbres. L'empereur possède également un superbe outillage pour le travail du fer avec lequel certaines des pièces exposées ici ont été forgées.

Il s'agit là de son Cabinet des Merveilles public. Rudolf en a un autre, secret celui-là, caché au plus profond du palais et où il entrepose les pièces les plus étranges. Plusieurs d'entre elles pourraient amener ses sujets à se poser des questions sur l'orthodoxie de l'empereur, quels que soient les décrets qu'il prend contre les protestants. D'autres alimenteraient la rumeur concernant son détachement de plus en plus profond de la réalité.

Personne n'entre ici, hormis Rudolf et quelques invités triés sur le volet. Le rabbin Loew a vu cette pièce, tout comme Edward Kelley, mais aucun des deux ne connaît la porte secrète qui passe par les égouts. Les personnes qui apportent les objets de collection par cette voie font partie des gardes les plus loyaux à l'empereur. Et leur salaire suffirait à acheter leur silence.

C'est ici que Morrow abandonna la toile. Il ne connaît rien de ce qui attend les personnages au-delà de cette porte.

8 La salle des trophées

Le plafond de cette salle s'élève en dôme jusqu'à 6 mètres de haut. Les tapisseries aux murs représentent diverses créatures mythologiques dont un griffon, un centaure et une licorne. Posées autour de la pièce sur des socles de teck poli, se trouvent des représentations enpaillassées de ces mêmes créatures. Une inspection approfondie pourra révéler qu'elles ont été composées à partir d'éléments prélevés sur différents animaux.

Si les personnages prennent le temps d'inspecter avec soin cette salle, les créatures enpaillassées commencent à suivre de yeux leurs déplacements. Elles bougent très lentement et il faudra sans doute plusieurs minutes aux PJ pour en être sûrs. Si l'un d'eux fait la moindre remarque à ce sujet ou tente de toucher l'un de ces monstres, ils attaquent tous les trois.

Il s'agit en fait d'automates vêtus de ces parties d'animaux enpaillassées. Les coutures ne sont pas parfaites et ils ont tendance à perdre de la suture lorsqu'ils se déplacent ou sont blessés.

Depuis cette pièce, la porte secrète est particulièrement bien dissimulée. Il faut regarder précisément derrière la tapisserie et même ainsi, l'ouverture reste difficile à discerner. Bien sûr, les personnages qui en viennent, savent où la trouver et qu'il suffit d'une pression sur un bord pour la faire basculer.

LE DD POUR DÉTECTER LA PORTE SECRÈTE DE CE CÔTÉ EST FIXÉ À 25.

Un jet de Remarque effectué de ce côté de la porte secrète souffre d'un malus de -10%.

La Ménagerie Mécanique

CD20 (ND 7)

LICORNE

GRAND AUTOMATE

FP 4; TAILLE G (CRÉATURE ARTIFICIELLE); DV 4D10; PV 22; INIT +3 (DEX); VD 20m; CA 17 (-1 TAILLE, +5 NATURELLE, +3 DEX); ATT.: MÊLÉE CORNE +5 (1D8+4 CRIT.X2) DEUX SABOTS +0 (1D4+2 CRIT.X2); ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE 1M50X3M / 1M50, 3M AVEC SA CORNE; PARTICULARITÉS: CRÉATURE ARTIFICIELLE, RD 10/-; AL N; JS REF +1, VIG +1, VOL -4.

For 16, Dex 16, Con -, INT -, SAG 1, Cha 1

PARTICULARITÉS

LES TROIS AUTOMATES BÉNÉFICIENT DES SPÉCIFICITÉS SUIVANTES :

CRÉATURES ARTIFICIELLES : IMMUNITÉ CONTRE LE POISON, LES MALADIES, LES ATTAQUES MENTALES, LES COUPS CRITIQUES, LES DÉGÂTS TEMPORAIRES, L'AFFAIBLISSEMENT (TEMPORAIRE OU PERMANENT) DES CARACTÉRISTIQUES, L'ABSORPTION D'ÉNERGIE ET LA MORT PAR DÉGÂTS EXCESSIFS.

RÉDUCTION DES DÉGÂTS (SUR) : BIEN QU'IL SOIT FACILE D'ENDOMMAGER L'ENVELOPPE EXTERNE DE L'AUTOMATE, LE MÉCANISME INTERNE EST BIEN PLUS RÉSISTANT (RD 10/-)

GRIFFON

GRAND AUTOMATE

FP 4; TAILLE G (CRÉATURE ARTIFICIELLE); DV 7D10; PV 39; INIT +0; VD 10m; CA 14 (-1 TAILLE, +5 NATURELLE); ATT.: MÊLÉE MORSURE +5 (2D6+4 CRIT.X2) DEUX GRIFFES +0 (1D4+2 CRIT.X2); ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE 1M50X3M / 1M50; PARTICULARITÉS: CRÉATURE ARTIFICIELLE, RD 10/-; AL N; JS REF +1, VIG +1, VOL -4.

For 16, Dex 10, Con -, INT -, SAG 1, Cha 1

CE GRIFFON MÉCANIQUE EST INCAPABLE DE VOLER.

CENTAURE

GRAND AUTOMATE

FP 4; TAILLE G (CRÉATURE ARTIFICIELLE); DV 4D10; PV 22; INIT +2 (DEX); VD 18m; CA 16 (-1 TAILLE, +5 NATURELLE, +2 DEX); ATT.: MÊLÉE +5 (1D10+4 CRIT.X2) DEUX SABOTS +0 (1D6+2 CRIT.X2); ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE 1M50X3M / 1M50; PARTICULARITÉS: CRÉATURE ARTIFICIELLE, RD 10/-; AL N; JS REF +1, VIG +1, VOL -4.

For 14, Dex 14, Con -, INT -, SAG 1, Cha 1

9 La salle de l'Oracle

Les tapisseries dans cette salle montrent des scènes fantaisistes représentant des diseuses de bonne aventure et autres chironomanciennes, le nez au-dessus de leur bouille de cristal ou d'autres accessoires divinatoires. De chaque côté de l'allée centrale se trouvent des vitrines basses où sont alignés des jeux de tarot, des pièces de mah-jong, des dominoes, des tiges d'achillée pour le Yi-King, des os, des dés et plusieurs textes sur la géomancie, les haruspices, la bibliomancie et d'autres formes encore de divination. Chacun de ces objets est enfermé dans son propre coffret de verre, séparé des autres. Chaque objet vaut en moyenne 250 ducats ce qui permet d'estimer la collection dans cette pièce à environ 7500 ducats, sans compter le Tarot du Caravage.

- ☞ CROCHETER LES SERRURES IMPLIQUE UN DD DE 21.
- ☞ Les délicates serrures peuvent être ouvertes avec un jet réussi en Crochetage ou autre compétence proche.

Les parois de verre des vitrines peuvent être très facilement brisées.

Tout au bout de la pièce, se trouve sur un piédestal assez bas une boîte de fer fermée par une serrure. D'étranges inscriptions ornent celle-ci. Le texte est rédigé en un code latin occulte utilisé par les astrologues et dit : " Voyez les visages des Maîtres Illuminés ".

- ☞ CROCHETER LA SERRURE IMPLIQUE UN DD DE 25.
- ☞ La serrure complexe peut être ouverte avec un jet réussi en Crochetage ou autre compétence avoisinante, mais avec un malus de -10% sur chaque tentative.

La boîte renferme, enveloppées dans un beau velours mauve, les cartes d'un étrange jeu de tarot. Il ne contient aucune des arcanes mineures, mais il y a 123 atouts, sans indication de nom. Il s'agit du Tarot du Caravage, un projet secret réalisé par le peintre pour Rudolf il y a quelques années de cela.

Emporter avec soi le Tarot du Caravage implique un +2 à tous les jets effectués pour déterminer les effets des incantations magiques se produisant par la suite dans le Cabinet des Merveilles.

La Ménagerie Mécanique

☞ Unknown Armies

Les trois automates attaquent simultanément si l'un d'eux est touché par les PJ. Cependant, ils ne coordonnent absolument pas leurs actions, mais chargent brutalement l'adversaire le plus proche. Ils combattent jusqu'à ce que tous les intrus aient été éliminés.

Le Griffon

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 110
Vitesse : 50

COMPÉTENCES

Corps : Morsure 40% Griffes 30%

NOTES

Le bec et les griffes du griffon ajoutent +3 aux dégâts. Les armes à feu n'occasionnent que des dégâts de corps à corps aux automates ; au contact, les dégâts s'appliquent normalement.

Le Centaure

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 50
Vitesse : 70

NOTES

La corne ajoute +9 aux dégâts, comptez +6 pour le piétinement. Les armes à feu n'occasionnent que des dégâts de corps à corps aux automates ; au contact, les dégâts s'appliquent normalement.

NOTES

Le bâton clouté ajoute +9 aux dégâts, comptez +6 pour le piétinement. Les armes à feu n'occasionnent que des dégâts de corps à corps aux automates ; au contact, les dégâts s'appliquent normalement.

La Licorne

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 50
Vitesse : 90

COMPÉTENCES

Corps : Corne 40% Piétinement 20%
Vitesse : Esquive 35%

10 L'armurerie

Les broderies qui ornent les tapisseries de cette salle représentent divers engins de destruction : des lances et des arcs, des épées et des catapultes, des pistolets et des canons... Des râteliers de bois bordent l'allée centrale et mettent en valeur de nombreuses armes différentes. Il y a deux râteliers de chaque côté de l'allée, plus un autre au bout de celle-ci.

Le premier à gauche contient 5 dagues. L'une de celles-ci possède une lame en forme de flamme, un rubis est incrusté dans son pommeau. La seconde est une simple lame de fer avec un manche en bois. La troisième est un jambiva d'origine arabe. La quatrième dague est une arme très ancienne dont il ne reste que la lame en forme de feuille, la garde ayant rouillé et disparu. Enfin, la cinquième est un poignard d'obsidienne au manche entouré d'un cordon de cuir. Chacune de ces armes a été impliquée dans un meurtre et une aura maléfique les entourent. Les dagues valent 20,750 ducats pièce.

☞ D20

ARTEFACT MINEUR

Le Tarot du Caravage

☞ U4

ARTEFACT MAJEUR

LE TAROT DU CARAVAGE COMPORTE 123 CARTES CARTONNÉES ET PEINTES. LES IMAGES REPRÉSENTENT DES HOMMES ET DES FEMMES RÉALISÉS AVEC UN GRAND SOUCI DU DÉTAIL ET ASSOCIÉS À D'OBSCURS SYMBOLES ÉSOTÉRIQUES. CERTAINES DE CES PEINTURES, COMME LA FEMME PORTANT UN BÉBÉ DANS LES BRAS, OU ENCORE L'HOMME EN ARMURE BRANDISSANT UNE ÉPÉE SANGLANTE, SEMBLANT PLUS FACILES À INTERPRÉTER. D'AUTRES, PAR EXEMPLE UNE SILHOUETTE HABILÉE DE FEUILLES OU UNE CARTE NE REPRÉSENTANT QUE DES MASQUES, RESTENT MOINS ACCESSIBLES. LES PEINTURES SONT MAGNIFIQUES ET L'ON Y RECONNAÎT AISÉMENT LE STYLE DU CARAVAGE.

UNE FOIS PAR JOUR, LE TAROT DU CARAVAGE PERMET DE LANCER LE SORT CONTACT AVEC LES PLANS EN PLACANT LES CARTES SELON UN SCHEMA DIVINATOIRE. L'UTILISATEUR PEUT POSER DIX QUESTIONS ET LES CARTES LE METTENT EN RELATION AVEC UNE DIVINITÉ MINEURE DES PLANS EXTÉRIEURS. L'EFFET PRODUIT EST EXACTEMENT LE MÊME QUE POUR LE SORT DU MÊME NOM.

NIVEAU DE LANCEUR DE SORT : 20°, POIDS 0,5KG

☞ CHACUNE DES DAGUES FONCTIONNE COMME UNE ARME MAUDITE.

☞ Chacune de ces armes ajoute un bonus de +3 aux dégâts. Mais surtout, elles occasionnent des dégâts d'armes à feu contre les personnes, selon le jugement du MJ, bonnes et vertueuses.

Le second râtelier à gauche présente une mâchoire de cheval, un goupillon hérissé de pointes, celles-ci portant des traces de sang coagulé, et un gourdin tordu et noir aux rebords dentelés. Chacun de ces objets servit autrefois dans la défense de la foi chrétienne et ils irradient une faible aura de sainteté. Comptez 20.000 ducats pièce pour chacune de ces armes.

☞ CHACUNE DE CES ARMES FONCTIONNE COMME UNE ARME D'ARMES, ET LE GOUPILLON PEUT ÊTRE UTILISÉ COMME UN FLEAU POUR LA MÂCHOIRE. LE PERSONNAGE DOIT POSSEDER LE DON ARME EXOTIQUE (MÂCHOIRE) SPÉCIALE, AVEC UN MALUS DE -4 LIÉ AU CARACTÈRE PEU COURANT DE CETTE ARME.

Le Tarot du Caravage comporte 123 cartes cartonnées et peintes. Les images représentent des hommes et des femmes réalisés avec un grand souci du détail et associés à d'obscurs symboles ésotériques. Certaines de ces peintures, comme la femme portant un bébé dans les bras, ou encore l'homme en armure brandissant une épée sanglante, semblent plus faciles à interpréter. D'autres, par exemple une silhouette habillée de feuilles ou une carte ne représentant que des masques, restent moins accessibles. Les peintures sont magnifiques et l'on y reconnaît aisément le style du Caravage.

Une fois par jour, le Tarot du Caravage permet de contacter le Clergé Invisible en plaçant les cartes selon un schéma divinatoire. L'utilisateur peut poser dix questions ne nécessitant une réponse qu'en un seul mot et il a alors 60% de chance de recevoir une réponse correcte et valable. Sur un double échec, la réponse est donnée au hasard, un échec critique impliquant un mensonge délibéré. Un double succès indique une réponse en deux mots, une réussite critique donne droit à une courte phrase.

L'utilisateur doit réussir un jet d'âme afin de disposer correctement les cartes. En cas d'échec, il perd toute possibilité d'utiliser la magie pendant les trois semaines suivantes. Le score de sa caractéristique me est réduite de -30 pendant cette même période.

Chaque arme ajoute un bonus de +3 aux dégâts. Mais surtout, elles occasionnent des dégâts d'armes à feu contre les personnes, selon le Jugement du MJ, ennemis de l'Église.

Le premier râtelier à droite met en exposition cinq rapières, chacune étant l'exemple parfait des prouesses techniques d'un maître-armurier reconnu. Elles coûtent 800 ducats pièce. Le pommeneau de toutes ces rapières est gravé du sceau personnel de Rudolf II.

Le second râtelier de droite contient six pistolets et deux mousquets, encore une fois des objets plus proches d'œuvres d'art que d'armes. Elles sont abondamment décorées de filets d'or et d'argent et également gravées du sceau de l'empereur. Les pistolets coûtent 1000 ducats, les mousquets 1750.

LES RAPIÈRES, PISTOLETS ET MOUSQUETS SONT TOUTS DES ARMES DE MAÎTRE.

L'Épée du Traître

CD20

ARTEFACT MINEUR

CETTE ARME FONCTIONNE COMME UNE ÉPÉE MAGIQUE +2 DANS LES MAINS DE LA PLUPART DES GENS. LORSQU'ELLE SERT À UNE ATTAQUE SOURNOISE EFFECTUÉE PAR UN ROULIARD, ELLE DEVIENT ALORS UNE ARME +4 ET DOUBLE LES DÉGÂTS OCCASIONNÉS PAR CETTE ATTAQUE. LA LAME EST DE NATURE MAUVAISE ET A BESOIN D'ÊTRE UTILISÉE DE CETTE MANIÈRE AFIN DE CONSERVER SON POUVOIR. CHAQUE SEMAINE PASSÉE SANS ATTAQUE, LE BONUS QU'ELLE CONFÈRE EST RÉDUIT DE 1. AUSSI, AU BOUT DE DEUX SEMAINES SI ELLE N'A PAS SERVI DANS UNE ATTAQUE SOURNOISE, L'ÉPÉE NE SEMBLE PLUS ÊTRE MAGIQUE. PAR CONTRE, LE BONUS ACCORDÉ À CE TYPE D'ATTAQUE, LUI, NE CHANGE PAS. UNE FOIS RÉDUIT À +0, LA LAME REGAGNE SON BONUS MAGIQUE POINT PAR POINT À CHAQUE ATTAQUE SOURNOISE EFFECTUÉE AVEC ELLE. AINSI, POUR RETROUVER LE BONUS DE +2, IL FAUT ALORS PRATIQUER DEUX ATTAQUES SOURNOISES DANS LA MÊME SEMAINE.

LE POUVOIR DE L'ARME EST TENTANT. UNE FOIS QU'ELLE A ÉTÉ UTILISÉE EN COMBAT, LE PORTEUR DE L'ÉPÉE RESSENT LE MÊME BESOIN D'EFFECTUER CE GENRE D'ATTAQUE PAR TRAHISSE. POUR CHAQUE SEMAINE PASSÉE SANS LE SATISFAIRE, LE PORTEUR DOIT RÉUSSIR UN JET DE VOLONTÉ (DD21) OU RECHERCHER IMMÉDIATEMENT UNE OPPORTUNITÉ D'UTILISER CORRECTEMENT L'ÉPÉE DU TRAHIRE. À CHAQUE JET HEBDOMADAIRE RÉUSSI, SON DEGRÉ DE DIFFICULTÉ AUGMENTE DE +1. AU BOUT DE TROIS SEMAINES, LE PORTEUR DE L'ARME COMMENCE À REMARQUER MALGRÉ LUI LES MOMENTS OÙ SES AMIS LUI TOURNENT LE DOS OU RELÂCHENT LEUR ATTENTION, FAISANT D'EUX DES CIBLES AISÉES.

NIVEAU DE LANCEUR DE SORT : 20 POIDS : 1.5kg

QUA

ARTEFACT MINEUR

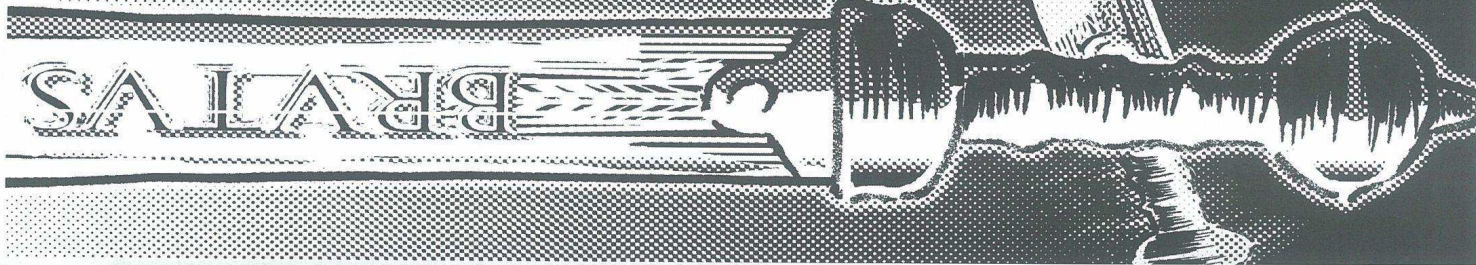
CETTE ÉPÉE COURTE OCCASIONNE DES DÉGÂTS D'ARMES À FEU LORSQU'ELLE SERT À FRAPPER UNE VICTIME INCONSCIENTE DE L'ATTAQUE. L'ÉPÉE DU TRAHIRE EST MAUVAISE PAR NATURE ET DOIT ÊTRE UTILISÉE DE CETTE MANIÈRE AFIN DE MAINTENIR SON POUVOIR. À CHAQUE SEMAINE PASSÉE SANS UTILISATION, LE PORTEUR DOIT RÉUSSIR UN TEST D'IMPUISSANCE AVEC UN NIVEAU ÉGAL AU NOMBRE DE SEMAINES PASSÉES SANS NOURRIR CE BESOIN DE MEURTRE QUE POSSÈDE L'ÉPÉE. EN CAS D'ÉCHEC, LE PORTEUR DOIT RECHERCHER IMMÉDIATEMENT UNE VICTIME À ATTAQUER PAR SURPRISE. AU BOUT DE TROIS SEMAINES, LE PORTEUR DE L'ARME COMMENCE À REMARQUER MALGRÉ LUI LES MOMENTS OÙ SES AMIS LUI TOURNENT LE DOS OU RELÂCHENT LEUR ATTENTION, FAISANT D'EUX DES CIBLES AISÉES. S'IL ACCUMULE CINQ ÉCHECS EN IMPUISSANCE, IL DOIT ALORS SAISIR CES OPPORTUNITÉS AFIN DE FRAPPER DANS LE DOS SES ANCIENS CAMARADES.

Chaque rapière, particulièrement bien équilibrée, donne un bonus de +3 aux dégâts et de +10% à la compétence d'Excrème de l'Utilisateur. Les pistolets et les mousquets ajoutent ce même bonus de +10% aux compétences de tir.

Il est très facile de se rendre compte que ces armes sont la propriété exclusive de l'empereur.

À la place d'honneur, sur le râtelier situé au bout de l'allée, se trouve un unique glaive rouillé. Gravé sur l'une des faces de sa lame, on peut lire MEA CULPA, et le mot BRUTUS sur l'autre. Il s'agit de l'Épée du Traître.

La personne qui porte l'Épée du Traître ajoute +2 à tous les jets des incidents magiques se déroulant dans le Cabinet des Merveilles. Cet effet se cumule avec celui du Tarot du Caravage.



11 Les curiosités naturelles

Les tapisseries pendues aux murs de cette salle présentent des agneaux à deux têtes, des frères siamois, des chiens à six pattes et autres monstres étranges. Sur des étagères entourant l'allée centrale, s'alignent des jarres de verre de différentes tailles remplies de saumure. Flottant dans ce liquide, une collection de fœtus et de cadavres de créatures semblables à celle des tapisseries, et beaucoup d'autres encore. D'une portée de souris fondue en une seule masse à un veau présentant une tête aux deux extrémités de son corps, beaucoup de monstres sont regroupés ici. Si les personnages regardent attentivement, ils pourront sans doute voir les spécimens bouger lentement.

CETTE VISION RÉCLAME UN JET DE VOLONTÉ (DD25) POUR NE PAS ÊTRE CHOQUÉ. EN CAS D'ÉCHEC, LE PERSONNAGE SUBIT UN MALUS DE MORAL DE -2 AUX JETS D'ATTAQUE, DE DÉGÂTS ET DE SAUVEGARDE.

Cette vision implique aussi un test de Surnaturel avec un niveau de 7.

Si les personnages restent dans cette salle plus d'une minute ou deux, les créatures commencent à s'agiter dans leurs prisons de verre. Les plus petites jarres en haut des étagères menacent de basculer, alors que les plus grandes en bas se craquelent. En deux rounds, les créatures préservées s'échappent afin d'attaquer les intrus. Bien qu'il y ait plus d'une centaine de ces monstruosités, leurs attaques combinées sont considérées comme n'appartenant qu'à une seule et même créature. Le semblant de vie qui les anime est bien sûr un autre exemple de l'influence de la Marie-Madeleine.

Une fois éveillée, la nuée monstrueuse poursuit les personnages hors de cette

salle et à travers tout le Cabinet des Merveilles si nécessaires.

S'ils retournent dans le quai de

chargement, les effets du tableau s'estompent et la créature se dissocie en une masse de chairs informes.

12 Le coffre aux jouets

Les tapisseries de cette salle représentent de nombreux engrenages de différentes tailles constituant un système complexe. Les plus grands atteignent 1m80 de diamètre, les plus petits à peine 1.5cm. Des clowns, tous différents, cabriolent entre les rouages.

La partie droite de la pièce est entièrement occupée par une reproduction miniature de la grande salle de bal du château et des salles attenantes, le tout sous une cloche de verre. Une grande clef sur une des faces permet de remonter un énorme ressort. Il faut bien dix minutes pour tendre complètement celui-ci. Une fois cette opération effectuée, la multitude de figurines hautes d'à peine 5cm s'anime. Les personnages voient alors, sous leurs yeux, nobles et serviteurs s'affairer, préparer le bal puis

La Nuée des Foetus Monstrueux

CD20

TRÈS GRAND MORT-VIVANT

FP 7; TAILLE TG (MORT-VIVANT); DV: 10D12; PV 65; INIT +2 (DEX); VD 10M; CA 16 (-2 TAILLE +6 NATURELLE, +2 DEX); ATT: MÊLÉE 6 MORSURES +7 (1D3 CRIT.X2); ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE: VOIR TEXTE / 1M50; ATT. SPÉCIALES: ENGLOUTISSEMENT, ÉPOUVANTE, PARTICULARITÉS: MORT-VIVANT, RÉSISTANCE AU FEU 25, IMMUNITÉ CONTRE LE RENVOI DES MORTS-VIVANTS; AL N; JS VIG +3, JS REF +4, JS VOL +7.

FOR 10, DEX 14, CON -, INT -, SAG 10, CHA 16

DONS : ATTAQUES MULTIPLES, ATTAQUES RÉFLEXE, BOTTE SECRÈTE (MORSURE)

LA NUÉE EST UNE GRANDE MASSE DE FETUS ANIMAUX ET HUMAINS CONSERVÉS DANS DE LA SAUMURE. CHACUN PRÉSENTE UNE DIFFORMITÉ QUELCONQUE. AU COMBAT, LA NUÉE OCCUPE SIX CASES, MAIS PEUT CHANGER LA CONFIGURATION DE CET ESPACE AU SOL LORS DE SON MOUVEMENT. ELLE PEUT ATTAQUER TOUTE PERSONNE ADJACENTE À UNE CASE QU'ELLE OCCUPE. DE FAIT, LA NUÉE NE DISPOSE NI D'UN AVANT NI D'UN ARRIÈRE ET NE PEUT DONC PAS ÊTRE PRISE EN TENAILLE. CHAQUE TRANCHE DE 11 POINTS DE DÉGÂTS QUI LUI SONT CAUSÉS RÉDUIT D'UNE CASE LA TAILLE DE CETTE CRÉATURE.

ENGLOUTISSEMENT (EXT) : AU LIEU D'EFFECTUER SES ATTAQUES PAR MORSURE LORS D'UN ROUND, LA NUÉE PEUT AVANCER DANS UNE CASE OCCUPÉE PAR UN DE SES ADVERSAIRES. CELUI-CI DOIT ALORS BATTRE EN RETRAITE OU ÊTRE ENGLOUTI. S'IL CHOISIT DE NE PAS RECULER, OU NE PEUT PAS LE FAIRE, IL DOIT RÉUSSIR UN JET DE RÉFLEXES (DD21) SINON IL SE RETROUVE RECOUVERT PAR LA MASSE. IL SUBIT AUTOMATIQUEMENT 3D6 POINTS DE DÉGÂTS CHAQUE ROUND JUSQU'À CE QU'IL PUISSE S'EXTIRPER DE CETTE CRÉATURE (EN RÉUSSISSANT UN JET DE RÉFLEXES DD21).

ÉPOUVANTE (EXT) : SI LA NUÉE ENGLOUTIT UN ADVERSARE, LES PERSONNES QUI ASSISTENT À CETTE SCÈNE À MOINS DE 10M DOIVENT EFFECTUER UN JET DE VOLONTÉ (DD18) OU ÊTRE TOTALEMENT CHOQUÉES. CELLES QUI ÉTAIENT DÉJÀ DANS CET ÉTAT D'ESPRIT ET QUI ÉCHOIENT SONT ALORS ÉPOUVANTÉES.

UN PERSONNAGE CHOQUÉ SUBIT UN MALUS DE MORAL DE -2 AUX JETS D'ATTAQUE, DE DÉGÂTS ET DE SAUVEGARDE.

UN PERSONNAGE ÉPOUVANTÉ FUIT AUSSI LOIN QU'IL LE PEUT. SI CETTE OPTION EST IMPOSSIBLE, IL PEUT

ALORS COMBATTRE. IL SUBIT UN MALUS DE MORAL DE -2 AUX JETS D'ATTAQUE, DE DÉGÂTS ET DE SAUVEGARDE. UN PERSONNAGE ÉPOUVANTÉ PEUT ET DOIT UTILISER SES CAPACITÉS SPÉCIALES, SORTS OU AUTRES, POUR S'ENFUIR, SURTOUT SI ELLES CONSTITUENT LE SEUL MOYEN POUR LUI DE S'ÉLOIGNER DE LA NUÉE.

MORT-VIVANT : IMMUNISÉE CONTRE LES ATTAQUES MENTALES, LE POISON, LE SOMMEIL, LA PARALYSIE, L'ÉTOURDISSEMENT, LES MALADIES, LES COUPS CRITIQUES, LES DÉGÂTS TEMPORAIRES, L'ABSORPTION D'ÉNERGIE, L'AFFAIBLISSEMENT (TEMPORAIRE OU PERMANENT) DES CARACTÉRISTIQUES ET LA MORT PAR DÉGÂTS EXCESSIFS.

RÉSISTANCE AU FEU 25 (EXT) : LES TISSUS DE LA CRÉATURE SONT TOTALEMENT SATURÉS DE SAUMURE. LA NUÉE IGNORE DONC LES 25 PREMIERS POINTS DE DÉGÂTS CAUSÉS PAR LE FEU CHAQUE ROUND.

IMMUNITÉ CONTRE LE RENVOI DES MORTS-VIVANTS (EXT) : CET ASSEMBLAGE DE CADAVRES A ÉTÉ ANIMÉ PAR LE POUVOIR DE LA MARIE-MADELEINE. TANT QUE LE TABLEAU SE TROUVE QUELQUE PART DANS LE CHÂTEAU, LA NUÉE NE PEUT PAS ÊTRE RENVOYÉE.

Unknown Armies

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 150
Vitesse : 50

COMPÉTENCES

Corps : Morsure 40%, Engloutissement 80%

NOTES

La morsure de la créature occasionne des dégâts de corps à corps normaux, mais elle peut attaquer ainsi trois fois par round, la même cible ou trois différentes. En réussissant un jet d'Engloutissement, la nuée inflige automatiquement des dégâts d'armes à feu à sa victime (maximum 30) grâce à ses morsures, chaque round jusqu'à ce qu'elle puisse se libérer de cette étreinte. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Vitesse. Assister à cette scène d'engloutissement nécessite un test de Surnaturel avec un niveau 8. En être soi-même la victime implique un test d'Impuissance au même niveau.

Le feu ne blesse pas cette créature, et les dégâts des armes à feu sont réduits de moitié.

danser l'équivalent d'une soirée avant de quitter les lieux, le tout au son des musiques les plus appréciées du moment. La scène complète dure plus d'une heure, plusieurs événements secondaires viennent égayer cette représentation :

- * Une jeune femme danse avec deux hommes qui se provoquent en duel afin de gagner le cœur de leur élu.
- * Une aventure se noue entre une assistante du cuisinier et l'un des gardes.
- * Deux nobles tentent d'accaparer l'attention des personnes qui discutent autour d'eux.
- * Un jeune noble attend désespérément sa cavalière qui n'arrive jamais et finit par tomber amoureux d'une femme mystérieuse aperçue au bal.

Le MJ peut souhaiter ajouter d'autres historiettes à celles-ci en s'inspirant directement de l'historique des personnages. Ils verront sans doute une figurine ressemblant beaucoup à l'un deux arrêtée alors qu'elle tente de voler l'argenterie. Ou bien, les gardes refoulent un groupe de personnages (le même nombre qu'eux) qui tente de s'immiscer dans le bal. Si l'un des PJ est impliqué à la cour, introduisez un élément directement en relation avec sa position actuelle et ses projets. Il est également possible d'intégrer ici des liens rappelant les différentes factions œuvrant dans l'ombre afin de voler la Marie-Madeleine.

- * Un groupe d'individus portant des croix de Malte sur leur manteau complotent dans un coin avec un prêtre en soutane qui lance de fréquents coups d'œil vers l'empereur.
- * Un gentleman vient perturber le bal en apparaissant au milieu de la salle dans un nuage de souffre. Puis il en fait le tour, suivi par des lutins bondissants.
- * Un rabbin va et vient faisant le tour de la foule, suivi d'une grande silhouette humanoïde faite d'argile.
- * Un petit groupe d'hommes fait le tour des pièces du palais afin d'arrêter les différentes horloges qui les déçoient.

De manière générale, chaque diorama suggère une grande maîtrise technique. Laissez les joueurs s'extasier quelques minutes devant ces scènes si vivantes avant de leur faire remarquer les détails légèrement dérangeants. Par exemple, la figurine de l'empereur ne fait que longer les murs pour regarder derrière chaque tapisserie qu'elle rencontre. Ajoutez petit à petit les éléments qui touchent plus directement les personnages jusqu'à ce qu'ils ressentent le sentiment que leur vie n'est qu'un livre ouvert pour les forces qui œuvrent autour de la Marie-Madeleine.

Bien que cet automate puisse valoir une fortune, l'empoter est virtuellement impossible. L'ensemble mesure 6 mètres de long, 2m40 de haut 1m20 de large. L'intérieur est composé d'une masse complexe des rouages et d'engrenages, d'aimants et de ressorts. Mais surtout cette merveille pèse plus de deux tonnes. Toute tentative de le réduire ou de le démonter brisera la fragile mécanique et annulera la magie qui l'anime, lui faisant perdre toute sa valeur.

Des étagères plus petites de l'autre côté abritent également toute une série d'automates derrière un panneau de verre. Elles comptent seize compartiments bien séparés, placés sur deux rangées. La plupart contiennent un petit automate jouet, mais elles sont verrouillées. De la gauche vers la droite, l'étagère du haut présente :

- * Un ours danse, tenant une balle colorée entre ses pattes.
- * Un bûcheron abat un arbre, celui-ci se redresse une fois l'opération terminée.
- * Deux bellâtres se livrent à un duel à la rapière dans le plus pur style d'écriture florentin.
- * Trois garçons jouent à saute-mouton.
- * Un ménestrel joue sur sa harpe des ballades du folklore local.
- * Une jeune fille nettoie le sol et semble danser sur une musique qu'elle seule entend.
- * Un chien et un chat se poursuivent autour d'un arbre.
- * Deux colosses assis autour d'une table minuscule se livrent à un bras de fer. Parfois l'un gagne, par fois c'est l'autre.

La seconde étagère, plus basse présente :

- * Deux couples de paysans se mettent à danser dès que de la musique se fait entendre.
- * Un échevin se met frénétiquement à écrire lorsque quelqu'un parle et relève la tête, attendant, lors des pauses. Si on lui donne du papier et de l'encre, il retranscrit toute conversation dans une écriture vraiment minuscule.
- * Un petit clown mime les actes des personnages.
- * Un oiseau de bronze qui vole.
- * Un homme portant la livrée de l'empereur et un éteignoir à chandelle comme une hallebarde. Une fois mis en route, il se précipite vers toutes les bougies à sa portée pour les éteindre, escaladant tables et tapisseries si nécessaire.
- * Vide
- * L'Écuyer (voir page 57)
- * Vide

❧ CROCHETER LES SERRURES REPRÉSENTE UN DD DE 21.

❧ *Un jet réussi de Crocheter ou d'une compétence similaire permet d'ouvrir les serrures.*

13 Le foyer

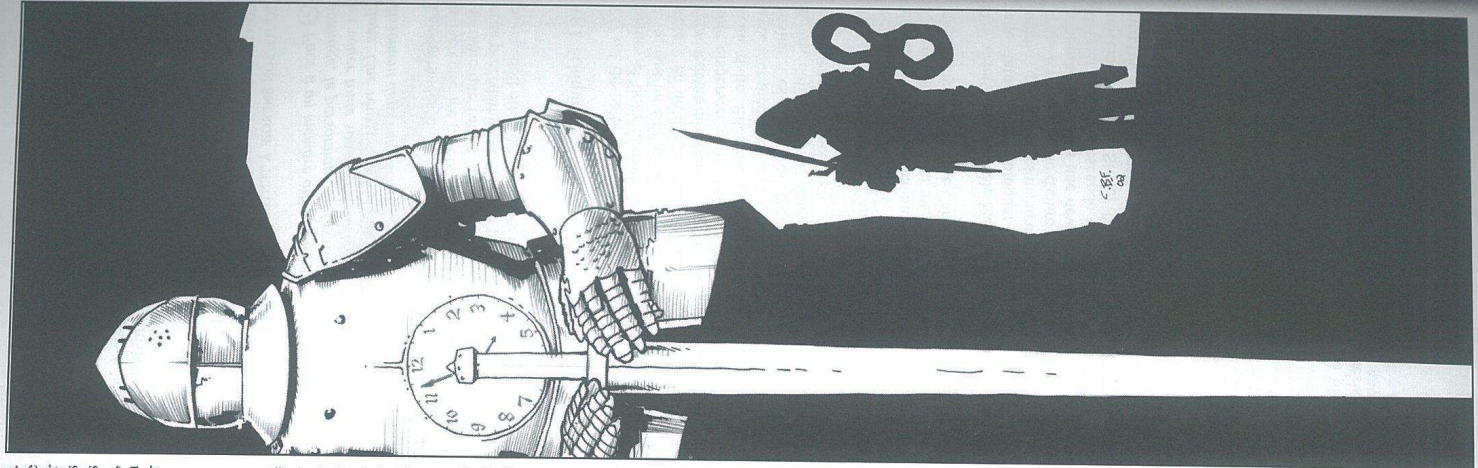
Les tapisseries qui décorent cette salle représentent de nombreux guerriers de tous les âges dans de rustiques armures. Dans chaque coin de la pièce, des armures de plaques richement décorées se dressent. Chacune possède une horloge au niveau de l'estomac et une grande clef dans le dos. Il s'agit des gardiens du Cabinet des Merveilles et ils attaquent quiconque pénètre dans cette zone sans prononcer le mot de passe adéquat : " Dans les cieux comme en dessous ". De la même manière, ils attaquent également les personnes tentant d'ouvrir la porte secrète menant aux cavernes et qui ne prononceraient pas une fois de plus le mot de passe : " savoir, vouloir, oser et garder le silence ".

La porte secrète est dissimulée derrière les tapisseries et il faut regarder attentivement derrière afin de la remarquer.

❧ UN JET DE FOUILLE NÉCESSITE UNE RÉUSSITE SUPÉRIEURE À UN DD DE 25 POUR REPÉRER LA PORTE.

❧ *Le jet de Remarque nécessaire pour repérer la porte subit un malus de -10%.*

Une fois découverte, la porte bascule lorsque l'on appuie sur sa partie gauche. Elle s'ouvre sans bruit après une légère résistance dans un premier temps, à cause des contre-



Traverser la caverne à la rame ne prend que dix minutes. Durant cette période, les immenses formes ne cessent de se rapprocher de la surface dans le but apparent de venir retourner les barques. Il n'en sera jamais question, mais les PJ l'ignorant, cela risque de leur donner quelques sueurs froides. Lorsque leurs embarcations atteignent l'autre rive, les personnages aperçoivent l'une des créatures glisser un œil monstrueux au-dessus de la surface puis replonger aussitôt.

15 Les piliers vigilants

Le sable de la caverne cède bientôt la place à un sol de marbre blanc poli dans le plus pur style des temples classiques. Les murs brillent sous les effets de la lumière dispensée par des torches fixées sur les parois, tous les deux mètres environ. Le plafond s'élève en un dôme parfait. Supportant le poids de celui-ci, deux piliers s'élèvent majestueusement. Ils sont sculptés et ont l'apparence de deux immenses femmes.

Celle de gauche ne porte qu'une robe modeste et tient un enfant serré contre sa poitrine. Son visage s'illumine d'une joie bête, toute son attention dirigée vers le bébé. Chaque détail évoque la confiance, l'amour, la tolérance et la satisfaction.

L'autre femme, à droite, ne porte qu'une longue jupe faite de petits disques reliés entre eux par des chaînettes. L'étrange vêtement pend sur ses hanches, mais ne cache rien de ses jambes au galbe magnifique. Sa belle poitrine tendue en avant, elle écarte les bras et envoie aux visiteurs un regard dur et plein de défi, les invitant à rejoindre son étreinte.

Un gros bol de bronze est posé devant chaque pilier, gravé du mot "offrandes". Toute tentative de contourner les piliers est vouée à l'échec. Le personnage rencontre alors une résistance imparable. Leur seul moyen de passer consiste à s'engouffrer entre les piliers.

Si un personnage essaie sans avoir auparavant fait ses offrandes, il est alors violemment repoussé en arrière par une décharge massive d'électricité.

IL SUBIT 3D6 POINTS DE DÉGÂTS ÉLECTRIQUES, AUCUNE SAUVEGARDE, PUIS EST PROJÉTÉ EN ARRIÈRE.

Il subit des dégâts par armes à feu, 30 points au maximum, puis est projeté en arrière.

Si le personnage ne dépose son offrande que devant l'un des deux piliers, il pourra alors passer. Pourtant, pour ne subir aucun effet négatif, il doit offrir la même chose aux deux figures féminines. Peu importe son montant, seule l'équité des offrandes compte.

Si le PJ dépose son obole devant la figure maternelle, mais pas devant l'autre, il y gagne alors une forte aversion pour toute forme de violence durant les trois jours suivants.

DANS UNE SITUATION CONFLICTUELLE, IL DOIT RÉUSSIR UN JET DE VOLONTÉ (DD30) OU ÊTRE SONNÉ. S'IL SOUHAITE ATTAQUER, IL DOIT RÉUSSIR UN NOUVEAU JET (DD30) OU ÊTRE EFFRAYÉ. S'IL BLESSE QUELQU'UN EN COMBAT, IL EFFECTUE UN AUTRE JET (DD35) AU RISQUE DE DEVENIR PANIQUÉ.

Sur la rive, se trouvent deux barques en forme de cygnes construites entièrement grâce à de vrais os humains. Chacune peut accueillir quatre personnes et une paire de rames est cachée derrière les ailes squelettiques.

Le sol paraît continuer à s'enfoncer sous le niveau de l'eau. Il luit de cette lueur violette dont il est impossible de discerner la source. On pourrait estimer selon les apparences que cette masse liquide atterrit plusieurs dizaines de mètres de profondeur. Des formes titaniques nagent dans les profondeurs. Il pourrait s'agir de serpents de mer, de pieuvres géantes ou de baleines voraces se livrant à une danse complexe loin sous la surface. Des bancs de poissons argentés vont et viennent vivement, se joignant parfois au manège des créatures géantes. Cependant, un personnage qui décide de pénétrer dans l'eau se rend très vite compte que cette étendue ne dépasse pas les 60cm de profondeur et que le fond en est lisse et régulier.

14 Les cavernes

Une aura de lumière violette émanant de l'eau éclairait faiblement ces lieux. Les murs et le plafond semblent naturels, cependant un examen plus complet de ces parois révèle que le granit qui les compose a été soigneusement taillé afin de donner à cet endroit l'apparence d'une grotte naturelle. Le sol en pente douce est constitué de sable blanc et descend jusqu'au bord de l'étendue d'eau.

Les Paladins Automates

Unknown Armies

CARACTÉRISTIQUES

Corps : 100
Vitesse : 60

COMPÉTENCES

Corps : Combat à l'épée 50%

NOTES

L'épée des automates ajoute +9 aux dégâts.

Il y a quatre de ces automates, un dans chaque coin de la salle. Leur première intention est de bloquer les intrus au centre de la pièce puis de les anéantir aussi vite que possible. Les ressorts qui assurent leur autonomie sont puissants mais l'activité implique que ces paladins mécaniques doivent assurer de 8 rounds.

Les armes à feu n'occasionnent que des dégâts de corps à corps contre ces créatures. Les attaques de mêlée infligent leurs dégâts normaux.

D20

Automates autonomes (ND 8)

GRANDES CRÉATURES ARTIFICIELLES

FP 5; TAILLE G (CRÉATURE ARTIFICIELLE); DV 4D10; PV 40; INT +5 (+1 DEX, +4 DON); VD 10M; CA 23 (-1 TAILLE, +5 NATURELLE, +8 ARMURE DE PLAQUES, +1 DEX); ATT: MÊLÉE +6 (2D6+4 CRIT. 19-20/X2 ÉPÉE LONGUE); ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE: 1M50X1M50/1M50; PARTICULARITÉS: CRÉATURE ARTIFICIELLE, RD 10/-; AL N; JS REF +1, VIG +2, VOL -4.

FOR 16, DEX 12, CON -, INT -, SAG 1, CHA 1

DONS : SCIENCE DE L'INITIATIVE.

IL Y A QUATRE DE CES AUTOMATES, UN DANS CHAQUE COIN DE LA SALLE. LEUR PREMIÈRE INTENTION EST DE BLOQUER LES INTRUS AU CENTRE DE LA PIÈCE PUIS DE LES ANÉANTIR AUSSI VITE QUE POSSIBLE. LES RESSORTS QUI ASSURENT LEUR AUTONOMIE SONT PUISSANTS MAIS L'ACTIVITÉ IMPORTANTE QUE CES PALADINS MÉCANIQUES DOIVENT ASSURER IMPLIQUE QU'ILS NE DISPOSENT QUE D'UNE AUTONOMIE DE 8 ROUNDS.

CRÉATURE ARTIFICIELLE : IMMUNITÉ CONTRE LE POISON, LES MALADIES, LES ATTAQUES MENTALES, LES COUPS CRITIQUES, LES DÉGÂTS TEMPORAIRES, L'AFFAIBLISSEMENT (TEMPORAIRE OU PERMANENT) DES CARACTÉRISTIQUES, L'ABSORPTION D'ÉNERGIE ET LA MORT PAR DÉGÂTS EXCESSIFS.

RÉDUCTION DES DÉGÂTS (SUR) : IL EST TRÈS DIFFICILE D'ENDOMMAGER LES AUTOMATES (RD 10/-).

On considère que le personnage a 0 palier d'Endurance dans son échelle de Violence. Toute situation violente nécessite un test de Violence et aucun palier ne pourra en être retiré.

Dans le cas où le PJ déposerait une offrande à la femme impudique et non à la mère, il peut passer, mais est envahi par la luxure pour les trois jours à venir.

FACE À UN MEMBRE ATTIRANT DU SEXE PRÉFÉRÉ PAR LE PERSONNAGE, LE PERSONNAGE DOIT RÉUSSIR UN JET DE VOLONTÉ (DD15 + CHA DE CETTE PERSONNE) OU VOUER TOUTE SON ÉNERGIE À TENTER DE SATISFAIRE SES PULSIONS.

Face à un membre attirant du sexe préféré par le personnage, le personnage doit réussir un test d'Impuissance ou vouer toute son énergie à tenter de satisfaire ses pulsions. Une réussite ne fait pas gagner de palier d'Endurance dans cette échelle.

Les offrandes disparaissent au moment où le personnage passe entre les piliers. Si l'une des offrandes est plus importante que l'autre, les effets en sont les mêmes que décrits précédemment. Chaque personne traversant entre les piliers doit effectuer sa propre offrande.

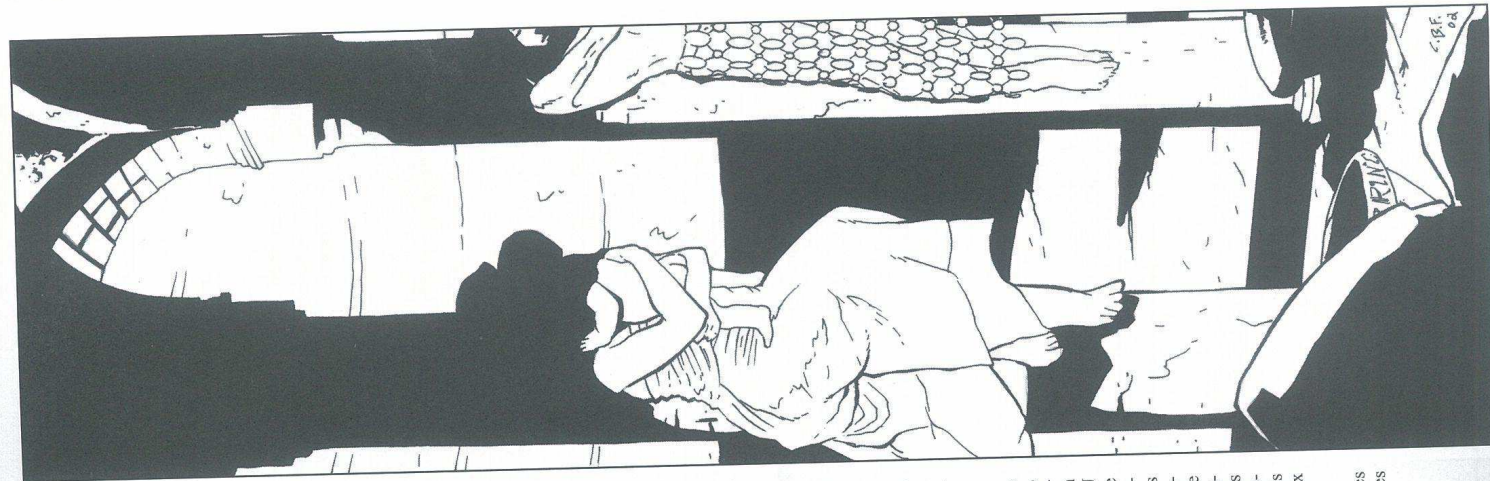
16 L'échiquier

Le sol de cette grande salle est composé de carreaux blancs et noirs assemblés selon un schéma complexe et évoquant un échiquier étrangement déformé. Le plafond s'élève en un dôme splendide, recouvert d'une mosaïque représentant des dieux regardant vers le sol. Des statues sont dispersées dans la salle, chacune bien située sur une seule dalle. Elles mesurent environ 1m20 de haut, mais avec leur piédestal, elles sont plus proches d'une taille humaine. Ces sculptures représentent plusieurs des personnages déjà observés dans le l'arot du Caravage, plus quelques autres inédites.

Devant le mur du fond, une statue semble bien plus récente que les autres. Elle représente un homme au corps déformé, tenant une palette et un pinceau dans ses mains. Quoique est familier avec le visage de cet artiste reconnaît immédiatement Le Caravage.

Traverser la salle recèle bien des dangers. À chaque pas, une statue semble bloquer le passage des personnages, quelques que soient les manœuvres tentées pour les contourner. Même si aucune d'entre elles ne paraît bouger, il y en a pourtant toujours une devant eux. La frustration des PJ devrait monter crescendo alors qu'ils tentent en vain de traverser la pièce. Si l'un d'eux pense à regarder attentivement le sol, il se rend compte que, quel que soit le sens dans lequel il souhaite se déplacer, il continue invariablement de suivre l'une ou l'autre des rangées sinueuses de l'échiquier. Et finit donc par tomber face à l'une des statues dans la plupart des cas. Une fois ceci compris, les personnages peuvent tenter de suivre cet échiquier en remontant les colonnes qui contournent les sculptures. Mais ils sont alors victimes de l'attaque des six parasites astraux qui surveillent les lieux.

Il faut quinze minutes pour traverser ainsi la pièce. Les personnages croisent dans ce cas les dix statues suivantes dans cet ordre :



* * * * *

Un dandy armé d'une rapière.
Une femme aux ailes atrophiées qui pendent dans son dos.
Un chevalier en armure noire tenant un immense bouclier.
Un vieil homme avec un livre.
Une immense femme enceinte.
Un peau-rouge.
Une silhouette androgyne.
Un homme à l'aspect menaçant vêtu d'une robe brodée de symboles mystiques.
Un homme encapuchonné appuyé sur un bâton de pèlerin.
Le Caravage.

Une porte secrète est cachée derrière la statue du Caravage.

TROUVER LA PORTE REPRÉSENTE UN DD DE 25 SUR UN JET DE FOUILLE.

Le jet de Remarqueur nécessaire afin de découvrir la porte secrète subit un malus de -10%.

La porte secrète dispose d'un petit trou de serrure qui permet de la faire basculer lorsque l'on y introduit le pinceau tenu par la statue du Caravage.

Les Parasites Astraux

CD20

PETITES ABERRATIONS (ND 7)

FP 3; TAILLE P (ABERRATIONS); DV 1D8+1; PV 6; INIT +3 (+3 DEX); VD 12m; CA 17 (+1 TAILLE, +3 NATURELLE, +3 DEX); ATT: MÊLÉE +1 (AFFAIBLISSEMENT DE LA SAGESSE); ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE: 1m50x1m50 / 1m50; ATT. SPÉCIALES: AFFAIBLISSEMENT DE LA SAGESSE; PARTICULARITÉS: IMMATÉRIEL, INVISIBLE, VISION DANS LE NOIR 20m; AL N; JS RÉF +3, Vig +1, Vol +3.

For 12, Dex 16, Con 12, Int 6, Sag 12, Cha 10

DÉS QU'UN PERSONNAGE COMPREND COMMENT SE DÉPLACER SUR L'ÉCHIQUEUR, IL ATTIRE L'ATTENTION D'UN DES PARASITES ASTRUX.

AFFAIBLISSEMENT DE LA SAGESSE (SUR) : S'IL PARVIENT À TOUCHER SON ADVERSAIRE, LE PARASITE ASTRAL N'INFLIGE AUCUN DÉGÂT MAIS AGRIPE SA VICTIME. CELLE-CI RISQUE DE NE MÊME PAS S'EN APERCEVOIR DANS UN PREMIER TEMPS. CEPENDANT, LA CRÉATURE DRAÎNE ALORS 1D3 POINTS DE SAGESSE TOUTES LES VINGT-QUATRE HEURES. SI LE SCORE DE SAGESSE DE LA VICTIME TOMBE À 3 OU MOINS, ELLE TOMBE DANS LE COMA. LE PARASITE ASTRAL SE DÉTACHE ALORS POUR TROUVER UNE SOURCE DE NOURRITURE PLUS INTÉRESSANTE. CELUI-CI PEUT ABSORBER AINSI 12PTS AVANT D'ÊTRE RASSASIÉ. LES POINTS PERDUS SE Récupèrent au RYTHME DE 1PT PAR JOUR.

INTANGIBLE (SUR) : LES PARASITES ASTRUX NE PEUVENT ÊTRE BLESSÉS QUE PAR D'AUTRES CRÉATURES IMMATÉRIELLES, DES ARMES +1 OU MEILLEURES ENCORE, DES SORTS OU DES EFFETS SURNATURELS OU MAGIQUES. ILS SONT IMMUNISÉS À TOUS LES TYPES D'ATTAQUE NON MAGIQUES. LES FEUX, LE FROID OU LES ACIDES NATURELS NE LES AFFECTENT PAS. MÊME LORSQU'ILS SONT TOUCHÉS PAR UNE ARME MAGIQUE OU UN SORT, IL RESTE ENCORE 50% DE CHANCE QUE CES DÉGÂTS PHYSIQUES SOIENT IGNORÉS, EXCEPTÉ UN EFFET ÉNERGETIQUE TEL QU'UN PROJECTILE MAGIQUE.

LES PARASITES ASTRUX IGNORENT LES ARMURES MATÉRIELLES, MÊME MAGIQUES À MOINS QU'ELLE NE SOIT DU TYPE CHAMP DE FORCE (COMME ARMURE DE MAGIE).

ILS SE DÉPLACENT À VOLONTÉ DANS TOUTES LES DIRECTIONS, VERS LE HAUT ET LE BAS INCLUS. LES PARASITES ASTRUX N'ONT PAS BESOIN D'ÊTRE EN CONTACT AVEC LE SOL. ILS PEUVENT TRAVERSER DES OBJETS SOLIDES SANS DIFFICULTÉ, BIEN QU'ILS NE PUISSENT PLUS VOIR LORSQUE LEURS YEUX SE TROUVENT À L'INTÉRIEUR D'UN OBJET SOLIDE. ENFIN, ILS N'ÉMETTENT AUCUN SON À MOINS DE LE DÉCIDER.

INVISIBLE (SUR) : ÉTANT ÉGALEMENT IMMATÉRIELS, LES PARASITES ASTRUX NE PEUVENT PAS ÊTRE DÉTECTÉS PAR DES MOYENS NON MAGIQUES. ILS NE DEVIENNENT PAS VISIBLES LORSQU'ILS ATTAQUENT. TOUT MOYEN MAGIQUE POUR RÉVÉLER L'INVISIBLE OU VOIR DANS LE PLAN ASTRAL PERMET DE LES REPERER.

Unknown Armées

Caractéristiques

Corps : 60

Vitesse : 50

Esprit : 30

Ame : 60

NOTES

Les parasites astraux se fixent sur leur victime et absorbent 6pts d'Ame toutes les vingt-quatre heures. Ils peuvent drainer ainsi un maximum de 60pts avant d'être rassasiés et de se détacher. Si le score d'Ame de la victime tombe en dessous de 10, elle tombe dans le coma et le parasite la quitte pour trouver une meilleure source d'approvisionnement. Les points perdus sont récupérés au rythme d'un par jour.

17 La Marie-Madeleine

La petite pièce derrière la statue du Caravage est décorée pour ressembler à un temple. Des cierges brûlent sur des candélabres de chaque côté et un petit prie-dieu de bois aux pieds sculptés a été posé devant le mur du fond. Au dessus, entre deux rideaux de velours rouge, se trouve l'Ascension de Marie-Madeleine.

Le tableau mesure 1m20 de haut sur 90cm de large. Il est peint sur une toile clouée à un support de bois rigide. Le cadre de bois également est richement décoré et sculpté d'ornements représentant des parchemins.

L'Ascension de la Marie-Madeleine est un tableau étrange. Il représente une femme voluptueuse, les seins nus, agenouillée sur le sol, une courte jupe de toile drapée autour des hanches. Elle est nimbée d'une lumière qui semble émaner de l'intérieur même de son corps. Son visage exprime à la fois la passion et le respect. Cependant, ses yeux paraissent détachés, morts, comme s'ils ne participaient pas à cette gloire qui irradie du reste de son corps.

Elle tend les mains devant elle en une attitude suppliante. Celles-ci se perdent dans les ombres qui l'entourent. Dans cette obscurité se tiennent également des hommes portant de courtes tuniques, avec des épaulettes ou des pièces d'armures sur les épaules. Derrière elle, dans les ténèbres d'armures ne peut dissiper, les ombres forment le visage d'un homme qui semble pleurer, en proie à un terrible sentiment de peur et de perte.

L'Ascension de Marie-Madeleine



Unknown Armies

ARTEFACT MAJEUR

LE TABLEAU POSSÈDE L'ÉTRANGE PARTICULARITÉ DE MODIFIER LES PROBABILITÉS AUTOUR DE LUI. UN PERSONNAGE QUI TOUCHE LA TOILE ET TENTE DE COMPRENDRE SON FONCTIONNEMENT DOIT RÉUSSIR UN JET D20. UNE CIBLE NON CONSENTANTE PEUT TENTER UN JET DE VOLONTÉ (DD30) POUR RÉUSSIR À CET EFFET. CE POUVOIR NE PEUT ÊTRE INVOQUÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR ROUND PAR CHAQUE PERSONNE QUI EN EST CAPABLE.

LORSQUE CE POUVOIR EST INVOQUÉ, LE PERSONNAGE PEUT ALORS RELANCER LE DERNIER DE SES JETS DE DÉ EFFECTUÉ CE ROUND-CI. OU BIEN, IL PEUT OBLIGER UNE PERSONNE DE SON ENTOURAGE PROCHE À RELANCER SON DERNIER JET DE DÉ. UNE CIBLE NON CONSENTANTE PEUT TENTER UN JET DE VOLONTÉ (DD30) POUR RÉUSSIR À CET EFFET. CE POUVOIR NE PEUT ÊTRE INVOQUÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR ROUND PAR CHAQUE PERSONNE QUI EN EST CAPABLE.

NIVEAU DE LANCEUR DE SORT : 20 POIDS : 10Kg

RETOUR A LA SURFACE

VICTORIEUX

Les personnages se débarrassent des différents groupes envoyés à leurs troupes et livrent le tableau à leurs employeurs. " Beau travail. Ravi d'avoir pu faire affaire avec vous ".

ABANDONNÉS

Les employeurs des PJ mettent la main sur la toile et fuient la scène du combat, les laissant se débrouiller seuls. Il y a fort à parier que tout cela dégénère rapidement en une bataille rangée dans les rues de Prague. Les diverses factions poursuivent le groupe qui possède le tableau, soit en s'unissant aux personnages, soit en s'opposant à eux.

Si leurs employeurs parviennent à s'enfuir et que les PJ ne se retournent pas contre eux, ils paieront avec joie ce qu'ils doivent. Les factions en présence savent qu'il vaut mieux parfois se montrer relativement honorable et ne pas s'attirer les foudres d'un groupe de mercenaires revanchards.

VAINCUS

Les personnages sont dépassés. Leurs adversaires les écrasent ou parviennent à s'enfuir avec le tableau. Nos héros peuvent dire adieu à leur rémunération et ils auront du mal à retrouver un engagement après cet échec.

S'il semble que le groupe n'a aucune chance de survivre à cet affrontement, les gardes de la ville peuvent intervenir afin de distraire un peu leurs adversaires. Malheureusement, leur réputation de mercenaires en prendra un sacré coup et ils risquent de se retrouver quelque temps en prison. Mais, au moins, ils resteront vivants.

ARRETES

Si le combat dure plus de cinq minutes, une patrouille de gardes fait irruption sur les lieux et tente d'arrêter, voire de tuer, tous les protagonistes de la bataille. Ils s'en prennent à tout le monde, mais n'attaqueront les Chevaliers de Malte que si ceux-ci les attaquent en premier. Quiconque se rend se retrouve alors sous leur protection et Ein Sof quitte le combat dès que les gardes apparaissent. Les gardes ne laisseront personne partir sans avoir jeté un œil au colis et arrêteront ensuite tout le monde pour vol.

Si les personnages sont capturés par les gardes, ils devront s'expliquer devant Rudolf et seront emprisonnés dans la Tour Blanche. Mais s'ils ont tué le moindre garde de la cité lors de cette aventure, ils seront alors exécutés. La toile est ramenée au Cabinet des Merveilles. Si les personnages échappent à la justice impériale, ils feraient mieux de quitter la ville. La cité est devenue un lieu trop dangereux pour eux, et un long voyage pourrait être une bonne idée.

VOLES

Si Edward Kelley s'enfuit en emportant le tableau, le combat risque de tourner en une véritable bataille dans les rues nocturnes de Prague. Le bruit risque fort d'attirer la garde avec les conséquences déjà évoquées. Il est difficile de suivre Kelley par des moyens normaux puisqu'il est invisible, mais cela n'est pas impossible pour un groupe faisant preuve d'imagination.

Sorir le tableau du Cabinet des Merveilles ne présente guère de difficultés. Il suffit de le ramener au quai de chargement, de le remettre dans la caisse dans laquelle il est arrivé et de remonter les égouts en direction de la rivière. Les diverses factions n'interviendront pas à ce moment, craignant trop que la précieuse toile ne tombe à l'eau et ne soit irrémédiablement abîmée ou perdue. Il ne reste donc plus aux PJ qu'à ramener leur lourd et encombrant colis au point de rendez-vous fixé avec leurs employeurs.

La Marie-Madeleine change de main

La rencontre se déroulera sans doute dans l'un des lieux suivants :

- * La Tour Judith pour les Chevaliers de Malte.
- * L'Horloge de la Cité pour l'Ordre de Hero d'Alexandrie
- * La colline de Petrin pour les Rosicruciens.

Les groupes qui suivent les PJ dans les égouts et qui ont dû abandonner leur filature reprennent celle-ci dès que les personnages sortent du tunnel. Ils cherchent alors la meilleure opportunité pour les attaquer et s'emparer du tableau. Les Chevaliers de Malte attendent que la rencontre ait lieu et l'interrompent brutalement, faisant d'une pierre deux coups en éliminant deux adversaires potentiels. Étienne Villeneuve ordonne aux mercenaires de Zuckerbast d'attaquer le groupe des personnages dans une rue sombre avant qu'ils ne parviennent à leur rendez-vous. Michael Van der Meer et ses brigands prévoient d'attendre cette rencontre, mais agissent impulsivement et attaquent avant. Edward Kelley se tient tout près de là, invisible, attendant le moment propice pour intervenir. Ein Sof suit les personnages lentement, rejoignant le combat cinq rounds après qu'il ait commencé et frappant sans distinction les divers protagonistes.

Au beau milieu de la bataille, Kelley, invisible, entreprend une attaque sournoise contre les personnes les plus proches de la toile et s'en empare. Il tente ensuite de partir avec, toujours invisible. Il choisit le moment le plus opportun pour agir, lorsqu'il pense qu'il a le plus de chances de réussir.

Si les personnages ne travaillent pas pour les Chevaliers de Malte, alors leurs employeurs tenteront également de s'enfuir en emportant le tableau, laissant les PJ se débrouiller avec leurs adversaires. Étienne disparaît dans la première embrasure de porte alors que Michael, couvert par un tir de barrage, rejoint l'Horloge de la Cité.

Il y a donc plusieurs manières de finir ce scénario.

Si la Marie-Madeleine est intégrée dans l'Horloge de la Cité, la machinerie y gagne en importance et en puissance. Le pouvoir prophétique du tableau s'est curieusement mélangé avec la malédiction de Hanus de Ruze et l'horloge est devenue l'Horloge du Jugement Dernier. Si elle arrête sa course, le monde cessera vraiment d'être.

Un nouveau cadran est apparu sur celle-ci, visible uniquement de l'intérieur de la tour. Il s'agit d'un simple cercle divisé en 333 segments. Une main marque ceux-ci et un oméga orne le haut du cadran. Une rumeur commence à circuler et prétend que l'horloge décompte ainsi le moment où elle s'arrêtera et que ce cadran marque le nombre d'ascensions vers le Clergé Invisible. Lorsque la main pointera vers l'oméga, la fin du monde surviendra.

Les gens viennent de plus en plus loin afin de tenter de pénétrer dans le bâtiment et le mécanisme pour jeter un œil sur cet étrange cadran. L'Ordre de Hero d'Alexandrie tente de garder le contrôle et de rassurer tout le monde. Ils veulent surtout éviter que l'on entre dans l'Horloge et abîme le délicat mécanisme. Mais certains sont prêts à tout pour le voir par eux-mêmes. Les personnages seront peut-être engagés pour protéger l'Horloge ou pour aider un riche curieux à y pénétrer et contempler lui-même le futur.



LES ARMES ET ARMOURES DE LA RENAISSANCE

Cet appendice ne peut répertorier de manière exhaustive toutes les armes et armures typiques de cette période. Il s'agit juste de proposer des références rapides dominant aux MJ et joueurs quelques détails spécifiques.

En 1610, les armures et les épées jouent toujours un grand rôle dans les affrontements. Les armes à feu se développent, mais n'ont pas encore rendu obsolètes les anciennes armes et armures. La plupart de celles héritées du Moyen-Âge sont encore en usage quelque part en Europe, parfois sous des formes plus modernes. En général, les armures ont tendance à devenir plus légères, leur porteur gagnant en agilité ce qu'il perd en protection, et la rapière remplace petit à petit l'épée large.

Pour ceux qui peuvent se l'offrir, la cuirasse devient le type de protection privilégiée. Elle permet une grande liberté de mouvement tout en protégeant très bien les or-

ganes vitaux. Elle s'accompagne le plus souvent d'un casque ouvert.

Les armes les plus communes deviennent la rapière et la dague, ainsi que quelques épées longues parmi les familles de la vieille noblesse. L'arbalète est l'arme de tir la plus fréquemment rencontrée.

Nous allons aborder un peu plus en détail deux types d'objets particuliers : les armes à feu et les armures renforcées.

Armes à Feu

Les armes à feu de cette période utilisent une mèche et une amorce pour leur mise en œuvre. En appuyant sur la queue de détente, la mèche incandescente allume la charge de poudre qui fait partir la balle de plomb. Ces armes sont bruyantes, dégagent beaucoup de fumée et une forte odeur de poudre. Elles sont lentes et peu précises au-delà de quelques mètres. Cependant, peu d'armures résistent à leur puissance de pénétration.

Les mousquets à mèches ont souvent de longs canons, parfois évases au bout. Ils tirent des balles avoisinant un calibre de .65. Les pistolets disposent de canons plus courts, également souvent évases, et utilisent des balles

Équipement issu de la Renaissance tardive Unknown Armies

ARMURES

Dans Unknown Armies, l'armure sert à absorber les dégâts. Les armures légères, comme les vestes de cuir bouilli ou les cottes de mailles, annulent le bonus de +3 des armes tranchantes de corps à corps et diminuent de moitié le jet de dégâts. Les armures lourdes, cuirasses et armures de plaques, annulent ce même bonus, plus celui de +3 pour les armes lourdes, et réduisent de 3/4 le jet de dégâts. Aucune de ces armures ne protège contre une réussite critique ou un double.

Cette réduction des dégâts ne s'applique qu'au corps à corps, sauf pour les armures renforcées. Dans ce cas, vous pouvez compter cette protection contre les pistolets à mèche, mais pas contre les mousquets ni les armes à feu modernes.

Le bouclier est pris en compte dans la compétence Lutter ou autre compétence de combat de mêlée. Avec un jet réussi, le défenseur peut interposer son bouclier entre lui et son adversaire et parer le coup. Il peut effectuer cette action et attaquer dans le même round, mais il accepte alors de subir un malus de -20% sur chacun des deux jets. Le joueur doit déclarer au début du round son intention d'utiliser son bouclier.

ARMURE RENFORCÉE

Il s'agit d'une armure lourde, en général une cuirasse, une demi-plaque ou une armure de plaques complète. Plus épaisse, elle peut résister au tir d'un pistolet. Pour la période de la Renaissance, elle protège son porteur contre les pistolets à mèche comme le ferait une veste pare-balles moderne. Par contre, elle n'est d'aucune utilité contre le tir d'un mousquet. Une demi-plaque ou armure de plaques renforcée impose un malus de -10% à toutes les compétences de vitesse lorsqu'elle est portée.

ARBALÈTE

Considérez qu'une arbalète occasionne des dégâts d'arme à feu, avec un maximum de 50.

ARMES À MÈCHE

Elles fonctionnent comme des armes à feu normales. Cependant, il faut quatre rounds complets afin de charger un pistolet, et huit rounds pour un mousquet. Le montant maximum des dégâts pour un pistolet à mèche s'élève à 80, 120 pour un mous-

Kelley retourne directement chez lui, à la maison de Faust. Le sorcier nommé Faust vivait toi autrefois et la nuit...
 Faustus, le sorcier nommé Faust vivait toi autrefois et la nuit...
 Faustus, le sorcier nommé Faust vivait toi autrefois et la nuit...

Si les personnages perdent la trace de Kelley, ils pourront l'identifier et le retrouver en posant les bonnes questions aux bonnes personnes. Mais il saura que des gens le recherchent et se tiendra prêt à les recevoir.

S'il est acculé et ne peut plus se défendre, Kelley négocie sa vie en échange de la toile, de ses accessoires d'alchimiste ou de quelque chose d'autre qui pourrait intéresser les PJ. Il n'a aucune intention de mourir, pas même pour la Marie-Madeleine.

EN FUIITE

Trop c'est trop. Les personnages découragés, plantant là leurs employeurs et les diverses factions. À eux de gérer la situation qui dégénère. Tant qu'ils abandonnent derrière eux ce tableau bien encombrant, plus personne ne s'occupe d'eux et le plus fort en prendra possession.

S'ils emportent la toile avec eux, les PJ deviennent les personnages les plus recherchés de l'empire. Ils doivent se préparer à une vie de cavale car l'Église, comme Rudolf, a fait condamner toutes les personnes impliquées dans le vol et qui lui tombent sous la main, puis finit par oublier toute cette histoire. La folie a parfois des avantages indéniables.

Le Prix de la Gloire

Quelle que soit la manière dont finissent les choses, les personnages font désormais partie des figures connues du milieu occulte de Prague, pour le pire comme pour le meilleur. Ils se sont fait de puissants ennemis et leurs alliés ne se montreront pas toujours dignes de confiance. Les gardes de la cité commencent à s'intéresser à leurs activités et leurs noms reviennent souvent dans les listes des suspects lorsque quelque chose d'étrange se produit en ville. Qu'ils réussissent ou non cette mission ne fait qu'orienter la teneur des commentaires dont ils sont sujets. En tout cas, on parle maintenant d'eux à Prague.

En cas de succès, il est fort probable que les PJ ne rencontrent guère de difficultés afin de retrouver un engagement. Tout le monde aime s'entourer de gens compétents et discrets. S'ils ont échoué... hé bien, on a parfois besoin de boucs émissaires pour des missions sans espoir. Dans tous les cas, des offres parviendront jusqu'à eux. L'aventure ne fait que commencer...

Conséquences

Cette aventure s'ouvre sur deux voies en finalité : soit Rudolf possède encore la Marie-Madeleine, soit quelqu'un d'autre s'en est emparé.

RUDOLF DETIENT LE TABLEAU

L'empereur peut recouvrer son bien de trois manières. Ses gardes récupéreront la toile après la bataille bruyante qui se livre dans les rues de la cité. Kelley la vole aux PJ et la restitue à Rudolf. Ein Sof s'en empare et la ramène au rabbin Loew qui s'empresse de rendre le tableau si convoité à l'empereur.

Quelle que soit la manière dont cela se produit, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Rudolf installe de nouveau la toile dans le Cabinet des Merveilles, fait condamner toutes les personnes impliquées dans le vol et qui lui tombent sous la main, puis finit par oublier toute cette histoire. La folie a parfois des avantages indéniables.

Bien sûr, cela n'empêchera pas Rudolf d'être destitué dans moins d'un an par son jeune frère Matthias, et de mourir peu après. S'ensuit la période de la Guerre de Trente Ans qui ravage tout l'empire. On sacrifie les superstitions sur l'autel de la raison et toute la gloire de la Prague de Rudolf disparaît des mémoires.

Le tableau est récupéré par les gardes de la cité : S'ils ont la toile en leur possession, ils ont sans doute aussi arrêté des suspects. Rudolf récompense ses hommes pour leur compétence et leur loyauté. Les prisonniers sont condamnés à cinq ans d'emprisonnement dans la Tour Blanche, ou à mort si au moins un garde a été tué. Mauvais plan pour les PJ, qui devront être prêts à se résoudre aux pires compromis pour s'évader. Ils peuvent toujours faire vœu de loyauté et trahir leurs anciens employeurs afin de négocier leurs vies.

Le tableau est récupéré par Edward Kelley : Il restitue la toile à l'empereur, affirmant qu'il a pu la localiser et la reprendre grâce à ses capacités magiques, ce qui, d'une certaine manière, est vrai. Il revient ainsi dans les bonnes grâces de Rudolf, mais aura du mal à s'y maintenir. Par chance, il connaît un groupe de personnes qu'il peut faire chanter afin qu'elles accomplissent les actions nécessaires au maintien de sa popularité. Après tout, si l'empereur décevrait qui s'est introduit dans son palais, ces gens-là auraient tout à perdre.

Cependant, rien de ceci ne permettra à Kelley de garder très longtemps sa position. Il est par nature trop instable pour se tenir tranquille et Rudolf ne peut réfréner longtemps ses humeurs. Tôt ou tard, l'empereur renverra cet intrigant en prison ou simplement hors de la cour.

Le tableau est récupéré par le rabbin Loew : Il rend sans arrière-pensée la toile à Rudolf. Il sait que l'empereur a beaucoup fait pour que les juifs puissent vivre en sécurité à Prague et lui en est grandement reconnaissant. Il fera cependant porter un message aux personnages, leur suggérant que Rome est une très jolie ville à cette période de l'année. Et bien plus sûre que Prague...

UNE AUTRE FACTION POSSEDE LE TABLEAU

Si Rudolf ne récupère pas le tableau, l'atmosphère à Prague devient très tendue. Les patrouilles sont renforcées, les libertés accordées aux différents cultes sont restreintes et Edward Kelley est ramené à la Tour Blanche, juste au cas où... Les crises d'instabilité de l'empereur deviennent de plus en plus fréquentes, longues et intenses. Matthias pourra alors l'obliger à abdiquer dans les six mois. Cela entraîne le départ de nombreux occultistes de la ville et la date du début de la Guerre de Trente Ans est avancée.

LE TABLEAU EST ENTRE LES MAINS DES CHEVALIERS DE MALTE

S'ils parviennent à s'enfuir avec la toile, celle-ci finit dans un coffre au plus profond des caves du Vatican. Personne ne la reverra jamais. L'Ordre de Ste Cécile l'étudie attentivement, analyse ses effets mais ne cherche pas à s'en servir. Si les personnages travaillaient pour cette faction, des membres de l'Ordre viennent les voir de temps en temps afin de leur offrir un travail nécessitant la force ou demandant de retrouver un objet perdu. L'Église paie très bien les personnes qu'elle mandate.

L'ORDRE DE HERO D'ALEXANDRIE S'EMPARÉ DE MARIE-MADELEINE

Ils parviennent à cacher la toile suffisamment longtemps pour mettre au point leur machinerie perpétuelle destinée à alimenter l'Horloge de la Cité. Ils s'assurent ainsi qu'elle ne cessera jamais de fonctionner. Ils s'éloignent ensuite des PJ, essayant de les oublier (même s'ils se montrent reconnaissants lorsque ceux-ci reviennent les voir). Un personnage souhaitant découvrir les secrets de la Méchanicie sera le bienvenu. La zone qui entoure l'Horloge de la Cité acquiert la réputation d'être hantée, en raison de certains effets secondaires dus à la présence du tableau en ces lieux. L'Horloge elle-même devient un artefact de valeur et de puissance non négligeables.

LES ROSICRUCIENS POSSEDENT LA TOILE

Les Rosicruciens quittent Prague avec le tableau la nuit même, se rendant à Vienne afin de l'étudier. Le Collège Invisible n'oublie pas les personnages et facilite leur accession aux rangs de l'ordre secret des Rose-Croix. Ils se verront d'ailleurs proposer de l'argent ou la possibilité de recevoir certains entraînements en échange de menus services de nature ésotérique. Leur réseau s'étend sur tout le continent. Les contacts et les ressources dans lesquels les PJ pourront puiser s'ils acceptent cette offre sont considérables et valent à elles seules la peine.

D'autres aventures

Piller le Cabinet des Merveilles de l'empereur n'est pas la seule activité possible à Prague. La cité est parcourue d'événements mystiques et de conspirations, les personnages pouvant se retrouver impliqués dans la plupart d'entre eux.

LE GOLEM DEVIENT FOU

Quelque chose tourne mal. Ein Sof n'obéit plus aux ordres du rabbin Loew. Il erre dans la cité, détruisant tout ce qu'il rencontre. Il doit être arrêté.

Vous pouvez mettre en scène cette aventure comme une simple chasse au monstre. Les personnages tentent de coincer le golem dans un endroit sûr afin de le détruire. Cela peut également devenir une enquête permettant de découvrir les forces agissant dans l'ombre et qui ont détourné le garde du corps du rabbin de sa mission première. Dans les deux cas, l'antisémitisme augmente dans la ville et cet événement risque fort d'altérer les relations déjà tendues entre les communautés.

L'ORAGE SUR LA COLLINE

Les allées et venues des Rosicruciens autour de la colline de Petrin ont fini par réveiller le dieu du tonnerre nommé Petrus. Il est très en colère de ne plus être adoré de nos jours et provoque un orage titanessque au-dessus de l'église Ste Laurence. Les conséquences de ce phénomène météorologique inquiètent particulièrement les riches marchands dont les demeures se dressent au pied de la colline.

Les personnages peuvent tenter de renvoyer ou de combattre le dieu du tonnerre sur sa terre sacrée, ou bien encore de négocier avec lui l'arrêt de cet orage dévastateur. Dans un cas comme dans l'autre, ils ne s'en sortent pas sans se mouiller.

LES HABITANTS DE LA MAISON DE FAUST

Edward Kelley agit de manière de plus en plus étrange ces derniers temps. En fait, il a en ce moment un hôte chez lui... dans sa tête. Le fantôme de Faust est revenu des Enfers et possède l'homme qui habite dans sa maison.

Cela implique également que Kelley est bien plus puissant qu'il ne l'était avant, et surtout bien moins stupide. Grâce à ses pouvoirs magiques, Faust n'a pas besoin de tous les petits trucs de prestidigitateurs de Kelley. Mais il ne tolère pas non plus toutes les offenses que celui-ci supportait en silence et cela signifie que les cadavres s'accumulent à Prague. Faust prévoit de se tailler une part importante dans le jeu politique et mystique de la cité.

Les personnages risquent de devenir des cibles pour Faust s'ils étaient coutumiers d'humiliations portées contre Kelley. Ils peuvent également être mis sur sa piste par des personnes inquiètes de le voir tenter de faire main basse sur l'Underground Occulte de Prague.

Se débarrasser de Faust sans blesser Kelley reste très difficile. Le fantôme est un puissant sorcier. Mais bien sûr, personne n'a dit que Kelley devait s'en tirer sans domage.

Armures Renforcées

d'un calibre d' environ .50. Ils sont souvent tenus à l'horizontale, comme dans les films de gangsters, à cause de la charge de poudre qui sinon risque de tomber et provoquer un incident de tir.

Il faut plusieurs secondes afin d'armer le support de la mèche et de charger l'arme. Une fois la gâchette pressée, il faut encore au moins une bonne seconde avant que la poudre ne s'enflamme et que l'arme ne tire réellement. Le tir n'est pas instantané.

La plupart des personnes qui utilisent ces armes en emportent généralement deux avec elles, parfois plus. Toutes sont chargées et prêtes à faire feu. Après avoir tirée, l'arme est en général simplement jetée sur le sol afin d'être récupérée après la bataille. Même si cela s'avère moins pratique avec un mousquet, les soldats emportaient souvent, et pour les mêmes raisons, deux ou trois de ces armes avec eux lors des combats.

Avec le développement des armes à feu, la plupart des anciens types d'armures se sont montrés de plus en plus inopérants. Les zones de métal qui déviaient les coups des épées ne faisant qu'éclater sous l'impact des balles en aggravant encore la blessure. Les armuriers ont à leur tour travaillé à contrer ces effets.

Le résultat de leur recherche aboutit à l'armure renforcée. Il s'agit d'une armure lourde, plus épaisse que la normale et souvent couverte de plaques inclinées pour dévier les balles de pistolets. Elles sont testées afin de s'assurer qu'elles remplissent bien leur rôle.

Pour ce faire, il suffit de tirer dessus au pistolet, en général au niveau des épaules ou de la cuirasse. Si le choc ne pénètre pas et ne provoque pas d'impact sur la face interne de l'armure, alors celle-ci est considérée comme une armure renforcée. Mais même celle-ci ne peut stopper une balle tirée par un mousquet.

Équipement de la Renaissance tardive Système D20

ARMES À MÈCHE*

	COÛT	DÉGÂTS	CRIT	PORTÉE	POIDS	TYPE
PISTOLET À MÈCHE	100 PO/250 DUCATS	2D6	X3	5M	2,5KG	CONTONDANT
MOUSQUET À MÈCHE	400 PO/1000 DUCATS	2D8	X3	10M	10KG	CONTONDANT

IL FAUT DEUX ROUNDS COMPLETS AFIN DE CHARGER UN PISTOLET. DIX BALLES ET LA POUDRE NÉCESSAIRE COÛTENT 5 PO. LES PISTOLETS IGNORENT TOUS LES BONUS D'ARMURE SI CELLE-CI N'EST PAS RENFORCÉE, EXCEPTÉS LES BONUS MAGIQUES.

IL FAUT QUATRE ROUNDS COMPLETS POUR CHARGER UN MOUSQUET. DIX BALLES ET LA POUDRE NÉCESSAIRE COÛTENT 10 PO. LES MOUSQUETS IGNORENT TOUS LES BONUS D'ARMURE, EXCEPTÉS LES BONUS MAGIQUES.

UN PERSONNAGE VOULANT UTILISER CES ARMES DOIT POSSÉDER LE DON ARME EXOTIQUE (ARME À MÈCHE) OU SOUFFRIR DU MALUS DE -4.

NOTE : LES CARACTÉRISTIQUES FOURNIES ICI DIFFÈRENT LÉGÈREMENT DE CELLES DONNÉES EN GÉNÉRALES POUR LES ARMES DE LA RENAISSANCE DANS LE SYSTÈME D20. CELA S'EXPLIQUE PAR LE FAIT QUE NOUS CONSIDÉRONS ICI UNE ÉPOQUE PLUS TARDIVE DE CETTE PÉRIODE.

ARMURE RENFORCÉE

LES CUIRASSES, ARMURES DE PLAQUES ET HARNOIS PEUVENT ÊTRE RENFORCÉS. CELA DEVIENT ALORS UNE ARMURE DE MAÎTRE DU MÊME TYPE, AVEC TOUS LES BONUS AFFÉRENTS. LE BONUS DE PROTECTION S'APPLIQUE CONTRE UN TIR DE PISTOLET MAIS PAS CONTRE CELUI D'UN MOUSQUET.

AVATARS Système D20

LES AVATARS FORMENT UN NOUVEAU SYSTÈME DE MAGIE POUR LES JEUX D20, ISSU DES PAGES D'UNKNOWN ARMIES. DANS CE JEU, IL EST POSSIBLE DE SE DÉCOUVRIR DES POUVOIRS MAGIQUES EN INCARNANT LE RÔLE D'UN ARCHÉTYPE, IMAGE FORTÉ PRESENTE DANS L'INCONSCIENT COLLECTIF DE L'HUMANITÉ. CEUX QUI SUIVENT LA VOIE DES ARCHÉTYPES SONT DÉNOMMÉS AVATARS. PLUS LE PERSONNAGE SE RAPPROCHE DANS SON COMPORTEMENT ET DANS SA PERSONNALITÉ DE L'ARCHÉTYPE QU'IL S'EST CHOISI, PLUS IL GAGNE EN PUISSANCE. POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS À CE SUJET, ET SUR LE CLERGÉ INVISIBLE, REPORTEZ-VOUS À LA PAGE 3.

La Compétence Avatar

ELLE PERMET DE MESURER L'ENGAGEMENT DU PERSONNAGE SUR LA VOIE DE L'ARCHÉTYPE. PLUS SON SCORE EST ÉLEVÉ, PLUS IL S'EN RAPPROCHE. CHAQUE ARCHÉTYPE IMPLIQUE SA PROPRE COMPÉTENCE ET NUL NE PEUT SUIVRE DEUX VOIES DIFFÉRENTES EN MÊME TEMPS. CEPENDANT, CETTE COMPÉTENCE DIFFÈRE DES AUTRES EN DEUX POINTS :

- AUCUN BONUS DE CARACTÉRISTIQUE NE S'Y APPLIQUE.
- VOUS POUVEZ PERDRE DES POINTS AINSI BIEN QU'EN GAGNER.

LES DEGRÉS DE MAÎTRISE S'ACHÈTENT COMME POUR TOUTES LES AUTRES, EN DÉPENSANT DES POINTS DE COMPÉTENCES. ELLE EST SUIVANTE AUX MÊMES RÈGLES QUE LES AUTRES ET L'ON CONSIDÈRE QU'IL S'AGIT D'UNE COMPÉTENCE DE CLASSE. À MOINS QU'IL NE SOIT DIT LE CONTRAIRE DANS SA DESCRIPTION, CHAQUE DON DES AVATARS PEUT ÊTRE UTILISÉ AINSI SOUVENT QUE DÉSIÉRE DANS UNE MÊME JOURNÉE.

AUSI LONGTEMPS QUE L'AVATAR NE TRANSGRESSE PAS SA FOI DANS L'ARCHÉTYPE CHOISI, IL PEUT CONTINUER NORMALEMENT À ACHETER DES DEGRÉS DE MAÎTRISE. CEPENDANT, S'IL DEVAIT AGIR D'UNE MANIÈRE PROHIBÉE PAR SON ARCHÉTYPE, VIOLANT UN DES TABOUS, IL EXISTE UNE CHANCE QU'IL PERDE ALORS UN DEGRÉ DE MAÎTRISE DE MANIÈRE PERMANENTE (QU'IL POURRA RACHETER PAR LA SUITE AU COÛT NORMAL).

CHAQUE COMPÉTENCE D'AVATAR EST DIFFÉRENTE. IL Y A DONC UNE COMPÉTENCE AVATAR : LE PÉLERIN, ET UNE AUTRE AVATAR : LE SAUVAGE. RAPPELÉZ-VOUS QUE PERSONNE NE PEUT DISPOSER DE DEGRÉS DANS DEUX DE CES COMPÉTENCES EN MÊME TEMPS.

LES COMPÉTENCES D'AVATAR ONT UN SCORE MAXIMUM DE 20. POUR ALLER AU DELÀ, IL FAUT DEVENIR UN INCARNAT, COMME CELA EST DÉCRIT PLUS LOIN.

UN PERSONNAGE PEUT TRÈS BIEN ÊTRE UN AVATAR ET L'IGNORER, SIMPLEMENT PARCE QUE PAR NATURE IL AGIT EN ACCORD AVEC UN ARCHÉTYPE. TANT QU'IL EN EST INCONSCIENT, IL NE PEUT PAS AUGMENTER SA COMPÉTENCE D'AVATAR DE PLUS D'UN DEGRÉ PAR NIVEAU, ET SE TROUVE LIMITÉ À UN MAXIMUM DE 10.

PAS DE BONUS DE CARACTÉRISTIQUE ?

LA COMPÉTENCE D'AVATAR FONCTIONNE UN PEU DIFFÉREMMENT DES AUTRES. ELLE NE BÉNÉFICIE PAS D'UN BONUS DE CARACTÉRISTIQUE POUR LES RAISONS SUIVANTES :

PREMIÈREMENT, ELLE NE DÉPEND D'AUCUNE CARACTÉRISTIQUE EN PARTICULIER, MAIS DES ACTIONS QUE L'AVATAR ENTREPREND JOUR APRÈS JOUR. CES ACTIONS DÉPENDENT DE DIVERS ASPECTS DE SA PERSONNALITÉ ET VARIENT SELON LES MOMENTS. PAR EXEMPLE, LE SAUVAGE EST FORT (FORCE), AGILE (DEXTÉRITÉ) ET VIT EN HARMONIE AVEC LA NATURE QUI L'ENTOURE (SAGESSE). LE PÉLERIN EST ENDURANT (CONSTITUTION), OBNUBLIÉ (SAGESSE) ET RUSÉ (INTELLIGENCE). IL PARAÎT DONC IMPOSSIBLE DE DÉTERMINER UNE CARACTÉRISTIQUE DOMINANTE.

ENSUITE, EN DEHORS DU TEST D'INTERDIT (VOIR PLUS LOIN), TOUS LES JETS DE CETTE COMPÉTENCE SONT FAITS CONTRE UN DEGRÉ DE DIFFICULTÉ STANDARD DE 21, À MOINS D'INDICATIONS CONTRAIRES. AINSI LE BONUS DE CARACTÉRISTIQUE INFLUENCERAIT-IL TROP FORTEMENT LES PROBABILITÉS DE RÉUSSITE DE CE JET. EN SE RAPPELANT DU PREMIER ARGUMENT, IL NOUS PARAÎT PRÉFÉRABLE DE NE PAS COMPLIQUER LES CHOSSES AVEC UN TEL BONUS (BIEN QUE TOUS LES DONS D'AVATAR NE NÉCESSITENT PAS FORCÉMENT UN JET).

TROISIÈMEMENT, LE DEGRÉ DE MAÎTRISE DANS LA COMPÉTENCE D'AVATAR INFLUE DIRECTEMENT SUR LE POUVOIR GAGNÉ PAR CELUI-CI. AUGMENTER CE NIVEAU GRÂCE AU BONUS DE CARACTÉRISTIQUE RISQUERAIT PAR TROP DE DÉSEQUILIBRER LE JEU.

ENFIN, ATTRIBUER UN BONUS DE CARACTÉRISTIQUE AU TEST D'INTERDIT PERMETTRAIT DE LE RÉUSSIR TROP FACILEMENT. LES AVATARS DÉBUTANTS DEVRAIENT DONC FAIRE PLUS ATTENTION À LEUR COMPORTEMENT.

Symboles

LES SYMBOLES REVÊTENT UNE IMPORTANCE PRIMORDIALE POUR LES AVATARS ET LES ARCHÉTYPES. ILS REPRÉSENTENT CES ARCHÉTYPES SELON LA COMPRÉHENSION GÉNÉRALE QU'EN A L'HUMANITÉ DANS SON ENSEMBLE ET ILS DÉFINISSENT SON COMPORTEMENT. L'AVATAR ÉTABLIT UN LIEN ÉTROIT ENTRE LUI ET L'IDÉE QU'IL CHERCHE À INCARNER. AINSI, TENDENT-ILS À S'ENTOURER DES SYMBOLES ASSOCIÉS À LEUR ARCHÉTYPE. À LA FOIS EN SIGNE DE SOUMISSION MAIS AINSI COMME RAPPEL DE LEURS DEVOIRS.

IL N'Y A PAS DE BÉNÉFICES EN TERMES DE JEU À UTILISER CES SYMBOLES. CEPENDANT, LEUR ÉTUDE REPRÉSENTE UNE PART IMPORTANTE DE LA COMPRÉHENSION DE L'ARCHÉTYPE POUR LE JOUEUR QUI VEUT EN SUIVRE LA VOIE. SAVOIR QUE LA HACHETTE DE PIERRE EST L'UN DES SYMBOLES DU SAUVAGE IMPLIQUE QUE LA TEMPÉRANCE N'EST PAS UN DE SES TRAITS PRINCIPAUX. DE MÊME, LE SYMBOLE DU MANTEAU À CAPUCHON DU PÉLERIN RAPPELLE QUE L'HUMILITÉ EST UN ASPECT IMPORTANT DE SA PERSONNALITÉ. CONNAÎTRE ET UTILISER LES SYMBOLES PERMET À L'AVATAR DE RESTER DANS LA VOIE DE SON ARCHÉTYPE ET L'AIDE À S'EN RAPPROCHER.

D'AVATAR CONTRE UN DD DE 18. SI LE JET EST RÉUSSI, IL PERD ALORS UN DEGRÉ DE MAÎTRISE. EN CAS D'ÉCHEC, IL NE SUBIT AUCUNE CONSÉQUENCE.

ON S'ATTEND À CE QUE LES ARCHÉTYPES AGISSENT D'UNE CERTAINE MANIÈRE. CELA TISSE TOUT UN ENSEMBLE DE RÈGLES TACTIQUES QUE DOIVENT SUIVRE LES AVATARS. POUR RÉFLÉTER CE FAIT, CHAQUE ARCHÉTYPE EST DÉFINI ÉGALEMENT PAR CERTAINS TABOUS QUI NE PEUVENT ÊTRE TRANSGRESSÉS. CAR CELUI-CI N'AGIRAIT JAMAIS DE LA SORTE. AINSI, LE SAUVAGE N'UTILISE AUCUN OBJET TECHNOLOGIQUE ET LE PÉLERIN N'ABANDONNE JAMAIS SON BUT. MAIS LES AVATARS N'ÉTANT QUE DES REFLETS IMPAREILS DES ARCHÉTYPES, IL LEUR ARRIVE DE BRISER CES INTERDITS, ET D'EN PAYER LE PRIX.

ENPRENDRE UN INTERDIT CRÉE UNE DISTANCE ENTRE L'AVATAR ET L'ARCHÉTYPE, AFFAIBLISSANT LE LIEN QUI LES UNIT. BIEN QUE LES EFFETS DE CETTE TRANSGRESSION N'IMPLIQUENT QUE DES CONSÉQUENCES MINIEURES POUR UN AVATAR DÉBUTANT, CELLES-CI DEVIENNENT DE PLUS EN PLUS GRAVES LORSQU'IL PROGRESSE DANS SA VOIE.

LE TEST D'INTERDIT

CHAQUE FOIS QU'UN AVATAR BRISE UN INTERDIT DE SON ARCHÉTYPE, IL DOIT RÉALISER UN JET AVEC SA COMPÉTENCE

Dons d'Avatar

IL S'AGIT DES POUVOIRS OCTROYÉS PAR LA COMPÉTENCE D'AVATAR ET L'AVANCEMENT DANS CETTE VOIE. LORSQUE L'AVATAR LES EMPLOIE, ON DIT ALORS QU'IL MANIFESTE SON ARCHÉTYPE. CHACUN D'ENTRE EUX PRÉSENTE QUATRE DE CES DONS QUI DEVIENNENT DISPONIBLES À DIFFÉRENTS DEGRÉS DE MAÎTRISE. AVEC UN SCORE DE 1 À 10, LE PREMIER DON D'AVATAR APPARAÎT. LE SECOND ENTRE 11 ET 14, LE TROISIÈME DANS LA TRANCHE 15-18 ET LE DERNIER DANS CELLE DE 19-20. AUGMENTER CE SCORE AU DELÀ DE 20 REQUIERT DES CONDITIONS SPÉCIALES SUR LESQUELLES NOUS REVENDRONS PLUS TARD.

Notes pour les Joueurs de UA

Pourquoi des jets ?

Le système d'Unknown Armies ne prévoit aucun jet de dé pour perdre des points dans la compétence d'Avatar. Si le meneur de jeu considère que le personnage brise un interdit ou se comporte de manière inappropriée à son Archétype, il peut lui imposer un malus pouvant aller jusqu'à trois points. Aucune règle ne gère vraiment cet événement, tout est laissé à l'appréciation du MJ.

Avec le système D20, les choses sont un peu différentes. En premier lieu, dans UA, on utilise des pourcentages et non une échelle basée sur 20. Cela signifie que chaque degré pour D20 correspond à 3% dans UA. Retirer un point dans le système D20 est bien plus grave qu'ôter un à trois points dans UA si cela se produit à la même fréquence.

Ensuite, la manière de gérer les compétences dans les deux jeux est suffisamment différente pour imposer cette divergence. Dans UA, à chaque session, le joueur gagne des points d'expérience qui peuvent lui permettre d'augmenter cette compétence. Avec le système D20, cela ne se produit que lorsque le personnage change de niveau. Il est ici plus difficile de regagner les points perdus. Il est donc compréhensible qu'il soit plus difficile de les perdre.

Question d'équilibre.

Enfin, le système D20 permet de gérer facilement ces situations. Un simple test de compétence permet de savoir si oui ou non un personnage perd un point.

Il est très facile d'adapter cette règle à UA, en tant qu'option à la discrétion du MJ. Autoriser les personnages à effectuer un jet de compétence d'Avatar. Un jet réussi implique la perte de 3%, un échec ne présente aucune conséquence néfaste. Cela peut cependant pousser les joueurs à "tenter le diable" et diminuer à long terme les effets d'un interdit brisé. Gardez ceci à l'esprit avant d'appliquer cette règle optionnelle.

Une remarque sur le vocabulaire

Dans cette aventure, nous employons les termes "Dons d'Avatar" et "Manifestation" au lieu des "Channel" et "Channelling" habituels dans UA. Le mot Channelling est devenu à la mode avec l'avènement du New-age au début du siècle dernier. Cela implique une vision très moderne des Avatars et des Archétypes. À Prague en 1610, cette approche est marquée par la Renaissance et la terminologie utilisée reflète cet état de fait.

CES DONS CORRESPONDENT À DES POUVOIRS SURNATURELS OU EXTRAORDINAIRES, OU ENCORE À DES POUVOIRS MAGIQUES. ILS SONT EN GÉNÉRAL UTILISÉS EN TANT QU'ACTION LIBRE ET PRENNENT EFFET IMMÉDIATEMENT. À MOINS D'INDICATIONS CONTRAIRES, ILS NE NÉCESSITENT AUCUNE COMPOSITION VERBALE, GESTUELLE OU MATÉRIELLE. CHAQUE ARCHÉTYPE BÉNÉFICIE DE SES PROPRES DONS D'AVATAR.

Les Incarnats

CHACUN DES ARCHÉTYPES POSSÈDE UN UNIQUE SERVITEUR NOMMÉ L'INCARNAT. CELUI-CI INCARNE PRESQUE PARFAITEMENT LES CARACTÉRISTIQUES DE L'ARCHÉTYPE. IL EST CHARGÉ DE VEILLER AUX INTÉRÊTS DE SON MAÎTRE DANS LE MONDE, LIVRANT POUR LUI LES BATAILLES TERRESTRES ET GÉRANT LES CHOSSES DU QUOTIDIEN.

AVANT DE DEVENIR UN INCARNAT, L'AVATAR DOIT POSSÉDER UN SCORE DE 20 DANS LA COMPÉTENCE ASSOCIÉE À CET ARCHÉTYPE. IL DOIT ÉGALEMENT ÊTRE EN MESURE À CE MOMENT DE DÉPASSER CE SCORE (PAR SON NIVEAU OU GRÂCE À DES POINTS DE COMPÉTENCE ENCORE NON DÉPENSÉS). ENFIN, IL DOIT DÉFAIRE L'INCARNAT ACTUEL DANS UN DUEL DÉFINI SELON LA NATURE DE LEUR ARCHÉTYPE COMMUN. PAR EXEMPLE, AFIN DE DEVENIR L'INCARNAT DU SAUVAGE, UN AVATAR DOIT BATTRE CELUI QUI INCARNE ACTUELLEMENT CE RÔLE EN COMBAT SINGULIER. L'AVATAR DU PÉLERIN DEVRA ACCOMPLIR UN BUT DÉFINI AVEC L'INCARNAT AVANT CELUI-CI.

EN CAS DE SUCCÈS, LE NOUVEAU INCARNAT VOIT SON DEGRÉ DE MAÎTRISE PASSER À 21 ET IL REÇOIT UN DON LIÉ À CETTE NOUVELLE CONDITION.

SEUL L'INCARNAT PEUT VOIR SA COMPÉTENCE D'AVATAR DÉPASSER LE SCORE DE 20.

DONS DES INCARNATS

CHAQUE INCARNAT DÉCIDE DE SA PROPRE INTERPRÉTATION DE L'ARCHÉTYPE. IL CHOISIT DONC UN DON UNIQUE. CELUI-CI DOIT MANIFESTER LA NATURE DE L'ARCHÉTYPE, MAIS PEUT EN DIFFÉRER LÉGÈREMENT. AUTREMENT DIT, LE JOUEUR AVEC L'ACCORD DE SON MJ CRÉE SON PROPRE DON D'INCARNAT, REFLÉTANT ALORS SA VISION DE L'ARCHÉTYPE QU'IL REPRÉSENTE.

CES DONS D'INCARNAT SONT TRÈS PUISSANTS, BIEN QUE SOUVENT SUTILS DANS LEUR UTILISATION. PAR EXEMPLE, L'INCARNAT ACTUEL DU SAUVAGE PEUT TRAVERSER À PIED LES ÉTENDUES SAUVAGES AVEC UNE DISCRÉTION ABSOLUE, PARCOURIR DES MILLIERS DE KILOMÈTRES EN UNE SEULE JOURNÉE QUEL QUE SOIT LE TERRAIN, VOIRE CHANGER DE CONTINENT À VOLONTÉ À CONDITION DE TRANSITER PAR DES CONTRÉES SAUVAGES. L'INCARNAT DU PÉLERIN NE PEUT PAS ÊTRE ATTAQUÉ LORSQU'IL POURSUIT SON BUT, À MOINS D'ENGAGER LE COMBAT LE PREMIER.

EN GÉNÉRAL, AUCUN JET DE SAUVEGARDE NE PERMET DE SE PROTÉGER DES EFFETS D'UN DE CES DONS.

Ascension

IL S'AGIT DE CE QUI SE PRODUIT POUR UN AVATAR LORSQUE CELUI-CI PERSONNIFIE SON ARCHÉTYPE MIEUX QUE LA PER-

SONNE QUI REMPLIT CE RÔLE ACTUELLEMENT. À CE MOMENT, IL Y A EN GÉNÉRAL UN GRAND ÉCLAIR DE LUMIÈRE ET L'AVATAR DISPARAIT, REJOIGNANT LE CLERGÉ INVISIBLE ET REPRÉSENTANT LA PLACE DE L'ANCIEN ARCHÉTYPE. LE PERSONNAGE EST ALORS RETIRÉ DU JEU.

AFIN D'ATTEINDRE L'ASCENSION DE CETTE MANIÈRE, L'AVATAR DOIT PERSONNALISER SON ARCHÉTYPE MIEUX QUE NE LE FAIT CELUI EN TITRE. IL PEUT ÉGALEMENT MODIFIER LA PERCEPTION DE CET ARCHÉTYPE DANS L'INCONSCIENT COLLECTIF DE L'HUMANITÉ AFIN QUE CETTE NOUVELLE DÉFINITION NE CORRESPONDE PLUS À L'ANCIENNE INTERPRÉTATION MAIS PLUTÔT À LA SIENNE. MAIS EN GÉNÉRAL, IL S'AGIT LE PLUS SOUVENT D'UN COMBAT SYMBOLIQUE METTANT EN JEU LES ASPECTS FONDAMENTAUX DE L'ARCHÉTYPE ET QUI OPPOSE LES DEUX INTERPRÉTATIONS.

L'ASCENSION SE FONDE SUR L'INTERPRÉTATION DU PERSONNAGE PAR LE JOUEUR, ET NON SUR DES RÈGLES ABSTRAITES. LA CLEF S'AVÈRE SOUVENT SE TROUVER DANS L'UTILISATION CORRECTE DES SYMBOLES, COMME EXPLIQUÉ PRÉCÉDEMMENT. SI LE PERSONNAGE FAIT DES EFFORTS QUOTIDIENS POUR SE CONFORMER À LA NATURE DE L'ARCHÉTYPE, SE RÉFÈRE PLEINEMENT AUX SYMBOLES QUI Y SONT ASSOCIÉS ET ÉVITE SOIGNEUSEMENT D'EN ENFREINDRE LES INTERDITS, IL EST PROBABLE QU'IL PARVIENNE À L'ASCENSION ET DEVIENNE UNE SORTE DE DEMI-DIEU. CETTE ASCENSION PEUT SERVIR DE BUT À LONG TERME POUR UNE CAMPAGNE, UN PERSONNAGE TENTANT D'ATTEINDRE CE STATUT, SOUTENU PAR LES AUTRES MEMBRES DE SON GROUPE.

Quelques Archétypes

VOICI QUELQUES ARCHÉTYPES ISSUS DES PAGES DE UNKNOWN ARMIES. ILS SONT PARTICULIÈREMENT ADAPTÉS À UNE CAMPAGNE SE DÉROULANT À CETTE ÉPOQUE ET PEUVENT DONC S'INTÉGRER À LA PLUPART DES MONDES DU SYSTÈME D20.

LE MARCHAND

ATTRIBUTS : LE MARCHAND FACILITE LE TRANSIT DES MARCHANDISES ENTRE CEUX QUI LES PRODUISENT ET CEUX QUI LES CONSOMMENT, PRENANT AU PASSAGE UNE DÎME BIEN MÉRITÉE. IL PEUT S'AGIR D'UNE FIGURE POSITIVE, METTANT EN RELATION DES GENS AUX BESOINS COMPLÉMENTAIRES, AIDANT AINSI LES DEUX. IL PEUT ÉGALEMENT ÊTRE UN TRICHEUR ET UN ESCROC, VENDANT DES MARCHANDISES AVARIÉES, SE PLAIGNANT ET ROULANT AINSI LES DEUX PARTIES.

INTERDITS : LE MARCHAND NE SORT JAMAIS BREDLOUILLE D'UNE TRANSACTION. S'IL DEVAIT ÊTRE ROULÉ OU SE RETROUVER DÉSAVANTAGÉ À LA SUITE D'UN CONTRAT, IL DOIT ALORS EFFECTUER UN TEST D'INTERDIT.

DE MÊME, IL NE DONNE JAMAIS RIEN AVEC DÉSINTÉRESSEMENT. TOUT ACTE DE PURE CHARITÉ EST CONTRAIRE À SA NATURE. CÉPENDANT, DONNER UN CONSEIL OU OCTROYER UNE PETITE FAVEUR QUI PERMETTRA UNE TRANSACTION PAR LA SUITE N'EST PAS DU TOUT DÉSINTÉRESSÉ.

SYMBOLES : IL EMPORTE TOUJOURS AVEC LUI UNE BESACE POUR Y RANGER SES ARTICLES. CELA PEUT ALLER D'UN SIMPLE SAC EN BANDOULIÈRE À UNE MALLE TRÈS ÉLABORÉE. IL AFFICHE EN GÉNÉRAL UNE MOUE AVENANTE MAIS UN PEU HYPOCRITE, PARLE RAPIDEMENT AVEC BEAUCOUP DE GESTES

ET DE MANIÈRE ÉLOQUENTE. LE MARCHAND EST PROMPT À OFFRIER À BOIRE (DE L'ALCOOL) ET L'ON SAIT QU'IL PEUT FAIRE DES CADEAUX D'UNE VALEUR INSIGNIFIANTE SI CELA PEUT LUI PERMETTRE DE RÉALISER UNE VENTE ENSUITE.

DONS D'AVATAR

Premier Don (1-10) : À CE NIVEAU, VOUS POUVEZ CONVAINCRE LES AUTRES DE LA VALEUR D'UN OBJET QUI N'EN A EN FAIT PEU OU PAS DU TOUT ("APATHIQUE"? MAIS VOYONS MONSIEUR, CE CHEVAL A ÉTÉ SPÉCIALEMENT DRESSÉ AFIN D'ÊTRE TRÈS FACILE À MONTER!"). D'UN AUTRE CÔTÉ, VOUS POUVEZ POUSSER QUELQU'UN À IGNORER LA VALEUR RÉELLE D'UN OBJET ("HUM, CE LONGOT D'ARGENT ME PARAÎT BIEN LÉGER POUR ÊTRE VRAIMENT DE L'ARGENT. ALLEZ, JE SUIS BON PRINCE, JE VOUS EN DÉBARASSE CONTRE UNE PIÈCE D'OR!"). GRÂCE À UN JET RÉUSSI DE COMPÉTENCE D'AVATAR : LE MARCHAND (DD21), VOUS POUVEZ OBTENIR LE MEILLEUR D'UNE TRANSACTION CORRECTE. VOUS PAYEZ UN CHEVAL AU PRIX LE PLUS BAS DU MARCHÉ OU VENDEZ AU PRIX FORT UN DE VOS ARTICLES.

SI VOUS RÉUSSEZ CE MÊME JET CONTRE UN DD DE 15 + INT DE VOTRE CIBLE, VOUS POUVEZ L'ENTRAÎNER PAR VOS PAROLES DANS UNE NÉGOCIATION TOTALEMENT STUPIDE ("JE VOUS SUGGÈRE, AVANT QUE VOUS NE ME TUIEZ, DE ME VENDRE TOUTES VOS ARMES. JE VOUS EN OFFRE LE DOUBLE DE CE QUE VOUS LES AVEZ PAYÉES!").

CETTE APPÉTITUDE NE FONCTIONNE PAS CONTRE LES CRÉATURES SURNATURELLES TELS LES DÉMONS OU LES FÉES. PAR CONTRE, LES MAGES ET SORCIERS N'EN SONT PAS À L'ABRI. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EXTRAORDINAIRE.

Second Don (11-15) : VOUS ÊTES MAINTENANT ARMÉ POUR RÉALISER DES PACTES DIGNES DE FAUST. DANS UNE SITUATION DE TRANSACTION, SI VOUS RÉUSSEZ UN JET DE COMPÉTENCE D'AVATAR CONTRE UN DD DE 21, VOUS POUVEZ NÉGOCIER L'ÉCHANGE DE BIENS IMMATERIELS. VOUS VOULEZ ACHETER UNE ÂME ? SI UNE PERSONNE EST D'ACCORD POUR LA VENDRE, LA TRANSACTION EST RÉALISABLE. ADMETTONS QU'UNE PERSONNE A SOUHAITÉ VENDRE CINQ ANNÉES DE SA VIE À UNE PERSONNE B PRÊTE À L'ACHETER. SI LES DEUX PARTIES S'ENTENDENT, B RAJOUTE DE CINQ ANS (A NE VIEILLIT PAS, MAIS MOURRA CINQ ANS PLUS TÔT). VOUS POUVEZ ENVISAGER DE NÉGOCIER DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUES OU DES DEGRÉS DE MAÎTRISE. VOUS POUVEZ MÊME Y INTÉGRER UN SUBSIDE POUR VOUS-MÊME (DISONS 5000 PO ET 5 MOIS DE VIE...). LA CLEF DE CE POUVOIR RÉSIDE DANS LE FAIT QUE LES DEUX PARTIES DOIVENT VOLONTAIREMENT ET DE LEUR PLEIN GRÉ ACCEPTER LES TERMES DE L'ÉCHANGE QUE VOUS PROPOSEZ. IL DEVIENT INOPÉRANT SI VOUS UTILISEZ UN POUVOIR SURNATUREL (COMME LE PREMIER DON) OU UN MOYEN PHYSIQUE OU MAGIQUE (COMME UN SORT) POUR OBTENIR CET ACCORD. SI TOUTES LES PARTIES S'ENGAGENT LIBREMENT, ET QUE VOUS RÉUSSEZ VOTRE JET, VOUS POUVEZ CONCLURE L'AFFAIRE. GRÂCE À CE POUVOIR, VOUS POUVEZ VENDRE ET ACHETER DES POINTS DE VIE, TRANSFÉRER DES COMPÉTENCES, DES DONS OU DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUES, VOIRE, MÊME, DES ÉLÉMENTS PSYCHOLOGIQUES COMME LA FOLIE. IL VOUS FAUT CEPENDANT TROUVER UN MOYEN DE DÉFINIR EXACTEMENT LES TERMES DE L'ÉCHANGE ("JE T'ÉCHANGE MES HALLUCINATIONS CONTRE TON POT DE CHAMBRE!"). IL S'AGIT D'UN POUVOIR SURNATUREL.

Troisième Don (16-18) : UN JET RÉUSSI (DD21) PERMET DE LANCER LE SORT ALLIÉ D'OUTREPLAN, INVOQUANT UN EXTERIEUR À VOTRE SERVICE. CE POUVOIR NE NÉCESSITE AUCUNE COMPOSANTE MATÉRIELLE, MAIS SE CONFORME SINON AUX CARACTÉRISTIQUES DU SORT DU MÊME NOM. CETTE CA-

CE LIVRE FAÇONNA L'IDÉE DU SERVITEUR INDISPENSABLE À CETTE ÉPOQUE.

Interdits : LE SERVITEUR INDISPENSABLE NE PREND JAMAIS LA TÊTE D'UNE ORGANISATION. BIEN QU'IL PUISSE SE VOIR CONFIER LES ATTRIBUTS DE L'AUTORITÉ, IL AGIT TOUJOURS AU NOM DE QUELQU'UN D'AUTRE. MÊME S'IL DÉTOURNE L'USAGE DU POUVOIR, IL RESTE SOUS LE COMMANDEMENT DE QUELQU'UN D'AUTRE. AGIR AFIN DE GAGNER DE L'INFLUENCE POLITIQUE OU SOCIALE SOUS SA PROPRE DIRECTIVE NÉCESSITE UN TEST D'INTERDIT. MAIS SURTOUT, LE SERVITEUR INDISPENSABLE SE DOIT D'ÊTRE EFFICACE. TOUTE MISSION OUBLIÉE, NÉGLIGÉE OU INACHEVÉE REQUIERT ÉGALEMENT CE TEST.

SYMBOLES : LE SERVITEUR INDISPENSABLE SE TIEN EN GÉNÉRAL UN PAS DERRIÈRE LE LEADER. IL PRÉFÈRE LES VÊTEMENTS DISCRETS ET LES ACCESSOIRES PASSE-PARTOUT. IL EM- PORTE SOUVENT AVEC LUI UN NÉCESSAIRE D'ÉCRITURE ET LES MANDATS QUI LE CONCERNENT.

DONS D'AVATARS

Premier Don (1-10) : LES AVATARS DU COURTISAN SE RE- CONNAISSENT IMMÉDIATEMENT ENTRE EUX. CE PHÉNOMÈNE N'EST PAS VRAIMENT CONSCIENT, BEAUCOUP D'ENTRE EUX IGNORENT MÊME L'EXISTENCE DU CLERGÉ INVISIBLE OU LEUR VÉRITABLE NATURE. MAIS LORSQUE DEUX PERSONNES

QUI MANIFESTENT LES ATTRIBUTS DU COURTISAN SE RENCON- TRENT, ELLES RESSENTENT IMMÉDIATEMENT QU'UN CERTAIN LIEN LES UNIT. IL NE S'AGIT LE PLUS SOUVENT QUE D'UNE IM- PRESSION VAGUE MAIS FAVORABLE ("IL ME SEMBLE QU'IL POURRAIT ÊTRE INTÉRESSANT DE TRAVAILLER AVEC CETTE PERSONNE, NOUS AVONS LA MÊME SENSIBILITÉ"). UN AVA- TAR DU COURTISAN QUI VOUDRAIT AGIR DIRECTEMENT CONTRE UN AUTRE DOIT D'ABORD RÉUSSIR UN JET DE COMPÉ- TENCE D'AVATAR. LE DD EST DE 10 PLUS LE SCORE DE L'AUTRE AVATAR DANS CETTE MÊME COMPÉTENCE. EN CAS D'ÉCHEC, LE PERSONNAGE DOIT TROUVER UN AUTRE MOYEN DE PARVENIR À SON BUT SANS POUR AUTANT CROISER LE CHE- MIN DE SON CAMARADE ET ADVERSAIRE. IL S'AGIT D'UN POU- VOIR EXTRAORDINAIRE.

Second Don (11-14) : À CE NIVEAU, LE COURTISAN BÉNÉ- FICIE D'UN SENS HYPER DÉVELOPPÉ DE TOUTE HÉRARCHIE. EN RÉUSSISSANT UN JET DE COMPÉTENCE D'AVATAR (DD21), IL PEUT IMMÉDIATEMENT DEVINER INTUITIVEMENT LA STRUC- TURE DE LA COUR, DE L'ORGANISATION RELIGIEUSE, DE L'AS- SOCIATION, DU GOUVERNEMENT, DE LA TRIBU (ETC.) QU'IL OBSERVE. IL PEUT PAR EXEMPLE ARRIVER DANS UNE COUR HOSTILE ET SAVOIR AUSSI TÔT VERS QUELLE PERSONNE ALLER, CELLE-CI ÉTANT LA PLUS SUSCEPTIBLE DE PLAIDER SA CAUSE AUPRÈS DU MAÎTRE DES LIEUX. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EX- TRAORDINAIRE.



LE SERVITEUR INDISPENSABLE / LE COURTISAN

Attributs : LE SERVITEUR INDISPENSABLE SE RENCONTRE DANS TOUTES LES ORGANISATIONS, JAMAIS SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE, MAIS TOUJOURS PRÉSENT ET PRÊT À APPORTER SON AIDE PRÉCIEUSE. IL EST LE SECRÉTAIRE, LE SÉNÉCHAL, L'AIDE DE CAMPS. ALORS QUE LE LEADER CHARISMATIQUE ATTIRE LE RESPECT ET DÉMONTRE L'ÉTENDUE DE SA PUIS- SANCE, LE SERVITEUR INDISPENSABLE AGIT AU NOM DE SON MAÎTRE, FAIT OBÉIR À SES ORDRES ET PERMET AU RÈGNE DE SE DÉROULER SANS ACCROC. SOUVENT INCONNU ET IGNORÉ, CE SERVITEUR RESTE INDISPENSABLE POUR ASSURER LE suc- CÈS DE TOUTE OPÉRATION À LONG TERME.

LE SERVITEUR INDISPENSABLE EST CELUI QUI ACCÈPTE SON MANDAT PAR LOYAUTÉ. IL S'OCCUPE DES TÂCHES QUOTI- DIENNES, LIBÉRANT SON CHEF DE SES PRÉOCCUPATIONS (OU LUI ÉVITANT DE S'EN OCCUPER, SELON LA PERSONNALITÉ DU MAÎTRE). TOUT LE MONDE NE PEUT PAS PRÉTENDRE À CE RÔLE. IL FAUT FAIRE PREUVE DE RÉELLES COMPÉTENCES, SA- VOIR SE FAIRE UNE PLACE DANS L'ORGANISATION ET NE PAS TROP REGARDER À LA CHARGE DE TRAVAIL QUE L'ON VOUS DEMANDE. MÊME SI LE SERVITEUR INDISPENSABLE PREND SES ORDRES DU LEADER, LA CONFIANCE QUE CELUI-CI PLACE DANS SON SECOND EST BIEN PLUS IMPORTANTE QUE LA NÉ- CESSITÉ POUR LE VALET DE SERVIR CE MAÎTRE EN PARTICU- LIER.

AU XVI^e SIÈCLE, LE COMTE BALDESSAR CASTILLO ÉCRIVIT UN PETIT OUVRAGE INTITULÉ LE COURTISAN. IL Y ÉNUMÉ- RAIT LES VERTUS INDISPENSABLES AFIN DE SERVIR AUX MIEUX LES INTÉRÊTS D'UNE COUR DE NOBLES. PENDANT UNE LONGUE PÉRIODE, CELA DEVINT LE LIVRE DE CHEVET DU Ser- viteur Indispensable, celui-ci endossant le rôle de COURTISAN DANS LES PLUS HAUTS CERCLES DU POUVOIR. L'OUVRAGE DE CASTILLO N'APPORTAIT PAS GRAND-CHOSE DE NOUVEAU, MAIS RÉPÉTERAIT CLAIREMENT LES QUALITÉS REQUISES AFIN DE DEVENIR UNE FIGURE INFLUENTE MAIS DIS- CRÈTE DE LA COUR, L'AMI UTILE À TOUS ET ENNEMI D'AUCUN.

Troisième Don (15-18) : un jet de compétence d'Avatar réussi (DD21) permet au Courtisan de s'intégrer immédiatement dans le milieu où il se trouve. Il porte les vêtements à la mode locale, parle la langue et coutumes en vigueur et ne dépareille aucunement avec les natifs de l'endroit. De plus, il devient si banal dans son environnement que nul ne peut plus, sans le voir, le décrire précisément. Cet effet de camouflage s'estompe aussitôt que le Courtisan cesse de jouer le rôle d'un natif du cru. Par exemple, il passera totalement inaperçu à la cour du sultan jusqu'à ce qu'il demande qu'on lui serve des côtes de porc. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Quatrième Don (19-20) : arrivé à ce point, le Courtisan est si indispensable à son organisation qu'il peut insinuer les bonnes suggestions aux autres membres grâce à son acuité surnaturelle. Il peut ainsi apporter des conseils judicieux à ses supérieurs ou aider aisément ceux qui occupent les rangs inférieurs au sien, un sénéchal donnant ses instructions au majordome de la cour par exemple. Si la personne suit ces ordres ou conseils, elle reçoit un bonus sur l'une de ses compétences nécessaires pour réaliser la suggestion proposée. Le Courtisan décide de cette compétence favorisée lorsqu'il se trouve en face de son interlocuteur. Il décide également du montant de ce bonus, égal, au maximum, à son score dans sa compétence d'Avatar. Par contre, pendant cette période, le Courtisan subit un malus sur sa compétence d'Avatar égal à la valeur du bonus accordé. Il ne peut faire bénéficier de ses conseils qu'une personne à la fois et pour une durée maximale d'une journée. Il peut décider de stopper cet effet avant l'expiration de ce délai, annulant aussitôt son malus, et par la même le bonus occupé à ce tiers. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

LE PELÉLIN

Attributs : le Pélerin (que l'on nomme aussi le Quéteur) est obnubilé par un but supérieur. Il ne vagabonde pas sans raison, sans destination précise, et l'inspection ne fait pas partie de ses préoccupations. Au contraire, le Pélerin dédie sa vie à un objectif extérieur et, sans jamais relâcher son effort, progresse vers sa conclusion.

Interdits : le Pélerin ne s'attarde pas en chemin ni ne suit de futilles méandres. Tout ce qui ne le rapproche pas de son but n'est que distraction. Si le personnage passe toute une séance de jeu sans tenter activement quelque chose en rapport avec son objectif premier, il doit faire un test d'Interdit.

De même, le Pélerin ne change jamais de direction. S'il abandonne son but, le MJ n'hésitera pas à demander un test d'Interdit, aussi choisirez le bien.

Symboles : le Pélerin est souvent représenté par une route se perdant à l'horizon et le manteau de voyage. Le bâton de marche, la sébile et le chapeau aux larges bords du voyageur pénitent accompagnent également cette icône. Le saumon est traditionnellement associé à l'image du Pélerin (car il remonte les fleuves pour pondre), mais aussi l'hirondelle, grande voyageuse du règne animal.

DONS D'AVATAR

Premier Don (1-10) : choisissez un but et une compétence qui vous servira à l'atteindre. Si vous réussissez un jet de compétence d'Avatar (DD21) vous pouvez ajouter un bonus à toute utilisation de cette compétence lorsque vous essayez activement d'achever votre quête. Ce bonus est égal au modificateur normal de la caractéristique associée à cette compétence. Une fois votre but atteint, vous pouvez recommencer ce processus avec un nouvel objectif et une nouvelle compétence associée. Mais vous ne pouvez choisir qu'une seule compétence à la fois et par quête. De la même manière, vous ne pouvez poursuivre qu'un seul objectif à la fois. Si vous ratez le premier jet, vous pouvez recommencer avec une autre compétence mais plus jamais, même si vous changez de but, vous ne pourrez retenter de favoriser la première.

Si vous abandonnez votre objectif, la compétence favorisée ne pourra plus jamais être de nouveau choisie afin de bénéficier de ce bonus. Vous ne pouvez pas choisir un nouveau but et une nouvelle compétence avant d'avoir accompli ou abandonné le précédent. Il n'est pas possible de recommencer plus tard une quête qui avait été abandonnée.

De plus, vous pouvez choisir un des trois jets de sauvegarde, une arme spécifique ou une école de magie qui pourra également bénéficier de ce bonus. Dans le premier cas, ce bonus est égal au modificateur de base. Avec une arme, le bonus de base est doublé (qu'il s'agisse d'une arme de mêlée ou de tir). Si vous choisissez une école de magie, ce bonus est égal au modificateur de la caractéristique qui détermine le nombre de sorts reçus en bonus (selon la classe de lanceur de sort la plus élevée), et il s'applique à tout DD de sauvegarde correspondant à cette école de magie. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

Second Don (11-14) : un jet de compétence d'Avatar (DD21) réussi permet au personnage de parcourir 3000 kilomètres en une seule journée. S'il se déplace à pied ou sur une monture, il finit simplement par arriver à destination. S'il doit traverser un océan, le Pélerin entre dans un navire d'un port, et ressort seize heures après d'un autre navire, dans un port totalement différent. Personne ne l'a vu changer de bateau et lui-même ne se souvient pas vraiment avoir parcouru toute cette distance, mais le résultat est bien réel. Le Pélerin ne peut se servir de ce Don qu'une fois par 24 heures. Il ne peut emmener personne avec lui dans ce voyage magique. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Troisième Don (15-18) : à ce niveau, vous pouvez recruter des Pélerins pour un bref laps de temps. Tout ce que vous avez à faire consiste à regarder cette personne dans les yeux et lui expliquer clairement quel est votre but et pourquoi elle revêt une telle importance. Une fois cette phase accomplie, effectuez un jet de compétence d'Avatar (DD21). En cas de réussite, la cible doit réaliser un jet de Volonté avec un DD de 10 plus votre score de compétence d'Avatar. Si elle échoue, elle se retrouve comme sous l'effet du sort charme-personne. Vous pouvez lui ordonner d'accomplir une tâche simple tant que celle-ci n'entre pas trop en contradiction avec son instinct de survie ou ses convictions personnelles. L'effet se dissipe une fois l'action réalisée, ou une fois que la cible n'est plus en votre présence si vous ne lui avez pas

donné d'instructions. Il a alors l'impression de sortir d'un rêve. Cette capacité reproduit les effets du sort.

Quatrième Don (19-20) : toutes les portes, routes, fenêtres et portails ne font plus qu'un pour le Pélerin. Un jet de compétence d'Avatar (DD21) réussi lui permet de voyager d'une porte, ou d'une route qu'il suit, à toute autre porte ou route qu'il connaît bien. Personne ne le voit apparaître ou disparaître, il surgit toujours d'un angle mort et tout paraît parfaitement normal aux spectateurs éventuels. Le Pélerin peut utiliser cette capacité aussi souvent qu'il le souhaite.

À ce niveau, il peut emmener avec lui d'autres personnes, du moment qu'il réussit un jet de compétence pour chacune d'entre elles. Le Pélerin doit paraître-mment pouvoir se représenter le lieu où il veut arriver. En cas de doute, reportez-vous à la description du sort téléportation.

Un autre effet de ce Don consiste à piéger une personne en modifiant la destination de toutes les portes qu'il traverse vers votre placard (par exemple). Il passe sa porte d'entrée et se retrouve dans votre placard. Il refait un pas en arrière et attend encore au même endroit. Le Pélerin doit cependant voir sa victime pour pouvoir la bloquer ainsi. Une fois cette malédiction lancée, elle dure 24 heures. La victime peut tenter un jet de Volonté contre un DD de 10 plus le score du Pélerin dans sa compétence d'Avatar. Cette capacité reproduit les effets du sort.

LE SAUVAGE

Attributs : le Sauvage a rejeté les carcans de la civilisation et des règles sociales trop contraignantes. Ou bien, il n'a jamais réussi à s'y conformer. S'étant éloigné de l'humanité, il est le bienvenu au sein de la nature. Les oiseaux et les animaux sont devenus ses frères et il se considère comme chez lui dans les lieux les plus sauvages.

Mais le désavantage de cette position est évident. Celui qui rejette l'angoisse et l'hypocrisie qui accompagnent la civilisation risque aussi de s'éloigner des notions d'éthique et de morale. Le Sauvage peut tout aussi bien devenir vicieux et cruel que noble et indompté.

Interdits : le Sauvage ne s'entoure pas de convenances sociales ni de manœuvres manipulatoires. S'il utilise des compétences liées au langage ou aux sentiments afin d'en tirer avantage, il doit effectuer un test d'Interdit.

Le Sauvage ne se sent pas à l'aise avec les réalisations des hommes. Toute compétence qui implique l'utilisation, la création ou la réparation d'objets de métal ou de machines, et qui dépasse un degré de maîtrise de 6, correspond à une violation de sa nature.

Symboles : les cheveux longs sont un poncif de son image. Il ne les coupe pas, ni ne les entretient. Le Sauvage va souvent nu, et s'il porte des vêtements, il s'agit en général de fourrures. Il se déplace en général pieds nus afin de rester en contact avec la terre. On associe le Sauvage à de nombreux animaux, en particulier l'ours, le gorille et le loup.

DONS D'AVATAR

Premier Don (1-10) : le Sauvage est exceptionnellement rapide et fort physiquement. Dès qu'il utilise une compétence associée à la Force, la Dextérité ou la Constitution, il peut y ajouter un bonus spécial égal à un quart de son score de compétence d'Avatar, arrondi au supérieur. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

Second Don (11-14) : vous pouvez désormais utiliser votre degré de maîtrise dans la compétence d'Avatar à la place de ceux de : Escalade, Natation, Déplacement silencieux, Discretion, Connaissances (nature) et empathie avec les animaux. Le modificateur de caractéristique reste inchangé mais le degré de maîtrise devient celui de la compétence d'Avatar, même si vous ne possédez pas la compétence remplacée auparavant. Il s'agit d'un pouvoir exceptionnel.

Troisième Don (15-18) : vous êtes devenu si proche de la nature que vous pouvez lancer une domination des animaux (sauf les insectes) grâce à un jet réussi de compétence d'Avatar. Le DD est de 21 et vous pouvez lui demander ce que vous voulez. Par contre, vous ne pouvez commander qu'à un seul animal à la fois. Vous pouvez également leur demander des informations mais rappelez-vous que les animaux ne sont pas particulièrement intelligents. Ils répondent plus par des impressions sensorielles ou des images que par des paroles sensées. Cette capacité reproduit les effets du sort.

Peaux-Rouges

presque mythique des colons du Nouveau Monde. Les nouveaux symboles du Sauvage incluent des coiffures de plumes, colliers de cuir, tomahawks de pierre, arcs et flèches mais surtout la peau rouge et les peintures de guerre.

Dans l'Europe du XVII^e siècle, l'idée du Sauvage correspond essentiellement aux Indiens d'Amérique du Nord. Ils ont fortement frappé l'imaginaire des habitants du vieux continent. Des représentants des différentes tribus ont été amenés dans les grandes cours européennes et les récits des explorateurs et des trappeurs donnent une vision romantique et

QUATRIÈME DON (19-20) : TOUTS LES DÉGÂTS QUI VOUS SONT CAUSÉS PAR UN SORT OU UNE ARME À FEU SONT SOUMIS DÉSORMAIS À UNE RÉDUCTION DES DÉGÂTS DE 20% À CAUSE DE VOTRE EXCEPTIONNELLE VITALITÉ. CECI N'AFFECTE PAS LES DÉGÂTS INFLIGÉS PAR DES ANIMAUX, DES CRÉATURES SURNATURELLES OU LES COMBATS AU CORPS À CORPS. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EXTRAORDINAIRE.

L'ÉRUDIT

ATTRIBUTS : POUR CERTAINS, L'ATTRAIT DES ANCIENS SECRETS ET DES CONNAISSANCES PERDUES REVÊT PLUS D'IMPORTANCE QUE TOUTES LES RICHESSES ET POSITIONS DE POUPORTE QUE TOUTES LES RICHESSES ET POSITIONS DE POUPORTE DE LA TERRE, PARFOIS MÊME QUE LEUR VIE. LES ÉRUDITS COMPRENNENT LES MYSTÈRES QUE LES AUTRES NÉGLIGENT ET SEMBLANT TOUJOURS CONNAÎTRE UNE ANECDOTE S'APPLIQUANT À LA SITUATION PRÉSENTE. LEUR MOTIVATION PRINCIPALE CONSISTE À ÉTUDIER ET AMASSER LE PLUS DE CONNAISSANCES POSSIBLES. LE BUT DANS LEQUEL ILS ACCUMULENT CES CONNAISSANCES RESTE À LEURS YEUX TOTALEMENT SECONDAIRE.

CERTAINS ÉRUDITS SE SPÉCIALISENT AVEC ACHARNEMENT DANS UN DOMAINE DE CONNAISSANCES PARTICULIER. D'AUTRES, PLUS AMBITIEUX, ÉTUDIANT TOUT CE QUI PASSE À LEUR PORTÉE. DANS TOUTS LES CAS, LA PLUS GRANDE JOIE DE L'ÉRUDIT CONSISTE À APPRENDRE QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU. CENDANT, ILS NE SONT PAS UNE SIMPLE ENCYCLOPÉDIE HUMAINE. ILS ANALYSENT ET ÉTABLISSENT LA SYNTHÈSE DE TOUTES CES CONNAISSANCES ACCUMULÉES. UN MORTEL ORDINAIRE POURRA PASSER À CÔTÉ DE LIENS IMPORTANTS ENTRE PLUSIEURS INFORMATIONS. L'ÉRUDIT LIT UN OUVRAGE CONCERNANT LES ACTIVITÉS OCCULTES D'UNE SECTE DE FANATIQUES ET UN AUTRE SUR LES FLUCTUATIONS DU MARCHÉ ET REMARQUE QUE LES AFFAIRES AUGMENTENT DANS LES PÉRIODES OÙ CE CULTE EST LE PLUS ACTIF. IL EN DÉDUIT QUE CES SECTATEURS PRATIQUENT SANS DOUTE DES RITUELS QUI AFFECTENT LE DOMAINE ÉCONOMIQUE.

INTERDITS : L'ÉRUDIT VIT POUR AMASSER DES CONNAISSANCES. REFUSER SCIEMENT UNE CHANCE D'ACCRÔÎTRE SON SAVOIR ÉLOIGNE L'AVATAR DE SON ARCHÉTYPE ET NÉCESSITE UN TEST D'INTERDIT. DE PLUS, DÉTRUIRE INTENTIONNELLEMENT UNE SOURCE DE CONNAISSANCES UNIQUE, MÊME POUR L'EMPECHER DE TOMBER DANS LES MAINS DE QUELQU'UN D'AUTRE, EST BIEN PIRE ENCORE ET IMPLIQUE UN MALUS DE +2 AU TEST.

SYMBÔLES : LE SYMBOLE PRINCIPAL ASSOCIÉ À L'ÉRUDIT EST LE LIVRE. D'AUTRES UN PEU MOINS FRÉQUENTS COMPRENNENT LA ROBE UNIVERSITAIRE, UN NÉCESSAIRE D'ÉCRITURE ET UN ENCRIER.

DONS D'AVATAR

PREMIER DON (1-10) : TOUTES LES CONNAISSANCES REÇOIVENT UN BONUS ÉGAL À UN QUART DU SCORE DE COMPÉTENCE D'AVATAR, ARRondi AU SUPÉRIEUR. CE BONUS S'APPLIQUE À TOUTES LES CONNAISSANCES, QUE L'ÉRUDIT POSSÈDE OU NON UN DEGRÉ DE MAÎTRISE DANS CELLES-CI. PAR CONTRE, IL NE S'APPLIQUE JAMAIS AUX APPLICATIONS PRATIQUES QUI EN DÉCOULENT. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EXTRAORDINAIRE.

SECOND DON (11-14) : EN RÉUSSISSANT UN JET DE COMPÉTENCE D'AVATAR (DD21), VOUS POUVEZ VOUS SOUVENIR DE N'IMPORTE QUELLE INFORMATION QUE VOUS AVEZ DÉJÀ ENTENDUE. CE DON NE SERT QU'À SE RAPPELER DES TEXTES, CHARTES OU SCÉMAS QUE VOUS AVEZ EXAMINÉS MAIS PAS LES PAROLES ENTENDUES OU GENS QUE VOUS AVEZ CROISÉS. PAR CONTRE, PEU IMPORTE QUE VOUS AVEZ LU CES INFORMATIONS HIÉR OU IL Y A TRENTÉ ANS. UN JET RÉUSSI VOUS PERMET DE VOUS SOUVENIR DU MOINDRE DÉTAIL ET DE CITER AVEC FACILITÉ DES PASSAGES ENTIERS DU TEXTE. CELA S'APPLIQUE ÉGALEMENT AUX CONNAISSANCES APPRISSES AVANT DE DEVENIR UN AVATAR. CHAQUE JET RÉUSSI PERMET DE SE SOUVENIR DE L'ÉQUIVALENT D'ENVIRON UNE OU DEUX PAGES DE TEXTE OU L'IDÉE GÉNÉRALE CONTENUE DANS UN OUVRAGE. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EXTRAORDINAIRE.

TROISIÈME DON (15-18) : EN RÉUSSISSANT UN JET DE COMPÉTENCE D'AVATAR (DD21), VOUS POUVEZ LIRE TOUT LANGAGE ÉCRIT. PAR CONTRE, CELA NE VOUS AUTORISE PAS À LE PARLER OU L'ÉCRIRE. CETTE APTITUDE VOUS PERMET ÉGALEMENT DE BRISER N'IMPORTE QUEL CODE OU CRYPTOGRAMME. SI LE JET EST RÉUSSI, VOTRE COMPRÉHENSION DE CETTE LANGUE EST AUSSI RAPIDE QUE S'IL S'AGISSAIT DE VOTRE LANGUE MATELNELLE. MALHEUREUSEMENT, SI VOUS VOUS SOUVENEZ DES INFORMATIONS GÉNÉRALES LUES, VOUS NE CONSERVEZ AUCUNE CONNAISSANCE DE CETTE LANGUE. VOUS LA COMPRENEZ DANS L'INSTANT, MAIS CELA NE VOUS L'ENSEIGNE PAS. IL S'AGIT D'UN POUVOIR SURNATUREL.

QUATRIÈME DON (19-20) : À CE NIVEAU, VOUS AVEZ UNE PROFONDE COMPRÉHENSION DE TOUT CE QUE VOUS LISEZ. EN RÉUSSISSANT UN JET DE COMPÉTENCE D'AVATAR (DD21), VOUS DÉCOUVREZ LE VRAI SENS DE N'IMPORTE QUEL TEXTE. VOUS POUVEZ RÉSOUDRE TOUTE ÉNIGME QUE CELUI-CI POSE. PAR EXEMPLE, VOUS SAVEZ PARFAITEMENT QUEL ÉTAIT LE SENS QUE SHAKESPEARE A DISSIMULÉ DANS TROILUS ET CRESSIDA. CETTE MÊME APTITUDE PEUT VOUS RENSEIGNER SUR L'AUTEUR DU TEXTE. LISEZ UN PARAGRAPHE OU UN PEU PLUS ET FAITES UN JET DE COMPÉTENCE D'AVATAR. S'IL EST RÉUSSI, VOUS SAUREZ EXACTEMENT CE QUE L'AUTEUR RESSENTAIT LORSQU'IL A ÉCRIT CE TEXTE ET DE QUEL TYPE DE PERSONNE IL S'AGISSAIT. UNE LETTRE ÉCRITE SOUS LA CONTRAINTE VOUS PARAÎT TRÈS DIFFÉRENTE D'UNE AUTRE PLUS ANODINE. ET UN PSYCHOPATHE S'EXPRIME BIEN DIFFÉREMENT D'UN PLAISANTIN.

VOUS POUVEZ ENFIN FAIRE CORRESPONDRE LES DÉTAILS DE CE QUE VOUS ÊTES EN TRAIN DE LIRE AVEC TOUT CE QUE VOUS AVEZ DÉJÀ LU JUSQU'ICI. S'IL EXISTE LE MOINDRE LIEN ENTRE LE TEXTE QUE VOUS ÉTUDIEZ ET VOS VASTES CONNAISSANCES, UN SIMPLE JET DE COMPÉTENCE D'AVATAR (DD21) VOUS PERMET DE LE DÉCHIFFER. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EXTRAORDINAIRE.

NOUVEAUX ARCHÉTYPES

Vous trouverez ci-dessous deux nouveaux Archétypes particulièrement adaptés à cette époque, leurs caractéristiques sont données à la fois pour Unknown Amies et le système D20. Ils trouveront tout naturellement leur place pendant la Renaissance mais correspondent beaucoup moins à l'époque moderne. Au cours de l'histoire, la conscience collective de l'humanité a évolué et s'est éloignée de ces deux Archétypes.

Le Mage

Attributs : Le Mage est un magicien accompli. Il a étudié tous les aspects des arcanes et peut appliquer sa pensée mystique et son art au moindre élément de son quotidien, faisant de sa vie une expérience magique en elle-même. Suivre la voie du Mage requiert de longues et prudentes études, des recherches minutieuses, une pratique intensive et une grande dévotion. Il lui faut aller au-delà de ce monde profane et physique vers un lieu où tout est révélé et où transparaît la Vérité. Ceux qui suivent la voie du Mage oublient leurs préjugés afin de découvrir la véritable nature de la réalité.

Interdits : Le Mage croit avant tout en la suprématie de la Magie. Chaque fois qu'il admet que quelque chose de profane revêt plus d'importance que la poursuite de l'accomplissement dans son art, il transgresse sa loi. Utiliser des moyens normaux pour accomplir une tâche où la Magie pourrait faire aussi bien, progresser dans une compétence

profane au point que celle-ci dépasse sa compétence en Magie, ou négliger celle-ci, tout cela est un Interdit.

De plus, le Mage doit vouer sa vie à augmenter sa maîtrise de la magie et le pouvoir qu'elle lui confère. Cet impératif dirige toute son existence, et abandonner ou renoncer à une source de pouvoir magique fait également partie de ses tabous.

Symboles : Les symboles primaires du Mage sont le poignard, le bâton, la coupe et une pièce de monnaie, représentant les quatre éléments. On l'associe aussi souvent à une robe brodée de signes mystiques, aux vieux livres, à une crosse et à la barbe.

Avatars supposés durant l'Histoire : À cette période, John Dee est sans doute le principal Avatar du Mage. Simeon Bar Yohai, l'auteur du Livre des Splendeurs, suit très certainement lui aussi cette voie.

Le Débauché

Attributs : Il s'agit d'un phénomène qui a sans doute toujours existé. Les plus jeunes fils de grandes et riches familles, ceux dont on n'attend rien de particulier et sur lesquels on ne place aucune obligation, doivent trouver leur plaisir et raison de vivre ailleurs. Avec bien peu de talents sur lesquels s'appuyer, une vie passée dans le luxe, ils tentent à devenir libertins, prenant à bras le corps tous les plaisirs que la vie peut offrir, comptant sur leur épée et leur nom pour se justifier. Ces parfaits voyous finissent souvent comme voleurs.

Le Débauché ne s'intéresse qu'à son propre plaisir et ne prend garde aux autres que s'ils lui permettent de le satisfaire. Rapide d'esprit, il l'est encore plus pour dénigrer son épée. Mais rien ne vient étayer ses agissements, aucune

Le Mage D20

Dons d'Avatar

MENT D'UN SEUL SORT. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EXCEPTIONNEL.

TROISIÈME DON (15-18) : EN ALLANT PLUS LOIN DANS SES ÉTUDES DES ARCANES, LE MAGE PEUT AUGMENTER SA PROPRE RÉSISTANCE AUX EFFETS MAGIQUES. IL GAGNE UNE RÉSISTANCE AUX SORTS ÉGALE À SA COMPÉTENCE D'AVATAR AUGMENTÉE DE MODIFICATEUR D'INTELLIGENCE. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EXCEPTIONNEL.

QUATRIÈME DON (19-20) : PARVENU À CE NIVEAU, LE MAGE PEUT RÉALISER UN JET DE COMPÉTENCE D'AVATAR (DD21) AFIN DE DEVENIR IMMÉDIATEMENT CONSCIENT DE TOUT EFFET MAGIQUE DANS UN RAYON DE 6M AUTOUR DE LUI. CELA INCLUT LE NOM DES SORTS ACTUELLEMENT ACTIFS DANS CETTE ZONE, LES CAPACITÉS DES OBJETS MAGIQUES ET LES ENCHANTEMENTS PRÉSENTS. CE POUVOIR DURE TANT QUE LE MAGE RESTE CONCENTRÉ. IL S'AGIT D'UN POUVOIR SURNATUREL.

motivation, aucun but. Il est fou, malveillant et dangereux, comptant sur son arme et sa réputation pour le dédoubler des conséquences fâcheuses de ses actes.

Cet Avatar s'adresse surtout aux plus jeunes. En vieillissant, il tend à choisir un autre mode de vie, et son indulgence envers les excès de sa jeunesse diminue. Certains poursuivent encore cette voie mais leur corps finit par les trahir. De même que leur esprit, la plupart dépasse cette phase et commence à rechercher un autre idéal que leur propre plaisir.

Pour le Débauché, le but de la vie est de s'amuser à chaque instant, de tirer le moindre plaisir du temps présent. Le bon côté de sa personnalité consiste en sa générosité lorsqu'il s'agit de fêter quelque chose (ou rien de particulier), et le fait qu'il soit un bon compagnon de beuverie. D'un autre côté, beaucoup usent et abusent des gens autour d'eux, sans aucun respect ni considération autre que leur propre plaisir.

Interdits : Le Débauché recherche le plaisir avant toute chose, même avec les conséquences auto-destructrices que cela peut entraîner. Refuser une chance de s'amuser est totalement contraire à ses principes et affaiblit le lien de l'Avatar. Il suit également les modes avec attention, ne plus en être à la pointe est un moyen rapide de briser l'Interdit.

Symboles : Des vêtements du dernier cri, une lame de qualité et une bourse presque vide sont ses signes distinctifs. Le vin, la musique, surtout si elle est bruyante et grivoise, l'accompagnent souvent.

Avatars supposés durant l'Histoire : La plupart des personnes qui ont suivi cette voie ont fini par l'abandonner pour mener une vie adulte loin des excès de leur jeunesse. Cependant, on peut citer Richard Cœur de Lion qui vécut ainsi jusqu'à sa mort, Giordano Bruno également, dont les écrits philosophiques tardifs ne le dispensèrent pas des accusations d'hérésie attachées à sa personne, et enfin Alcibiade, élève de Socrate.

Le Mage



Unknown Armies

Dons

1%-50% : Parce qu'il a énormément étudié la nature de la magie, le Mage peut réaliser un jet de compétence d'Avatar afin de reconnaître tout effet rituel ou objet magique qu'il peut observer.

51%-70% : Le Mage passe un round complet à établir une correspondance mystique entre son sortilège et sa cible. Il réalise ensuite un jet de compétence d'Avatar. En cas de réussite, il gagne un bonus sur sa compétence de magie égal à un quart du score de cette compétence, arrondi à la dizaine inférieure. Seuls les sorts qui ne visent qu'une seule cible peuvent bénéficier de cette amélioration, et ce bonus ne s'applique qu'au lancement d'un seul sort.

71%-90% : En allant plus loin dans son étude des arcanes, le Mage peut augmenter sa propre résistance aux effets magiques. Le magicien qui vise le Mage doit non seulement réussir son jet de compétence, mais celui-ci doit également être supérieur au score de compétence d'Avatar du Mage.

91%+ : Parvenu à ce niveau, le Mage peut réaliser un jet de compétence d'Avatar afin de devenir immédiatement conscient de tout effet magique dans un rayon de 6m autour de lui. Cela inclut le non des sorts actuellement actifs dans cette zone, les capacités des objets magiques et les enchantements présents. Notez que ce pouvoir s'applique aux effets magiques et non aux effets surnaturels comme les

monstres, qui ne sont pas directement issus d'une création humaine. Cette sensibilité dure aussi longtemps que le Mage se concentre.

Le Mage à l'époque moderne

Alors que la poursuite d'une connaissance occulte représentait une motivation profonde durant la Renaissance, cette activité a largement perdu de son importance aujourd'hui. À l'époque où prend place cette aventure, l'étude de l'alchimie, de la cabale, l'hermétisme, l'astrologie et une myriade d'autres arts mystiques étaient choses courantes. La plupart des cours d'Europe possédaient leurs propres astrologues et magiciens, et l'occultisme se mêlait étroitement aux études scientifiques.

Aujourd'hui, la magie est bien différente. Une approche codifiée de cet art a laissé place à des méthodes plus idiosyncrastes cherchant à accaparer tout le pouvoir possible. L'occultisme est devenu l'apanage de quelques marginaux, et non plus le domaine d'étude des plus sérieux qu'il fut autrefois. Désormais, peu de gens, sinon aucun, ne suivent encore la voie du Mage. En fait, la voie elle-même peut avoir changé pour se rapprocher de quelque chose fondé plus sur la tricherie, l'illusion et une perception tronquée de la réalité.

Quoiqu'il en soit, à une époque, on a cru que l'étude de la magie constituait le summum de l'achèvement de l'être humain. Cette version du Mage reflète cet état d'esprit.

Le Débauché



Unknown Armies

DONS D'AVATAR

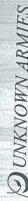
PREMIER DON (1-10) : LE DÉBAUCHÉ SAIT TOUJOURS INSTINCTIVEMENT CE QUI EST À LA MODE ET CE QUI NE L'EST PAS. GRÂCE À UN JET DE COMPÉTENCE D'AVATAR RÉUSSI (DD21), IL CONNAÎT LA DERNIÈRE MODE DU LIEU OÙ IL SE TROUVE ET PEUT DÉTERMINER SI SES ATOURS ET CEUX DES AUTRES Y CORRESPONDENT. CECI S'APPLIQUE AUX VÊTEMENTS, MANIÈRES, À LA NOURRITURE ET À LA BOISSON MAIS NE RÉVÈLE QUE LA DERNIÈRE MODE, PAS CE QUI ÉTAIT TENDANCE AVANT. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EXTRAORDINAIRE.

SECOND DON (11-14) : PARVENU À CE NIVEAU, LE DÉBAUCHÉ GAGNE L'APTITUDE À CONSERVER LA VIGUEUR ET L'HABILITÉ DE LA JEUNESSE. IL DEVIENT IMMUNISÉ AUX EFFETS DU VIEILLESSEMENT NATUREL MAIS BÉNÉFICIE ÉGALEMENT D'UN BONUS AUX JETS DE SAUVEGARDE CONTRE TOUT EFFET QUI VISERAIT À LE FAIRE VIEILLIR OU À BAISSER LES SCORES DE SES CARACTÉRISTIQUES. CE BONUS EST ÉGAL À SON MODIFICATEUR DE CHARISME. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EXTRAORDINAIRE.

GARDEZ UNE TRACE DE TOUTES LES BAISSSES DE CARACTÉRISTIQUES ÉVITÉES GRÂCE À CE DON. SI LE DÉBAUCHÉ DEVAIT S'ÉCARTER SCIENTEMMENT OU NON DE CETTE VOIE ET VOIR SON SCORE DE COMPÉTENCE DESCENDRE EN DESSOUS DE 11, CES PERTES PRENDRAIENT EFFET DANS LE COURANT DU MOIS QUI SUIT.

TROISIÈME DON (15-18) : LE DÉBAUCHÉ PEUT FAIRE ÉTALAGE D'UN DE SES TALENTS. IL PEUT DÉSORMAIS AJOUTER UN BONUS ÉGAL À UN QUART DE SA COMPÉTENCE D'AVATAR À TOUTE TENTATIVE D'ÉBLOUIR QUELQU'UN PAR SON STYLE ET SON PANACHE. CE BONUS NE S'APPLIQUE QU'À DES ACTIONS FLAMBOYANTES ET TÊMÉRAIRES QUI PARTICIPENT À L'ÉBLOUISSSEMENT DE LA SITUATION. AINSI, VOUS POUVEZ EN BÉNÉFICIER AFIN DE CHANTER UNE MÉLODIE GRIVOISE DANS UNE TAVERNE, MAIS PAS POUR CONVAINCRE LES JUGES DE VOTRE INNOCENCE DANS LA BAGARRE QUI A SUIVI. IL S'AGIT D'UN POUVOIR EXTRAORDINAIRE.

QUATRIÈME DON (19-20) : UNE FOIS À CE NIVEAU, LE DÉBAUCHÉ DEVIENT INCROYABLEMENT PERSUASIF. GRÂCE À UN JET DE COMPÉTENCE D'AVATAR RÉUSSI (DD21), VOUS POUVEZ AMENER VOS COMPAGNONS À FAIRE CE QUE VOUS DÉSIREZ, COMME LE SORT CHARMÉ DE GROUPE. CECI NE FONCTIONNE QUE SUR DES PERSONNES À L'HUMEUR AU PIRE NEUTRE ENVERS VOUS. LA TÂCHE QUE VOUS ALLEZ LEUR DEMANDER NE DOIT PAS ÊTRE DANGÉREUSE À MOINS DE PARTAGER AVEC EUX LE DANGER. LES CIBLES PEUVENT TENTER UN JET DE VOLONTÉ CONTRE UN DD ÉGAL À VOTRE SCORE DE COMPÉTENCE D'AVATAR AUGMENTÉ DE VOTRE MODIFICATEUR DE CHARISME. SI ELLES ÉCHOUENT, ELLES SUCCOMBENT À VOTRE BARATIN ET QUITTENT LEUR LIT POUR VOUS REJOINDRE, VOUS AIDENT À ACCOMPLIR VOS FARCES, PAYENT LA PROCHAÎNE TOURNÉE OU QUOIQUE CE SOIT QUE VOUS LEUR DEMANDIEZ. CETTE CAPACITÉ REPRODUIT LES EFFETS DU SORT.



Unknown Armies

DONS

1%-50% : Le Débauché sait toujours instinctivement ce qui est à la mode et ce qui ne l'est pas. Grâce à un jet de compétence d'Avatar réussi, il connaît la dernière mode du lieu où il se trouve et peut déterminer si ses atours et ceux des autres y correspondent. Ceci s'applique aux vêtements, manières, à la nourriture et à la boisson mais ne révèle que la dernière mode, pas ce qui était tendance avant.

51%-70% : Parvenu à ce niveau, le Débauché gagne l'aptitude à conserver la vigueur et l'habileté de la jeunesse. Il devient immunisé aux effets du vieillissement naturel mais peut également tenter un jet de compétence d'Avatar afin d'éviter tout effet qui viserait à baisser les scores de ses caractéristiques.

GARDEZ UNE TRACE DE TOUTES LES BAISSSES DE CARACTÉRISTIQUES ÉVITÉES GRÂCE À CE DON. SI LE DÉBAUCHÉ DEVAIT S'ÉCARTER SCIENTEMMENT OU NON DE CETTE VOIE ET VOIR SON SCORE DE COMPÉTENCE DESCENDRE EN DESSOUS DE 51%, CES PERTES PRENDRAIENT EFFET DANS LE COURANT DU MOIS QUI SUIT.

71%-90% : Le Débauché peut faire étalage d'un de ses talents. Il peut désormais bénéficier d'un Flip-Flap à toute tentative d'éblouir quelqu'un par son style et son panache. Ce bonus ne s'applique qu'à des actions flamboyantes et téméraires qui participent à l'ébrouffement de la situation. Ainsi, vous pouvez en bénéficier afin de chanter une mélodie grivoise dans une taverne, mais pas pour convaincre les juges de votre innocence dans la bagarre qui a suivi.

91%+ : Une fois à ce niveau, le Débauché devient incroyablement persuasif. Grâce à un jet de compétence d'Avatar réussi, vous pouvez amener vos compagnons à faire ce que vous désirez. Ceci ne fonctionne que sur des personnes à l'humeur au pire neutre envers vous. La tâche que vous allez leur demander ne doit pas être dangereuse à moins de partager avec eux le danger. En cas de succès, ils succombent à votre baratın et quittent leur lit pour vous rejoindre, vous aident à accomplir vos farces, payent la prochaine tournée ou quoique ce soit que vous leur demandiez.

mechanomancie αsysteme 020

LA MÉCHANOMANCIE EST UNE NOUVELLE FORME DE MAGIE FONDÉE SUR LE BRICOLAGE ET LE PRINCIPE DES HORLOGES, ROUGEURS, RESSORTS ET MÉCANISMES DIVERS. LES SCIENCES ET TECHNIQUES NOUVELLES SE MÉLÈNT À LA VOLONTÉ DU MÉCHANOMANCIEN, LUI PERMETTANT AINSI DE PRODUIRE UNE GRANDE VARIÉTÉ D'OBJETS ANIMÉS, PLUS OU MOINS RÉSISTANTS ET SOPHISTIQUÉS. LES AUTOMATES LES PLUS PERFECTIONS PEUVENT DEVENIR DIFFICILES À DISCERNER DES ÊTRES VIVANTS.

LA MÉCHANOMANCIE REQUIERT UN ÉTAT D'ESPRIT PARTICULIER ET UN DÉVOUEMENT TOTAL. AINSI LES MAGES QUI SE LANCENT DANS CETTE VOIE NE PEUVENT-ILS PAS EN ÉTUDIER D'AUTRE. LES BASES SCIENTIFIQUES QUI FONDENT CETTE DISCIPLINE SE RÉVÈLENT TOTALEMENT EN OPPOSITION AVEC LES ENSEIGNEMENTS MYSTIQUES QUI SOUS-TENDENT LES AUTRES TRADITIONS MAGIQUES.

IL S'AGIT DE LA PREMIÈRE VÉRITABLE ÉCOLE DE MAGIE MODERNE AU MONDE, LA PREMIÈRE À INTÉGRER LE CONCEPT DE RAISON AU DÉTRIMENT DU FOLKLORE ET DES TRADITIONS. CELA IMPLIQUE UNE RUPTURE CONSCIENTE AVEC LES MODÈLES DU PASSÉ ET UN REJET TOTAL DE LA MAGIE MÉDIÉVALE TELLE QUE LA PRATIQUAIENT LES SORCIERS, MAGICIENS ET AUTRES PRÊTRES. BEAUCOUP DE MÉCHANOMANCIENS NE PENSENT MÊME PAS PRATIQUER DE LA MAGIE. ILS CROIENT DÉCOUVRIR ET APPLIQUER DES PRINCIPES FONDAMENTAUX DU MONDE PHYSIQUE, QU'ILS EXPRIMENT PARFOIS SOUS LE TERME D'ÉTHÈRE, OU QU'ILS LIENT À LEUR RECHERCHE DU SECRET DU MOUVEMENT PERPÉTUEL.

CEPENDANT, IL S'AGIT BIEN DE MAGIE, ET ELLE SE NOURRIT DE QUELQUE CHOSE D'IMMATÉRIEL. LA MÉCHANOMANCIE PUISE SON ÉNERGIE DANS LA PROPRE MÉMOIRE DU MÉCHANOMANCIEN. EN REJETANT LE PASSÉ ET LA VÉRITABLE NATURE MAGIQUE DU MONDE, IL SACRIFIE SES SOUVENIRS AFIN D'ÉNERGIER SES CRÉATIONS.

LES MÉCHANOMANCIENS DÉTRUISENT LEUR PROPRE PASSÉ AFIN DE CRÉER LE FUTUR.

Le Don Méchanomancie

AFIN DE PRATIQUER LA MÉCHANOMANCIE, UN PERSONNAGE DOIT D'ABORD CHOISIR CE DON. IL LUI PERMET DE CONNAÎTRE LES BASES DES MYSTÈRES DES AUTOMATES ET LE SECRET QUI PERMET DE DONNER LA VIE À PARTIR DU SACRIFICE DE SES SOUVENIRS. L'ABANDON DE SES ANCIENNES CROYANCES ET LE MODELAGE D'UN NOUVEAU ÉTAT D'ESPRIT NECESSAIRES INTERDISSENT À TOUT JAMAIS AU MÉCHANOMANCIEN DE PRATIQUER UNE AUTRE FORME DE MAGIE, POUVOIRS PSIONIQUES INCLUS.

NOUVEAU DON : MÉCHANOMANCIE (GÉNÉRAL)

VOUS POUVEZ APPRENDRE LA COMPÉTENCE DE MÉCHANOMANCIE ET COMMENCER À CONSTRUIRE DES AUTOMATES MERVEILLEUX.

CONDITIONS : NI JETEUR DE SORT, NI PSIONIQUE.

AVANTAGES : VOUS SAVEZ ASSEMBLER LES CHARGES, L'ÉNERGIE QUI VOUS PERMET DE DONNER VIE À VOS AUTOMATES. VOUS POUVEZ ACHETER DÉSORMAIS DES DEGRÉS DE MAÎTRISE DANS LA COMPÉTENCE DE MÉCHANOMANCIE. CECI VOUS PERMET DE CRÉER DES MÉCANISMES PLUS OU MOINS COMPLEXES AUXQUELS VOUS SAUREZ DONNER VIE ET CONSCIENCE.

NORMAL : SANS CE DON, AUCUN PERSONNAGE NE PEUT APPRENDRE LA COMPÉTENCE DE MÉCHANOMANCIE.

SPÉCIAL : UNE FOIS QUE VOUS AVEZ CHOISI CE DON, VOUS NE POURREZ PLUS JAMAIS APPRENDRE DE SORTS DES ARCANES OU DIVINS, NI UTILISER DE POUVOIRS PSIONIQUES.

Charges

ON APPELLE CHARGES LES UNITÉS DE PUISSANCE QUE LE MÉCHANOMANCIEN UTILISE AFIN D'ÉNERGIER SES CRÉATIONS. IL S'AGIT DE MINUSCULES ET DISCRETS AGGLOMÉRATS DE POUVOIR MYSTIQUE, ASSEMBLÉS GRÂCE AU DON MÉCHANOMANCIE, ET QUI SONT IMPLANTÉS DANS LE MÉCANISME POUR L'ANIMER. LES MÉCHANOMANCIENS UTILISENT DES CHARGES LA OÙ LES AUTRES MAGES SE SERVENT DE LEURS POINTS D'EXPÉRIENCE AVEC LEURS SORTS.

IL EXISTE TROIS NIVEAUX DIFFÉRENTS DE CHARGES : MINÉURES, MOYENNES ET MAJEURES. CHAQUE CHARGE MAJEURE PEUT ÊTRE DIVISÉE EN DIX CHARGES MOYENNES, À LEUR TOUR SÉPARABLES EN DIX CHARGES MINÉURES. CEPENDANT, ON NE PEUT PAS COMBINER DES CHARGES MINÉURES POUR OBTENIR UNE CHARGE MOYENNE, PAS PLUS QUE DES MOYENNES AFIN D'OBTENIR UNE CHARGE MAJEURE.

CHARGES MINÉURES

LE MÉCHANOMANCIEN GAGNE UNE CHARGE MINÉURE PAR JOUR DE TRAVAIL SUR UN AUTOMATE. IL PEUT L'UTILISER IMMÉDIATEMENT AFIN DE DONNER VIE À SON ŒUVRE.

CHARGES MOYENNES

LE MÉCHANOMANCIEN GAGNE UNE CHARGE MOYENNE EN RENONÇANT À UN SOUVENIR MINÉUR DE SA VIE. IL PEUT S'AGIR D'UNE JOURNÉE ENSOLEILLÉE, UNE FÊTE, UNE DISCUSSION OU UN COMBAT. LE MONDRE DÉTAIL DE CET ÉVÉNEMENT S'EFFACE IRRÉMÉDIABLEMENT. CETTE EXPÉRIENCE S'AVÈRE PARFOIS ASSEZ TRAUMATISANTE ET NECESSITE UN JET DE VOLONTÉ (DD15) AFIN DE NE PAS PERDRE DE MANIÈRE PERMANENTE UN POINT D'INTELLIGENCE OU DE SAGESSE (AU CHOIX DU M1, SELON LE SOUVENIR ÉVANOUÏ). LE SOUVENIR EFFACÉ DOIT CONVENIR POUR LE MÉCANISME EN COURS DE RÉALISATION : UN SOUVENIR D'ENFANCE POUR UN JOUET, D'UN COMBAT POUR UNE ARME...

UN MOYEN PLUS SÛR D'ACCUMULER DES CHARGES CONSISTE À SE SERVIR D'UN OBJET À L'IMPORTANCE HISTORIQUE PATENTÉE DANS LA RÉALISATION DE L'AUTOMATE. CET OBJET NE DOIT PAS ÊTRE MAGIQUE, OU NE POSSÉDER QU'UNE MAGIE TRÈS MINÉURE, ET AVOIR PARTICIPÉ À UN ÉVÉNEMENT HISTORIQUE SIGNIFICATIF. PAR EXEMPLE, LE COR QUI A SONNÉ LA CHARGE DE LA BATAILLE OÙ LE ROI A CONQUIS SA COURONNE, OU L'ANNEAU DE L'ÉVÊQUE QUI MANIPULAIT CE SEIGNEUR DANS L'OMBRE. UNE FOIS ENCORE, L'OBJET DOIT CORRESPONDER À UN ÉVÉNEMENT HISTORIQUE SIGNIFICATIF.

PONDRE À LA FONCTIONNALITÉ DE L'AUTOMATE. LE COR SERVIRA DANS UN MÉCANISME SERVANT À ATTAQUER ET L'ANNEAU DANS UN AUTOMATE CONSEILLER.

CHARGES MAJEURES

AFIN DE GÉNÉRER UNE CHARGE MAJEURE, LE PERSONNAGE DOIT ABANDONNER UN SOUVENIR IMPORTANT OU UN ENSEMBLE DE SOUVENIRS LIÉS ENTRE EUX. IL OUBLIERA AINSI SON ÉPOUSE, UN AMI OU UN PARENT. CE PHÉNOMÈNE EST DANGEREUX CAR NOS SOUVENIRS DÉFINISSENT EN GRANDE PARTIE NOTRE PERSONNALITÉ. DANS CE CAS, LE PERSONNAGE PERD AUTOMATIQUÉMENT UN POINT D'INTELLIGENCE, DE SAGESSE ET DE CHARISME ET CECI DE MANIÈRE PERMANENTE. IL DOIT ÉGALEMENT RÉUSSIR UN JET DE VOLONTÉ (DD30) OU PERDRE ENCORE DEUX POINTS DANS CHACUNE DE CES CARRACTÉRISTIQUES. UN SECOND JET DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ (DD25) EST NÉCESSAIRE AFIN DE NE PAS SOMBRER DANS LA FOLIE (COMME AVEC LE SORT ALIÉNATION MENTALE).

UNE MANIÈRE PLUS SÛRE D'OBTENIR UNE CHARGE MAJEURE CONSISTE À INCORPORER DANS L'AUTOMATE UN MÉCANISME REVÊTANT UNE GRANDE IMPORTANCE HISTORIQUE ET TOUTJOURS EN ÉTAT DE FONCTIONNER. IL PEUT S'AGIR DE LA PREMIÈRE ARQUEBUSE PRODITE, OU DES ROUGEURS QUI SOULEVENT LE TRÔNE DE L'EMPEREUR DANS SA SALLE D'AUDIENCE. UNE FOIS ENCORE, CET OBJET DOIT ÉTABLIR UN LIEN ENTRE SA FONCTION ET CELLE DE L'AUTOMATE OÙ IL EST INTÉGRÉ.

La compétence Méchanomancie

LA RÉALISATION D'AUTOMATES DÉPEND DE LA COMPÉTENCE MÉCHANOMANCIE. IL S'AGIT DE LA CONNAISSANCE TECHNIQUE NÉCESSAIRE À L'ÉLABORATION ET À L'ASSEMBLAGE DES DÉLICATS MÉCANISMES QUI LES COMPOSENT.

MÉCHANOMANCIE

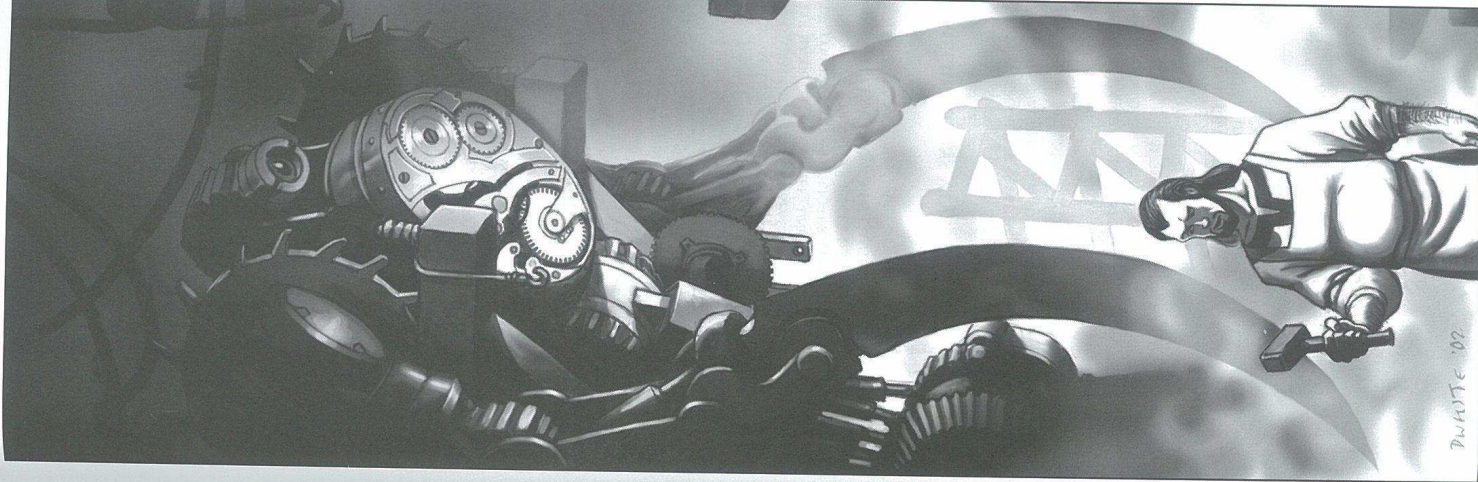
(AUCUNE FORMATION, NÉCESSITE DE POSSÉDER LE DON MÉCHANOMANCIE)

CETTE COMPÉTENCE SERT À ASSEMBLER DES AUTOMATES À PARTIR DE PIÈCES DÉTACHÉES.

JET DE COMPÉTENCE : LORSQUE VOUS CRÉEZ UN AUTOMATE, LE DD EST ÉGAL À 21 POUR LE FAIRE FONCTIONNER. SI LE JET EST RÉUSSI, DÉPENSEZ LE NOMBRE DE CHARGES NÉCESSAIRES À L'ANIMER. SI LE JET EST RATÉ, AUCUNE CHARGE N'EST UTILISÉE.

NOUVELLES TENTATIVES : CHAQUE NOUVEAU JET NÉCESSITE UNE JOURNÉE COMPLÈTE DE TRAVAIL MAIS UN ÉCHEC NE CONSOMME NI MATÉRIEL NI CHARGES. LE MÉCHANOMANCIEN PEUT CHOISIR DE " FAIRE 10 " OU DE " FAIRE 20 " S'IL PASSE 20 JOURS D'AFFILIÉE À TRAVAILLER SUR SON ŒUVRE.

SPÉCIAL : UN AUTOMATE COÛTE EN MATÉRIEL 50 PO PAR CHARGE MINÉURE NÉCESSAIRE À L'ANIMER, 500 PO PAR CHARGE MOYENNE ET 5000 PO PAR CHARGE MAJEURE. CES MATÉRIELS VIENNENT EN PLUS DE TOUT OBJET INCORPORÉ AU MÉCANISME.



LE BUT DE LA MÉCHANOMANCIE RÉSIDE DANS LA CRÉATION D'AUTOMATES AFIN DE LEUR FAIRE ACCOMPLIR LES TÂCHES LES PLUS DIVERSES À LA PLACE DU MÉCHANOMANCIEN. CES MÉCANIQUES SONT DOTÉES D'UNE INTELLIGENCE LIMITÉE ET ANIMÉES PAR LA MAGIE DE LEUR CRÉATEUR, MAIS DOIVENT ÊTRE ENTRETIENUES ET RÉVISÉES COMME TOUTES LES AUTRES MACHINES. ASSEMBLER UN AUTOMATE RESTE RELATIVEMENT SIMPLE, MAIS L'INTÉGRATION EN SON SEIN DE CHARGES LUI CONFÈRE QUELQUE CHOSE DE SPÉCIAL.

EN TERME DE JEU, LES AUTOMATES SONT DES CRÉATURES ARTIFICIELLES CONSTRUITES AUTOUR D'UN ENSEMBLE DE CARACTÉRISTIQUES, MODIFIÉES ENSUITE PAR LE MÉCHANOMANCIEN. PLUS IL ALTÈRE CE SCHEMA DE BASE, PLUS IL DOIT INCORPORER DE CHARGES DANS SA CRÉATION. IL FAUT D'ABORD DÉTERMINER L'APPARENCE GÉNÉRALE DE L'AUTOMATE ET IL DOIT COMPORTER LES ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES POUR REMPLIR SA FONCTION. UN ENGIN SANS ROUES NI JAMBES NE PEUT PAS SE DÉPLACER, SANS BRAS, IL NE PEUT RIEN ATTRAPER.

EFFETS DES CHARGES MINEURES

UNE SIMPLE CHARGE MINEURE PERMET DE CRÉER UN TRÈS PETIT AUTOMATE (TAILLE TP). IL PEUT OBÉIR À UN ORDRE SIMPLE CONTENANT AU MAXIMUM X MOTS, X ÉTANT LE DOUBLE DE LA MARGE DE RÉUSSITE DE VOTRE JET DE MÉCHANOMANCIE (DD21). AINSI, SI VOUS OBTENEZ UN JET DE 24, VOUS POUVEZ ÉTABLIR UN ORDRE LONG DE 6 MOTS. CET ORDRE, DONNÉ AU MOMENT DE LA CRÉATION DE L'AUTOMATE, S'ERA LE SEUL AUQUEL IL OBÉIRA JAMAIS. LES AUTOMATES SIMPLES NE SONT BONS QU'À UNE SEULE CHOSE. S'IL N'EST PAS DESTINÉ AU COMBAT, IL NE PEUT ACCOMPLIR QU'UNE SEULE TÂCHE, BIEN QUE CELLE-CI PUISSE DÉPASSER LE CADRE DES FONCTIONS D'UNE SIMPLE MACHINE. IL PEUT DIVERTIR, COMME UNE POUPÉE DANSANTE OU CHANTANTE, OU EFFETUER UNE CORVÉE SIMPLE TELLE QU'HAULER ET AFFÛTER UNE ÉPÉE.

EFFETS DES CHARGES MOYENNES

CELA VOUS PERMET DE CRÉER UN AUTOMATE DE TAILLE MOYENNE. LORS DE SON ÉLABORATION, VOUS DEVEZ DÉCIDER SI CELUI-CI AURA UN ASPECT HUMAIN, ANIMAL, MONSTRUEUX OU MÉCANIQUE. VOUS DEVEZ ÉGALEMENT CHOISIR ENTRE LE FAIT QU'IL PUISSE OBÉIR À UN SEUL ORDRE À LA FOIS OU QU'IL NE SOIT BÂTI QUE POUR ACCOMPLIR UNE SEULE TÂCHE SIMPLE.

DANS LE PREMIER CAS, IL OBÉIT SANS RÉFLÉCHIR ET SANS AUCUN TALENT PARTICULIER. IL NE PARLE QUE POUR RÉPÉTER CE QUE VOUS LUI DITES DE DIRE. IL NE POSSÈDE AUCUNE COMPÉTENCE MIS À PART SON BONUS D'ATTAQUE MAIS IL PEUT REPRODUIRE CERTAINES ACTIONS SIMPLES COMME DANSER EN ROND OU JOUER D'UN INSTRUMENT.

DANS LE SECOND CAS, L'AUTOMATE POSSÈDE UNE COMPÉTENCE UNIQUE DONT LE DEGRÉ DE MAÎTRISE EST ÉGAL À LA MOITIÉ DE VOTRE SCORE DE MÉCHANOMANCIE AU MOMENT OÙ VOUS L'AVEZ CRÉÉ.

EFFETS DES CHARGES MAJEURES

UNE CHARGE MAJEURE VOUS PERMET DE DONNER UN ESPRIT À VOTRE CRÉATION. IL REÇOIT UN SCORE D'INTELLIGENCE CONTRAIREMENT AUX AUTOMATES MOINS PERFECTIONNÉS. VOUS POUVEZ DUPLIQUER N'IMPORTE QUELLE RACE OU CRÉATURE POSSÉDANT UN CORPS PHYSIQUE. L'AUTOMATE QUI EN RÉSULTE POSSÈDE TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES DU MODÈLE ORIGINAL (SAUF LA CONSTITUTION) AINSI QUE LES IMMUNITÉS INHÉRENTES À SA NATURE. LES POINTS DE VIE SONT CALCULÉS AVEC DES D10 MAIS IL NE BÉNÉFICIE D'AUCUN BONUS DE CONSTITUTION. L'AUTOMATE NE POSSÈDE AUCUN DES POUVOIRS EXTRAORDINAIRES, SURNATURELS OU REPRODUISANT LES EFFETS D'UN SORT DE LA CRÉATURE ORIGINALE, NI AUCUN DE SES DONNS. IL BÉNÉFICIE PAR CONTRE DES MÊMES COMPÉTENCES PHYSIQUES (BASÉES SUR LA FORCE, LA DEXTÉRITÉ ET LA CONSTITUTION). VOUS POUVEZ ÉGALEMENT LUI DONNER N'IMPORTE QUELLE COMPÉTENCE MENTALE (BASÉES SUR L'INTELLIGENCE, LA SAGESSE OU LE CHARISME) QUE VOUS POSSÉDEZ, AU MÊME DEGRÉ DE MAÎTRISE QUE VOUS. IL EST MÊME POSSIBLE DE REPRODUIRE AINSI DES GENS QUE VOUS CONNAISSEZ OU AVEZ CONNU, TELS QUE DE VIEUX AMIS OU UN AMOUR PERDU. PAR DÉFAUT, LA TAILLE DE L'AUTOMATE EST CELLE DE LA CRÉATURE ORIGINALE.

Personnaliser l'automate

UNE FOIS LA FORME DE BASE DE L'AUTOMATE CRÉÉE, VOUS POUVEZ LE PERSONNALISER EN Y AJOUTANT DES CHARGES AFIN D'AMÉLIORER SES DIVERSES CAPACITÉS. LE CÔTÉ DE SES MODIFICATIONS VARIE EN FONCTION DU TYPE D'AUTOMATE ET DE SA FONCTIONNALITÉ.

CES AMÉLIORATIONS SONT PARTIE INTÉGRANTE DE L'AUTOMATE. AUGMENTER SA CAPACITÉ DE MOUVEMENT SIGNIFIE LUI RAJOUTER UNE JAMBE, UNE ROUE OU UN AUTRE MOYEN DE LOCOMOTION. AMÉLIORER SON ARMURE IMPLIQUE DE SOUDER DE NOUVELLES PIÈCES DE MÉTAL SUR LA CARCASSE DE BASE. LES CAPACITÉS DE L'AUTOMATE SONT TOTALEMENT INTÉGRÉES À SA STRUCTURE.

AMÉLIORATIONS MINEURES

AVEC UNE SIMPLE CHARGE MINEURE, LE MÉCHANOMANCIEN PEUT PERSONNALISER UN AUTOMATE MINEUR DE LA MANIÈRE SUIVANTE : AUGMENTER SON MOUVEMENT DE 1m/ROUND, AJOUTER 1PV OU AUGMENTER UN SEUL JET DE SAUVEGARDE D'UN POINT.

POUR DEUX CHARGES MINEURES : AUGMENTER L'ARMURE NATURELLE D'UN POINT, AUGMENTER LE BONUS D'ATTAQUE D'UN POINT OU AUGMENTER LES DÉGÂTS DE BASE D'UN POINT.

POUR TROIS CHARGES MINEURES : AUGMENTER UNE CARACTÉRISTIQUE D'UN POINT OU PASSER SA TAILLE DE TP À P. AVEC TROIS CHARGES MINEURES SUPPLÉMENTAIRES, IL PEUT PASSER CETTE TAILLE DE P À M.

DE PLUS, DEUX CHARGES MINEURES PEUVENT SERVIR À FAIRE VOLER UN AUTOMATE MINEUR (VITESSE DE DÉPLACEMENT ÉGAL À SON DÉPLACEMENT AU SOL ET FAIBLE MANÉUVRABILITÉ). CHAQUE CHARGE MINEURE DÉPENSEE AU DELÀ PERMET SOIT D'AUGMENTER CETTE VITESSE DE BASE DE 1m/rd OU LA MANÉUVRABILITÉ D'UN NIVEAU.

UNE CHARGE MINEURE AUTORISE LE MÉCHANOMANCIEN À CHANGER LE MODE D'ATTAQUE D'UN AUTOMATE. IL Y AJOUTE DES LAMES, AIGUILLES OU TOUT AUTRE ARME, ET L'ATTAQUE DE BASE DE SA CRÉATION S'ACCROÎT DÉSORMAIS À CES USAGES. DE MÊME, LES DÉGÂTS CONTENDANTS ORIGINAUX SONT MODIFIÉS EN FONCTION DE L'ARME INTÉGRÉE. PAR CONTRE, INCORPORER À L'AUTOMATE UNE ARME DE TIR NÉCESSITE DEUX CHARGES MINEURES.

AMÉLIORATIONS MOYENNES

UTILISEZ DES CHARGES MOYENNES POUR PERSONNALISER DES AUTOMATES MOYENS DE LA MÊME MANIÈRE QUE DES CHARGES MINEURES AMÉLIorent UN AUTOMATE MINEUR. LA PRINCIPALE DIFFÉRENCE RÉSIDE DANS LE FAIT QUE LA TAILLE PAR DÉFAUT DE VOTRE CRÉATION EST M, IL FAUT DONC TROIS CHARGES MOYENNES POUR LA PASSER À G, ETC.

DE PLUS, UNE CHARGE MOYENNE PERMET D'AUGMENTER UN DEGRÉ DE MAÎTRISE D'UN POINT. AVEC DEUX CHARGES MOYENNES, VOUS POUVEZ DÔTER L'AUTOMATE D'UN DON POUR LEQUEL IL POSSÈDE TOUTES LES PRÉREQUIS NÉCESSAIRES. PAR CONTRE, IL NE PEUT S'AGIR NI D'UN DON DE MÉTAMAGIE NI D'UN DON DE CRÉATION D'OBJET. SEULS LES AUTOMATES MOYENS OU MAJEURS PEUVENT ÊTRE MODIFIÉS AINSI.

UNE CHARGE MOYENNE PERMET ÉGALEMENT DE DÔTER L'AUTOMATE D'UNE ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE. À MOINS D'ACHETER ÉGALEMENT LES DONNS APPROPRIÉS, ON LA CONSIDÈRE COMME UNE ATTAQUE SECONDAIRE, CE QUI IMPLIQUE LE MALUS DE -5.

AMÉLIORATIONS MAJEURES

CHAQUE CHARGE MAJEURE PERMET DE DÔTER L'AUTOMATE D'UN POUVOIR EXTRAORDINAIRE OU SURNATUREL DE LA CRÉATURE QU'IL DUPLIQUE, POURVU QUE LE MÉCHANOMANCIEN SOIT CAPABLE DE FABRIQUER UN MÉCANISME CORRESPONDANT. AINSI, AFIN DE CRACHER LE FEU COMME UN VRAI DRAGON ROUGE, L'AUTOMATE DOIT INCORPORER UN RÉSERVOIR DE FUEL, UN SOUFFLET ET UNE VEILLEUSE (UNE FLAMMÉE INCANDESCENTE) POUR ENFLAMMER LE LIQUIDE.

Exemples d'Automates D20

L'Écuyer

(AUTOMATE MINEUR)

TRÈS PETITE CRÉATURE ARTIFICIELLE

DV : 1/2 D10 (4PV)
 INT : +2 (DEX)
 VD : 15m
 CA : 14 (+2 TAILLE, +2 DEX)
 ATT : MÊLÉE +1
 DÉGÂTS : ÉPÉE ID4-1
 ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE : 75cm x 75cm / 0m
 ATTAQUES SPÉCIALES : AUCUNE
 PARTICULARITÉS : VOIR TEXTE, RD 2/-
 JS : REF +2, VIG 0, VOL -5
 CARACTÉRISTIQUES : FOR 8, DEX 14, CON -, INT -, SAG 1, CHA 1

L'ÉCUYER EST UN AUTOMATE MINEUR DE SERVICE QUI ENTRETIEN LES ARMES ET ARMURES. IL RESSEMBLE À UN MINUSCULE HUMANOÏDE DE BRONZE, PORTANT UN SAC À DOS DE BRONZE ÉGALEMENT. DANS CELUI-CI, CIRE, CHIFFONS, HUILE ET PIERRE À AFFÛTER. UNE FOIS ACTIVÉ ET MIS EN FACE D'ARMES ET D'ARMURES, IL COMMENCE À AFFÛTER LES LAMES, HUILER LES

PIÈCES MÉTALLIQUES, POLIR LE MÉTAL ET ACCOMPLIR TOUS LES AUTRES ENTRETIENS FONDAMENTAUX. IL LUI FAUT ENVIRON UNE HEURE POUR S'OCCUPER D'UNE ÉPÉE, D'UNE CUIRASSE ET D'UN BOUCLIER. POUR UN TRAVAIL PLUS LONG, IL FAUT REMONTER RÉGULIÈREMENT SON RESSORT PRINCIPAL. LES ARMURES DE MAILLE REQUIÈRENT UN TEMPS BIEN PLUS LONG, L'ÉCUYER NETTOYANT CHAQUE ANNEAU L'UN APRÈS L'AUTRE.

L'ÉCUYER N'EST PAS CONÇU POUR COMBATTRE MAIS PORTE UNE PETITE ÉPÉE DE BRONZE DONT IL SE SERT POUR SE DÉFENDRE OU PROTÉGER LES OBJETS DONT IL S'OCCUPE.

LA CONSTRUCTION DE L'ÉCUYER NÉCESSITE DEUX CHARGES MINEURES ET 100 PO DE MATÉRIAUX.

COMBAT

CRÉATURE ARTIFICIELLE : IMMUNISÉ CONTRE LE POISON, LES MALADIES, LES ATTAQUES MENTALES, LES COUPS CRITIQUES, LES DÉGÂTS TEMPORAIRES, L'AFFAIBLISSEMENT (TEMPORAIRE OU PERMANENT) DES CARACTÉRISTIQUES, L'ABSORPTION D'ÉNERGIE ET LA MORT PAR DÉGÂTS EXCESSIFS.

Exemples d'Automates
QD20

Abacus

(AUTOMATE MOYEN)

CRÉATURE ARTIFICIELLE DE TAILLE MOYENNE

DV : 2D10 (8PV)
 INT : +0
 VD : 12M
 CA : 14 (+4 NATURELLE)
 ATT : MÉLEE +2
 DÉGÂTS : POINGS 1D6+1
 ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE : 1m50 x 1m50 / 0M
 ATTAQUES SPÉCIALES : AUCUNE
 PARTICULARITÉS : VOIR TEXTE, RD 2/-
 JS : REF +0, VIG 0, VOL -5
 CARACTÉRISTIQUES : FOR 12, DEX 10, CON -, INT -, SAG 1, CHA 1

COMPÉTENCES

PROFESSION (COMPTABLE) +12

DONS

TALENT (PROFESSION: COMPTABLE)

ABACUS EST UN AUTOMATE MOYEN DEDIE À UNE TÂCHE SPÉCIFIQUE. IL S'OCCUPE DE COMPTABILITÉ ET DE RIEN D'AUTRE. IL EXCELLE DANS CE RÔLE ET TIEN SES LIVRES DE COMPTES PARFAITEMENT À JOUR MAIS MANQUE DE COMPÉTENCE DANS LES DOMAINES DE LA CONVERSATION OU DE L'HUMOUR. ABACUS RESSEMBLE À UN JEUNE HOMME STUDEUX, À LA FOIS DISCRET ET VÊTU MODESTEMENT. IL PORTE UN BÔÎTIER AVEC LUI CONTENANT TOUT LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE POUR REMPLIR SA FONCTION. EN GÉNÉRAL, IL FAUT LE REMONTER UNE FOIS PAR JOUR.

LA CONSTRUCTION D'ABACUS NÉCESSITE QUATRE CHARGES MOYENNES ET 2000 PO DE MATÉRIAUX.

COMBAT

CRÉATURE ARTIFICIELLE: IMMUNISÉ CONTRE LE POISON, LES MALADIES, LES ATTAQUES MENTALES, LES COUPS CRITIQUES, LES DÉGÂTS TEMPORAIRES, L'AFFAIBLISSEMENT (TEMPORAIRE OU PERMANENT) DES CARACTÉRISTIQUES, L'ABSORPTION D'ÉNERGIE ET LA MORT PAR DÉGÂTS EXCESSIFS.

Pantagruel

(AUTOMATE MAJEUR)

GRANDE CRÉATURE ARTIFICIELLE

DV : 20D10 (110PV)
 INT : +1
 VD : 27M
 CA : 22 (-2 TAILLE, +1 DEX, +13 NATURELLE)
 ATT : MÉLEE +31/+26/+21/+16
 DÉGÂTS : (MARTEAU DE GUERRE GIGANTESQUE) MARTEAU DE GUERRE GIGANTESQUE 4D6+19
 ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE : 3M x 3M / 4M50
 ATTAQUES SPÉCIALES : AUCUNE
 PARTICULARITÉS : VOIR TEXTE, RD 12/-
 JS : REF +13, VIG 0, VOL +1
 CARACTÉRISTIQUES : FOR 37, DEX 12, CON -, INT 12, SAG 12, CHA 10

COMPÉTENCES

DÉTECTION +26, ESCALADE +21, NATATION +36,
 PERCEPTION AUDITIVE +26, SAUT +36

DONS

VIGILANCE

PANTAGRUEL EST UN TITAN AUTOMATE MAIS NE POSSÈDE PAS LA PERSONNALITÉ DE CETTE RACE. IL EST GROSSIER, VULGAIRE ET PUREMENT PHYSIQUE. CÉPENDANT, SA FORCE INCROYABLE ET SA MASSE IMPOSANTE EN FONT UN ADVERSAIRE QU'IL NE VAUT MIEUX PAS SOUS-ESTIMER.

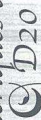
LA CONSTRUCTION DE PANTAGRUEL NÉCESSITE DEUX CHARGES MAJEURES, SEPT CHARGES MOYENNES ET NEUF MINEURES, ET 13850 PO DE MATÉRIAUX.

COMBAT

CRÉATURE ARTIFICIELLE: IMMUNISÉ CONTRE LE POISON, LES MALADIES, LES ATTAQUES MENTALES, LES COUPS CRITIQUES, LES DÉGÂTS TEMPORAIRES, L'AFFAIBLISSEMENT (TEMPORAIRE OU PERMANENT) DES CARACTÉRISTIQUES, L'ABSORPTION D'ÉNERGIE ET LA MORT PAR DÉGÂTS EXCESSIFS.

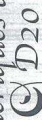


Modèles Génériques d'Automates



Très Petit		Petit	
DV :	1/2 D10 (2PV)	ID10 (5PV)	
INIT :	+2 (DEX)	+1 (DEX)	
VD :	15M	12M	
CA :	14 (+2 TAILLE, +2 DEX)	14 (+1 TAILLE, +1 DEX, +2 NATURELLE)	
ATT. :	MÊLÉE +1	MÊLÉE +1	
DÉGÂTS :	POING 1D3-1	POING 1D4	
ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE :	75CM X 75CM / 0M	1M50 X 1M50 / 1M50	
ATTAQUES SPÉCIALES :	VOIR TEXTE	VOIR TEXTE	
PARTICULARITÉS :	VOIR TEXTE, RD 2/-	VOIR TEXTE, RD 5/-	
JS :	REF +2, Vig 0, Vol -5	REF +1, Vig 0, Vol -5	
CARACTÉRISTIQUES :	FOR 8, DEX 14, CON -, INT -, SAG 1, CHA 1	FOR 10, DEX 12, CON -, INT -, SAG 1, CHA 1	
DONS :	VOIR TEXTE	VOIR TEXTE	
Moyen		Grand	
DV :	2D10 (11PV)	4D10 (22PV)	
INIT :	+0	+0	
VD :	12M	10M	
CA :	14 (+4 NATURELLE)	14 (-1 TAILLE, +5 NATURELLE)	
ATT. :	MÊLÉE +2	MÊLÉE +5	
DÉGÂTS :	POING 1D6+1	POING 1D8+4	
ESPACE OCCUPÉ :	1M50 X 1M50	1M50 X 3M (LONGUEUR)	
ALLONGE :	1M50	1M50 X 1M50 (HAUTEUR)	
ATTAQUES SPÉCIALES :	VOIR TEXTE	VOIR TEXTE	
PARTICULARITÉS :	VOIR TEXTE, RD 8/-	VOIR TEXTE, RD 10/-	
JS :	REF +0, Vig 0, Vol -5	REF +1, Vig +1, Vol -4	
CARACTÉRISTIQUES :	FOR 12, DEX 10, CON -, INT -, SAG 1, CHA 1	FOR 16, DEX 10, CON -, INT -, SAG 1, CHA 1	
DONS :	VOIR TEXTE	VOIR TEXTE	
Très Grand		Gigantesque	
DV :	8D10 (44PV)	16D10 (88PV)	
INIT :	-1 (DEX)	-2 (DEX)	
VD :	10M	6M	
CA :	13 (-2 TAILLE, -1 DEX, +6 NATURELLE)	12 (-4 TAILLE, -2 DEX, +8 NATURELLE)	
ATT. :	MÊLÉE +9	MÊLÉE +15	
DÉGÂTS :	POING 2D6+7	POING 2D8+10	
ESPACE OCCUPÉ :	3M X 6M (LONGUEUR)	6M X 12M (LONGUEUR)	
ALLONGE :	3M X 3M (HAUTEUR)	6M X 6M (HAUTEUR)	
ATTAQUES SPÉCIALES :	4M50 (HAUTEUR)	3M (LONGUEUR)	
PARTICULARITÉS :	VOIR TEXTE	6M (HAUTEUR)	
JS :	VOIR TEXTE, RD 12/-	VOIR TEXTE	
CARACTÉRISTIQUES :	REF +1, Vig +2, Vol -3	REF +3, Vig +5, Vol 0	
DONS :	FOR 20, DEX 8, CON -, INT -, SAG 1, CHA 1	FOR 24, DEX 6, CON -, INT -, SAG 1, CHA 1	

Modèles Génériques d'Automates



DV :	COLOSSAL	
INIT :	32D10 (176PV)	
VD :	-3 (DEX)	
CA :	6M	
ATT. :	11 (-8 TAILLE, -3 DEX, +12 NATURELLE)	
DÉGÂTS :	MÊLÉE +25	
ESPACE OCCUPÉ :	POING 4D6+13	
ALLONGE :	12M X 24M (LONGUEUR)	
ATTAQUES SPÉCIALES :	12M X 12M (HAUTEUR)	
PARTICULARITÉS :	4M50M (LONGUEUR)	
JS :	5M (HAUTEUR)	
CARACTÉRISTIQUES :	VOIR TEXTE	
DONS :	REF +7, Vig +10, Vol +5	
	FOR 28, DEX 4, CON -, INT -, SAG 1, CHA 1	
	VOIR TEXTE	

CLIMAT / TERRAIN : TERRE FERME, SOUTERRAINS
 ORGANISATION SOCIALE : TP : GROUPE (4), P : PAIRE, AUTRE : SOLITAIRE
 FACTEUR DE PUISSANCE : TP (?), P (1), M (2), G (3), TG (5), Gig (7), C (10)
 TRÉSOR : AUCUN
 ALIGNEMENT : EN GÉNÉRAL NEUTRE
 PUISSANCE POSSIBLE : -

COMBAT

CRÉATURE ARTIFICIELLE : IMMUNISÉ CONTRE LE POISON, LES MALADIES, LES ATTAQUES MENTALES, LES COUPS CRITIQUES, LES DÉGÂTS TEMPORAIRES, L'AFFAIBLISSEMENT (TEMPORAIRE OU PERMANENT) DES CARACTÉRISTIQUES, L'ABSORPTION D'ÉNERGIE ET LA MORT PAR DÉGÂTS EXCESSIFS.

RÉDUCTION DES DÉGÂTS : LES AUTOMATES SONT CONSTRUITS À PARTIR DE PIÈCES DE MÉTAL ET BÉNÉFICIENT DONC D'UNE RÉDUCTION DES DÉGÂTS SELON LEUR TAILLE.

PERSONNALISATION : LE MÉCHANOMANCIEN PEUT PERSONNALISER SES CRÉATIONS (VOIR TEXTE).

CHEVALIERS DE MALTE
EDWARD KELLEY
ETIENNE VILLENEUVE
GARDE FLUVIAL
HOMMES DE MAIN DE ZUCKERBASTIL
MICHAEL VAN DER MEER
PERE GIACOMO

12
9
16
21
17
14
12

MONSTRES

ABACUS (AUTOMATE)
AUTOMATES (MODELES GENERIQUES)
CENTAURE (AUTOMATE)
ECUYER (AUTOMATE)
EIN SOF
GRIFFON (AUTOMATE)
LICORNE (AUTOMATE)
NUÉE DE FETUS
PALADINS (AUTOMATE)
PANTAGRUEL (AUTOMATE)
PARASITES ASTRAUX
TAS DE DÉTRITUS

58
59 & 60
35
58
15
25
25
30
32
59
32
35
23

OBJETS MAGIQUES

ASCENSION DE MARIE-MADELEINE (1)
ÉPÉE DU TRAITRE
TAROT DU CARAVAGE

36
28
27

AVATARS

COURTISAN
DÉBAUCHÉ
ÉRUDIT
MAGE
MARCHANT
PELERIN
SAUVAGE
SERVITEUR INDISPENSABLE

46
49
50
51
45
48
49
50

AUTRES

ARMES À MÈCHES
ARMURES RENFORCÉES
INCARNATS
ASCENSION
AUTOMATES
CHARGES (MÉCHANOMANCIE)
COMPÉTENCE: MÉCHANOMANCIE
COMPÉTENCES D'AVATAR
DON: MÉCHANOMANCIE
DONS D'AVATAR
SYMBOLES DES AVATARS
INTERDITS

42
42
45
46
56
54
55
43
55
44
43
44

PNJ

Centaure (automate)
Chevaliers de Malte
Edward Kelley
Ein Sof
Etienne Villeneuve
Garde fluvial
Griffon (automate)
Hommes de main de Zuckerbastil
Licorne (automate)
Michael Van der Meer
Nuée de Fœtus
Paladins (automate)
Père Giacomo
Parasites Astraux
Tas de détrit

26
13
10
15
16
21
26
17
26
14
30
32
13
35
23

OBJETS MAGIQUES

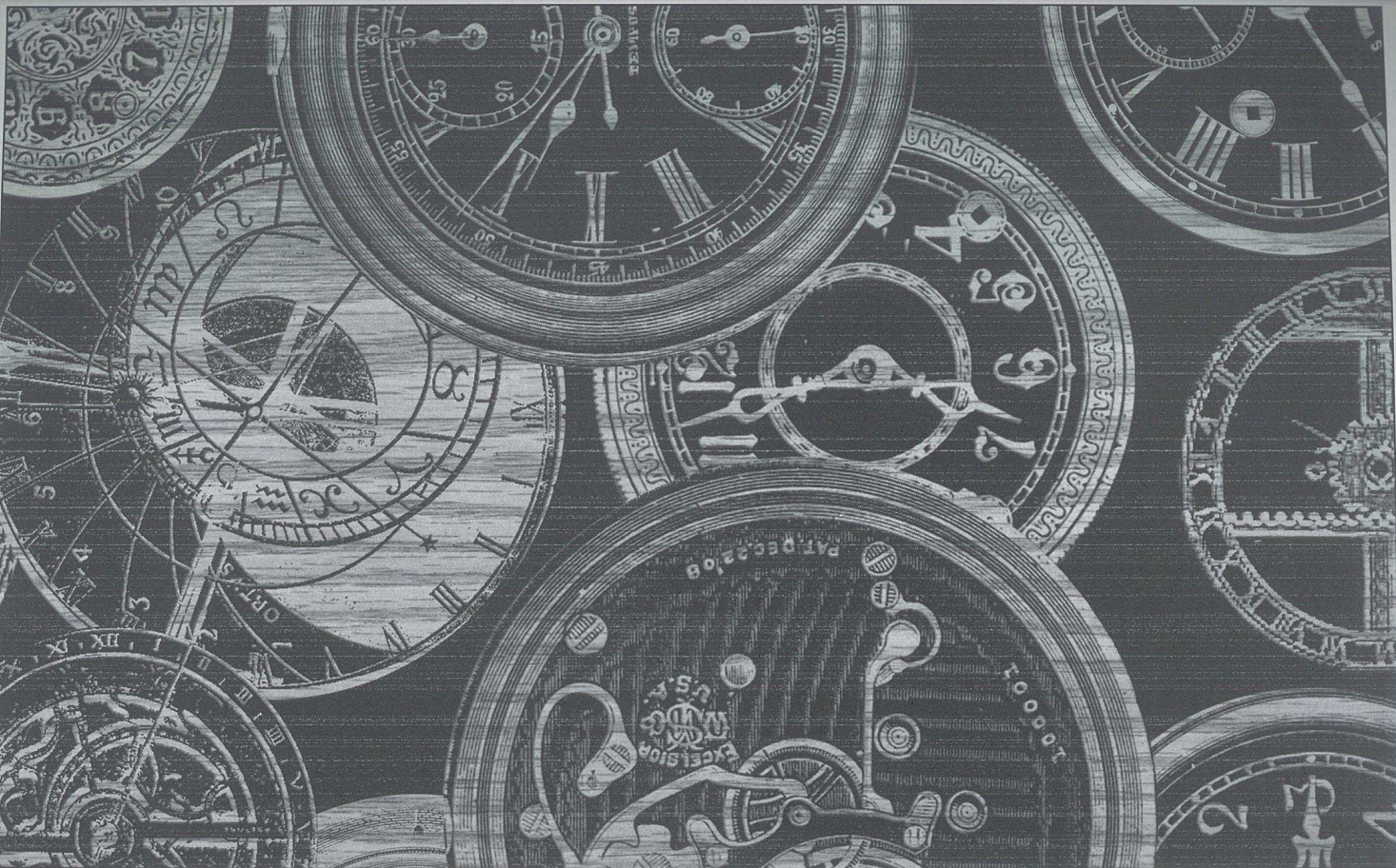
Ascension de Marie-Madeleine (1)
Epée du Traître
Tarot du Caravage

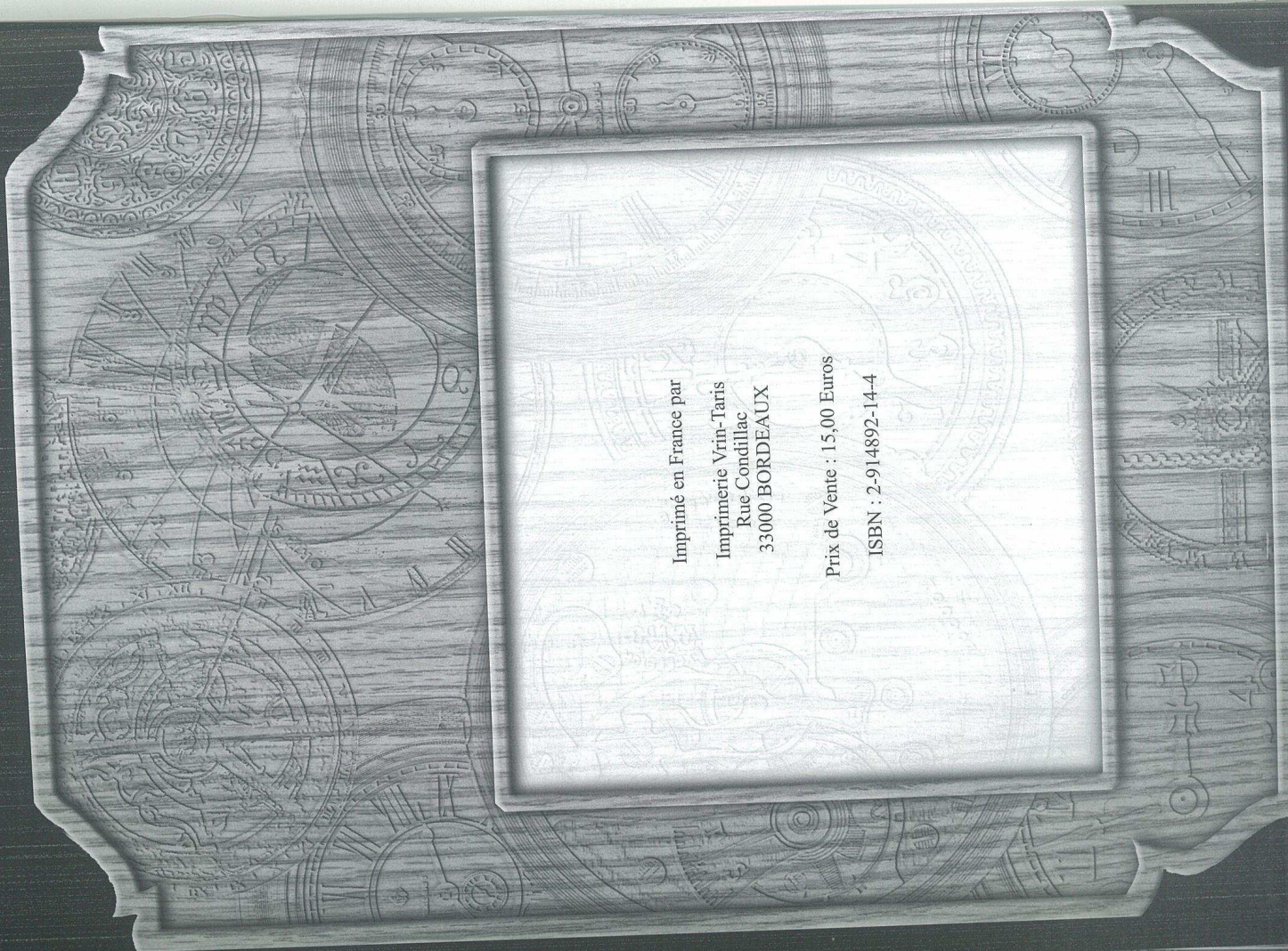
36
28
27

AUTRES

Arbalètes
Armes à mèche
Armures
Armures renforcées
Avatar: le Débauché
Avatar: le Mage

41
41
41
41
52
51





Imprimé en France par

Imprimerie Vrin-Taris
Rue Condillac
33000 BORDEAUX

Prix de Vente : 15,00 Euros

ISBN : 2-914892-14-4