

## Scénar TIL Exalté :

### Récupérer les tableaux de l'Outre Monde

#### A l'adresse du Mj :

Ce scénario d'Exalté se passe à Nexus. Le but du scénario est de créer un groupe, puis d'enquêter et de rencontrer différents personnages. J'ai essayé de faire varier les situations, et le scénario ressemble plus à un roman, duquel vous pourrez partir pour répondre à la situation. Un découpage en actes pour faciliter le déroulement de l'histoire et en scènes pour faciliter les charmes de scène.

Rappelez vous qu'Exalté lorgne vers le manga (c'est du moins ma vision), et que le style peut s'en ressentir. Néanmoins, surtout si vous jouez avec des néophytes, veillez à ne pas parler d'exaltés, mais d'anathèmes, et encore moins des noms des types d'exaltés et laissez les joueurs dans le doute et la découverte. Souvenez vous aussi que les gens réagiront très mal à la découverte d'anathèmes (de la terreur à la haine). Les charmes et surtout la sorcellerie sont au minimum incompréhensibles, au maximum des décharges brutes de puissance et de lumière, visibles de loin. N'encouragez pas les Pjs à se lâcher, mais respectez le secret de leur récente exaltation (bon nombre peuvent encore se prendre pour des démons). Par contre, à vous d'insister sur le fait que les Pjs sont des gens hors norme. Pratiquement tous ont un attribut à 5, c'est immédiatement surhumain, donc forcément suspect. Les Pjs ne pourraient alors que se tourner vers eux-même et former le groupe...

Il est nécessaire de lire le background des Pjs, mais voici un résumé ; pour la répartition des fiches, lisez les infos qui ne sont pas entre parenthèses :

- une voyageuse, curieuse de tout, (éclipse, qui a passé un pacte avec son protecteur)
- son protecteur, aux mystérieux dessins (un abyssal, déclin, qui veut amener la voyageuse à devenir abyssale)
- un ancien voleur acrobate, reconvertis en récupérateur (nuit, il fuit la Chasse et a reçu une étrange prophétie à accomplir)
- un fameux enquêteur, capable de répondre à toute situation (zénith, qui va devoir tout tirer au clair)
- un artiste, qui voyage dans les Seuil pour faire découvrir au monde ses œuvres (crépuscule, qui se laisse posséder par les morts pour peindre ses œuvres)

#### LIRE AUX PJS :

Il y très longtemps, en une période très sombre, le monde était habité par de grands esprits malveillants ou des démons, appelés anathèmes. Ces sombres entités avaient utilisé des rituels maudits pour voler le pouvoir aux esprits des cieux. Cette inversion de l'ordre naturel déplut aux grands Dragons Élémentaires. Ces derniers, soucieux du bien, cherchèrent parmi l'humanité les meilleurs d'entre eux, et leur accordèrent de puissants pouvoirs élémentaires. Ainsi naquirent les Sang Dragons, des guides et des bienfaiteurs de l'humanité ainsi que sa seule défense. Elus des Dragons, les exaltés affrontèrent les serviteurs des anciens dieux. Un à un, les anathèmes churent devant la puissance des véritables élus. Certains des anathèmes, fuyant la colère élémentaire des seuls élus, furent vers le Kaos. Après s'être débarrassé de cette menace, les Sang dragons s'intéressèrent à la jeune civilisation et la développèrent, en

fondant une société juste et protectrice. Malheureusement, le Royaume ne fut pas assez agressif envers les maudits qui avaient fui, et les barbares dominés par ces sombres magiciens adorèrent ces esprits malfaisants, provoquant la colère divine. Le Royaume fut considéré comme responsable et la punition divine prit la forme de la Grande Contagion, maladie terrible qui extermina 9 hommes ou élus sur 10 de la population du Royaume. Quand tous ceux qui devaient mourir furent morts, le Kaos s'abattit sur le monde, affaiblit mais purifié. Les hordes kaotiques lâchées sur le Royaume ne furent arrêtées que par l'Impératrice Ecarlate, n'empêchant pas le monde de perdre beaucoup de ses merveilles et des anciennes cités glorieuses ne restent souvent que des ruines. Après l'arrêt de la menace, le Royaume put se fortifier depuis l'Ile bénie, par la protection de l'Impératrice, depuis son grand manoir. Mais, beaucoup de régions hors de l'Ile bénie ayant été touchées par le Kaos et abâtardies, l'empire ne se redéploya pas au-delà de l'Ile. Il y eut plutôt des princes et des potentats, sous les sages ordres de l'Impératrice Ecarlate ; en retour, le Royaume leur accorda sa protection. Pour mieux gérer les menaces grandissantes contre le Royaume, l'Impératrice alla méditer. Un régent fut placé à la tête de l'Empire, jusqu'au retour prochain de l'Impératrice, qui reviendra avec des réponses pour faire face au retour maudit des anathèmes et de reprendre toutes les provinces de Création sous son divin règne.

On reconnaît la marque des maudits par des symboles lumineux sur leurs fronts, des pouvoirs mystérieux et tentant de concurrencer les Sang dragons, une lumière émanant d'eux quand ils font trop usages de leurs capacités maudites. Ils prennent de nombreuses apparences et toutes leurs formes et paroles sont périlleuses...

Synopsis (le plan des adversaires, des abyssaux du Masque des Hivers –encore lui-) :

Un artiste intéressant est arrivé il y a peu à Nexus. Ses œuvres, tirés de souvenirs et volontés de grands artistes à présent décédés qu'il invoque, se retrouvent dans les toiles.

Pourtant, ils ont d'autres plans en tête : l'artiste partira de Nexus vers Lookshy, et un attentat lors de la présentation des toiles à Lookshy dérangera forcément toute la situation.

Les abyssaux sont aussi au courant que 2 autres solaires se baladent dans Nexus : un voleur au style monte-en-l'air et un investigateur. Ils vont donc copier le style du voleur pour dérober une des toiles, amener les solaires sur la fausse piste d'un sang-dragon (Nagezzer, qui a son Trône des Roses à Nexus) qui a précédemment apprécié le tableau en question et le désire, afin de gagner du temps.

Pendant que les Pjs mènent l'enquête sur le sang-dragon, les abyssaux voleront les tableaux restants, les rempliront de Poussière de feu (poudre explosive) et les empaqueteront dans les cales d'une caravane maritime de la Guilde ; l'un des abyssaux, Lei-Fei-Long, est d'ailleurs le maître de la caravane. Il utilisera les serviteurs du mécène qui héberge l'artiste comme porteurs, puis en fera des zombies.

Il a en plus d'autres caisses, où sont scellés des papillons de feu (des élémentaires), qui seront lâchés pour l'inauguration de l'exposition ; le résultat sera un grand feu d'artifice...mortel !

## **Acte 1 : le vol du tableau**

### Scène 1, le vol

*Décor* : Nexus ; une demeure très riche, au style asiatique. On y entre par un mur d'enceinte de 3m de haut, donnant sur une cour de graviers, où sont disposées des statues. La demeure en elle-même, de trois étages, mêle le bois et la pierre selon un grand art, et tout y est richement

travaillé. Elle n'est pas garée, et seul le propriétaire des lieux, avec une dizaine de serviteurs, y réside.

Ce soir, il y a une grande réception, donnée par le maître des lieux, où des gens fortunés et nobles, tous amateurs d'art, se rassemblent. Les personnes, toutes richement habillées, sont accompagnées de leurs femmes ou de geishas, parées de somptueux kimonos. La réception est en l'honneur du peintre, qui explique à la population fascinée ses œuvres.

Nagezzer ne fait pas partie des convives (sa visite remonte à longtemps, il n'est plus revenu depuis...)

Les œuvres sont étranges et fascinantes. Imaginez les couleurs de Guernica de Picasso et de sa puissance évocatrice avec des personnages aussi réalistes et parfaits que ceux de Luis Royo... Même les profanes en art seront ébahis devant le style incroyable, sombre et d'une puissance évocatrice magnétique des œuvres. Ces tableaux ne viennent pas de notre monde ! (l'abyssal doit s'en rendre compte, ils lui rappellent trop l'Outre Monde !)

La visite se passe comme d'habitude, où les gens sont émerveillés devant tant de talent. 2 personnes sortent néanmoins du lot : une femme noire sublime (Schaadnizar) et son mystérieux garde du corps (Lame), présents à la réception on ne sait trop comment. Après le passage dans les pièces et les couloirs où sont exposées les œuvres, l'ambiance change : un groupe de musiciens entament une douce musique de fond et la plupart des convives se dirigent vers les buffets de friandises, tandis que d'autres revisitent les œuvres.

Voilà l'occasion pour les Pjs de faire connaissance..., Un jet d'essence pur (1 réussite) pourrait les faire tressaillir comme un flash back, une impression de déjà vu, comme si ils étaient de vieilles connaissances (pour l'abyssal, il remarquerait que ce sont des solaires, mais l'inverse n'est pas vrai !).

Alors que devrait s'engager la conversation (n'oublions pas que tous les Pjs sont des exaltés et sont donc, même au niveau de leur apparence, hors du commun), un cri de femme hystérique retentit dans une des pièces adjacentes.

Dans la pièce, une femme évanouie, dans les bras de son partenaire, devant un tableau où ne reste qu'un cadre, et une lucarne entrouverte.

Interrogé, le couple dit avoir vu une ombre descendre comme une toile d'araignée le long d'une corde, par la lucarne (à priori trop petite pour que quelqu'un passe). L'ombre, trop rapide, a déchiqueté le tableau et est repartie en un clin d'oeil par la lucarne.

Les visiteurs, rapidement regroupés sur les lieux, commencent à murmurer que la Griffé recommencerait ses vols...

Ajira effectuait sa ronde nocturne autour de la maison, quand il a senti un souffle d'air derrière lui. Se retournant, il aperçoit du coin de l'oeil une ombre (trop) rapide filer vers les bâtiments, bondir quasiment d'une traite sur un toit, et s'enfuir de toits en toits. Il perd le personnage (insister sur la vitesse et l'agilité de l'ombre), mais croit reconnaître le style de la Griffé. A lui de retourner dans la maison, d'où la silhouette s'échappait.

Les empreintes sur le gravier témoignent d'une très grande rapidité, l'être a bondit de la lucarne et a pratiquement rebondi immédiatement par-dessus le muret (ce n'est pas humainement possible).

Ajira arrive dans la pièce où tout le monde se regroupe dès que les explications commencent. Des murmures sur sa réputation se font entendre et les Pjs devraient se regrouper pour

commencer l'enquête. Au pire, un jet d'essence pur pourrait les faire tressaillir comme un flash back.

### Scène 2, l'entrée en scène de la Griffie

Ils sortent tous de la maison, avec la piste de la Griffie (bien insister sur point, pour faire entrer le plus rapidement possible le dernier Pj !)

*Décor* : le quartier sur la colline est riche, avec bon nombre de demeures particulières, différentes échoppes de produits de luxe et d'auberges somptueuses. La garde mercenaire est très présente, patrouillant la nuit avec des lampions, par groupes de 3 au minimum. Ils sont sévères, filtrant toute personne ne collant pas avec le style du quartier.

Au fil de la descente en pente douce, le style architectural change : les maisons sont moins luxueuses, souvent plus familiales, et aux ruines du Premier Age plus visibles.

La population est beaucoup plus bigarrée, tous types de couleur de peau, d'habits. La foule devient de plus en plus nombreuse, avec bon nombre de gens assez louches (n'hésitez pas à rentrer dans la caricature) vu le groupe (surtout avec Ajira et Lame), les Pjs devraient pourtant passer partout sans ennuis.

Ils arrivent à une baraque en piteux état, ne se démarquant d'ailleurs pas du reste des habitations de la rue, par ailleurs étroite et sombre ; c'est un refuge de gamins des rues, sous l'autorité de la Griffie/Uzumaki. Les gamins sont plutôt crasseux, méfiants, certains curieux.

Uzumaki devrait se présenter en tant que récupérateur, et prouver son innocence (il n'a pas quitté la baraque de la nuit). Qu'il les emmène chez lui où dans une auberge pour discuter affaires. Il devrait les convaincre de se joindre à eux (prophétie et son travail de récupérateur). Le groupe devrait être ainsi au complet. A nouveau, un jet d'essence pur pourrait les faire tressaillir comme un flash back.

Ils devraient penser au receleur et à Nagezzer. Insister sur le fait que Nagezzer est un Sang-dragon, et que ceux qui lui ont cherché des crosses ont disparu (laisser planer éventuellement le doute sur le fait que ces méthodes sont aussi valables pour le Concile des Entités...). Il est préférable de passer par lui si vous suivez le scénario.

### Scène 3, le deal de Fortuné

*Décor* : un gigantesque tripot, basé sur une construction du Premier Age, à une dizaine d'étages. Le dernier est occupé par Fortuné (les vitres peuvent être couvertes de glyphes dif 3-4 en larçins, si loupe, alarme magique). C'est un immense casino à étages, les balcons dans un style asiatique, donnant une vue plongeante sur la salle principale. Le rez-de-chaussée est une immense salle de jeu ainsi qu'une grande taverne, où des serveuses servent les clients. Sur une estrade, des musiciens jouent une musique rapide, avec des danseuses quasiment nues (elles portent juste quelques voiles). L'ambiance de la salle est plutôt suspicieuse, quelque peu tendue. Dans la salle principale, on joue à des jeux de cartes, aux dés... plus on monte, plus la population est riche et les jeux nobles.

Fortuné semble partout, s'adressant aux habitués, complimentant les chanceux, prenant part à quelques tours de jeu... et il semble tout vérifier.

Fortuné connaît bien Uzumaki. Il regrette qu'il ait abandonné son ancienne activité et ne maquera pas de le lui faire remarquer. Il veut bien céder des informations, mais tout a un prix (il faut penser à quelque chose qui puisse vraiment l'intéresser...). L'idéal étant de lui présenter Schaadnizar. Ses yeux luisent alors immédiatement de convoitise et il propose un

jeu où il se croit sûr de gagner : le Jeu des Ténèbres (un duel de volontés). Que lui importe le joueur, il accepte de jouer si lui gagnerait une nuit avec Schaadnizar. En échange, il céderait des informations, quelques objets d'art, des robes... (tant que les Pjs n'abusent pas).

Le Jeu des Ténèbres est un plateau comme un jeu de l'oie, dans une sorte d'arène. Deux mains griffues de métal noir où reposent des dés en os, sortent du plateau en ébène. Des statuettes de démons grimaçants servent de pions.

Le jeu se base sur la Volonté. Il faut effectuer une action élargie de 15 succès sur les jets de Volonté (un jet = 1 tour) chaque tour coûte un point de volonté temporaire. Le but est bien sûr de finir le jeu en moins de tours que Fortuné.

Si il perd, outre les autres cadeaux, il révélera qu'il a acheté le tableau (des mains d'un inconnu habillé en noir -il ne sait pas qui c'est et s'en moque-) il l'a revendu immédiatement au chambellan de Nagezzer (qui lui semblait très au courant, car Fortuné n'a presque pas gardé le tableau dans ses mains). Mais les Pjs peuvent remarquer qu'il y a plus que jamais de l'avidité dans le regard du demi-démon (il ne compte pas laisser s'échapper ainsi une si belle proie !)

Si il gagne, aux Pjs de réagir comme ils l'entendent, mais défier un demi-démon est risqué et il a beaucoup de contacts (sans aller jusqu'au Concile des Entités).

Si les Pjs le menacent ou tentent de lui forcer la main, apparaissent 10 ninjas, comme sortant des murs au moindre claquement de doigts de leur maître. Il y a en plus un Gorille Sanguin (qui patrouille immatériel dans tout l'appartement de Fortuné) qui apparaîtra pour protéger son maître.

#### Scène 4, la revanche de Fortuné

En repartant, les Pjs sont suivis par 10 ninjas et un Gorille Sanguin immatériel. Dans une rue plutôt sombre et sans témoins, les hommes de l'ombre passent à l'attaque. Ils ont pour mission de se débarrasser des gêneurs et d'enlever la fille. Le démon se matérialisera un ou deux tours après l'attaque (normalement surprise, mais comptez sur votre groupe pour les repérer...).

Le combat est là pour être rapide, facile, afin que vos joueurs aient de quoi tester les règles de combat, avec un adversaire imposant. A ce point de l'aventure, vos joueurs pourront avoir de sérieux doutes sur la nature des autres membres du groupe, voire même avoir pris conscience de l'abyssal...

### **Acte 2 : qui sont nos vrais ennemis... ?**

#### Scène 1, une inquiétante perspective

A partir de maintenant, les Pjs devraient vouloir aller chez Nagezzer, afin de récupérer leur bien. Insistez quand même sur le fait que c'est un Sang-dragon, et qu'il règne sur une bonne partie de la pègre de Nexus.

Tous ceux qui ont tenté d'entrer chez lui sans invitations ne son jamais revenus... il est néanmoins connu pour ses orgies (et il fait appel à beaucoup de monde), il est aussi fidèle à l'Empire.

En enquêtant un peu (carac associée à la manière dont le Pj a décrit sa recherche + investigation), ils peuvent apprendre qu'une mystérieuse réception/orgie est prévue, sans pourtant que des invitations aient circulé. Néanmoins, ses gens recherchent les perles rares

(danseurs, conteurs, musiciens, éventuellement des érudits) parmi les maisons de thé et les différentes réceptions.

Lorsque les joueurs arrivent aux alentours, la rumeur prétend que la réception aura lieu la nuit prochaine. Ils ont donc à peine le temps de se préparer à regrouper l'attention sur eux...

En tant que Mj, soyez favorables aux idées ou plans des joueurs, mais insistez sur le fait qu'une infiltration non préparée a toutes les chances d'échouer. Obtenir le plan du manoir est possible mais risqué.

Bon nombre de serviteurs/courtiers sortent de la demeure à vive allure, effectuent leur tâche, puis reviennent au manoir. Vu la nuée de jeunes gens et le nombre de serviteurs, le déguisement est possible (Nagezzer est trop sûr de sa position pour tout vérifier, et les esprits/élémentaires dans son jardin sont là pour vérifier que tout est normal)

### Scène 2, la rencontre des êtres sang-dragons

*Décor* : une immense bâtisse, magnifique, entourée de somptueux jardins.

Le mur d'enceinte est de bois blanc, constellé de runes, il fait 5m de hauteur ; la porte est un grand portail de métal forgé mêlé d'ébène. Il n'y a pas de serrure et le personnel semble rentrer dans la demeure comme si de rien n'était.

Les jardins sont magnifiques, comme hors du temps, ou exaltant les plus belles couleurs de la végétation de la saison. De grands cerisiers, d'imposants conifères, de très nombreux massifs de roses blanches, des bonzaïs. Un ruisseau court tout autour de la bâtisse, et bon nombre de ponts à la japonaise le franchissent.

Le bâtiment en lui-même est somptueux, trop imposant pour appartenir à cet âge. On dirait un immense château à la japonaise, haut d'une vingtaine d'étages. La pierre blanche fait rapidement place au bois. Les boiseries sont faites de toutes les espèces d'arbres mélangées les unes aux autres. Tout le manoir est sculpté selon des motifs géométriques et floraux des plus complexes. Les toits sont faits de tuiles sculptées.

A l'intérieur, comme dans un arbre creux, un luxe incroyable est présent partout, avec des tentures magnifiques, des portes en bois sculptées et de somptueuses boiseries. La grande salle semble être un immense lit, vu le nombre de coussins. Derrière un trône de coussins, une grande tenture de moire masque quelque chose à la manière des rideaux d'un théâtre.

Les Pjs peuvent faire un jet de Per + occultisme pour ressentir le manoir/domaine.

Le manoir est gardé par plusieurs élémentaux, dont les traces peuvent être visibles (Per + conscience, dif 3-4). Libre à vous de les choisir, mais il y a plusieurs araignées de bois, une nymphe qui observe (cachées tout le personnel)

Il y en a plus l'Esprit des Bosquets des Roses (une créature féminine magnifique, une couronne de roses entrelacées, une robe de pétales de fleurs, qui semble danser un ballet permanent). Ces esprits sont des espions et non pas des guerriers. Ils feront en sorte de tester ou juger les gêneurs et les mèneront soit à leur perte (si ce sont de simples humains stupides) où les mèneront malicieusement jusqu'à Nagezzer (si ils ont des doutes, n'oubliez pas que les esprits peuvent sentir la quintessence).

C'est une orgie assez incroyable qui attend les Pjs ; tout n'est que luxe, volupté, sensualité, gourmandise... tous les plaisirs pour les sens sont réunis. Néanmoins, la réception est assez intimiste, car les invités ne sont autres que les sang-dragons de la Chasse Sauvage, en train de prendre du bon temps chez leur hôte.

La réception se passe tranquillement, à vous de voir ce qu'entraîne l'arrivée des Pjs. Derrière la tenture, se trouve le tableau que le groupe recherche. C'est néanmoins un faux (Per + conscience, dif 4 -3 pour Shinrei-).

La Chasse Sauvage est à Nexus pour annihiler l'artiste et vient tout juste d'arriver. Nagezzer vient tout juste d'être mis au courant, et trouvera dommage qu'il en est ainsi, car il appréciait sincèrement les œuvres de Shinrei. Il a appris que Fortuné avait en sa possession le tableau par une mystérieuse lettre, précise mais sans cachet. Néanmoins, la Chasse Sauvage ne s'attendait pas à ce que l'artiste vienne directement les trouver, et ils tilteront à coup sûr sur le fait qu'il est accompagné par des personnages hors norme (voire ils se rappelleront de leur coup manqué : Uzumaki)

La Chasse Sauvage n'est là que pour mettre la pression sur les Pjs et les forcer à agir vite. De plus, les sang-dragons ne sont pas stupides : ils venaient pour l'artiste seul, pas contre plusieurs anathèmes (mais n'en dites rien aux Pjs !). Le combat qui résulterait d'un affrontement serait trop meurtrier de chaque côté.

Les sang-dragons ne sont pas armés et les Pjs pourraient les affronter (et remporter la victoire) dans la demeure de Nagezzer. Mais je conseille de plus jouer la rencontre comme un affrontement des plus tendus et avant tout oral entre les protagonistes. Même inquiets devant l'apparition d'un cercle complet, les sang-dragons ne vont sûrement pas montrer des signes de doutes ou d'angoisse (ce sont des maîtres, tout de même !). En tout cas, la Chasse Sauvage refusera une attaque dans le manoir de leur hôte, et même dans les jardins. Laissez donc les Pjs sortir le tête haute, mais avec la pression : il n'est plus temps de traîner à Nexus.

### Scène 3, le vol s'amplifie

Au retour, faites en sorte de jouer sur leur paranoïa. Où qu'ils aillent, ils se sentiront épiés, suivis, les animaux n'auront pas un comportement des plus normaux... n'hésitez pas à en mettre, sans trop étouffer les Pjs : qu'ils veuillent quitter rapidement Nexus est raisonnable, qu'ils le fassent immédiatement n'est pas dans l'idée d'Exaltés. D'autant plus que vous pouvez renforcer votre groupe : tous ensemble, ils sont plus forts et chacun a des capacités complémentaires ; profitez en !

Arrivés à la demeure du mécène (à ce stade, ils voudront sûrement préparé leur départ : l'artiste est peureux, l'abyssal veut protéger sa dame, le récupérateur a un très mauvais souvenir de la Chasse Sauvage...) ils se rendent vite compte que quelque chose cloche. Rien ne bouge, les lumières sont éteintes... le demeure est complètement vide, il n'y a plus personne (mais tout est normal, comme si ils étaient juste sortis), mais les tableaux ont disparus !

A la place, l'inscription sanglante « les Morts qui vous hantent récupèrent leur dû » macule un des murs.

Le sang provient de cadavre du mécène, caché dans l'armoire de sa chambre, déshabillé. Il semble avoir été mordu à la gorge, comme par un vampire ; il n'y a plus une goutte de sang dans le corps et le visage est comme fripé, en tout cas méconnaissable (Ast + investigation dif 2 pour trouver le corps / Per + médecine dif 2 pour la marque de morsure et l'absence de sang).

Si ils enquêtent un peu (carac associée à la manière dont le Pj a décrit sa recherche + investigation dif 2), ils peuvent apprendre que des gardes du quartier ont accompagnés le mécène et sa cohorte de serviteurs portant des caisses jusque hors du quartier.

Retrouver les gardes demande une autre enquête (carac associée à la manière dont le Pj a décrit sa recherche + investigation dif 3) ou rien si les Pjs ont obtenus des très bonnes réussites sur le précédent jet, en ce cas là, ils s'adressent à eux directement. Les gardes ont

acceptés étrangement tout naturellement d'escorter le petit convoi pendant plusieurs heures jusqu'à un entrepôt appartenant à la Guilde près des docks, dans le quartier de Nexus.

Ils peuvent aussi aller voir Fortuné et lui demander les infos (n'oubliez pas que les Pjs peuvent légitimement lui en vouloir) et il donnera les informations, bien qu'à contrecœur.

N'entravez pas les démarches des Pjs, il faut qu'ils trouvent l'entrepôt...

Si vous avez le temps, faites découvrir à vos Pjs les marchés de Nexus dans le Quartier de Nexus, par exemple le Grand Marché... l'immense marché aux transactions très importantes où tout s'achète en énorme quantité, mais sous grosse protection (on paie en tonneaux de jade !)

### **Acte 3 : la véritable piste**

#### Scène 1, la poudre de l'entrepôt

L'entrepôt est aux armes de la Guilde, avec quelques runes contre le vol (juste pour impressionner). Il est vaste, et quasiment vide. Il n'y a que quelques caisses poussiéreuses dans les coins, mais si les Pjs le remarquent, il y a une étrange poussière scintillante au sol (Per + conscience dif 3), un jet de Int + savoir dif 3 indique que c'est de la poussière de feu (c'est très rare, ne vient que du sud, et est très peu utilisé, surtout dans les Terres Charognardes). Avec le même jet, les Pjs peuvent s'apercevoir qu'il y a quelques gouttes de sang.

#### Scène 2, avant la rencontre finale

Soit les Pjs vont voir à la Guilde, dans leur immense tour/bordel/fumerie, un immense immeuble datant du Premier Age, (qui peut être hermétiquement clos au niveau des étages inférieurs) et avoir les informations qu'une caravane maritime part en direction de Lookshy, et que l'artiste devait prendre pour partir. Jouez sans problème le fait que la Guilde est une immense organisation bureaucratique, et que l'on ne récupère pas les informations aussi facilement qu'on le désire. Quelques compétences en bureaucratie aident grandement.

La Guilde est une organisation marchande des plus classique, jouez la en tant que telle.

Où encore, les Pjs peuvent remonter la piste des gouttes de sang (Per + investigation/survie dif 5) jusqu'à la caravane maritime.

Quelques rares personnes ont pu observer du monde entrer à une heure très avancée de la nuit (voire au petit jour) mais n'ont pas eu l'impression de voir sortir du monde. Un ivrogne (carac associée à la manière dont le Pj a décrit sa recherche + investigation dif 3) dit avoir vu une troupe de l'enfer sortir dans un brouillard sortit de nulle part et avoir transporté comme des damnés des cercueils.

Jouez rapidement la scène, de manière à presser les Pjs, ils doivent sentir que le temps leur fait défaut, et qu'ils doivent se fier à leur intuition pour remonter au convoi.

#### Scène 3, la rencontre

Décor : un très important débarquement, une multitude de grandes jonques aux couleurs de la Guilde sont amarrées sur les quais de l'immense fleuve aux eaux des plus sales. Les entrepôts de l'organisation marchande sont pour la plupart fermés, et l'on en est aux derniers préparatifs. Seuls quelques hommes musclés chargent encore les derniers préparatifs et les



marins vérifient les cordages. A l'avant du convoi, le maître de la caravane maritime (Lei-Fei-Long, l'abyssal !) surveille, comme un contremaître l'embarquement des caisses.

Ces caisses sont étranges : un jet de Per + conscience dif 3 permet de se rendre compte que les caisses sont en métal noir, des runes glacées scellent les contenu. Elles sont portées précautionneusement. Une jet d'Int + occulte permet de comprendre que ce sont des runes d'emprisonnement.

Le personnage leur souhaitera la bienvenue, s'étonnera même de leur retard. Il répond à toutes les questions des Pjs, mais ment à pratiquement toutes ses phrases. Il jouera à l'hôte charitable, mais tentera de désintéresser les Pjs de farfouiller.

« Les tableaux ont été amenés par le mécène en personne et tout a été rangé avec précaution, il est inutile de vérifier, je l'ai fait moi-même. Je croyais que le mécène vous avait prévenu... ».

Si les Pjs inspectent les cales, ils devront faire un jet de Per + conscience ; dif 3, ils pourront se rendre compte qu'il plane une odeur de charogne ; dif 5, il y a une odeur de poudre noire dans les caisses, où sont entreposés les tableaux.

Si ils inspectent les tableaux, ils pourront se rendre compte que la poudre a été insérée dans le cadre ; vu que la toile recouvre tout, la poudre repose à l'intérieur des tableaux (je laisse les jets suivant ce que tentent les Pjs ; ils peuvent se rendre compte de les différence de poids, du bruit de maracas quand ils bougent les tableaux...)

#### Scène 4, le final contre les abyssaux

Les Pjs peuvent tenter ce qu'ils veulent.

Lei-Fei-Long expliquera qu'il est désolé de détruire ces œuvres, qu'il admire d'ailleurs, mais qu'il préfère l'attentat, quitte à détruire les œuvres (c'est le plan de son Seigneur Mort, tout de même !). Il tentera de les faire passer du côté abyssal, en leur disant que le monde des morts est mieux, que le Soleil ne s'occupe pas d'eux, que le Masque est un maître sage et généreux...

Laissez les Pjs sortir leurs répliques et faites en sorte d'un grand dialogue entre l'ombre et la lumière, avec l'explication du plan dans un style digne de James Bond. Si les choses tournent mal, Lei-Fei-Long fera appel à ses serviteurs zombies (10) et Sournoserie Squelettique Vengeresse sortira de l'ombre.

Si les Pjs choisissent la voie du combat, le décor peut être multiple, des cales sombres aux cordages, et comme vous l'entendez. Gardez à l'esprit l'heure de l'action et des barrières d'anima, mais que le combat soit épique (vos joueurs peuvent se lâcher, et vous aussi).

#### Epilogue

Je vous laisse improviser, suivant le temps qu'il vous reste ; la Chasse sera désormais sur leurs traces, le maître d'Uzumaki pourra les retrouver, ils peuvent se diriger vers Lookshy, ou tout ce qu'ils veulent...

Schaadnizar :

Ancienne princesse dans une magnifique oasis du désert. Jeune, elle s'ennuie néanmoins dans la prison dorée d'un palais de marbre blanc. Tout étant choisi pour elle par sa famille, elle se sent emprisonnée et rêve d'aventure et d'exotisme, par le biais de contes et de récits de voyageurs. Une nuit, alors que rien ne le laissait le présager, l'oasis subit une terrible attaque de faés. Rêvant comme à son habitude en observant le clair de lune, elle est une des seules à remarquer quelque chose de suspect. Malgré l'alarme qu'elle sonne, ce n'est pas assez et le raid contre les humains ne rencontre qu'une faible résistance, les faés étant bien trop puissants. Acculée dans le palais, face à une des fascinants êtres du beau peuple, elle entend une voix lourde de puissance et paternelle : «tu seras un de mes élus. Reçois ma puissance et accomplis ce que tu dois ! ». Encore sous le choc, elle voit les êtres kaotiques s'écarter mystérieusement de son passage et c'est entourée de terribles créatures, baignée dans la lumière divine émanant d'elle qu'elle fuit dans le désert. Elle erre longtemps dans le désert, évitant de montrer aux autres la marque des maudits sur son front. Apprenant à se servir de ses nouveaux pouvoirs, elle aime sa nouvelle liberté et la possibilité de voyager à sa guise. Lors d'un de ses périples, elle rencontre un personnage étrange, mystérieux et attirant avec qui elle a passé un pacte « si je ne cherches pas à découvrir qui tu es, tu me suivras et tu me protégeras ». Ne suivant que sa volonté, aidée par les conseils avisés de son protecteur, un combattant absolument hors pair (largement au dessus des capacités humaines), elle est partie vers le nord, pour l'instant dans les Terres Charognardes. Ayant entendu des rumeurs sur un artiste génial de passage à Nexus elle veut le rencontrer, car elle adore toujours autant la découverte, la beauté, l'art, l'aventure... elle ne veut que croquer la vie à pleines dents, tout en étant émerveillée des merveilles de ce monde, et veut tout faire, participer à tout.

Jeune femme noire à la beauté envoûtante, au physique absolument parfait. La peau satinée, tatouée en points brillants créant des arabesques mettant en valeur ses formes sublimes, quasi hypnotiques. Le crâne rasé, un visage fin, d'immenses yeux azurs et hypnotiques, une bouche pulpeuse. Des habits de voyageuse, issus du désert, façon touareg (grande djellaba, turban, bottes de cavalier). Elle a un important paquetage, avec de nombreuses tenues adaptées à différentes situations. Pas de bijoux, mais dans un carquois de cuir travaillé un arc de cornes d'oryx et des flèches enrubannées. Une démarche chaloupée et des poses assez sensuelles (ce qui fait souvent tiquer son « protecteur ») ; charmante jusqu'au bout.

Archerie	Flèche du sage	1 atome par dé	instantané	supplétif	Ajoute 1 dé par atome dépensé à un tir, au maximum de Dex+archerie dés
Archerie	Attaque de flèche ardente	2 atomes	instantané	supplétif	Enflamme la flèche, + trait de quintessence en dommages
Archerie	Voir sans les yeux	1 atome	instantané	supplétif	Pas de pénalité liée à la vision
Représentation	Exercice de la représentation maîtrisée	2 atomes par succès	instantané	supplétif	Jette déjà Cha+représentation ; peut ensuite acheter des succès supplémentaires (maximum : trait de quintessence + succès obtenus)
Représentation	Méthode de la conviction du cœur	6 atomes + 1 volonté	une scène	supplétif	Le joueur choisit une émotion, ensuite Man+représentation ; les cibles dont la volonté est inférieure aux succès doivent lancer un jet de volonté pour y résister (ceux dont la volonté est 2 fois inférieure ne lancent rien)
Esquive	Le roseau dans le vent	1 atome pour 2 dés	instantané	réflexe	Ajoute 2 dés par atome dépensé à une esquive, au maximum de Dex+esquive dés
Esquive	L'ombre sur l'eau	2 atomes	instantané	réflexe	Utilise son groupement complet d'esquive pour esquiver une attaque ont il prend conscience
Conscience	Prana d'acuité sensorielle	5 atomes	une scène	simple	Ajoute don trait de quintessence à ses jets de conscience
Social	Méthode du courtisan perspicace	3 atomes	instantané	simple	Les relations sociales entre les individus apparaissent au personnage, le contexte de la situation apparaît de manière superficielle
Social	Maîtrise des maniérismes	3 atomes	une scène	réflexe	Tant que le personnage reste passif, il ne fait pas de faux pas social ( il est « bien élevé »)



JOUEUR \_\_\_\_\_  
 NOM Schaadnizar  
 CONCEPT voyageuse

NATURE explorateur  
 CASTE \_\_\_\_\_  
 ANIMA \_\_\_\_\_

### ATTRIBUTS

FORCE ●●○○○ CHARISME ●●●○○ PERCEPTION ●●●○○  
 DEXTERITE ●●●○○ MANIPULATION ●●●○○ INTELLIGENCE ●●●○○  
 VIGUEUR ●●○○○ APPARENCE ●●●●● ASTUCE ●●●○○

### CAPACITES

<b>AUBE</b> <input checked="" type="checkbox"/> ARCHERIE ●●●●● <input type="checkbox"/> ARTS MARTIAUX ○○○○○ <input type="checkbox"/> BAGARRE ○○○○○ <input type="checkbox"/> MELEE ○○○○○ <input type="checkbox"/> LANCER/JET ○○○○○	<b>ZENITH</b> <input type="checkbox"/> ENDURANCE ●○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> PERFORMANCE ●●●●● <input type="checkbox"/> PRESENCE ○○○○○ <input type="checkbox"/> RESISTANCE ●○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> SURVIE ●●●●●	<b>CREPUSCULE</b> <input type="checkbox"/> ARTISANATS ○○○○○ <input type="checkbox"/> INVESTIGATION ○○○○○ <input type="checkbox"/> MEDICINE ○○○○○ <input type="checkbox"/> OCCULTE ○○○○○ <input type="checkbox"/> SAVOIR/CONNAISSANCE ○○○○○
<b>NUIT</b> <input type="checkbox"/> ATHLETISME ○○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> CONSCIENCE/VIGILANCE ●●●●● <input checked="" type="checkbox"/> ESQUIVE ●●●●● <input type="checkbox"/> FURTIVITE ○○○○○ <input type="checkbox"/> LARCIN ○○○○○	<b>ECLIPSE</b> <input checked="" type="checkbox"/> BUREAUCRATIE ●●●○○ <input checked="" type="checkbox"/> EQUITATION ●●●○○ <input checked="" type="checkbox"/> LINGUISTIQUE ●●●○○ <input checked="" type="checkbox"/> NAVIGATION ●○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> SOCIAL ●●●●●	<b>SPECIALITES</b> <input type="checkbox"/> tir avec charmes (arc) ●●○○○ <input type="checkbox"/> conter (performance) ●●○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○

### AVANTAGES

<b>HISTORIQUES</b> ressources ●●○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○	<b>VOLONTE</b> ●●●●●○○○○○ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>ESSENCE</b> ●●○○○○○
<b>IMPERFECTION</b> _____ _____	<b>VERTUS</b> <b>COMPASSION</b> ●●●○○ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>PERSONNELLE</b> 12 <b>PERIPHERIQUE</b> 30 <b>ENGAGEE</b> _____
<b>LIMITE DE RUPTURE</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>BRAVOURE</b> ●●●○○ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>BANNIERE D'ANIMA</b> <b>FAIBLE MARQUE DE CASTE (1-3 ATOMES)</b> <b>FORTE MARQUE DE CASTE (4-7 ATOMES)</b> <b>AURA LEGERE (8-10 ATOMES)</b> <b>AURA ETINCELANTE (11-15 ATOMES)</b> <b>AURA HEROIQUE (16+ ATOMES)</b> <b>ANIMA (POUVOIRS ET DESCRIPTION)</b> - gazelle avec ailes de papillon - pacte : 10 atomes + 1 Vol : 2 protagonistes doivent se serrer la main. Si l'un d'eux brise le pacte, il est maudit.

### ARMES & ARMURES

**ARMURE**  
 TYPE D'ARMURE : \_\_\_\_\_  
 PROTECTION (C/D) : ( \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ ) FATIGUE : \_\_\_\_\_ MOBILITE : \_\_\_\_\_  
 ENGAGEMENT : \_\_\_\_\_ EMPLACEMENTS : \_\_\_\_\_

ARME	INIT	PREC	DEGATS	DEF	CdT	PORTEE
arc long	+6	9/11*	2L		3	200
flèches normales			4L			
flèches perce armure (1/2 armure)			2L			

### SANTE

**ABSORPTION**  
 C: 2 X L: 1 A: \_\_\_\_\_  
 -0 CONTUSION        
 -1 BLESSURE LEGERE        
 -2 BLESSURE GRAVE        
 -4 INFIRMITÉ        
 INCAPACITE

\*avec spécialité

(Lame Trempée dans le Sang) Lame –c'est le nom qu'il donne aux autres- : Jeune homme des terres nordiques, ses origines lui sont mystérieuses. Ses souvenirs remontent à son éducation dans une petite compagnie d'aventuriers lui enseignant ce que tout individu doit savoir pour survivre dans ces steppes désertiques, mais où seuls les plus forts survivent, où la liberté est reine et où la fortune et la mort arrivent sans prévenir. Lui a toujours voulu changer le monde, faire de celui-ci un endroit meilleur. Lors d'un de ses périple, il rencontre une jeune fille dont il croit tomber amoureux. Lors d'une nuit de délices, au sommet de l'extase, il entend une voix lourde de puissance et paternelle : «tu sera un de mes élus. Reçois ma puissance et accomplis ce que tu dois ! ». Sous le choc, il ne sait trop quoi faire, même si sa conquête, plongée dans une semi-sommeil, à demi-consciente, ne semble pas s'en apercevoir. Découvrant la marque lumineuse des maudits, il se prépare à fuir. Cela lui semble avoir été favorable, car il échappe ainsi à l'arrivée de la chasse sauvage, qui rase le village, puis commence à le chasser. Rattrapé, il ne doit son salut qu'à l'arrivée de chevaliers de la mort, qui affrontent les sang-dragons et mettent fin aux jours de ses poursuivants. Emmené jusqu'à une sombre forteresse, il est convié devant la maîtresse des lieux : L'Amante dans sa Parure de Larmes. Celle-ci lui montre alors la beauté de la mort, de l'Outre Monde (le monde d'en bas) et lui propose de devenir un des siens. Fasciné devant ce qui lui apparaît comme un monde bien meilleur, il accepte et devient un exalté (un élu des dieux) abyssal (issu des dieux « morts », les puissances sombres à l'origine du monde d'en bas et de celui de Création). Entraîné dans le monde des morts (l'Outre Monde), il maîtrise alors de sombres pouvoirs et apprend beaucoup de secrets, notamment le fait qu'il avait une compagne au Premier Age, solaire, comme ce qu'il était avant de passer dans le côté obscur. Désireux de la retrouver pour la mener à ses côtés, il se met en quête d'elle. Aidé par les conseils de sa maîtresse, l'Amante, il recherche son incarnation dans le sud, dans le désert. Il la retrouve et passe un pacte (scellé par elle : « si je ne cherches pas à découvrir qui tu es, tu me suivras et tu me protégeras »). Il la mène maintenant sans le montrer dans le nord, à la forteresse de son Seigneur Mort. Il n'est pas pressé, et n'a pas envie de la forcer. De plus, grâce à ce voyage, il peut en plus être au courant de ce qui se passe dans le monde. Pour le moment, ils errent dans les Terres Charognardes. Sa compagne ayant entendu des rumeurs sur un artiste génial de passage à Nexus, elle veut le rencontrer. Il l'aime maintenant sincèrement (alors qu'au début il voulait simplement la retrouver) mais sait que le monde des morts leur apportera bien plus que celui des vivants. Et il lui dira la vérité de son identité uniquement en temps voulu, quand elle sera prête à passer du côté des morts, ainsi que quiconque susceptible de servir l'Amante.

Une silhouette étrange et une aura presque inquiétante. Cape grise à capuche sur une silhouette imposante, un guerrier à la démarche sûre, souple malgré son armure. Ses traits sont masqués par des bandages le recouvrant complètement, comme une momie (dessous, il est écorché, mais ne saigne pas et n'en souffrant point). Un regard d'acier, des yeux noirs comme des puits est juste ce qu'on peut apercevoir de lui. Caché sous une écharpe, une amulette de métal noir, absorbant la lumière et aux reflets fantomatiques enserrant une énorme gemme palpitante ; le talisman est inoubliable et des plus étranges. Une armure constituée d'un plastron, jambières et bracelets d'armure de métal noirci, éraflés, sans aucun insigne. En dessous une tunique grise, de grosses bottes rehaussées de métal. Un katana à la lame extrêmement longue dans un fourreau dorsal. Des canines peut-être plus pointues que la normale quand il parle d'une voix très (trop) grave finissent le portrait de ce sombre individu. Généralement les bras croisés et couvant sa jeune « protégée » (cette dernière s'amusant souvent à prendre des poses provocantes, le faisant régulièrement soupirer)

Mêlée	Lame	1 atome	instantan	suppléti	Ajoute 1 dé par atome dépensé à une
-------	------	---------	-----------	----------	-------------------------------------

	furieuse	par dé	é	f	attaque, au maximum de Dex+mêlée dés
Mêlée	Feinte des 5 ombres	1 atome par dé	instantané	supplétif	Retire un dé par atome dépensé à la défense de la cible pour cette attaque ; la cible ne peut pas avoir moins de sa quintessence dés de défense
Mêlée	Prana du dégainage fulgurant	4 atomes	instantané	réflexe	La première action du personnage doit être une attaque, mais cette première action se fait à l'initiative voulue (et pas à son initiative normale comme les autres actions) ; l'arme doit être rengainée pour permettre l'utilisation de ce charme
Mêlée	Parade élégante	1 atome pour 2 dés	instantané	réflexe	Ajoute 2 dés par atome dépensé à une parade, au maximum de Dex+mêlée dés
Mêlée	Parades palpitantes	2 atomes	instantané	réflexe	Utilise son groupement complet de parade pour parer une attaque ont il prend conscience
Athlétisme	Posture de la grue	3 atomes	une scène	réflexe	Equilibre formidable, peut tenir sur des choses trop petites ou trop fines normalement
Athlétisme	Ombre plus rapide que la lumière	2+ atomes	1 tour	réflexe	Augmente la vitesse ; multiplie sa vitesse tous les 2 atomes dépensés (maximum quintessence multiplication) ; le personnage n'est pas essoufflé ni fatigué après la course
Athlétisme	Frappe des images floues	5 atomes + 1 volonté	instantané	supplétif	Attaque normale, mais les dommages sont doublés après le jet de dégâts
Présence	Elégante majesté du tyran	6 atomes	1 heure	simple	Dans une interaction à 2, augmente social, présence, bureaucratie de quintessence dés ; aux jets d'intimidation, ce bonus s'applique quel que soit le nombre de personnes présentes
Savoir	Boule d'énergie noire	1 atome pour 2L de dommage	instantané	simple	Le personnage lance un jet de Dex+athlétisme/lancer+quintessence ; l'attaque à une portée de quintessence x 10m ; base dégâts de 2L/atome dépensé (maximum Vig+connaissance atomes)
Endurance	Technique du corps du taureau				PV en + (déjà notés)
<b>Combo (le coût augmente d'un point de volonté) : Prana du dégainage fulgurant + Frappe des images floues</b>					





**JOUEUR** \_\_\_\_\_  
**NOM** Lame (Trempée dans le sang)  
**CONCEPT** protecteur

**NATURE** visionnaire  
**CASTE** déclin (aube abyssal)  
**ANIMA** \_\_\_\_\_

### ATTRIBUTS

**FORCE** ●●●●○ **CHARISME** ●●●●○ **PERCEPTION** ●●●●○ **DEXTERITE** ●●●●○ **MANIPULATION** ●●●●○ **INTELLIGENCE** ●●●●○ **VIGUEUR** ●●●●○ **APPARENCE** ●●●●○ **ASTUCE** ●●●●○

### CAPACITES

<b>AUBE</b> <input type="checkbox"/> ARCHERIE ○○○○○ <input type="checkbox"/> ARTS MARTIAUX ○○○○○ <input type="checkbox"/> BAGARRE ●●●○○ <input type="checkbox"/> MELEE ●●●●● <input type="checkbox"/> LANCER/JET ●●●○○	<b>ZENITH</b> <input type="checkbox"/> ENDURANCE ●●○○○ <input type="checkbox"/> PERFORMANCE ○○○○○ <input type="checkbox"/> PRESENCE ●●●○○ <input type="checkbox"/> RESISTANCE ●○○○○ <input type="checkbox"/> SURVIE ●●○○○	<b>CREPUSCULE</b> <input type="checkbox"/> ARTISANATS ○○○○○ <input type="checkbox"/> INVESTIGATION ○○○○○ <input type="checkbox"/> MEDICINE ○○○○○ <input type="checkbox"/> OCCULTE ○○○○○ <input type="checkbox"/> SAVOIR/CONNAISSANCE ●●●●●
<b>NUIT</b> <input type="checkbox"/> ATHLETISME ●●●○○ <input type="checkbox"/> CONSCIENCE/VIGILANCE ○○○○○ <input type="checkbox"/> ESQUIVE ○○○○○ <input type="checkbox"/> FURTIVITE ○○○○○ <input type="checkbox"/> LARCIN ○○○○○	<b>ECLIPSE</b> <input type="checkbox"/> BUREAUCRATIE ○○○○○ <input type="checkbox"/> EQUITATION ●●○○○ <input type="checkbox"/> LINGUISTIQUE ○○○○○ <input type="checkbox"/> NAVIGATION ○○○○○ <input type="checkbox"/> SOCIAL ○○○○○	<b>SPECIALITES</b> <input type="checkbox"/> lame (mêlée) ●●○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○

### AVANTAGES

<b>HISTORIQUES</b> ressources ●●○○○ mentor : l'Amoureuse. ceci est secret ●●●●● manoir ●●●○○ artefact ●○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○	<b>VOLONTE</b> ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□	<b>ESSENCE</b> ●●○○○○○									
<b>IMPERFECTION</b> _____ _____	<b>VERTUS</b> <b>COMPASSION</b> ●●○○○ □□□□□ <b>TEMPERANCE</b> ●●○○○ □□□□□ <b>CONVICTION</b> ●●●○○ □□□□□ <b>BRAVOURE</b> ●●●○○ □□□□□	<table border="1"> <tr> <td></td> <td colspan="2" style="text-align: center;">ENGAGÉE</td> </tr> <tr> <td>PERSONNELLE</td> <td>(12)</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>PERIPHERIQUE</td> <td>40</td> <td></td> </tr> </table>		ENGAGÉE		PERSONNELLE	(12)	11	PERIPHERIQUE	40	
	ENGAGÉE										
PERSONNELLE	(12)	11									
PERIPHERIQUE	40										
<b>LIMITE DE RUPTURE</b> □□□□□□□□□□	<b>BANNIERE D'ANIMA</b> FAIBLE MARQUE DE CASTE (1-3 ATOMES) FORTE MARQUE DE CASTE (4-7 ATOMES) AURA LEGERE (8-10 ATOMES) AURA ETINCELANTE (11-15 ATOMES) AURA HEROIQUE (16+ ATOMES) <b>ANIMA (POUVOIRS ET DESCRIPTION)</b> — épée démon suintant de sang — terreur (10 atomes). Sur les mortels : ils doivent faire un jet de bravoure.										

### ARMES & ARMURES

**ARMURE**  
 TYPE D'ARMURE : plastron renforcé  
 PROTECTION (C/L) : ( 6 / 7 ) FATIGUE : 1 MOBILITE : -2  
 ENGAGEMENT : \_\_\_\_\_ EMPLACEMENTS : \_\_\_\_\_

ARME	INIT	PREC	DEGATS	DEF	CdT	PORTEE
long katana	+8	12	8L	11		

### SANTE

**ABSORPTION**  
 / C : 9 X L : 8 A : \_\_\_\_\_  
 -0 CONTUSION □ □ □ □ □ □  
 -1 BLESSURE LEGERE □ □ □ □ □ □  
 -2 BLESSURE GRAVE □ □ □ □ □ □  
 -4 INFIRMITÉ □  
 INCAPACITE □

regain de quintessence : 2 points/heure uniquement  
 pouvoir de l'annulette (de la gemme) : après une courte méditation (1 round complet), la difficulté pour le suivre augment de 2, car il se fond dans les ombres.

Ajira :

Son père ayant été un ancien enquêteur de Nexus des plus renommé, il a toujours voulu suivre son modèle paternel. Il n'a d'ailleurs jamais connu sa mère, morte en le mettant au monde. Aidé par son paternel, un homme droit comme une lame, ne dérogeant jamais de son sens du devoir, il apprend à enquêter, formant au fil du temps un fantastique duo. Mais un soir, alors qu'il patrouille comme d'habitude avec son père, ils arrivent sur les lieux d'un drame : une grande propriété est en feu. Son devoir en tête, le père plonge dans la fournaise, suivi par son fils, afin de sauver les personnes dont on entend les cris. Alors qu'ils passent par les pièces où ne règne que les flammes, ils arrivent à faire sortir quelques rescapés. Mais, inflexible, le père ne sortira que quand il sera sûr que tout le monde s'en sortira. C'est alors que le drame se produit : un pan de mur enflammé leur tombe dessus et les écrase. Alors que tout semble se passer au ralenti, il entend une voix lourde de puissance et paternelle : «tu sera un de mes élus. Reçois ma puissance et accomplis ce que tu dois ! ». Puis, la chute du mur et le grand éclair de lumière le baignant. Et tout se passe comme dans un rêve : les flammes devenant non plus les émanations de l'enfer, mais une simple chaleur torride, le corps du père inconscient traîné hors de l'incendie qui ravage complètement le bâtiment, et enfin l'air libre, hors de tout danger. Mais le jeune homme se rend bien vite que son père n'est déjà plus de ce monde et c'est un corps brûlé qui est serré dans ses bras. Il prend alors conscience de la marque des maudits qui est présente sur son front, et s'enfuit dans la nuit, alors que personne ne semble l'avoir remarqué. Se jurant d'apprendre ce que signifie cette marque, et jurant sur la tombe de son père qu'il continuera l'œuvre commencé par ce dernier, il reprend alors le flambeau familial et recommence les enquêtes, aidé ou manipulé par d'autres personnes. Il commence d'ailleurs à se découvrir de formidables capacités et de mystérieux pouvoirs. Il décide alors de se remettre à enquêter sur « la Griffes », voleur de bijoux (jeune homme très agile qui utilise la haute voltige afin de dérober les riches possessions et redistribue ses larcins à des gamins des rues, ne gardant pratiquement rien pour lui même). L'espionnant dans sa « demeure » (une baraque servant de refuges à des gamins des rues) et dans ses activités, il découvre alors que ce dernier s'est reconvertit, après un long moment d'absence de Nexus, dans la récupération des objets qui ont été volés. Dépit, il se tourne vers de nouvelles enquêtes (notamment sur ses « manipulateurs »), pour apprendre qu'on s'intéresse beaucoup à lui et qu'on lui dira la vérité si il se charge de surveiller une propriété où un artiste des plus renommé, de passage, expose sa collection...

Un véritable colosse. Une masse surhumaine de muscles à la démarche imposante mais en aucun cas pataude. Tout en lui est dur et inflexible. Un visage aux traits taillés à la serpe, un regard de glace inquisiteur, surmonté par des sourcils broussailleux. Rasé, une coupe de cheveux bruns sombre en brosse. Les dents serrées sur une pipe de bois sculptée. Un kimono bleu nuit quelque peu élimé mais parfaitement propre, un grand *mon* dans le dos, une ceinture blanche immaculée, des sandales de bois à ses pieds nus claquent sur le sol à chacune de ses énormes enjambées. Un grand manteau sombre et entre de véritables paluches un bâton cerclé de métal aux extrémités.



Mêlée	Parade de quintessence dorée	1 atome pour 2 dés	instantané	réflexe	Ajoute 2 dés par atome dépensé à une parade, au maximum de Dex+mêlée dés
Mêlée	Défense rasante de l'hirondelle	2 atomes	instantané	réflexe	Utilise son groupement complet de parade pour parer une attaque dont il prend conscience
Mêlée	Contre attaque solaire	3 atomes	instantané	réflexe	Effectue une contre attaque immédiate avec son groupement complet si on l'attaque au corps à corps
Endurance	Technique du corps du taureau				PV en + (déjà notés)
Représentation	Attitude commandant le respect	5 atomes	une scène	simple	On écoute son discours en s'abstenant de lui couper la parole
Présence	Méditation de la présence harmonieuse	6 atomes	Une heure	simple	Dans une interaction à 2, augmente social, présence, bureaucratie de quintessence dés
Résistance	Méditation sur la résistance du chêne	1 atome pour 2 dés	une scène	simple	Jette les dés achetés, jusqu'à Vig+résistance dés ; 1 succès augmente son encaissement C ; charme peut être utilisé plusieurs fois (maximum Vig+résistance points d'augmentation en tout)
Résistance	Concentration de la peau de fer	3 atomes + 1 volonté	une scène	réflexe	encaissement L comme C
Investigation	Les 10 yeux du magistrat	3 atomes	une scène	supplétif	Augmente investigation de quintessence succès automatiques
Investigation	Technique de l'oreille du juge	6 atomes	une scène	réflexe	révèle si un individu lui ment ou pas (ne marche pas sur la déformation de la vérité)



JOUEUR \_\_\_\_\_  
 NOM Ajira  
 CONCEPT investigateur

NATURE savant  
 CASTE zénith  
 ANIMA \_\_\_\_\_

### ATTRIBUTS

FORCE ●●●○○ CHARISME ●●●○○ PERCEPTION ●●●○○  
 DEXTERITE ●●●○○ MANIPULATION ●●●○○ INTELLIGENCE ●●○○○  
 VIGUEUR ●●●●● APPARENCE ●●○○○ ASTUCE ●●○○○

### CAPACITES

<b>AUBE</b> <input type="checkbox"/> ARCHERIE ○○○○○ <input type="checkbox"/> ARTS MARTIAUX ○○○○○ <input type="checkbox"/> BAGARRE ○○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> MELEE ●●●●● <input type="checkbox"/> LANCER/JET ○○○○○	<b>ZENITH</b> <input checked="" type="checkbox"/> ENDURANCE ●●●●● <input checked="" type="checkbox"/> PERFORMANCE ●●●○○ <input checked="" type="checkbox"/> PRESENCE ●●●●● <input checked="" type="checkbox"/> RESISTANCE ●●●●● <input checked="" type="checkbox"/> SURVIE ○○○○○	<b>CREPUSCULE</b> <input type="checkbox"/> ARTISANATS ○○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> INVESTIGATION ●●●●● <input checked="" type="checkbox"/> MEDICINE ●●●○○ <input type="checkbox"/> OCCULTE ○○○○○ <input type="checkbox"/> SAVOIR/CONNAISSANCE ●○○○○
<b>NUIT</b> <input type="checkbox"/> ATHLETISME ○○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> CONSCIENCE/VIGILANCE ●●●●● <input type="checkbox"/> ESQUIVE ○○○○○ <input type="checkbox"/> FURTIVITE ○○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> LARCIN ●●●○○	<b>ECLIPSE</b> <input type="checkbox"/> BUREAUCRATIE ○○○○○ <input type="checkbox"/> EQUITATION ○○○○○ <input type="checkbox"/> LINGUISTIQUE ○○○○○ <input type="checkbox"/> NAVIGATION ○○○○○ <input type="checkbox"/> SOCIAL ○○○○○	<b>SPECIALITES</b> <input type="checkbox"/> baton ( mêlée ) ●●○○○ <input checked="" type="checkbox"/> fouille rapide ( investigation ) ●●○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○

### AVANTAGES

<b>HISTORIQUES</b> contact ( milice ) ●○○○○ influence ●●○○○ ressources ●●○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○	<b>VOLONTE</b> ●●●●●○○○○ □□□□□□□□□□	<b>ESSENCE</b> ●●○○○○○								
<b>IMPERFECTION</b> _____ _____	<b>VERTUS</b> <b>COMPASSION</b> ●●○○○ □□□□ <b>TEMPERANCE</b> ●●○○○ □□□□ <b>CONVICTION</b> ●●●●○ □□□□ <b>BRAVOURE</b> ●●●○○ □□□□	<table border="1"> <tr> <td>PERSONNELLE</td> <td>13</td> <td></td> <td>ENGAGEE</td> </tr> <tr> <td>PERIPHERIQUE</td> <td>31</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	PERSONNELLE	13		ENGAGEE	PERIPHERIQUE	31		
PERSONNELLE	13		ENGAGEE							
PERIPHERIQUE	31									
<b>BANNIERE D'ANIMA</b> FAIBLE MARQUE DE CASTE (1-3 ATOMES) FORTE MARQUE DE CASTE (4-7 ATOMES) AURA LEGERE (8-10 ATOMES) AURA ETINCELANTE (11-15 ATOMES) AURA HEROIQUE (16+ ATOMES) <b>ANIMA (POUVOIRS ET DESCRIPTION)</b> - marteau runique avec deux plateaux de balance ( héroïque ) - vade retro ( 5 atomes ) : révèle créatures des ténèbres à -10m, et inflige essence dégâts aggravés à la cible ( jet ) comme action du tour - peur ( 10 atomes ) sur créatures des ténèbres.										
<b>LIMITE DE RUPTURE</b> □□□□□□□□□□										

### ARMES & ARMURES

ARMURE  
 TYPE D'ARMURE : \_\_\_\_\_  
 PROTECTION (C/L) : ( \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ ) FATIGUE : \_\_\_\_\_ MOBILITE : \_\_\_\_\_  
 ENGAGEMENT : \_\_\_\_\_ EMBLEMES : \_\_\_\_\_

ARME	INIT	PREC	DEGATS	DEF	CdT	PORTEE
bâton	+5	10	5L	9		

### SANTE

**ABSORPTION**  
 C : 5 X : 2 A : \_\_\_\_\_  
 -0 CONTUSION □ □ □ □ □ □  
 -1 BLESSURE LEGERE □ □ □ □ □ □  
 -2 BLESSURE GRAVE □ □ □ □ □ □  
 -4 INFIRMITÉ □  
 INCAPACITE □

Uzumaki « la Griffes » :

Gamin des rues de Nexus, qui comme beaucoup d'autres n'a jamais connu ses parents. Comme il faut bien survivre, il devient par la force des choses un jeune voleur. Très agile, il commence par de simples larcins pour de plus en plus devenir accro à l'adrénaline qu'il peut sentir à chaque vol plus difficile. N'ayant jamais oublié ce qu'il était, et commençant à récolter plus qu'il n'en a besoin, il redistribue le surplus aux autres gamins issus comme lui des rues. Toujours plus attiré par les défis de plus en plus hauts, il devient au fil du temps voleur de haute voltige et commence à entrer de plus en plus dans le monde souterrain des hors-la-loi, revendant toujours au même recéleur –Fortuné-, un être mystérieux, propriétaire d'un immense tripot, le contenu de ses larcins. Le problème est que ces exploits ont attirés l'œil sur lui, lui donnant même le surnom de « la Griffes ». Il se rend bientôt compte qu'il est suivi par le duo d'enquêteurs dont le nom fait frémir tout malfrat. Nullement apeuré, et bien au contraire, excité par un défi relevé, commence alors une série de vols des plus audacieux. Dans le dernier, alors qu'il allait s'emparer d'un fantastique miroir, suspendu la tête en bas et les pieds uniquement entortillés à une corde, il entend une voix lourde de puissance et paternelle : «tu sera un de mes élus. Reçois ma puissance et accomplis ce que tu dois ! ». Il voit alors dans le reflet de son visage la marque des maudits sur son front. Prenant peur, il s'enfuit précipitamment de la riche demeure, et même de la ville, se disant qu'il craint moins de soucis dans la nature que dans la ville, et surtout que sa bande de petits protégés ne craindront ainsi pas de choses démoniaques. Mal lui en prend. Alors qu'il pensait échapper au danger, c'est la Chasse Sauvage qui tente de le prendre au piège, la terrible organisation de Sang-dragons chargée de détruire les anathèmes. Grièvement blessé, il en doit son salut qu'à un étrange personnage, un vieux sage asiatique aux incroyables capacités, qui le sauve de la Chasse en l'emportant en sécurité. Dans la demeure du mystérieux personnage, une tour en ruine perdue dans la nature, il apprend à maîtriser ses pouvoirs, grâce à ce mentor étrange. Ce dernier n'a d'ailleurs répondu à aucune de ses questions, mais il lui a déclaré ceci : « les élus viendront à toi. La voyageuse, le justicier, et le mystique. Tu devras les rejoindre et quand le temps sera venu, vous me retrouverez ». Le jeune homme s'en retourne alors à Nexus, le seul endroit où il pense, si il n'attire pas l'attention sur lui, à se débarrasser des chasseurs (du moins il l'espère). Pour éviter d'attirer l'attention sur lui, il se reconvertit dans la récupération d'objets trouvés ou volés, même si il sait que bon nombre de personnes voient d'un mauvais œil ce renversement d'activités, que La Griffes lui colle toujours à la peau et que beaucoup de monde le suspecte dès le moindre vol...

Un très jeune homme à peine sortit de l'adolescence. Assez grand malgré son âge, un visage asiatique aux traits des plus harmonieux, fins, presque aristocratiques, en aucun cas banals. Finement musclé, mais une démarche incroyablement souple, celle d'un parfait danseur ou d'un prodigieux acrobate. Des yeux verts rieurs et attentifs et une coupe de cheveux noirs en longues mèches folles. Il porte des habits contrastant avec son apparence : ceux d'un jeune de la rue : sales, reprisés, déchirés à certains endroits. Ce qui devait être un kimono aux larges manches et un *akama* noirs. Une courte cape à capuchon et aucune arme visible (tous ses couteaux de lancer sont invisibles dans ses manches et sa ceinture noire). Souvent en train de jongler (avec ce qu'il pique) et balançant pas mal de piques verbales.

Lancer	Précision offensive du rapace	1 atome par dé	instantané	supplétif	Ajoute 1 dé par atome dépensé à un lancer, au maximum de Dex+lancer dés
Lancer	Attaque briseuse des articulations	3 atomes	instantané	supplétif	1 blessure inflige -1 au groupement d'une activité physique (durée : scène)
Lancer	Attaque trompeuse	3 atomes	instantané	supplétif	Peut tromper sa cible quand à sa position de tir (difficulté pour repérer le lanceur augmente de 1)
Endurance	Technique du corps du taureau				PV en + (déjà notés)
Athlétisme	Gracieuse posture de la grue	3 atomes	une scène	réflexe	Equilibre formidable, peut tenir sur des choses trop petites ou trop fines normalement
Athlétisme	Technique du saut de singe	1 atome	Un tour	réflexe	Au lieu de son action normale de mouvement, saute Forx3m verticalement, le double horizontalement
Esquive	Le roseau dans le vent	1 atome pour 2 dés	instantané	réflexe	Ajoute 2 dés par atome dépensé à une esquive, au maximum de Dex+esquive dés
Esquive	L'ombre sur l'eau	2 atomes	instantané	réflexe	Utilise son groupement complet d'esquive pour esquiver une attaque ont il prend conscience
Larcin	Méthode du criminel endurci	10 atomes	Un jour	simple	Se sent à l'aise dans les milieux criminels
Larcin	Déguisement infailible et impénétrable	7 atomes	Un jour	simple	Déguisement de l'apparence : apparence, voix, odeur, âge (+/- 20 ans), ethnie, taille (+/- 15cm), sexe ; pas imitation d'une personne spécifique





JOUEUR \_\_\_\_\_  
 NOM Uzumaki "la Griffe"  
 CONCEPT monte en l'air

NATURE risque-tout  
 CASTE mit  
 ANIMA \_\_\_\_\_

## ATTRIBUTS

FORCE ●●●○○ CHARISME ●●●○○ PERCEPTION ●●●○○  
 DEXTERITE ●●●●● MANIPULATION ●●○○○ INTELLIGENCE ●●●○○  
 VIGUEUR ●●●○○ APPARENCE ●●●○○ ASTUCE ●●●○○

## CAPACITES

<b>AUBE</b>	<input type="checkbox"/> ARCHERIE ○○○○○	<input checked="" type="checkbox"/> ENDURANCE ●●○○○	<input type="checkbox"/> ARTISANATS ○○○○○
	<input type="checkbox"/> ARTS MARTIAUX ○○○○○	<input checked="" type="checkbox"/> PERFORMANCE ●●○○○	<input checked="" type="checkbox"/> INVESTIGATION ●●●○○
	<input type="checkbox"/> BAGARRE ○○○○○	<input checked="" type="checkbox"/> PRESENCE ●●○○○	<input type="checkbox"/> MEDICINE ○○○○○
	<input type="checkbox"/> MELEE ○○○○○	<input type="checkbox"/> RESISTANCE ●○○○○	<input type="checkbox"/> OCCULTE ○○○○○
	<input checked="" type="checkbox"/> LANCER/JET ●●●●●	<input type="checkbox"/> SURVIE ●○○○○	<input type="checkbox"/> SAVOIR/CONNAISSANCE ○○○○○
<b>NUIT</b>	<input checked="" type="checkbox"/> ATHLETISME ●●●●○	<input type="checkbox"/> BUREAUCRATIE ○○○○○	<b>SPECIALITES</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> CONSCIENCE/VIGILANCE ●●●●○	<input type="checkbox"/> EQUITATION ○○○○○	_____ ○○○○○
	<input checked="" type="checkbox"/> ESQUIVE ●●●●●	<input type="checkbox"/> LINGUISTIQUE ○○○○○	_____ ○○○○○
	<input checked="" type="checkbox"/> FURTIVITE ●●●●○	<input type="checkbox"/> NAVIGATION ○○○○○	_____ ○○○○○
	<input checked="" type="checkbox"/> LARCIN ●●●●○	<input type="checkbox"/> SOCIAL ○○○○○	_____ ○○○○○

## AVANTAGES

<b>HISTORIQUES</b>	<b>VOLONTE</b>	<b>ESSENCE</b>
Contact ( recèleur ) ●○○○○	●●●●●○○○○	●●○○○○○
Influence ●○○○○	□□□□□□□□	
Ressources ●●○○○		
Suivants ( gosses de rues : 7 ) ●●●○○	<b>VERTUS</b>	
○○○○○	COMPASSION ●●●○○	TEMPERANCE ●○○○○
○○○○○	□□□□□	□□□□□
○○○○○	CONVICTION ●●○○○	BRAVOURE ●●●●○
○○○○○	□□□□□	□□□□□
○○○○○		
○○○○○		

		ENGAGÉE
PERSONNELLE	13	
PERIPHERIQUE	31	

### BANNIERE D'ANIMA

FAIBLE MARQUE DE CASTE (1-3 ATOMES)  
 FORTE MARQUE DE CASTE (4-7 ATOMES)  
 AURA LEGERE (8-10 ATOMES)  
 AURA ETINCELANTE (11-15 ATOMES)  
 AURA HEROIQUE (16+ ATOMES)

### ANIMA (P'OUVOIRS ET DESCRIPTION)

- traces laissées par les lacérations d'une main griffue.
- si le personnage paye le double en essence périphérique, pas d'effet visible.
- voile ( 10 atomes ) : +1 de difficulté pour trouver/pister le personnage.

### IMPERFECTION

### LIMITE DE RUPTURE

□□□□□□□□

## ARMES & ARMURES

### ARMURE

TYPE D'ARMURE : \_\_\_\_\_  
 PROTECTION (C/L) : ( \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ ) FATIGUE : \_\_\_\_\_ MOBILITE : \_\_\_\_\_  
 ENGAGEMENT : \_\_\_\_\_ EMPLACEMENTS : \_\_\_\_\_

### ARMES

ARME	INIT	PREC	DEGATS	DEF	CdT	PORTEE
couteaux de jet ( lancer )	+8	10	5L			15m
(corps à corps)	+10	10	4L			

## SANTE

### ABSORPTION

C : 3 X L : 1 A : \_\_\_\_\_

-0 CONTUSION □□  
 -1 BLESSURE LEGERE □□  
 -2 BLESSURE GRAVE □□  
  
 -4 INFIRMITÉ □  
 INCAPACITE □

Shinrei Tissargent :

Jeune homme issu de Sijan, dernier fils d'une famille nombreuse, il est, en raison de sa position de naissance, rapidement négligé. Se révélant de plus peureux, il pose rapidement problème. Néanmoins, on remarque assez vite que l'art, en particulier la peinture, semble le calmer. Il est donc emmené chez un artiste, qui devant le talent révélé du jeune homme, l'accepte. Il devient bientôt un jeune homme promis à un bel avenir et attire l'attention des prêtres de Sijan, qui voient en lui une recrue intéressante du point de vue de son approche artistique des choses. Il est donc initié aux mystères des morts et suit de moins en moins les cours de l'artiste pour entrer de plus en plus dans la vie prestigieuse des prêtres. Il apprend ainsi les rites mortuaires et à entrer en communication avec les esprits des morts. Un jour, lors d'une exposition d'œuvres d'un grand maître, il tombe littéralement sous le charme d'une œuvre. Celle-ci, par sa puissance et son harmonie, ainsi que sa tristesse, semble l'affecter au plus profond de son âme. Apprenant que l'artiste vient tout juste de décéder, poussé par la volonté de son art, il se jure de continuer cette voie. Mais c'est sans succès qu'il reste devant ses propres toiles, persuadé qu'il n'arrive à rien, il se laisse alors trop dériver et sent sa force fléchir au profit d'une autre, qui semble repousser la sienne hors de son corps. Terrifié, abasourdi, complètement paniqué, il entend alors une voix lourde de puissance et paternelle : «tu sera un de mes élus. Reçois ma puissance et accomplis ce que tu dois ! ». Et se réveille hors d'haleine, baigné dans la lumière, sa toile exécutée en partie selon le travail de l'ancien maître qu'il adore. Il découvre alors simultanément qu'il s'est fait posséder par un fantôme et qu'il a reçu la marque des maudits. Terrifié, il s'enfuit dans la ville, courant au hasard, la marque dorée à peine masquée par un tissu sur son front. Se croyant perdu, une apparition l'arrête. Un puissant esprit de la ville (celui de l'art mortuaire) se propose de l'aider. Il se retrouve donc bientôt avec un mentor qui lui explique qu'il est un élu des temps anciens et lui apprend à développer ses puissants pouvoirs (ainsi que l'art mystérieux de la magie). En échange, il lui propose de faire revivre les œuvres des plus grands artistes décédés en se laissant posséder par les spectres, mais en gardant le contrôle. C'est ainsi qu'il recrée ces magnifiques œuvres. Mais, poussé par son mentor, il décide que le monde doit profiter de ces merveilles et décide de voyager dans le Seuil, de ville en ville, exposant les toiles. Il part donc avec une caravane de la Guilde et arrive au terme d'un long parcours à Nexus. Là, il est recueilli par un mécène, qui lui propose d'exposer chez lui sa collection, en attendant de repartir avec une prochaine caravane, qui ira à Lookshy. Un personnage retient son attention : un Sang dragon (qui le met bien évidemment très mal à l'aise), un certain Nagezzer qui désire lui acheter une toile en particulier (ce qu'il refuse). En tout cas, sa collection reçoit un énorme succès et les réceptions n'arrêtent pas dans la propriété.

Un noble personnage. Le teint pâle, des yeux clairs, blond platine, mais aux traits des plus agréables. Plutôt magnétique, il n'a pas forcément l'air à l'aise dans beaucoup de situations et peut paraître stressé. Il n'en reste pas moins qu'il a fière allure, dans des habits généralement riches, ou du moins parfaitement coupés, dans des tons clairs (bleu, beige, blanc cassé...) aux motifs étranges, faits d'arabesques complexes. Des bottines souples aux boucles de métal éclatantes. Il paraît néanmoins assez distant, souvent plongé dans une semi-méditation, ce qui ne l'empêche pas d'être extraordinairement attentif au moindre détail, de ses yeux vifs et pénétrants. Il n'est pas armé (il n'en a pas besoin), et sa démarche peut refléter celle d'un pratiquant complet d'arts martiaux.

Ars martiaux	Technique de frappe du cobra	3 atomes	instantané	réflexe	+ AM à initiative
--------------	------------------------------	----------	------------	---------	-------------------

Ars martiaux	Evasion serpentine	3 atomes	instantané	réflexe	+ AM à une esquive
Ars martiaux	Forme du serpent	5 atomes	une scène	simple	+AM à son initiative, adversaires ont – quintessence dés pour le toucher, + AM à encaissement C
Ars martiaux	Technique des crochets et écailles de quintessence	6 atomes	une scène	simple	Fait du L à mains nues, encaissement L comme C
Occultisme	Sorcellerie du cercle terrestre				Peut faire de la magie <b><u>Incantation</u></b> : de cette initiative jusqu'à à la suivante (un round complet)
Occultisme (sort)	Peau de bronze invulnérable	20 atomes	1 round complet	Sort	Jusqu'au coucher du soleil, le sorcier a une peau de métal, +6L/12C, comme un encaissement naturel ; + 2C à ses attaques à mains nues ; mais le poids de la cible augmente de 50kg
Occultisme (sort)	Entraves maudites	10 atomes	1 round complet	Sort	Fait apparaître des liens sur la victime ; jet de Per + occultisme (+ essence succès automatiques) contre Dex + arts martiaux/bagarre de la cible pour emprisonner ; considéré comme une prise faisant 2 + essence C par tour a la cible ; les liens durent jusqu'à ce que la prise soit brisée ou qu'un allié (dépensant une action) coupe les liens
Occultisme (sort)	Griffes du dragon des bois	10 atomes	1 round complet	Sort	Les mains du sorcier deviennent des griffes monstrueuses (empêchant toute manipulation délicate) , font vit +3, pré +2 deg +4L, def +2 ; les prises infligent des dégâts létaux
Occultisme	Regard de détection des esprits	3 atomes	une scène	simple	Perçoit les esprits dématérialisés
Occultisme	Attaque de scissure des esprits	2 atomes	instantané	supplétif	Peut attaquer comme si l'esprit était matérialisé



JOUEUR \_\_\_\_\_  
 NOM Shinrei Tissargent  
 CONCEPT artiste

NATURE architecte  
 CASTE crépuscule  
 ANIMA \_\_\_\_\_

## ATTRIBUTS

FORCE ●●○○○ CHARMISME ●●●○○ PERCEPTION ●●●○○  
 DEXTERITE ●●●○○ MANIPULATION ●●○○○ INTELLIGENCE ●●●○○  
 VIGUEUR ●●○○○ APPARENCE ●●●○○ ASTUCE ●●●○○

## CAPACITES

<b>AUBE</b> <input type="checkbox"/> ARCHERIE ○○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> ARTS MARTIAUX ●●●●● <input type="checkbox"/> BAGARRE ○○○○○ <input type="checkbox"/> MELEE ○○○○○ <input type="checkbox"/> LANCER/JET ○○○○○	<b>ZENITH</b> <input type="checkbox"/> ENDURANCE ○○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> PERFORMANCE ●●●○○ <input type="checkbox"/> PRESENCE ○○○○○ <input type="checkbox"/> RESISTANCE ○○○○○ <input type="checkbox"/> SURVIE ○○○○○	<b>CREPUSCULE</b> <input checked="" type="checkbox"/> ARTISANATS ●●●●● <input checked="" type="checkbox"/> INVESTIGATION ●●○○○ <input type="checkbox"/> MEDICINE ●○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> OCCULTE ●●●●● <input checked="" type="checkbox"/> SAVOIR/CONNAISSANCE ●●●○○
<b>NUIT</b> <input type="checkbox"/> ATHLETISME ○○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> CONSCIENCE/VIGILANCE ●●●●● <input type="checkbox"/> ESQUIVE ○○○○○ <input type="checkbox"/> FURTIVITE ○○○○○ <input type="checkbox"/> LARCIN ○○○○○	<b>ECLIPSE</b> <input type="checkbox"/> BUREAUCRATIE ●○○○○ <input type="checkbox"/> EQUITATION ○○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> LINGUISTIQUE ●●○○○ <input type="checkbox"/> NAVIGATION ○○○○○ <input checked="" type="checkbox"/> SOCIAL ●●●○○	<b>SPECIALITES</b> <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○ <input type="checkbox"/> _____ ○○○○○

## AVANTAGES

<b>HISTORIQUES</b> ressources ●●●○○ mentor ●●●○○ influence ●●●○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○	<b>VOLONTE</b> ●●●●●●●○○○ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>ESSENCE</b> ●●●○○○								
<b>VERTUS</b> COMPASSION ●●●○○ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	TEMPERENCE ●●○○○ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<table border="1"> <tr> <td>PERSONNELLE</td> <td>16</td> <td></td> <td>ENGAGEE</td> </tr> <tr> <td>PERIPHERIQUE</td> <td>37</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	PERSONNELLE	16		ENGAGEE	PERIPHERIQUE	37		
PERSONNELLE	16		ENGAGEE							
PERIPHERIQUE	37									

### BANNIERE D'ANIMA

FAIBLE MARQUE DE CASTE (1-3 ATOMES)  
 FORTE MARQUE DE CASTE (4-7 ATOMES)  
 AURA LEGERE (8-10 ATOMES)  
 AURA ETINCELANTE (11-15 ATOMES)  
 AURA HEROIQUE (16+ ATOMES)

### ANIMA (P'OUVOIRS ET DESCRIPTION)

- serpent enroulé dont le corps forme un mon
- bouclier ( 5 atomes ) : jet d'essence. 1 enlève 1 point de dégât ( après le jet de dégât )

### IMPERFECTION

### LIMITE DE RUPTURE

## ARMES & ARMURES

### ARMURE

TYPE D'ARMURE : \_\_\_\_\_  
 PROTECTION (C/L) : ( \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ ) FATIGUE : \_\_\_\_\_ MOBILITE : \_\_\_\_\_  
 ENGAGEMENT : \_\_\_\_\_ EMPLACEMENTS : \_\_\_\_\_

### ARMES

ARME	INIT	PREC	DEGATS	DEF	CdT	PORTEE
poings	+6	8	2C	8		
pieds	+3	7	4C			

## SANTE

### ABSORPTION

/ C : 2 X L : 1 A : \_\_\_\_\_

-0 CONTUSION        
 -1 BLESSURE LEGERE        
 -2 BLESSURE GRAVE        
 -4 INFIRMITÉ        
 INCAPACITE



