



La comtesse des ténèbres

Scénario participant au concours annuel de Montagne de jeux avec les contraintes suivantes :

Sur la forme :

- Le scénario doit comporter de 30 000 à 50 000 signes (hors annexes).
- Les annexes sont facultatives.
- Le scénario doit permettre de faire une partie de jeu de rôle de 4h à 6h.
- Le scénario doit proposer au moins 4 personnages prêtirés.
- Le scénario doit se baser sur un jeu professionnel (préciser le jeu et sa version si nécessaire).

Sur le fond :

- Le scénario doit s'inscrire dans le thème de la convention Montagne de Jeux 2019 : L'Homme et la Machine.
- Le scénario doit intégrer 2 des 5 images suivantes, soit comme inspiration scénaristique, soit comme aide de jeu ou s'en inspirer d'une quelconque manière. Précisez en annexes, les images sélectionnées et leur intégration au scénario.
- Le scénario doit comporter un renversement scénaristique :
Exemple : Le scénario débute comme une enquête, mais se mue rapidement en séance de survie. Ou bien ce qui s'avérait un simple donjon devient un imbroglio politique...

Auteur : Loye Nicolas

Nombre de signes (hors annexes et incipit) : 49 886

Jeu : Loup Solitaire

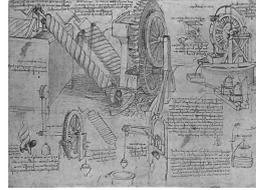
Annexes fournies :

- Caractéristiques de PNJs
- Quatre PJ prêtirés obligatoire
- Une carte du village d'Hilper.
- Une carte du château d'Hilper.
- Une carte du domaine comtal.

Intégration du thème "L'homme et la machine" :

L'un des protagonistes principaux est une créature artificielle accueillant l'âme d'une défunte qui tente de transférer des âmes dans des corps artificiels.

Images intégrées :



La machinerie de transfert d'âme du comte dégage énormément de chaleur qui doit être constamment régulée. Un système de vis d'Archimède alimente un circuit de refroidissement avec les eaux du lac du domaine. C'est là que le comte a trouvé la mort. Un mécanisme similaire équipe la mine pour débayer les gravats.



Au fur et à mesure des années le comte a entassé bien des essais ratés pour les "enfants" de sa défunte femme. Une grande salle regroupe les expériences ratées, des squelettes de terre cuite et de métal recouverts de peau alchimique difforme.



La machine qui permet le transfert, dans laquelle les joueurs passent bien malgré eux dans le dernier acte.

Renversement scénaristique :

L'aventure commence comme une enquête policière avec un rythme serein. Le dernier acte introduit une situation de sauvetage du village mais le vrai renversement se situe dans le changement d'état des personnages joueurs et l'urgence à résoudre leur problème : en effet dans ce dernier acte leurs esprits se retrouvent prisonniers d'enveloppes artificielles dont ils doivent tenter de se libérer pour réintégrer leur corps.



Résumé

Le comté d'Hilper, dans le Durenor, est en deuil. En effet, le comte Isaac de Vavel a été récemment retrouvé mort noyé dans le lac de sa propriété. Tout le domaine s'est paré de noir et l'on s'apprête à célébrer les obsèques d'un homme que tout le monde s'accorde à décrire comme un bienfaiteur généreux mais discret. Toute la région sera secouée par l'arrivée de jeunes enquêteurs qui lèveront le voile sur de tristes secrets qui auraient sans doute du restés enterrés.

La vérité

Il y a environ 35 ans la comtesse Marie-Thérèse de Vavel est morte en tentant de donner naissance à l'enfant du couple. Incapable de se résigner à pareille perte le comte sombre rapidement dans la folie. Il se réfugie dans les livres, cherche une solution pour ramener sa bien aimée et son enfant mort-né et les pleure longuement devant le portrait de sa belle comtesse. Il finit par vendre tous ses biens et part en voyage à la recherche de toujours plus connaissances.

Après des années de recherches, persuadé d'avoir enfin une solution, il demande à la duchesse de Pallon un endroit tranquille où il souhaite terminer ses études. Le domaine d'Hilper lui est confié. Il s'y rend avec Scharre, son homme de confiance, seul dans la confiance, et la dépouille de sa femme.

Là, mêlant ingénierie, traités d'alchimie et sorts de dextre (la magie noire du Magnamund), il parvient à rappeler l'âme de sa femme et à la lier à une création biomécanique de sa conception, mi-machine, mi-humaine, un golem de métal recouvert de chair alchimique.

Malheureusement Marie-Thérèse n'est plus qu'une ombre, incomplète, prisonnière du désir d'un enfant qui lui est pour toujours interdit. Son visage est un masque impassible que le comte cache aux yeux de tous, nul ne doit savoir la vérité.

Dans sa folie le comte tente de répondre à la mélancolie de sa femme et commence à travailler à la création d'un être artificiel pour leur enfant. Malheureusement chaque tentative est désastreuse : l'âme d'un enfant est fragile, le réceptacle ne parvient pas à la retenir. Les essais s'enchaînent sans succès, amenant à chaque fois un peu plus de tristesse.

Leur vie de mystères s'organise alors autour d'un objectif commun : donner vie à leur enfant, à tous ces enfants mécaniques qui s'entassent dans les sous-sols du château comme autant naissances à venir. La folie ronge les derniers pans de lucidité du comte qui conçoit un plan auquel le désespoir a retiré toute humanité. Il utilise le réseau minier local et en change les plans pour tracer, en souterrain, les formes d'un symbole alchimique englobant tout le village. Patiemment, pendant des dizaines d'années, le tracé prend forme à l'insu de tous.

Alors qu'il n'est plus qu'à quelques jours de voir son projet se concrétiser, le comte décide de faire test de la phase finale. Il transfère l'âme d'un serviteur vivant dans un réceptacle à taille humaine. Malheureusement la créature se retourne contre son créateur et le précipite dans le complexe système de refroidissement qui relie les machines du château au lac de la propriété. Malgré l'intervention de la comtesse qui détruit la dernière création de son époux, celui-ci est brisé par la machinerie et expulsé dans le lac où il est retrouvé le lendemain.

Arrêter le projet n'est pas une alternative envisageable pour la comtesse. Elle ordonne que les travaux aillent plus vite et commence à étudier les notes de son mari. Lorsque les PJs arrivent elle termine de comprendre comment faire fonctionner les machines.



Acte I - L'hommage d'une amie sincère

Les PJs sont réunis par la duchesse Andrea de Pallon, une vieille aristocrate durenoraise qui termine sa vie à l'écart de l'agitation et des intrigues de la cour, bien au chaud dans son hôtel particulier. Ils sont alors catapultés dans un petit domaine de la campagne pour une mission bien étrange.

Scène 1 - L'invitation

Lieu : dans les rues de chacune des adresses des PJs.

Temps : de nuit, sous une pluie dense.

Ambiance : secret, conspiration, urgence.

Madame de Pallon a fait rassembler les PJs par l'intermédiaire de leurs hiérarchies respectives, rappelant un service rendu aux uns et promettant belles récompenses aux autres. Les PJs sont réveillés en pleine nuit par un serviteur richement vêtu qui leur remet un pli scellé sous la pluie battante. Le sceau est celui de leur maître, il n'y a aucun doute sur l'authenticité de l'expéditeur dont l'écriture et le style sont reconnaissables. Le message est laconique et intime de suivre le porteur du message pour se mettre au service d'une personne d'importance.

En cas de refus d'un PJ, il sera surpris, une demi-heure après, par l'explosion de sa porte d'entrée et l'irruption d'une vingtaine d'hommes escortant son maître. Celui-ci exprime sa déception et fait une longue morale à l'obligé avant de lui remettre une adresse où se rendre dans l'heure pour présenter ses respects et ses excuses à la dame qui a sollicité son service. Il arrivera donc en retard au briefing après un blâme mérité. Un entêtement irréfléchi donnera lieu à l'emprisonnement et à l'exclusion du personnage pour cette aventure.



Scène 2 - Entretien nocturne

Lieu : hôtel particulier de Madame de Pallon, petit salon des invités.

Temps : de nuit.

Ambiance : secret, conspiration, mystère.

Des domestiques accueillent les PJs à leur arrivée. Un grand respect est manifesté à leur rencontre, on leur sert des mets raffinés : pâtisseries, vins délicats et même une boisson exotique appelée café.

Un serviteur annonce la duchesse qui s'installe prêt du feu. Elle est très richement vêtue et s'exprime de façon très soutenue : "Mes amis, l'on n'a pas tari d'éloges à vos sujets et l'on m'a garanti que vous étiez personnes aptes à régler un petit embarras."

Elle leur expose sa requête : un vieil ami, le comte Isaac de Vavel, à qui elle louait un domaine de longue date, vient de mourir.



Elle souhaite les envoyer sur place pour deux raisons :

- La représenter pour porter ses hommages à son vieil ami et soutenir sa femme dans cette épreuve, elle même étant trop vieille pour un si long voyage.
- Enquêter sur les circonstances de sa mort car elle soupçonne qu'il ne s'agit pas d'un accident.

Voici quelques réponses aux légitimes questions des PJs, celles-ci pourront être amenées par la duchesse ou ses serviteurs en cas de réticence de celle-ci face à des questions qu'elle jugera trop déplacées (c'est une noble, bien des choses sont déplacées).

La duchesse Andrea de Pallon :

- Héritière d'une ancienne famille durenoraise très respectée, qui a beaucoup oeuvré pour le pays.
- Propriétaire du domaine d'Hilper, qu'elle loue au comte depuis environ 32 ans.
- Elle a plus de 80 ans.
- Son mari est mort (de la goutte) il y a 10 ans de cela.
- Elle passe ses journées à recevoir et à rendre des services à ses amis par l'intermédiaire de coursiers, elle ne sort plus de chez elle.
- Sa santé se dégrade fortement depuis quelques mois.

Le comte Isaac de Vavel :

- Un très vieil ami, rencontré, il y a plus de 50 ans lors d'une chasse au faucon.
- C'est un érudit versé dans la magie, l'horlogerie et l'alchimie.
- Question indécente : non, ils n'ont jamais été amants, simplement bons amis.
- Il y a environ 35 ans il a vendu ses terres pour partir en exil volontaire pendant environ 3 ans. Il n'a jamais expliqué les raisons de ce choix.

- Il a fini par venir la trouver pour lui demander de l'aide pour trouver une résidence tranquille qu'il souhaitait la plus à l'écart possible du monde. Elle lui a rendu service en lui louant le domaine d'Hilper et ses servitudes à condition de remplir les obligations seigneuriales envers la population locale.
- Elle n'a jamais eu de mauvais retour sur sa gestion du domaine et tout semblait parfaitement en ordre les quelques fois où elle lui a rendu visite.

Le domaine d'Hilper :

- Il s'agit d'une petite baronnie entrée dans l'héritage familiale après l'arrestation du propriétaire pour des motifs politiques.
- Il compte un petit château résidentiel entouré de vastes jardins, d'un lac, d'une forêt domaniale et d'un pavillon à l'usage des hôtes de passage.
- Le village d'Hilper se trouve à environ 5 km à l'ouest du château. Il abrite environ 1200 âmes, essentiellement des paysans et des mineurs (la région est riche en minerais de fer et d'argent). Un bourgmestre fait office de représentant pour les doléances des habitants auprès du seigneur et dispose de quelques pouvoirs mineurs.

Le secret / l'urgence autour de leur rencontre :

- Depuis son exil le comte a été à l'origine de beaucoup de rumeurs (folie, magie noire, etc). Elle ne souhaite pas que son nom soit mêlé à de pareilles rumeurs tout en assurant la comtesse de son soutien à titre plus privé.
- Elle a été informée du décès du comte par le bourgmestre du village et non par la comtesse. La duchesse craint qu'elle soit à la merci de quelque meurtrier qui la tient à l'écart. Leur arrivée doit être une surprise pour ne pas laisser le temps



à d'éventuels coupables de cacher des preuves.

Un intendant et deux serviteurs participent au voyage. L'intendant, Eckart, dispose d'un courrier de la duchesse à l'intention de la comtesse : un courrier personnel présentant ses condoléances et mettant à disposition ses serviteurs pour l'aider passer ce cap difficile. Les deux serviteurs sont Marie, une cuisinière/ménagère et Humfrey, un valet.

Une fois les PJs missionnés, elle en prend congé. Le départ est immédiat, la calèche les emmène chez chacun pour préparer des affaires. Deux serviteurs et un intendant accompagnent chaque PJ pour l'aider à faire ses bagages et s'assurer qu'il dispose de tout ce qu'il faut.

Madame de Pallon remet également une lettre cachetée permettant de faire valoir le caractère représentatif des PJs à qui de droit.



Scène 3 - Un voyage peu confortable

Lieu : calèches de la duchesse

Temps : petit matin jusqu'au soir.

Ambiance : huis clos, fatigue, voyage.

Deux calèches prennent la route, aucune escorte n'est nécessaire, les routes du royaume sont sûres. Chaque calèche est conduite par un cocher et tirée par quatre chevaux, un pour chaque passager. Un cheval peut être détaché de l'attelage en 5 minutes au besoin. La matinée est sans doute consacrée à rattrapper le sommeil perdu. En début d'après-midi l'on s'arrête à une auberge relai pour se restaurer avant de partir.

Sur le trajet les PJs peuvent espérer compléter leur compréhension s'ils n'ont pas posé toutes les questions qu'ils voulaient à la duchesse. Les serviteurs n'en savent pas davantage mais font montre d'une très grande loyauté à son égard et répondront avec honnêteté.





Acte II - Des mystères dès l'arrivée

Les PJs arrivent sur le domaine, font la rencontre des premiers habitants et s'installent pour leur première nuit avant la cérémonie.

Scène 1 - Casseurs de cailloux entre chiens et loups

Lieu : bord de la route

Temps : soir / début de nuit.

Ambiance : arrivée, découverte, mystères & non dits.

Le soir venu les PJs croisent une douzaine de mineurs revenant vers le village après leur journée de travail. Ce sont des manants, ils sont pauvrement vêtus et s'expriment de façon vulgaire. Si les PJs sont attentifs (test de Perception DD12), ils peuvent voir leurs lanternes sur le chemin et tenter une approche plus discrète qu'un abord direct depuis les calèches.

Si les PJs se présentent ouvertement comme des nobles ou représentants de nobles (par exemples depuis les calèches qui sont des signes extérieurs de richesse) les mineurs font signe de déférence mais sont très intimidés. Si l'approche est différente ils peuvent être plus enclins à parler librement, ils se méfient d'étrangers qu'ils ne connaissent pas et ne veulent pas de problèmes qui pourraient se retourner contre eux mais restent accueillants de voyageurs de passage.

A minima les PJs peuvent apprendre les choses suivantes :

- Le comte a bien été retrouvé mort dans le lac, on l'y a retrouvé au matin il y a 3 jours.
- Le bourgmestre a annoncé la tenue d'un enterrement sous 2 jours, comme le veut la coutume. Les drapeaux ont été mis en berne le jour même et les

commerces et habitations ont progressivement affiché les tentures noires de deuil à leurs fenêtres depuis.

- La cérémonie a lieu le lendemain, l'heure annoncée est dans le milieu d'après-midi. La coutume veut que le village puisse rendre hommage à leur seigneur dès le matin.

Un test de Psychologie DD 12 permet de constater que les mineurs ont tous l'air particulièrement fatigués. Ils laissent échapper leurs outils et sont à moitié endormis pour certains. Si on les questionne à ce sujet ils peuvent apprendre les choses suivantes aux PJs :

- Les cadences de travail ont fortement augmenté depuis la mort du comte. Une équipe de nuit a été mise en place pour assurer un travail continu. Ils viennent d'ailleurs d'être relevés par celle-ci.
- Toutes les équipes de la région ne se concentrent plus que sur un unique boyau, les autres mines sont délaissées. On leur demande de creuser tout droit sans se soucier du minerais.
- La grogne commence à monter. Heureusement les travaux sont bientôt finis.
- Il paraît que les nouvelles consignes viennent de la comtesse elle-même.

Scène 2 - Tensions en sous-sol

Lieu : mine, souterrains.

Temps : selon le choix des PJs.

Ambiance : stress, agitation.

La mine d'où viennent les ouvriers n'est qu'à un quart d'heure de marche du village. Elle descend environ 25 mètres sous la surface. C'est l'un des 35 sites miniers qui entoure le village. Les PJs peuvent choisir d'y passer quand ils le souhaitent.

Un contremaître contrôle l'activité à la surface (et peste sur l'inutilité de la démarche actuelle



qui ne ramène que des gravats). Il est positionné à côté d'une étrange machine, un long tube à l'intérieur duquel tourne une vis sans fin qui ramène les gravats depuis les profondeurs de la mine (c'est un système de contrepoids et de balanciers qui assure la force motrice). C'est une invention du comte qui est très utilisée sur tous les sites miniers du domaine.

Le contremaître ne laisse passer les PJs que s'il a la conviction qu'ils représentent une autorité supérieure à la sienne mais discute volontiers lors d'une pause.

Le comte a toujours particulièrement insisté sur la sécurisation des tunnels pour éviter les effondrements et a financé personnellement les matériaux. Un test de Connaissances (Souterrains ou Architecture) DD15 permet de s'apercevoir que les étais sont particulièrement plus robustes et nombreux que ce que commande les règles de l'art.

Les ingénieurs et contremaîtres de la mine peuvent montrer le dernier plan de galeries transmis par le comte (voir annexes).

Le comte est un habitué de ce type de plan bizarre, depuis son arrivée ici il a toujours tenu à faire creuser les tunnels les plus bizarres qui soient. Les ingénieurs ont toujours pu négocier de creuser plus loin pour récupérer les minerais des filons proches contre promesse de reboucher les tunnels après exploitation. C'est ainsi que les quotas sont tenus malgré les lubies du comte et ses inspections régulières (faites en personnes pour s'assurer de l'exactitude des tunnels).

Certaines galeries passent directement sous le village. Des bâtiments se sont effondrés il y a environ 15 ans et de grosses tensions avec les gens n'ont pu être réglées qu'à renforts de lourdes compensation financières.

Le dernier plan a été livré il y a environ six mois et les travaux progressent bien, personne ne comprend l'urgence soudaine et la nécessité de faire des roulements d'équipe, surtout qu'il n'y a absolument aucun filon d'importance dans ce

secteur. Il y a actuellement 2 équipes de jour et 2 équipes de nuit de 12 personnes chacune qui se relaient, pour un total d'environ 50 mineurs sans compter les ingénieurs et contremaîtres.

C'est toujours le bourgmestre qui transmet les ordres.



Pour illustrer la cadence infernale imposée aux ouvriers on peut mettre en scène un accident pendant la visite des PJs et les faire intervenir directement pour sauver quelques mineurs : renversement d'un chariot dont les freins sont mal serrés dans une pente, effondrement partiel d'une galerie, évanouissement de plusieurs ouvriers épuisés.



Scène 3 - Un logis pour la nuit

Lieu : village, logis chez l'habitant ou à l'auberge / château, pavillon des invités

Temps : nuit.

Ambiance : arrivée surprise, présence imprévue, bousculement des locaux.

Deux choix s'offrent aux PJs à leur arrivée : ils s'arrêtent au village ou poursuivent jusqu'au château. Le trajet entre le village et le château prend environ :

- A pied : 1h30 à allure moyenne.
- En calèche : environ 45 minutes.
- A cheval : environ 15 minutes au galop.

Au village

Si les joueurs s'arrêtent dans le village, il est plongé dans le noir, chacun est chez soi. L'auberge, peu fréquentée, est le dernier commerce à fermer vers 22h mais une enseigne indique de frapper à n'importe quelle heure pour être reçu. C'est un aubergiste en tenue de nuit qui réceptionne les voyageurs. Il propose les services habituels allant de la chambre commune à la chambre individuelle contre monnaie sonnante et trébuchante. Il peut également indiquer la maison du bourgmestre aux PJs qui en font la demande.

Si les PJs s'adressent au bourgmestre pour être logés ils le trouvent en tenue de nuit. Il les redirige vers l'auberge, à moins que ces derniers n'indiquent venir de la part de la duchesse. Dans ce cas il déconseille aux PJs de dormir au château "vu ce qui s'y passe". Si on le questionne il répond simplement qu'il y a trop de secrets entre les murs de ce château. Il s'occupe de trouver un logis aux PJs chez différents habitants aisés et remet toute autre question au lendemain avant de les convier au petit déjeuner chez lui au matin.

Eckart, Marie et Humfrey sont trop fatigués pour discuter, ils suivent les PJs. Eckart rappelle simplement que la courtoisie et le devoir leur impose de se présenter à la comtesse le lendemain en qualité de serviteurs, les PJs sont libres d'agir à leur guise.



Au château

Si les joueurs choisissent d'aller au château ils sont reçus par Scharre, l'homme de confiance du comte et de la comtesse. S'ils ont choisi cette alternative les PJs vont logiquement remettre le sauf conduit en gage de bonne foi (sans quoi ils leur faudra parlementer un long moment pour pouvoir faire valoir le moindre droit de séjour).

Scharre est un homme courtois mais froid. Il respecte le protocole et la comtesse avant tout. Il est là pour la protéger et garantir son anonymat. Il est vêtu de vêtements soignés et ne semble pas avoir été tiré du lit lorsqu'il accueille les PJs.

Il est contrarié par leur venue impromptue mais organise rapidement les choses pour leur installation en encadrant Eleandra et Olhrin, les

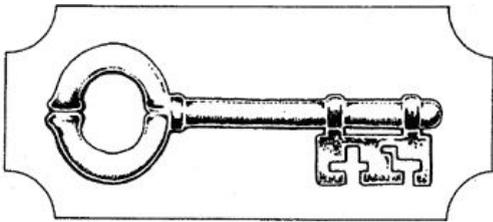


domestiques (voir acte suivant pour plus détail). Nul bavardage, nulle trainerie, tout doit être fait vite et efficacement. Aucun laquais ne répond à la moindre question, de toute évidence Scharre tient son monde.

On installe les PJs dans le pavillon, on prépare les lits, on apporte les pots de chambre, on allume les poêles, on apporte une collation à ceux qui le souhaite et on laisse chacun disposer de sa nuit.

Si les PJs souhaitent tenter des incursions nocturnes au château ou alentours, plusieurs constats s'imposent :

- Scharre vient patrouiller s'il aperçoit la moindre lumière se balader dans le parc.
- Un nuage de vapeur s'élève au dessus du lac près de la sortie du système de refroidissement (voir acte suivant).
- Sans lumière l'évolution aux alentours du lac est risquée, une chute est très probable.



Le château est fermé à clé, aucune issue ne fait exception. Il est possible de casser un carreau au risque de voir des domestiques arriver en quelques minutes. Si les PJs insistent et parviennent à entrer, ils peuvent accéder au rez-de-chaussée, à la cage d'escalier principale et aux combles. Les domestiques logent dans les combles. L'étage et les sous-sols sont fermés à clés avec une serrure de très haute qualité (test de Crochetage DD20 minimum pour l'ouvrir). Pour plus de détails, voir l'acte suivant.

Acte III - Un jour de deuil

Il est temps de faire connaissance avec la région, d'assister à la cérémonie en l'honneur du comte

et surtout d'en apprendre plus sur les mystères qui planent autour de sa mort.

Scène 1 - Une enquête matinale

Lieu : village / château.

Temps : matin.

Ambiance : questionnements, suspicions.

Les PJs sont libres de leurs mouvements. Selon l'endroit où ils ont séjourné pour la nuit ils peuvent déjeuner à l'auberge, chez le bourgmestre ou dans le pavillon des invités.

Quel que soit leur choix, Eckart, Marie et Humfrey vont se présenter au château dans la matinée pour se mettre au service de la comtesse. Ils souhaitent bonne chance aux héros dans leur enquête avant de partir. Scharre n'a pas de temps à perdre avec eux, ils les confie rapidement aux autres domestiques qui passent l'essentiel de la journée à leur montrer les us et coutumes du château.

Le village

Le village est organisé autour de la place du marché et de la rue principale qui part au nord vers la capitale et à l'ouest vers le château. Plusieurs lieux se démarquent des habitations et peuvent faire l'objet de visites de la part des PJs.



L'auberge du Ramasse-Miettes, tenant lieu de relai de poste et de taverne pour les ouvriers du coin, est surtout fréquentée en soirée et plus rarement par les voyageurs de passage. La région n'est sur le trajet d'aucun chemin majeur.



Les commerces de la place centrale (forgeron, boulanger, boucher, orfèvre, menuisier, savonnier, etc), tous dépendent des paysans et mineurs pour leur matière première et font vivre le village. Ils produisent tous les produits de consommation courante. Ils sont ouverts jusqu'au départ pour la cérémonie et sont une source d'information locale sûre.

Le bâtiment communal est une petite bâtisse de plain-pied accueillant l'office où le bourgmestre reçoit les gens et administre le village. Un entrepôt pour le matériel de lutte contre les incendies jouxte le bâtiment et contient une invention du comte : un chariot-citerne-pompe permettant de projeter un jet d'eau pour éteindre un feu.

Le bâtiment expose également à la vue de tous un élément des plus surprenants : une horloge ! C'est un élément fort rare, sans doute même la première que certains PJs voient de leur vie. Elle a été financée mais également conçue par le comte.

Au nord du village plusieurs anciens bâtiments d'habitation et un ancien temple d'Ishir sont entourés de palissades et penchent fortement. Aucun jet de Perception n'est nécessaire pour les voir, la silhouette penchée des bâtisses saute aux yeux. Une partie des bâtiments est effondrée. Il s'agit d'un quartier qui s'est affaissée lors du creusement de galeries sous le village il y a environ 15 ans. La zone est étayée mais toute visite ou escalade d'un élément de décors à cet endroit implique un risque de 50% d'écroulement avec les jets de sauvegarde adéquats.

Le temple d'Ishir est dans la zone inaccessible du village mais des offrandes sont régulièrement déposées de l'autre côté des clôtures près de la statue d'Ishir qui ornait le temple et qui a été déplacée pour cet office. Il n'y a jamais eu de prêtre dans la région.

Traditions funéraires locales

Dans la région d'Hilper l'enterrement d'un seigneur donne lieu à quelques traditions campagnardes un peu différentes de la ville.

Si les PJs mettent suffisamment en confiance quelque habitant du coin (mineur, paysan, bourgmestre, etc), ils peuvent apprendre les traditions locales suivantes :

- Le corps du seigneur décédé est exposé à la populace dès le matin de l'enterrement. La tradition veut que chaque famille vienne rendre hommage à son seigneur en déposant un galet peint près du tombeau.
- Une cérémonie publique a lieu pour confier l'âme du défunt à la protection de Kaï et Ishir.
- La mise en terre ne se fait pas à l'issue de la cérémonie publique, celle-ci a lieu dans un caveau dédié et uniquement en présence de la famille et des amis.
- Au soir, les habitants du village organisent des festivités pour conjurer le mauvais sort et chasser les esprits mauvais attirés par la mort (une partie des villageois est grîmée en démons du folklore local et chassée à grand renfort de tambourins, cymbales, sistres et claquoirs par l'autre partie des villageois).

Le matin au village

Tous les commerces sont ouverts le matin et on peut croiser tout type d'habitant, paysans comme mineurs (membres d'équipes en repos). Certaines familles partent au grand complet avec des pierres peintes pour aller présenter leur respect à la dépouille du comte tout au long de la journée.



Les gens sont moroses. Un test de Psychologie DD15 permet de comprendre qu'il y a un vrai malaise dans les relations entre le village et le château, les gens n'osent pas en parler. Un même test DD12 permet de comprendre que les ouvriers sont tous fatigués à cause des cadences de travail. Un test raté attribue l'ambiance à la juste retenue des gens pour des funérailles à venir.

Le bourgmestre est particulièrement stressé. Les récentes réaffectations d'équipes, les circonstances de la mort du comte ... il se plaint ouvertement de tout et prend facilement les PJs à parti pour leur montrer combien il ne peut pas travailler dans de telles conditions ! Si on l'interroge il peut répondre sur certains points.

Le décès du comte :

- Il n'a été informé du décès du comte que le lendemain de sa découverte, lors de sa visite hebdomadaire au château pour porter les doléances du village.
- Il a prévenu la duchesse immédiatement par coursier comme le veut sa charge.
- Il a appris la mort du comte grâce à une confidence d'une servante à qui on avait demandé le secret. Ils ne savent pas pourquoi mais il l'a entendu se faire réprimander par Scharre.
- Il a dû insister lourdement pour qu'un médecin puisse voir le corps et encore, pas en détail. Un examen sommaire a été pratiqué : prise du poul, examen visuel de la partie haute du corps (visage, épaules, bras). Le corps n'a pas séjourné dans l'eau très longtemps et est donc bien conservé. Il présente des ecchymoses, sans doute consécutifs à des coups ou une chute, et l'un des bras semble cassé. Scharre a interdit qu'on touche le corps hormis pour prendre le poul à la gorge. Seul argument avancé : il s'agit là des ordres de la comtesse.

La réorganisation du travail des mines :

- On lui a transmis, le jour de la découverte du corps, des ordres de réorganisation d'équipes pour le creusement des mines avec urgence impérative de mise en oeuvre. Il souhaitait en parler en séance de doléances mais Scharre lui a refusé toute visite à la comtesse.
- Il peut montrer les courriers récents du château qui sont archivés à son office. Certains vieux courriers contiennent les anciens plans de creusement des galeries.
- Les plus récents courriers sont d'écriture masculine mais le bourgmestre est formel : ce n'est pas celle du comte. (c'est celle de Scharre, la comtesse n'étant pas capable d'écrire avec son corps mécanique). Toutefois tous sont cachetés du sceau comtal.
- Si on l'interroge sur le comte il ne tarit pas d'éloges : "un homme de bien, certes très bizarres, très secrets, mais toujours prêt à dédommager les habitants au moindre problème", "un grand érudit, très doué". Il peut montrer l'horloge et la pompe à incendies pour appuyer son discours.



Le comte et la comtesse :

Ces éléments peuvent être amenés par n'importe quel habitant du village.

- Ils sont arrivés ici avec Scharre. Les rares personnes ayant pu approcher la comtesse peuvent témoigner d'une très grande déférence envers elle. Leur attitude dépasse le simple respect, on sent une volonté de protection.



- Le noir ne dépaysera pas trop la comtesse qui arbore une toilette entièrement noire depuis son arrivée dans la région. Par ailleurs son visage a toujours été dissimulé derrière un épais voile noir. On ne connaît que sa voix.
- La comtesse ne vient jamais au village. Les seules sorties qu'on lui connaît sont des balades en calèche sur le domaine avec son époux.
- Le comte a toujours paru être un homme triste.

Bien sûr la mine est toujours accessible aux curieux. Le bourgmestre peut même se proposer d'accompagner les PJs pour leur montrer les conditions de travail déplorables.



Les abords du château

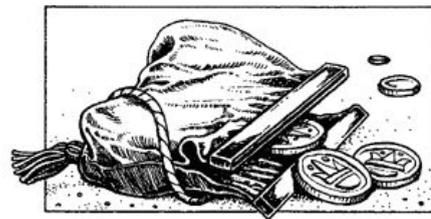
Le pavillon des invités est un petit bâtiment à part qui a son charme et qui sert à loger les invités de marque. Il n'y a rien à trouver de particulier ici. Si les PJs n'y résident pas les meubles sont enveloppés de tentures et les fenêtres sont voilées. Le bâtiment est entretenu mais n'est jamais utilisé.

Le parc du château, bordé par la forêt domaniale au nord-ouest. Des animaux sauvages peuvent y être aperçus en fin de journée près du lac (biches, sangliers, etc).

Le lac est une étendue d'eau naturelle qui descend en pente douce et qui a été partiellement aménagée. Les roseaux envahissent une grande partie des berges et des oiseaux viennent s'y poser toute la journée (échassiers, canards, etc). Une fondation d'une dizaine de mètres de long et deux grilles à chaque

extrémités ont été construits du côté du château, c'est le point d'entrée et de sortie du système de refroidissement. On entend clairement l'écoulement d'eau qui descend dans les sous-sols et en remonte. La différence de température de l'eau à la sortie (plus chaude) est très notable pour celui qui ose se mouiller et provoque un nuage de fine vapeur le soir (test de Perception DD12).

Les écuries abritent les deux chevaux de la comtesse et la calèche utilisée pour les promenades du couple comtal.



La basse-cour compte un poulailler et quelques clapiers à lapins. Un test de Perception DD12 permet de voir que les animaux sont nourris des restes du château. Un réussite à DD15 permet de clairement voir qu'il y a ici beaucoup trop de nourriture par rapport à ce qu'on devrait y trouver pour des simples "restes", on doit passer son temps à jeter des repas entiers ici quotidiennement. Ce sont les assiettes préparées pour la comtesse que Scharre jette chaque jour.

Le mausolée du comte, aux abords du parc. C'est un bâtiment rond muni d'un fronton à colonnes. Il peut accueillir une dizaine de personnes. L'entrée est surplombée des armes du comte. C'est l'ancien caveau du seigneur précédent mais il a été entièrement réaménagé il y a des années. Une massive porte en bronze sculptée permet de le clore. De nombreuses pierres peintes et bougies sont disposées à l'intérieur et à l'extérieur du bâtiment. Les tombes sont à l'étage inférieur accessible via un escalier circulaire barré d'une grille. Un test de Crochetage de DD 12 suffit à venir à bout de la serrure, à défaut un peu de violence bien



placée libre le passage. Le corps de la comtesse s'y trouve dans la seule tombe actuellement occupée mais sans épitaphe. Le couvercle de la tombe est lourd, il faut un test d'Athlétisme de DD 18 pour le bouger. Le corps de la comtesse est trop putréfié pour être identifiable mais elle porte une robe exactement identique à celle portée par son alter-ego et des bijoux portant le sceau comtal.



Le château

Il y a 4 serviteurs au château, tous sous l'autorité de Scharre, majordome désigné, et de la comtesse :

- Johanna, la cuisinière.
- Eleandra, la lingère.
- Telesat, valet et jardinier.
- Olhrin, valet.

Un dernier valet, Alexandre, est celui dont le comte s'est servi pour son essai et qui s'est retourné contre lui. La comtesse l'a tué et jeté son corps biologique dans une des fosses à déchets du complexe souterrain. Scharre a expliqué aux autres domestiques qu'il a quitté leur service pour partir pour la capitale.

Aucun domestique n'a la permission d'accéder aux appartements de la comtesse, ni de l'approcher en l'absence de Scharre. Les réprimandes sont sévères et personne n'essaie.

L'intérieur du château est très richement décoré et très bien entretenu. Une particularité est la présence de nombreuses horloges un peu partout, une rareté même pour un membre de la noblesse. Il comprend 4 étages :

- un rez-de-chaussée avec les salons et la cuisine.
- un étage avec les appartements du comte et de la comtesse.
- des combles / un étage supérieur mansardé avec les chambres des domestiques.
- un sous-sol avec un cellier et une partie aménagée avec les installations mécano-alchimiques du comte

Le premier étage et le sous-sol sont fermés, seuls Scharre et la comtesse ont la clé. Un personnage qui se rend ici se doute qu'il doit exister un passage secret quelque part, mais en trouver un pourrait prendre des jours.

Si on parvient à accéder aux appartements du comte et de la comtesse on trouve des chambres impeccables et richement parées avec des lits à baldaquins, des coiffeuses, etc. La chambre de la comtesse est totalement parée de noire et de fil d'argent. On y trouve un berceau vide ainsi qu'un magnifique portrait d'elle recouvert d'un grand drap noir. Il y a également un petit atelier où le comte travaillait sur des petites machines plus communes (horloges, boîtes à musique, automates, etc).



La comtesse n'est vue nul part, elle prépare les événements du soir dans le sous-sol. Faites douter les PJs sur le fait qu'elle puisse être captive aussi longtemps que possible.

Le matin au château

S'ils ont séjourné ici pour la nuit, le petit déjeuner est servi sur la terrasse au matin. Il y a de tout en abondance (fruits, pâtisseries, confitures et même viandes en sauce et vins).

Dès le matin Telestat et Olhrin, les deux valets, sont à la garde de la dépouille du comte, exposé dans son mausolée.

Scharre encadre le service du petit-déjeuner des PJs et s'assure qu'ils ne manquent de rien (et qu'ils ne fouinent pas).

Eleandra prend en charge les domestiques de la duchesse pendant que Johanna termine de servir les PJs.

Si les PJs demande à voir la comtesse, Scharre assure qu'il transmettra la demande et ne manquera pas de les introduire auprès d'elle lorsqu'elle sera prête/reposée. S'il est relancé sur le sujet il explique qu'elle est actuellement indisposée, "la mort du comte l'a beaucoup affectée".

Si on parle aux domestiques la première réaction des domestiques est de refuser poliment : "pardonnez-moi, je n'ai pas le droit de parler aux invités", "veuillez m'excuser Monsieur Scharre ne souhaite pas que l'on bavarde pendant le service", etc. Un jet de Psychologie DD12 permet de comprendre que la présence de Scharre les dissuade de parler, il faudra ruser pour le tenir à l'écart.

Si Scharre n'est pas alentours et qu'on essaie de les convaincre de discuter, un test de Diplomatie de DD15 permet d'y parvenir à condition de rester discret. Les PJs peuvent jouer sur le fait de représenter la duchesse pour obtenir plus facilement des informations, dans ce cas le DD

pour les convaincre tombe à 12 (la peur des réprimandes reste forte).

Sur le couple comtal

- Le comte et la comtesse étaient très amoureux, ils sont souvent partis en promenade sur le domaine.
- Le comte et la comtesse semblaient tous les deux tristes de ne pas avoir d'enfant et semblaient essayer d'en avoir, la comtesse pleurait souvent à ce sujet.

Sur la comtesse

- Personne n'a jamais vu le visage de Madame la comtesse.
- La comtesse n'a toujours porté que des tenues noires et un voile épais pour lui masquer le visage. Les domestiques n'ont jamais été très à l'aise en sa présence.

Sur la vie au château

- Le travail paye bien mieux qu'ailleurs dans le pays.
- Il n'y a jamais eu de femme de chambre au château, seul Scharre accède aux appartements des seigneurs.
- Si on pose la question des repas : Scharre est le seul à porter les repas aux deux seigneurs depuis toujours. Il rapporte toujours les plateaux lorsque tout le monde dort. Depuis la mort du comte il continue de monter à manger à l'étage.

Avec un test de Psychologie de DD15 on peut s'apercevoir que les domestiques ont peur de quelque chose et hésite à parler de quelque chose. Un test de Diplomatie de DD17 permet d'apprendre l'existence d'Alexandre, le valet manquant. Son départ pour la capitale n'est pas crédible, il était heureux au domaine depuis son arrivée il y a 3 ans.

La matinée peut également être l'occasion pour les PJs d'aller voir le corps du comte dans son



mausolée. Il est exposé dans un cercueil ouvert, vêtu et paré de ses bijoux. Les deux valets en assure une garde vigilante, armés d'épées. Ils ne laissent personne toucher à la dépouille, quelle que soit l'autorité qui leur est annoncée. Des personnes défilent régulièrement dans le mausolée, ils viennent déposer des pierres peintes et des bougies et dire des prières. Pour examiner le corps il faut trouver un moyen d'éloigner les valets ou de les occuper ainsi que de s'assurer que personne n'arrive dans le mausolée. C'est complexe mais les PJs ne devraient pas manquer d'imagination.

Le corps du comte est en bon état, son visage et ses mains sont visibles. Il a été maquillé pour masquer les ecchymoses de son visage.

Un examen rapide met en avant un bras et une jambe cassés. Un test de Soins de DD12 permet de constater que plusieurs grandes plaies existent sur le corps du comte, certaines assez profondes pour être fatales. Une réussite de DD15 permet de constater que le dos et le torse du comte sont en miettes, sa colonne et ses côtes ont été littéralement hachés par les rouages de son système de refroidissement. Une réussite de DD17 permet de voir les ecchymoses de l'empoignade d'Alexandre : des marques d'un enserrement violent d'une force inexplicable.

Si un des jets de Soins est réussi, la noyade est clairement écartée comme cause de la mort. Si les PJs choisissent de confronter Scharre ou la comtesse plus tard à ce sujet un embarras légitime se fait sentir. Ils ne sont pas opposés à une enquête plus approfondie mais demande que la dépouille du comte soit honorée et que la cérémonie funéraire ait lieu comme prévu, après tout aucune crémation n'est prévue, il n'y aura donc pas de destruction de preuve. La comtesse va même jusqu'à faire écrire une autorisation cachetée pour garantir la mise à disposition du corps. Sur la question du secret auprès du bourgmestre ou du refus de laisser examiner le corps ils répondent que la comtesse était bouleversée et n'a pas su gérer correctement la

situation. Faire quelques tests de Psychologie permettent de se faire une idée de leur honnêteté, à ajuster selon le souhait de mettre un doute sur les deux personnages rapidement ou non.

Scène 2 - Le temps des hommages et de l'enquête

Lieu : château.

Temps : début d'après-midi.

Ambiance : deuil, mascarade, intrigue.

Le repas de midi peut être pris au choix à l'auberge contre quelques pièces, chez le bourgmestre ou au château. Le repas est l'occasion de poursuivre des éléments d'enquête qui n'auraient pas encore été soulevés.

En début d'après-midi Scharre vient trouver les PJs. S'ils sont au village, il fait le voyage en calèche pour les trouver. La raison de sa venue : la comtesse est prête à les recevoir, elle les convie à la rejoindre avant la cérémonie.

Elle reçoit les PJs dans le grand salon du rez-de-chaussée. Elle s'est installée sur un fauteuil devant une fenêtre, à contre-jour. Du thé et des petits gâteaux sont servis. Elle arbore un épais voile de deuil noir qui couvre sa tête et tombe jusqu'à sa poitrine. Sous son voile elle porte également un masque à voilette qui couvre tout le bas du visage, au cas où on lui retirerait son voile de deuil.

Elle est triste et accepte volontiers les condoléances de la duchesse (si on les lui présente) et des PJs. Elle accepte le baise main si des gentilshommes souhaitent lui faire, toutefois elle porte de longs gants qui remonte sur ses avant-bras pour masquer sa chair. Elle présente ses excuses pour ne pas avoir accepté de visite plus tôt et explique être bouleversée de la disparition de son bien aimé.



Elle répond très sincèrement à toutes les questions et s'appuie sur Scharre pour toute question dont elle n'a pas la réponse immédiate.

Sur elle-même :

- Son mariage avec le comte était un mariage d'amour.
- Elle a toujours été vêtue de noir car elle a choisi de porter le deuil de son enfant mort-né. Elle n'a jamais pu se résoudre à cesser de le pleurer.
- Elle est très reconnaissante à la duchesse de sa sollicitude et remet aux PJs une boîte à musique que le comte avait fabriqué, en remerciement.
- Elle sort peu car elle a perdu le goût de bien des choses depuis le décès de son enfant, celui de son mari l'afflige tout autant.

Quelques points d'enquête :

- Elle ne sait rien de la disparition d'Alexandre, Scharre parle pour elle à ce sujet.
- Sur le sujet des mines elle s'en remet à Scharre qui lui rappelle qu'elle a donné cet ordre car son mari lui avait dit que les travaux n'allaient pas assez vite à son goût. Avec le recul elle s'aperçoit que le chagrin lui a sans doute fait exprimer les choses de façon trop impérative et qu'elle fera en sorte de rectifier cela.
- Sur le secret sur la mort de son mari, elle adopte une position de contrition, elle n'était pas elle-même à cause du chagrin.

La comtesse reçoit les PJs ainsi jusqu'à une demi-heure avant la cérémonie où elle les laisse pour aller se préparer. Accordez un test de Perception ou de Psychologie aux joueurs pour l'ensemble de la rencontre. Une réussite à 12 permet simplement de garder une impression de malaise de cette rencontre. Une réussite à 15 permet de comprendre que quelque chose dans l'attitude de la comtesse n'était pas naturel. Une

réussite 20 permet clairement d'identifier que ces mouvements n'étaient pas naturels, trop saccadés par moments. Enfin une réussite à 25 permet d'avoir eu l'impression d'entendre comme un bruit d'horlogerie très étouffé.

Scène 3 - La cérémonie

Lieu : château.

Temps : après-midi et début de soirée.

Ambiance : deuil, solennité, intrigue.

Tout le village et tout le château sont à la cérémonie. Si certains PJs souhaitent se soustraire aux "réjouissances" il leur faut rester discrets ou trouver une bonne excuse pour ne pas y aller (ils sont censés représenter la duchesse). La comtesse s'y rend en calèche avec Scharre.





Le cercueil du comte a été refermé et disposé sur une petite estrade à l'extérieur du mausolée. La comtesse prend place à côté, visiblement affectée, Scharre n'est pas loin pour la soutenir. Une distance de respect se forme naturellement avec la foule amassée devant le mausolée. Le bourgmestre s'approche avec un livre, il dirige l'office comme sa fonction le demande. Il lit des textes saints, en appelle aux dieux jumeaux Kai et Ishir pour veiller sur l'âme du défunt. La foule chante quelques chansons de circonstance. Quelques enfants viennent déposer des pierres peintes ou même amener des bouquets de fleurs à la comtesse qui se montre très touchée et pleure avec sincérité. Inutile de faire un test de Psychologie, sa douleur est évidente malgré sa retenue. La cérémonie dure jusqu'à la fin de l'après-midi. Finalement le bourgmestre termine la cérémonie alors que le soleil commence à descendre à l'horizon.

En fin de cérémonie plusieurs personnes viennent présenter leur condoléances à la comtesse en révérences maladroites. Un test de Perception de DD15 permet de voir et d'entendre un contremaître informer la comtesse de la fin des travaux demandés. Elle le remercie et accorde quelques jours de repos pour ses équipes.

Alors que les villageois commencent à redescendre en procession, faisant grand bruit avec les cymbales, sistres et claquoirs, l'aubergiste ou l'un des villageois propose aux PJs de se joindre aux festivités pour la soirée. Si les PJs ne se sont pas intéressés aux cartes du comte dans la journée c'est le bourgmestre qui vient les voir en insistant : il a quelque chose à leur montrer et aimerait leur avis. Il part en avant avec son cheval et leur demande de le rejoindre au bâtiment communal. De leur côté la comtesse et ses domestiques s'apprêtent à célébrer les funérailles en comité restreint pour conduire le comte à sa dernière demeure. Ils n'invitent pas formellement les PJs mais ne s'opposent pas à leur venue.

Au village

Sur la route du retour les villageois commencent déjà leur danse folklorique, certains habitants se griment en démons et les autres les coursent gentiment. Des chants sont entonnés et des danses improvisées. La fête ne démarre réellement qu'une fois arrivés au village. Une estrade a été montée sur la place du village avant la cérémonie, des musiciens l'envahissent et marquent le vrai début des festivités. Entre musique et percussions, le vacarme est assourdissant. Un test de Psychologie ou de Perception de DD12 permet de voir que les villageois sont tous particulièrement gais. Ce n'est pas une réjouissance due à la mort du comte mais à la fin des travaux dans la mine. Tous les ouvriers se réjouissent d'avoir fini les travaux attendus et d'avoir quelques jours de repos.

Si le bourgmestre les a invité à venir le trouver, ils le trouvent devant le bâtiment communal à faire les cents pas. Depuis l'arrivée des PJ et avec toutes les questions qu'ils ont posés il a relu les courriers du comte pour essayer de trouver quelque chose. Finalement il a repris les cartes transmises et les a réunis pour voir le tracé de toutes les mines. Il a épinglé le tout sur un grand mur. Les PJs découvrent alors le tracé du symbole alchimique. Un test de Connaissances (Arcanes) de DD12 permet de comprendre qu'il s'agit d'Alchimie mêlée de magie noire. Une réussite à DD15 permet de comprendre que le symbole sert à transférer quelque chose. Une réussite à DD20 permet de comprendre tout le mystère : le symbole va extraire les âmes des êtres vivants de la région et les transférer ailleurs.

Au château

Au mausolée la mise au tombeau a lieu dans une solennité et un silence pesants. Le cercueil est ouvert une dernière fois et la comtesse embrasse



le comte à travers son voile de deuil, “au-revoir mon amour et merci pour tout”.

Les valets et deux villageois restés pour l'occasion soulèvent le cercueil et le disposent dans la tombe avant de refermer le couvercle. La comtesse tombe en pleurs devant la tombe, Johanna et Eleandra viennent la consoler. Scharre renvoie tout le monde, dont les PJs, ils doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté de DD 14 pour résister à l'intimidation. La comtesse finit de se remettre puis remonte dans la calèche pour rentrer au château.

Si les PJs s'interposent ou causent des problèmes pendant cette scène la comtesse et Scharre font en sorte de se montrer coopératifs. Leur objectif est de retourner au château pour lancer le grand projet. Si un combat s'en suit Scharre protège la comtesse au prix de sa vie. Il sort deux poignards et s'interpose pour permettre la fuite de la comtesse à tout prix. Si la comtesse est mise à mal, elle cherche la fuite avant tout et se met à courir vers le château à une vitesse surhumaine. Faites faire un test d'Athlétisme aux PJs pour la forme mais aucun humain, ni même un cheval ne peut la rattraper (un petit TGCM, Ta Gueule C'est Mécanique, ne fait jamais de mal).

La cérémonie se termine aussi silencieusement qu'elle a commencé. Tout le monde rentre au château. La comtesse et Scharre descendent à la cave dès l'arrivée en refermant la grille derrière eux. Là aussi si la situation s'envenime, ils réagissent comme décrit plus haut.

La nuit venue

La comtesse active la machine. Faites faire un jet de sauvegarde de Volonté aux PJs. Ils s'éveillent dans l'ordre de leur résultat pour l'acte final.



Acte IV - Tu es poussière et retourne à la poussière

Le plan du comte et de la comtesse est à l'oeuvre...

Scène 1 - Un réveil difficile

Lieu : château.

Temps : nuit.

Ambiance : révélation, incrédulité, réalisation.

A leur réveil les PJs ont des sensations brouillées. Il leur faut quelques minutes pour comprendre qu'ils n'ont plus vraiment les mêmes sens qu'avant. Leur “vue” est floue, leur tête bourdonne et leur coeur tic plus vite qu'il ne tac.

La pièce est enveloppée de vapeur. Ils sont posés sur de grands socles en métal chauffés au rouge. Des conduites métalliques fuient et répandent l'eau du circuit de refroidissement partout.

Ils sont dans une salle circulaire (dans la tour où sont regroupés tous les corps mécaniques, la tour s'enfonce sur plusieurs niveau sous terre, il y a plus qu'assez de corps pour tout le village).

Autour d'eux plusieurs silhouettes cliquent et commencent à bouger. Rapidement ils réalisent que ces formes, bien qu'humanoïdes, ne sont pas humaines. Un jet de sauvegarde de Volonté de DD15 permet de ne pas paniquer, sinon il leur faut quelques minutes pour se reprendre. Ils prennent lentement conscience de leur corps de métal et des engrenages qui composent leurs articulations. Leur corps n'est pas recouvert de peau contrairement à celui de la comtesse, ce



sont des modèles plus grossiers conçus en quantité plutôt qu'en qualité.

Pour se reconnaître visuellement (sur la base de l'attitude) il faut un test de Perception de DD16, pour reconnaître la voix des autres dans le brouhaha montant des villageois qui paniquent en découvrant leur sort un test de Perception de DD14 est nécessaire. Les villageois mettent un long moment à se remettre, l'expérience est particulièrement traumatisante pour les enfants incarnés dans des corps "adultes" mécaniques.

Au bout d'un temps ils finissent par voir deux choses : toutes les conduites partant des socles sur lesquels ils se trouvent remontent le long du mur et un escalier court le long du mur. S'ils suivent cette piste ils finissent par arriver dans l'atelier secret du comte.

De la comtesse et des corps mécaniques

Le corps de la comtesse est entièrement mécanique. C'est un bijou de mécanique, d'horlogerie, d'alchimie et de magie de dextre. Les parties les plus exposées de son corps sont recouvertes de peau alchimique : une substance très proche de la vraie peau mais ne dégageant aucune chaleur et ne saignant pas. Les yeux sont des billes de verre peintes mais ils n'ont pas d'utilité pratique. Les automates du comte ont une perception innée de ce qui les entoure, un peu comme un sonar qui leur permet d'entendre et de sentir leur environnement immédiat (ils "voient" et "entendent" à portée humaine). Son corps est soutenue par un "squelette" de terre cuite et de métal qui protège les rouages internes.

L'intérieur du corps est un mélange de rouages plus ou moins petits, de balanciers et de contrepoids et surtout d'une pierre scellant l'âme de la comtesse. Cette pierre a été créé par alchimie et enchantée par magie de dextre. C'est une création brillante, mais la magie qui lie l'âme au corps est l'une des plus sombres qui soit. La voix de la comtesse résulte d'un subtil agencement mécanique et de la vibration d'un

fin cristal qui entre en résonance avec la pierre d'âme pour reproduire une voix humaine.

Si les PJs examinent l'un des corps mécaniques, un test de Connaissances (Arcanes) ou d'Artisanat (Alchimie) ou d'Utilisation d'Objet Magique de DD12 met en évidence le très grand talent du créateur et la complexité de la création, impossible à reproduire sans de longues études. Une réussite à DD 15 permet d'accéder à l'intérieur sans détruire de partie importante. Un test d'Artisanat de métiers liés à la forge, au travail de la poterie ou même de la sculpture permet d'arriver au même résultat avec un DD 20, sans quoi il y a de la casse irréparable.

Il existe deux modèles de pierres d'âme. Celle de la comtesse lie une âme morte au corps et celle des autres automates destinés à accueillir les âmes des vivants du village. On trouve des pierres similaires à celle de la comtesse dans les automates de bébés qui sont dans les fosses du sous-sol, datant de l'époque où le comte tentait de ramener l'âme de son défunt enfant.

Retenir une âme morte requiert énormément de puissance. Une telle âme n'ayant plus de support matériel a une tendance naturelle à s'échapper du monde physique spontanément. En conséquence la pierre de la comtesse est bien plus grande que les autres. Elle occupe tout l'espace de sa poitrine qui est, de fait, bien plus renforcée (les pierres des autres automates ont la taille d'un coeur humain normal).

Ces pierres se nourrissent de l'énergie du Daziarn, le plan magique directement accolé au plan du Magnamund. Un test de Connaissances (Arcanes) ou d'Artisanat (Alchimie) ou d'Utilisation d'Objet Magique de DD17 permet de comprendre cette mécanique et ses conséquences : ces créatures sont des petits trous noirs à magie qui siphonnent le Daziarn lentement mais sûrement. A petite échelle ce n'est pas très grave mais si de nombreux êtres de ce type existaient simultanément cela pourrait



détruire la structure de l'univers par un effondrement des plans.

Que se passe-t-il si une pierre est endommagée ou détruite ?

Encore une fois la comtesse est un cas particulier, sa pierre étant plus massive, elle plus résistante. A mesure que la pierre cède, la comtesse a du mal à conserver le contrôle de son corps mécanique. En revanche les attaques faites à la pierre sont des cicatrices faites directement à son âme, elle est donc prise d'une douleur qui ne souffre aucune comparaison et agit avec une forte détermination pour ne pas souffrir davantage. En résumé elle va tenter de tuer vite pour ne plus souffrir. Lorsqu'on lui assène le coup de grâce, l'énergie qui assurait l'intégrité de la pierre se libère d'un coup et génère une onde de choc. Les personnages dans un rayon de 10 mètres peuvent tenter un jet de sauvegarde de Réflexe de DD15 pour ne pas être projeté sous peine de subir 4D6+6 points de dégâts et un jet de sauvegarde de Volonté de DD20 pour éviter de perdre conscience en entendant le hurlement de l'âme de la comtesse lorsqu'elle quitte définitivement son enveloppe mécanique.

Pour les vivants l'affaire est relativement simple : si leur pierre est brisée l'âme réintègre son corps naturellement perdant tout de même 2 points de Constitution et 2 points de Force de façon temporaire (pour une dizaine d'années environ).

Scène 2 - L'heure tourne et les automates dansent

Lieu : château.

Temps : nuit.

Ambiance : révélation, incrédulité, enquête.

En arrivant à l'étage ils découvrent l'atelier (voir ci-après) et surtout la comtesse installée dans la machine d'activation. A la vue des premiers de ses "enfants" elle s'avance vers eux émue et les accueille : "mes enfants, mes beaux enfants, vous voilà enfin ... venez à moi ... mes tous

petits... ". L'événement tant attendu concrétisé, la perte de son mari, la folie a terminé de dévorer son esprit, elle n'est plus elle-même. Devant l'incrédulité des PJs et des villageois elle ne répond même plus. Elle caresse leurs visages, les regarde avec amour : "je vais m'occuper de vous désormais, mes chers petits, la mort ne peut plus vous prendre à moi, vous êtes éternels comme maman et grâce à papa, mes amours."

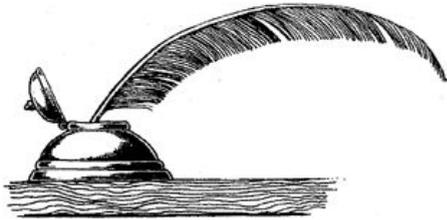
Dans l'atelier secret du comte les PJs voient les tas de corps prototypes qui jonchent le sol par endroit. Un coin de la pièce regroupent des caisses et des fosses à déchets au dessus desquelles pendent des lambeaux de peau alchimique. Ici se trouvent un grand nombre d'automates de bébés plus ou moins complets. On y trouve aussi le corps broyé d'Alexandre. Un test de Soins de DD12 permet de comprendre la cause de la mort : le coeur a été arraché. Une réussite de 15 permet de noter la forme des ecchymoses qui fait réellement penser des doigts fins d'une force suffisante pour briser un os.

Plusieurs bureaux de travail couverts de cire et de documents sont disposés dans la pièce ainsi que diverses machines de fabrication des corps (dont une machine spéciale pour produire les anciens corps de bébés). On trouve également la machine au coeur de tout, une sorte de sphère dorée permettant d'activer les symboles alchimiques du transfert d'âme (voir illustration). Un grand nombre de conduites part de la machine et des socles d'automates et parcourent les murs jusqu'au système de refroidissement. Celui-ci est un grand bassin emplit de rouages et d'eau. Deux tubes contenant une vis sans fin remontent vers le lac. De grands balanciers actionnent l'ensemble. Des traces de sangs séchés sont nettement visibles sur les rouages qui sont hors de l'eau : c'est le lieu de la mort du comte.





Si les PJs examinent l'une des machines, un test de Connaissances (Arcanes) ou d'Artisanat (Alchimie) ou d'Utilisation d'Objet Magique de DD15 permet d'en allumer une et de voir un automate être assemblé puis attendre sagement qu'une pierre soit placée dans sa poitrine ouverte.

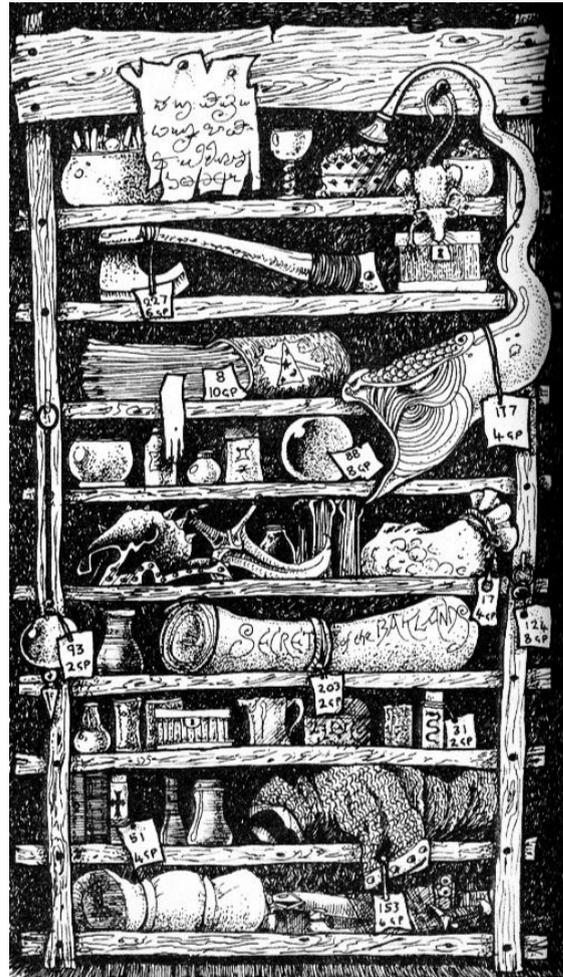


En examinant les papiers disposés un peu partout ils tombent sur les recherches du comte. Les plus anciens documents listent les éléments constitutif du corps humain : Eau 35L, Graphite 20KG, Ammoniaque 4L, Hydroxyde de calcium 1,5KG, Phosphore 800G, Chlorure de sodium 250G, Nitrate de potassium 100G, Souffre 80G, Fluor 7,5G, Fer 5G, Silicium 5G, et un peu des 15 autres matières chimiques...

Les plus récents documents listent les secrets de fabrication des automates. L'essentiel est assez cryptique sans une étude approfondie mais une série de lois régulièrement révisées et testées ressortent de façon assez démarquée, voici la dernière entrée :

“Je tente une modification des lois d'entrave d'âme pour éviter que les nouveaux sujets ne se mutilent ou ne détruisent leur cristal.”

1. Un automate ne peut porter atteinte à un être humain automate ni, en restant passif, permettre qu'un humain automate ne soit exposé au danger ;
2. Un automate doit obéir aux ordres qui lui sont donnés par un être humain, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la première loi ; (celle-ci ne semblent pas fonctionner sur une âme en vie).
3. Un automate doit protéger son existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la première ou la deuxième loi.



Ces lois sont celles qui s'appliquent à l'automate pour l'empêcher de se nuire. Malheureusement c'est également cette modification qui a causé la mort du comte, qui n'a pas pu empêcher Alexandre de s'en prendre à lui. Les PJs sont soumis aux mêmes lois, ils ne peuvent donc pas s'en prendre à leur propre cristal ou s'en prendre à la comtesse (Scharre a été transféré comme les autres, il était volontaire). Il leur faut donc être imaginatifs pour retrouver leur corps.

Un MJ généreux peut mettre à profit une suite d'actions sans danger direct qui conduisent à la destruction :

- déterminer l'usage et détruire le système de refroidissement puis activer la machine pour provoquer la destruction de la machine et provoquer un incendie qui fera fondre les automates après un moment



- déterminer le fonctionnement de la machine avec les tests adaptés et en inverser le fonctionnement
- provoquer la comtesse plus que de raison jusqu'à destruction (à n'utiliser vraiment que si rien d'autre ne paraît adapté, en réalité elle préférerait conserver la pierre d'âme intacte pour ne pas réanimer la personne).

La comtesse est trop submergée par sa folie pour se préoccuper de ce que font les PJ. Elle ne réagit que si un danger majeur a lieu. Dans ce cas elle tente d'arrêter les choses mais est vite emmené par les automates qui font ça pour la sauver, en réponse à la loi qui les y oblige.

Scène 3 - Quelle heure est-il à Hilper ?

Lieu : ?

Temps : ?

Ambiance : ?

Si les PJ ne parviennent pas à se libérer de leur corps mécaniques et que vous êtes un MJ sadique, ils errent pour un moment jusqu'à trouver une issue. Ils peuvent trouver leur corps inconscient au village mais ne pourront rien y faire. La comtesse tentent probablement de les retenir, dans tous les cas ils sont condamnés à la vie éternelle ... enfin jusqu'à ce que le Daziarn s'effondre.

Si les PJ détruisent leur cristal pour s'en sortir ils s'éveillent dans leur corps immédiatement lors de la destruction de celui-ci.

Si le château est détruit dans l'affaire la comtesse n'est pas retrouvée, sans doute ses cendres sont elles avec celles des autres automates ... ou bien sont-ce des empreintes de chaussures à talons que je vois dans la terre du parc ?

Si le château n'est pas détruit on la trouve facilement dans le sous-sol dont l'accès secret est désormais ouvert. Elle pleure ses enfants perdus, désespérée. Si les PJ la trouve, elle se

montre indifférente ou agressive selon l'attitude des PJ à son égard au préalable. Si un combat a lieu la comtesse cherche à tuer à tout prix. Si elle l'emporte elle part au village et massacre tout le monde.

Une fois les esprits de tous apaisés, les PJ peuvent reprendre la route pour rendre compte à la duchesse ou bien choisir de taire la vérité sur son ami, à leur guise.

Annexes

PNJs

Comtesse

Dés de vie : 9d10+30 (79 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (36 m en mode combat)

CA : 18 (-1 taille, -1 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base : +15/+6

Attaque : coup (+10 corps à corps, 2d8+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 2d8+5)

Attaques spéciales : folie dévastatrice

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (5/physique), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 21, Dex 9, Con —, Int 13, Sag 16, Cha 1

Folie dévastatrice (Ext) : En situation de combat, il y a 1% de chances par round (cumulables) que l'âme de la comtesse devienne folle furieuse. Dans ce cas, elle se met à tout détruire autour d'elle, attaquant la plus proche créature ou pulvérisant les objets voisins s'il n'y a aucun être vivant à proximité. Une fois qu'elle a tout dévasté, elle s'en va ravager plus loin. Une fois qu'elle s'est reposée pendant 1 minute, ses chances de se laisser emporter par la folie dévastatrice retombent à 0%.



Scharre

Dés de vie : 7d8+21 (49 pv)

Initiative : 3

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 15 (+3 Dex, +10 naturelle, +2 armure de cuir), pris au dépourvu 12

Attaque de base : +7/+2

Attaque : coup (+7 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : 2 coups (+7 corps à corps, 1d8+2)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 12

Compétences : Dressage (Cha) +7, Équitation (Dex) +7, Athlétisme (For) +5, Intimidation (Cha) +10, Perception (Sag) +5, Soins (Sag) +6.

Alignement : neutre

PJs

Quatre personnages sont envoyés par la duchesse dans le comté d'Hilper.

Chacun de ces personnages voit ses caractéristiques modifiées lorsqu'il devient mécanique, vous trouverez donc deux feuilles de personnage pour chacun.

Le nom, le sexe, l'âge, la corpulence des personnages est laissé à l'appréciation des joueurs dans la limite du raisonnable et du vraisemblable au regard des compétences du personnage.

Sont disponibles :

- Un Chevalier de la Montagne Blanche, guerrier répondant à un code d'honneur strict qui l'oblige à toujours dire la vérité. Ils sont reconnus comme de braves et fiables chevaliers à travers tout le royaume. Étant dans l'armée, il est aux ordres d'un noble.
- Un Magicien du Dessi, venu des contrées lointaines du Dessi pour affaire dans la capitale du Durenor. Il répond aux consignes d'un maître de son ordre.
- Un Archer de Toran, dépêché ici avec son bataillon pour former les troupes du Durenor dans le cadre d'une coopération des armées du Sommerlund et du Durenor. Il répond aux ordres de son capitaine.
- Un brave mercenaire Artilleur Nain de Bor, toujours prêt à mettre son fusil à disposition du plus offrant. Il exécute les ordres du chef de sa troupe de mercenaires.



PJ : Chevalier de la Montagne Blanche

Race	Humain	Nom		Acrobaties	4
Âge		Niveau	7	Artisanat	1
Taille		Allégeance	Durenor	Athlétisme	7 (4)
Poids		Vitesse	9 m	Bluff	1
				Concentration	7
FOR	15	Endurance	79	Con. (Histoire)	5
DEX	14	Pts Vol.	8	Con. (Noblesse)	5
CON	16			Con. (Art de la guerre)	5
INT	12	Vigueur	+8	Contrefaçon	1
SAG	11	Réflexes	+4	Déguisement	1
CHA	13	Volonté	+5	Diplomatie	7
				Discrétion	2 (-1)
CAC	+9/+2	CA	17	Dressage	5
Tir	+9/+2	CA Psy.	17	Équitation	6
Initiative	+2	Armure	Chemise de maille (-2)	Escalade	2 (-1)
		Bouclier	Targe (-1)	Estimation	1
Langues Parler du Nord Duroth		Épée bâtarde	1D10+2 19-20	Évasion	2 (-1)
Richesse	240 PO			Intimidation	1
				Perception	0
Né pour l'épée	Pas de malus pour épée bâtarde à 1 main. 1/combat relance 1 attaque ratée (sans critique).			Psychologie	5+2
Cavalier émérite	Remplace CA d'une monture par un jet d'Équitation chaque round.			Renseignements	1
Serment	+1 sur attaque et dégâts pour défendre un durenorais. Oblige à toujours dire la vérité. +2 Psychologie. 1 mensonge : perd définitivement ce bonus et Volonté indomptable.			Représentation	1
Conscience psy.	Coût 1pt Vol. : Lève 1 bouclier psy. pour activer la CA psy.			Soins	0
Volonté indomptable	+2 pour résister aux sorts affectant l'esprit. Résistance dégâts psy/3.			Survie	0
Bras puissants	1 action de mvmt : +2 à la CA.				



PJ : Chevalier de la Montagne Blanche dans un corps mécanique

Race	Machine	Nom		Acrobaties	4
Âge	-	Niveau	7	Artisanat	1
Taille	1,8 m	Allégeance	Durenor	Athlétisme	10
Poids	130 kg			Bluff	1
				Concentration	4
FOR	20	Endurance	-	Con. (Histoire)	5
DEX	14	Pts Vol.	-	Con. (Noblesse)	5
CON	-			Con. (Art de la guerre)	5
INT	12	Vigueur	+12	Contrefaçon	1
SAG	11	Réflexes	+4	Déguisement	1
CHA	13	Volonté	+5	Diplomatie	7
				Discrétion	2
CAC	+12/+2	CA	-	Dressage	5
Tir	+9/+2	CA Psy.	-	Équitation	6
Initiative	+2			Escalade	5
		Créature artificielle Immunité contre la magie Réduction dégâts (5/physique) Vision dans le noir (18 m) Vision nocturne		Estimation	1
Langues Parler du Nord Duroth				Évasion	2
Richesse	-			Intimidation	1
				Perception	0
				Psychologie	5
				Renseignements	1
				Représentation	1
				Soins	0
				Survie	0



PJ : Magicien du Dessi

Race	Dessi	Nom		Acrobaties	1
Âge		Niveau	7	Art de la magie	8
Taille		Allégeance	Bien	Artisanat (Alchimie)	9
Poids		Vitesse	9 m	Athlétisme	0
				Bluff	2
FOR	11	Endurance	18	Concentration	10
DEX	13	Pts Vol.	32	Con. (Arcanes)	10
CON	12			Con. (Plans existence)	7
INT	15	Vigueur	+3	Contrefaçon	2
SAG	16	Réflexes	+3	Déguisement	2
CHA	14	Volonté	+10	Diplomatie	2
				Discrétion	1
CAC	+3	CA	11+3	Équitation	2
Tir	+4			Escalade	0
Magique	+11/+6	Bâton de sorcier	Impossible à détruire. Dégâts de base : 1D6+2 Critique : 19-20 Le porteur peut dépenser 1 à 5 pts de Vol. pour faire une attaque magique à distance qui fait XD6 de dégâts contondants. Au CAC, sur une attaque réussie, en dépensant 3 pts de Vol. ajoute 2D6 aux dégâts.	Estimation	2
Initiative	+1			Évasion	2
				Intimidation	2
Langues	Parler du Nord Eldreth			Perception	9
Richesse	100 PO			Psychologie	3
				Renseignements	2
Un Seul Peuple			Peut transférer 2 pts de Vol. à un autre Dessi par round pour une action complexe.	Représentation	2
Bénédictio du destin			Peut relancer n'importe quel jet de D20 1/jour.	Soins	9
Protection des Arcanes			Tant qu'il a des pts de Vol. le Mage a un +3 à la CA.	Survie	3
Elémentalisme	Chaque esprit coûte 4pts de Vol. à invoquer. <ul style="list-style-type: none"> Esprit de la Terre (se manifeste en 2D4 rounds) : provoque des tremblements de terre ou glissements de terrain, peut infliger 1D10 dégâts à une cible unique ou faire tomber tous les ennemis 30m autour du Mage en cas d'échec d'un jet d'Acrobatie DD16. Esprit de l'Air (se manifeste en 1D4 rounds) : brusque changement de temps, tonnerre, les créatures ballottées doivent réussir un jet de Force DD16 pour ne pas être emportées et un jet de Vigueur DD16 pour résister à l'effet assourdissant du tonnerre. 				



<ul style="list-style-type: none">• Esprit du Feu (se manifeste en 1 round) : des lanternes tombent, des torches explosent, inflige 1D5 dégâts. Un jet de sauvegarde DD16, même raté inflige la moitié des dégâts prévus.• Esprit de l'Eau (se manifeste en 1D6 rounds) : noie la cible dans un liquide, provoque des vagues, peut restaurer 1D10 pts d'Endurance au Mage.	
<p>Sorcellerie</p> <ul style="list-style-type: none">• Bouclier de Force (5pts de Vol. par round) : créé un bouclier d'1,2m qui intercepte les attaques physiques au CAC et à distance automatiquement. Absorbe 7 points de dégâts.• Lame de Force (3pts de Vol. par attaque) : attaque magique à distance qui inflige 1D10 dégâts si elle touche. Donne un bonus de +1 cumulatif pour toucher la même cible chaque tour. Le bonus disparaît si un round passe sans que le sort ne soit lancé.• Barrière de Force (5pts de Vol. par round) : empêche une porte, une fenêtre, un coffre ou une autre enceinte de 3m maximum d'être ouverte et rend l'issue invulnérable à tout dégâts.• Etreinte de Force (4pts de Vol. par round) : Créé une large main désincarnée capable de porter un objet jusqu'à 17.5kg tant qu'il est en vue et à moins de 21m. L'objet se déplace de 3m/round.	
<p>Alchimie</p> <p>Infliger 1D10 de dégâts à un objet au toucher (Artisanat (Alchimie) DD20). Transmuter 17.5cm³ de matière en une autre au toucher pendant 7 jours.</p> <p>Création de potion avec Artisanat (Alchimie), trouver les ingrédients avec Connaissances (Arcanes) :</p> <ul style="list-style-type: none">• Potion d'Attribut : +4 à une caractéristique 1/jour pendant 1h. Brassage 1D6 min, DD18.• Potion de Combat : augmente l'attaque de +2 (max 20) pendant 2D10 min après quoi inflige un malus de -2 pendant 1h. Brassage 1D12 min, DD25.• Potion de Soins : Restaure 1D10 pts d'Endurance 1/jour. Toute autre potion prise le même jour ne restaure qu'un pt d'Endurance. Brassage 1D4 min, DD15.• Potion d'Esprit : Restaure 1D10 pts de Vol. 1/jour. Toute autre potion prise le même jour ne restaure qu'un pt de Vol. Brassage 1D10 min, DD20.• Potion de Restauration : Soigne de tout effet négatif affectant une personne (confusion, aveuglement, nausée, etc). Brassage 2D10 min, DD20.	



PJ : Archer de Toran

Race	Humain	Nom		Acrobaties	3
Âge		Niveau	7	Artisanat (Fabrication d'armes)	9+3
Taille		Allégeance	Sommerlund	Artisanat (Fabrication d'armures)	7
Poids		Vitesse	9 m	Athlétisme	6
FOR	12	Endurance	31	Bluff	0
DEX	16	Vigueur	+6	Concentration	7
CON	13	Réflexes	+5	Con. (Art de la guerre)	8
INT	15	Volonté	+4	Contrefaçon	2
SAG	14	CA	15	Déguisement	0
CHA	11	Armure	Armure de cuir (+2)	Diplomatie	0
CAC	+8/+3	Arc long de maître	1D8+2 x3 18m	Discrétion	3
Tir	+11/+6	Dague	1D4 19-20	Dressage	4
Initiative	+3	Flèches	15 normales 5 incendiaires	Équitation	8
Richesse	100 PO			Escalade	1
Langues Parler du Nord Sommlend				Estimation	2
Compétence de guilde		Artisanat (Fabrication d'armes) est une compétence de guilde, elle a un bonus de +3.		Évasion	3
Tireur		Même en plein combat, peut choisir de faire 10 sur un jet Artisanat (Fabrication d'armes) impliquant un arc ou des flèches.		Intimidation	7
Tireur avancé		Peut utiliser des outils improvisés sans malus pour Artisanat (Fabrication d'armes) impliquant un arc ou des flèches.		Perception	10
Adresse au tir		Ajoute 1D6 aux dégâts aux cibles à moins de 9 m.		Profession (Facteur d'arc)	9
Flèches enflammées		Peut tirer des flèches incendiaires sans malus. Action libre pour allumer la flèche.		Psychologie	0
Tir en mouvement		Peut se déplacer de sa vitesse de base avant ou après un tir.		Renseignements	0
				Représentation	0
				Soins	2
				Survie	2
					



PJ : Archer de Toran dans un corps mécanique

Race	Machine	Nom		Acrobaties	4
Âge	-	Niveau	7	Art de la magie	1
Taille	1,8 m	Allégeance	Sommerlund	Artisanat	1
Poids	130 kg			Athlétisme	10
				Bluff	1
FOR	20	Endurance	-	Concentration	7
DEX	16	Pts Vol	-	Con. (Histoire)	5
CON	-			Con. (Noblesse)	5
INT	15	Vigueur	+6	Con. (Art de la guerre)	5
SAG	14	Réflexes	+5	Contrefaçon	1
CHA	11	Volonté	+4	Déguisement	1
				Diplomatie	7
CAC	+8/+3	CA	-	Discrétion	2
Tir	+11/+6			Dressage	5
Initiative	+3			Équitation	6
				Escalade	9
Langues Parler du Nord Sommlend				Estimation	1
Richesse	-			Évasion	2
				Intimidation	1
				Perception	0
				Psychologie	5
				Renseignements	1
				Représentation	1
				Soins	0
				Survie	0
				Créature artificielle Immunité contre la magie Réduction dégâts (5/physique) Vision dans le noir (18 m) Vision nocturne	



PJ : Artilleur nain de Bor

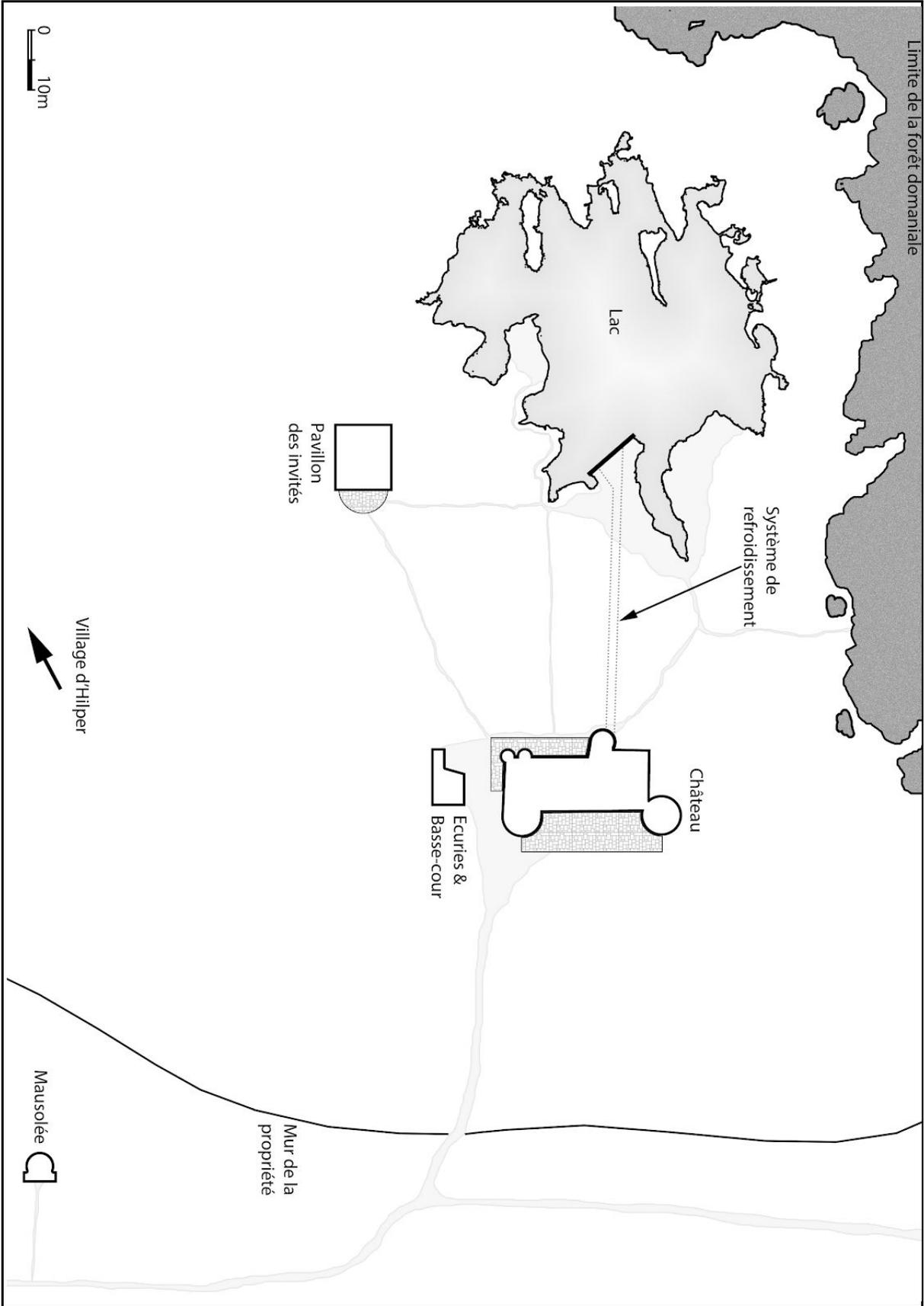
Race	Nain	Nom		Acrobaties	4
Âge		Niveau	7	Artisanat (Alchimie)	5
Taille		Allégeance	Bien/Employeur	Artisanat	1
Poids		Vitesse	6 m	Athlétisme	8 (5)
				Bluff	2
FOR	17	Endurance	68	Concentration	3
DEX	18			Con. (Architecture)	6
CON	16	Vigueur	+8	Contrefaçon	4
INT	12	Réflexes	+6	Crochetage	7
SAG	13	Volonté	+4	Déguisement	2
CHA	15			Diplomatie	2
		CA	17	Discrétion	4 (1)
CAC	+8	Armure	Armure de peau (+3)	Équitation	4
Tir	+9	Fusil de Bor	2D8 18-20 36m	Escalade	3 (0)
Initiative	+4	Hache de bataille drodarine	1D10 x3	Estimation	1
		Munitions	36 balles 12 doses de poudre	Évasion	4 (1)
Richesse	160 PO			Intimidation	6
Langues Parler du Nord Nain				Perception	1
				Profession (Soldat)	3
Technique de la forge			Même en plein combat, peut choisir de faire 10 sur un jet Artisanat (Forge, Fabrication d'armes ou d'armures).	Psychologie	1
Maîtrise de la forge			Peut utiliser une forge portable sans malus (1h pour la monter).	Renseignements	2
Tir de fumée <i>(ne peut être combiné à Tir de feu)</i>			Contre 2 doses de poudre, provoque un nuage qui se dissipe en 1D4 rounds : 50% de camouflage au tireur et 25% aux cibles du tireur.	Représentation	2
Tir de feu <i>(ne peut être combiné à Tir de fumée)</i>			Ne peut être utilisé que tous les 10 rounds (fait fondre l'arme). Contre 3 doses de poudre, +2D6 dégâts supplémentaire de feu.	Soins	1
Adresse au tir			Ajoute 1D6 aux dégâts aux cibles à moins de 36 m.	Survie	1
Chargement rapide			Coût 1pt d'Endurance : Charger un Fusil de Bor prend une action complexe.		
Fusil de mêlée			Pas de malus pour utiliser un Fusil de Bor au CAC.		





PJ : Artilleur nain de Bor dans un corps mécanique

Race	Machine	Nom		Acrobaties	4
Âge	-	Niveau	7	Art de la magie	5
Taille	1,8 m	Allégeance	Bien/Employeur	Artisanat	1
Poids	130 kg			Athlétisme	10
				Bluff	2
FOR	20	Endurance	-	Concentration	0
DEX	18	Pts Vol	-	Con. (Histoire)	6
CON	-			Con. (Noblesse)	4
INT	12	Vigueur	+8	Con. (Art de la guerre)	7
SAG	13	Réflexes	+6	Contrefaçon	2
CHA	15	Volonté	+4	Déguisement	2
				Diplomatie	4
CAC	+8	CA	-	Discrétion	4
Tir	+9			Dressage	3
Initiative	+4			Équitation	1
				Escalade	6
Langues Parler du Nord Nain				Estimation	6
Richesse	-			Évasion	1
				Intimidation	3
				Perception	1
				Psychologie	2
				Renseignements	2
				Représentation	1
				Soins	1
				Survie	
				Créature artificielle Immunité contre la magie Réduction dégâts (5/physique) Vision dans le noir (18 m) Vision nocturne	





Château

Ss-sol

- Machine alchimique
- Corps mécaniques en attente
- Fosses à déchets
- Cave
- Celler
- Système de refroidissement

RDC

- Bibliothèque
- Salle de réception
- Hall
- Grand Salon
- Cuisine

1er

- Chambre comte
- Couloir
- Chambre comtesse
- Atelier comte
- Petit salon
- Salle de bain
- Chambre Schaire

2ème

- Débarras
- Chambre Johanna
- Couloir
- Chambre inoccupée
- Chambre Alexandra
- Chambre Elanandra
- Chambre Alexandre
- Chambre Othman
- Chambre Tereza

Pavillon des invités

RDC

- Chambre
- Hall
- Chambre
- Petit Salon
- Chambre
- SDB
- Chambre

1er

- Chambre
- Chambre
- Chambre
- Chambre
- Chambre
- Chambre

Pentacle tracé sous la région

Dernier tracé réalisé dans la mine

