CŒURS VAILLANTS

The HPL Chronicles

Textes : John Grümph

Merci à **Uodano** pour avoir posé les bases des mécaniques de santé mentale.

The HPL Chronicles *est un livre-univers pour* **Cœurs Vaillants**. *Tu auras besoin du Bouquin de base pour profiter pleinement des éléments techniques proposés dans ces pages.*

The HPL Chronicles *est un exercice de ludification d'une œuvre de fiction fictive. Les nouvelles n'existent pas, non plus que leur auteure, Margaret Hallowell. Tout est inventé.*

Retrouvez toutes les ressources pour le jeu sur https://legrumph.org

Introduction

« Madame Blackstone, je vous cherchais.
– Monsieur Blackstone, vous m'avez trouvée. »
Emily adressa un large sourire à son mari, de hâblerie et d'amour mêlé. Assise dans le large fauteuil Riva acheté en Italie l'été précédent, elle révisait consciencieusement ses déclinaisons latines, son ami Timothy Springfield lui ayant promis un défi linguistique amusant lors de leur prochain repas – version ou thème, elle n'en savait rien mais craignait un peu les fourberies du jeune professeur. Emmet lissa la fine moustache qui ornait sa lèvre supérieure depuis quelques mois, un rictus amusé lui déformant les commissures tandis qu'il cherchait à conserver son sérieux.
« Il semble, ma chérie, que toi et moi devions prendre la route aussitôt que possible. J'ai demandé à Frank et à Maria de préparer nos bagages et de sortir la Auburn 888 du garage. Nous aurons besoin de place à l'arrière. Harriet a accepté de nous accompagner.
– Je vois que tout est déjà décidé. Et où allons-nous cette fois ?
– En Louisiane. J'ai reçu un télégramme de Tom. L'homme de mousse refait parler de lui ! »
Emily bondit sur ses pieds, cahier, crayons et dictionnaire rangés comme ils tombaient. Elle passa devant son mari, s'arrêta brusquement, déposa un baiser léger sur sa joue et reprit sa route décidée en direction de l'armurerie.

Margaret Hallowell est une romancière américaine à peu près oubliée de nos jours – sans doute parce qu'elle publia beaucoup, mais toujours sous divers pseudonymes masculins et uniquement dans les magazines pulp de l'entre-deux guerres. Si elle entretint des liens épistolaires variés avec les membres du « Lovecraft Circle », elle n'en fit jamais vraiment partie et ses nouvelles étaient, au mieux, considérées comme des copies de celles du maître.

Des points communs, on en trouvait certainement : une Amérique contemporaine, des forces surnaturelles et maléficieuses, des monstres abominables, des cultes anti-chrétiens, des sorciers, des fléaux anciens et corrupteurs, et toutes sortes d'horreurs indicibles, inintelligibles et terrifiantes. Mais là où le maître (et ses acolytes) décrivait un monde accablé et des protagonistes écrasés par la fatalité, Margaret Hallowell s'ancrait résolument dans l'aventure pulp, les rebondissements et l'action, avec des héros curieux, courageux et qui ne s'en laissaient pas aisément compter – même s'ils subissaient leur part d'effroi et de stupéfaction, ils n'étaient jamais les victimes du sort.

D'ailleurs, ces héros revenaient d'une histoire à l'autre. C'étaient des hommes et des femmes de la bonne société de Boston (à laquelle Margaret Hallowell appartenait elle-même), qui avaient le temps et les moyens de s'occuper de ces mystères, en compagnie de serviteurs tout aussi courageux. Ils formaient un club très fermé connu sous le nom de la *Half-Peregrine Lodge*, réunissant (pour leurs familles et leurs amis) excentriques amateurs de curiosités et voyageurs mondains, tous érudits, sportifs, pilotes d'avions et d'automobiles et fréquentant les meilleurs hôtels du globe.

C'est peut-être cette dimension clinquante, démesurée, rarement crédible, un peu passée de mode, qui explique l'oubli dans lequel ces innombrables nouvelles sont aujourd'hui tombées. À l'époque de leur parution, elles eurent sans doute beaucoup de succès, puis de moins en moins tandis que les goûts allaient vers des histoires plus dures, moins romanesques. Toutefois, une anthologie de l'œuvre est parue en France au tout début des années 70 – sous le titre, à peine explicite, de *The HPL Chronicles* – qui a servi de base à ce jeu et de laquelle sont tirés tous les extraits et citations.

Chibi profite du passage dans le domaine public de l'œuvre de Margaret Hallowell pour t'en proposer une courte adaptation ludique, un petit livre-univers pour **Cœurs Vaillants**. Comme Emily et Emmet Blackstone (les deux héros millionnaires des nouvelles) et leur majordome Frank, tu vas pouvoir courir après les monstres, leur botter les fesses et parcourir cette Amérique des années folles, archétypale et folklorique, loin de l'ambiance poisseuse à laquelle nous sommes habitués pour ce genre d'histoires. Prépare-toi à rejoindre la *Half-Peregrine Lodge* et à affronter quelques *Eldritch Horrors* !

CE QUE L'ON SAIT DE MARGARET HALLOWELL

Margaret Hallowell est née en 1895 à Boston, où elle est décédée en 1953. Appartenant aux classes supérieures de la ville (les *Boston Brahmins*), elle a bénéficié d'une excellente éducation tout en démontrant un certain caractère indépendant et farouche et obtenant, assez jeune, de voyager à travers tout le pays et jusqu'en Europe et en Asie (accompagnée, bien sûr, d'une poignée de serviteurs et de gouvernantes). En 1917, elle s'engage dans le corps des infirmières en partance pour la France avec le contingent américain. Des appuis contraires lui permettent certes de rejoindre les hôpitaux, mais elle reste affectée dans des postes éloignés du front, où les grands blessés sont évacués.

C'est là qu'elle rencontre la littérature pulp pour la première fois. En effet, les magazines circulent parmi les soldats et elle est immédiatement accrochée. Margaret Hallowell est déjà une grande lectrice – les classiques de la littérature anglo-saxonne, les textes antiques et mythologiques, mais aussi la sage littérature à destination des jeunes filles. Elle-même écrit depuis son adolescence, mais dans le domaine bien étroit de la littérature morale et sentimentale.

Lorsque revient de France en 1919, Margaret Hallowell a déjà abouti plusieurs textes qu'elle envoie à divers éditeurs. Elle les signe d'un pseudonyme masculin censé garantir son anonymat. Tout de suite, elle est retenue et publiée. Dès lors, et jusqu'à la Seconde Guerre mondiale, elle ne cessera d'écrire, abordant tous les genres : le western (*The Crimson Rover*), la guerre (*Battlefield Apache*), le roman policier (*Detective Brown*), l'exotisme (*Tales of Golconda*), la fantasy (*Faery Knights*) et, bien sûr, l'aventure horrifique (*The HPL Chronicles*).

Mariée à un autre membre de la caste des Brahmanes, elle a deux enfants avec qui elle va continuer de beaucoup voyager, tout en écrivant la nuit et produisant, en grand secret, jusqu'à quatre ou cinq nouvelles par an. Elle parviendra à dissimuler son activité d'écrivaine jusqu'en 1932, quand un journaliste révèle son nom après avoir enquêté sur les auteurs qui se cachent derrière des pseudonymes. Malgré le (très léger) scandale, Margaret Hallowell continue à écrire et ne commence à réduire son activité qu'au début des années 40 quand sa santé périclite. Sa dernière nouvelle est publiée en 1943 et elle décède, dix ans plus tard, des suites d'une longue maladie.

Il est très difficile de lire son œuvre aujourd'hui. Aucun éditeur n'a jamais vraiment cherché à réunir et organiser ses textes – ils apparaissent ici et là, dans des anthologies généralistes, mais jamais dans l'intégralité de leurs séries. Seule l'édition française de 1971 réunit, de manière organisée, les nouvelles des *HPL Chronicles*, mais l'ouvrage est pour ainsi dire introuvable.

UN MYTHE DES PLUS SIMPLES

Les nouvelles de Margaret Hallowell supposent l'existence d'une dimension parallèle à la nôtre, odieuse et tourmentée, où tout est douleur et conflits. Depuis l'aube des temps, ses habitants aspirent à conquérir la terre en traversant les portails créés par les sorciers et les magiciens – est-ce pour y déverser l'horreur et la perversion ou pour y trouver un semblant de répit ? Le lecteur n'en est jamais vraiment sûr (bien qu'une nouvelle attachée au cycle (*clandestinity*) rapporte l'histoire de créatures qui tentent d'échapper à cet outre-monde en se réfugiant sur terre et sont poursuivies par des chasseurs chargés de les ramener et de les punir).

D'une certaine manière, on trouve dans ces textes un peu des relations que Margaret Hallowell entretenait avec le bouddhisme qu'elle rencontra en sa jeunesse, bien loin des visions chrétiennes et manichéennes d'autres auteurs de l'horreur cosmique. Ici, tout est question de désir et de souffrance – les désirs insatisfaits des hommes et des monstres, les douleurs et les regrets qu'ils ressentent, l'impossibilité de trouver la paix dans l'action toujours imparfaite et vouée à la corruption, mais qui répand sa malveillance, sa tyrannie et sa morbidité sur le monde.

Ses héros millionnaires, inversement, vivent dans un monde qui ne connaît pas les vicissitudes matérielles, morales et affectives : Emily et Emmet s'aiment sans incertitude ni jalousie ; ils sont tellement riches que la matérialité des choses n'est plus guère palpable (tout étant remplaçable, ils ne s'attachent jamais à rien) ; et ils ne connaissent pas non plus de dilemmes moraux : combattre les monstres qui veulent soumettre le monde est la seule chose qui les définit vraiment. Cette forme de perfection (dont l'auteure ne questionne jamais les fondements tout en fortune immanente et en inconscience béate) est sans doute une bien pauvre compréhension de la philosophie asiatique (et même une vision un peu horrifique de celle-ci), mais c'est ce qui ressort de la lecture de la correspondance de Margaret Hallowell avec d'autres auteurs de son temps.

Dans les nouvelles, cette dimension parallèle est appelée LE GANZER (du nom de la porte des enfers mésopotamiens). Les sorciers de la terre invoquent les créatures du Ganzer depuis les âges néolithiques et ont perfectionné leur art à l'époque des perses (et des mages mèdes). Ces créatures les servent et les aident à accomplir leurs désirs de pouvoir, de richesse, de connaissances, de plaisir et de violence. Mais, derrière les voiles du Ganzer, se cachent d'autres puissances qui n'ont, elles-mêmes, qu'un désir : envahir la terre. Elles parviennent parfois à s'y manifester sous des formes imparfaites, mais finissent toujours par retourner dans le monde affreux dont elles ont émergé.

Les histoires de Margaret Hallowell évoquent les actions maléficieuses des hommes, de leurs origines et de leurs conséquences – les monstres du Ganzer n'en sont, finalement, que les manifestations graphiques et littéraires, l'incarnation des ombres effroyables et de tout ce qu'il est impossible à comprendre sainement : le sadisme, la cruauté, l'emprise psychologique, la violence aveugle, les dérangements des sens et de l'esprit, et sans doute les mystères associés aux troubles psychiatriques mal compris à l'époque.

Parmi toutes ces ombres effroyables, il en est une qui traverse plusieurs des nouvelles de Margaret Hallowell : LA MAHARANI. Cette créature du Ganzer, magicienne et métamorphe, est pleinement incarnée sur Terre depuis des temps immémoriaux, se maintenant de ce côté du voile en puisant dans la force vitale du monde et dans sa magie (ainsi qu'en dévorant des proies vivantes de temps à autre). C'est la corruptrice majeure du monde, qui cherche et trouve les âmes simples qu'elle peut manipuler et conduire à la pratique abjecte de la sorcellerie. Elle a été chargée par les puissances du ganzer d'ouvrir tout grand les portails entre les mondes, mais n'en a jamais été totalement capable… jusqu'à nos jours : l'horreur de la guerre moderne (que Margaret Hallowell a bien connu) et la colonisation du globe lui ont ouvert de nouvelles opportunités. Le fléau est en marche. Les membres de la HPL pourront-ils l'arrêter ?

Pour finir, notons la symbolique du miroir, constamment utilisée dans les nouvelles, qui est à la fois une façon de se contempler soi-même, mais aussi le moyen physique pour passer du Ganzer à la terre et inversement – tous les portails sont des miroirs et tous les miroirs peuvent devenir des portails. Est-ce une manière de dire que les monstres sont en nous ? Que l'image réfléchie, c'est l'image du monstre qui nous habite ? Quoi qu'il en soit, Emily Blackstone brise un très grand nombre de psychés, de glaces et de miroirs au cours de ses aventures…

LA LOGE DES DEMI-VAGABONDS

Les héros principaux des nouvelles de Margaret Hallowell sont Emily et Emmet Blackstone, deux millionnaires de Boston, appartenant à l'aristocratie de la ville, globe-trotters, dilettantes, philanthropes et aventuriers. Ils profitent du temps et des moyens que leur accordent leur fortune et leur statut pour enquêter sur les évènements étranges dont ils trouvent les échos dans la presse – et pour chasser les monstres du Ganzer et les sorciers qui les invoquent. Chaque nouvelle est l'occasion d'explorer une région des États-Unis, un milieu social, une communauté, et surtout des intrigues criminelles toutes plus noires les unes que les autres.

Margaret Hallowell met en scène un couple complice et amoureux, où Emily ne cède jamais en rien à son époux en termes d'initiative, d'audace, de courage et d'efficacité. On se demande parfois, à la lecture des nouvelles, si elles n'ont pas lourdement influencé les créateurs de la célèbre série des années 80 « Pour l'amour du risque » – ce ne serait pas totalement impossible.

Toujours accompagnés de leur majordome Frank Guilbert (à la fois chauffeur, factotum et spécialiste des langues anciennes), Emily et Emmet entraînent quelques-uns de leurs amis et amies dans leurs aventures : Harriet Penrose, la dame de compagnie délicate et sensible, qui manie l'épée et le fusil de chasse comme personne ; le major Fineas MacNeil, vétéran de la seconde Guerre des Boers et des premiers combats de 1914, grognon et malgracieux, qui veille sur le couple avec une sorte de pugnacité affable ; Timothy Springfield, professeur d'histoire et d'archéologie à Harvard, distrait et intrépide à la fois (un mélange dangereux) ; ou encore Tom Burdett, pilote, chauffeur, mécanicien, bricoleur, bagarreur, toujours couvert de graisse et de poussière et jamais à court de calembours éculés.

Pour couper court aux questions de leurs familles et des cercles qu'ils fréquentent, les époux Blackstone inventent un prétendu club international, la Loge des Demi-Vagabonds (*The Half-Peregrine Lodge*) qui réunirait des amateurs de voyages et de curiosités, justifiant ainsi leurs déplacements fréquents, les questions bizarres qu'ils posent parfois et les éventuelles coupures de presse les concernant qui pourraient être lues à Boston.

Au final, c'est plus d'une nouvelle par an que Margaret Hallowell va consacrer à ce cycle entre 1924 et 1941, en y ajoutant quelques nouvelles supplémentaires qui invoquent le mythe du Ganzer (dont *Clandestinity*, évoqué plus haut). De quoi y puiser l'inspiration pour de nombreuses parties de **Cœurs Vaillants** !

AVENTURIERS

CRÉATION

La Bugatti Type 35 démarra sur les chapeaux de roue, traînant l'inévitable batterie de cuisine sur les pavés de la cour. Elle disparut au coin du parc et les convives eurent à peine le temps de saluer le panonceau « Jeunes mariés » qui en ornait le coffre. Voilà, c'était aussi simple que cela. Dans la puissante voiture italienne, le jeune couple rayonnait de bonheur. Après six mois d'insupportables préparatifs, sous la houlette d'insupportables chaperons, Emily et Emmet Blackstone s'échappaient enfin. Dans quelques heures, leur ville natale de Boston serait loin derrière eux. Devant eux, la promesse d'une lune de miel sportive dans les Rocheuses. La suite nuptiale du Grand Hôtel de Missoula les attendait, quoi que cela puisse supposer comme luxe réel. Mais ils n'en avaient cure. Ce qui comptait, c'était la liberté qu'ils retrouvaient et l'amour qu'ils partageaient. S'ils avaient pu prévoir les ombres maléficieuses qui guettaient leur arrivée dans le Montana, nul doute pourtant qu'ils y auraient encore couru de grand cœur.

Suis les étapes suivantes pour créer ton aventurier. Si nécessaire, reporte-toi au **BOUQUIN DE BASE** pour les détails et les mécaniques dont tu ne te souviens plus.

- **NIVEAU**. Ton aventurier est niveau 1.
- **CARACTÉRISTIQUES**. Définis les caractéristiques selon la méthode choisie par la maîtresse de jeu et n'oublie pas de noter les éventuelles compensations si les seuils sont égaux ou supérieurs à 13.
- **TECHNIQUE DE COMBAT**. Ton aventurier pratique un art martial qui est une technique de combat comme expliqué dans le Bouquin de Base (et rappelé plus loin).
- **CHOIX MULTIPLES**. Choisis un don de naissance, une origine et un métier pour ton aventurier. Les origines sont définies par leur statut (nanti ou serviteur). Les premiers engagent les seconds qui les accompagnent dans leurs aventures. Toutefois, les nouvelles de Margaret Hallowell tentent toujours de gommer un tant soit peu cette différence de statut. Les maîtres sont gracieux et attentifs ; les serviteurs dévoués et fidèles. Et tous sont des cœurs vaillants, courageux et prêts à tout les uns pour les autres. Toutefois, il te paraîtra évident qu'il est nécessaire qu'au moins une joueuse à la table incarne un aventurier nanti et fortuné (et originaire de Boston, car les mores de l'époque et les nécessités littéraires laissent peu de place aux origines plus exotiques, comme New York par exemple).
- **ÉQUIPEMENT**. Ton aventurier a un sac de voyage, mais dans ce jeu, on n'utilise plus la notion de richesse et de points de trésors. Les aventuriers sont riches au-delà de toute mesure et il faut gérer l'équipement et le matériel en usant d'autres mécaniques (comme tu le verras dans la section consacrée au sujet).

- **Seuils**. Calcule et note tous les seuils de ton aventurier : défense, mouvement, sauvegarde. Profites-en pour noter sa vitesse et son initiative.
- **Points de vie et d'aventure**. Détermine tes points de vie et d'aventure selon la méthode habituelle.
- **Langues**. Ton aventurier parle l'anglais. Choisis deux langues supplémentaires.
- **Nom**. Il te reste à lui trouver un nom. Il doit être sérieux et recherché pour les nantis, mais un simple prénom ou surnom peut suffire pour un serviteur.

TECHNIQUES DE COMBAT

> Emily saisit l'énergumène au col et se laissa tomber en arrière, plaçant un pied sur la poitrine de l'homme tandis qu'il basculait à son tour, impuissant, et qu'il était projeté à plusieurs mètres, dans le vaisselier en noisetier noir qui tomba sur lui dans un grand fracas. Emily était déjà debout et en garde, faisant face à ses deux autres adversaires, sidérés. Son professeur de judo aurait été fier de la manière dont elle avait réalisé ce difficile Tomoe-Nage !

- Tous les aventuriers pratiquent un art martial (la boxe, la savate ou l'une de ces mystérieuses et exotiques écoles asiatiques, y compris un art martial imaginaire originaire d'un pays lointain et mal connu, en Afrique, dans le Pacifique et ailleurs). Tu peux aussi décider que ton aventurier est seulement un expert de la bagarre de rue et de la mandale des ruelles crasseuses de South Boston. Ton aventurier inflige 1d8+1d4+3 dégâts à mains nues. S'il obtient au moins un résultat de 1 sur l'un des dés de dégâts, il place un truc de combat, mais l'adversaire peut toujours effectuer un jet de sauvegarde quel que soit son niveau.
- Toutes les autres armes traditionnelles infligent 1d8+2 dégâts (au corps-à-corps, pour les épées, les poignards, les bâtons et autres lances et piques) ou 1d8 dégâts (à distance, avec un arc, une fronde ou une arbalète).
- Les armes à feu infligent respectivement 2d8 dégâts (pour les pistolets) ou 3d8 dégâts (pour les fusils). Les armes qui peuvent tirer en rafale existent déjà, ainsi que les calibres les plus lourds (pour la chasse à l'éléphant). Reporte-toi au Bouquin de Base pour les capacités spéciales que l'on peut associer aux armes modernes.
- Ton aventurier se protège en portant des vêtements lourds (+2) – manteaux de cuir, fourrures et autres matériaux épais et résistants. Il peut même s'agir d'une fine cotte de maille doublée de soie et passée sous des habits léger, comme Emily et Emmet l'expérimentent au cours de l'une de leurs aventures. Les protections plus lourdes sont rares et circonstancielles, mais Timothy Springfield enfile une cotte de maille lourde et quelques éléments d'armure médiévale lors d'un voyage en Europe, alors que les héros sont coincés par leurs adversaires (et des monstres) dans un vieux château amplement garni de vieilleries.

PROUESSES

Les assassins se rapprochaient, car il était plus facile d'être le prédateur que le gibier. Emily et Emmet couraient à en perdre haleine, mais ils connaissaient mal les coteaux boisés de cette partie de la Virginie. Leur progression fut soudain arrêtée par une haute falaise surplombant les gorges de la New River. Ils échangèrent un regard plein d'amour et plongèrent en même temps dans les eaux tumultueuses.

En échange d'un point d'aventure, ton aventurier :

- Bénéficie d'un avantage sur un jet de résolution (à déclarer avant le jet).
- Bénéficie d'une seconde action dans le même tour.
- Récupère 1d8 +niveau points de vie.
- Effectue un extraordinaire exploit physique.
- Ajoute 1d4 à sa défense jusqu'au prochain répit – lance le d4 à chaque tour.
- Sort un objet un peu exceptionnel de son bagage.
- Effectue un achat sans se préoccuper du prix.
- Place une analepse (un flash-back).

DONS DE NAISSANCE

Depuis son enfance, Emily avait ce genre d'intuitions incompréhensibles, mais très utiles. Il lui semblait qu'elle pouvait deviner certaines choses ou même sentir les conséquences d'évènements lointains qui la concernait, elle ou ses proches. C'est toujours vers elle qu'on se tournait pour retrouver les objets perdus ou se rassurer quand Mère était absente.

- **Agilité surnaturelle.** Le seuil de mouvement de ton aventurier est égal à 6, modifié par le bonus d'armure.
- **Chanceux.** Ton aventurier obtient un nombre de relances, entre deux repos, égal à 1 +demi-niveau.
- **Guérison rapide.** À chaque fois que ton aventurier reçoit des soins, prend un second souffle ou bénéficie d'un répit, il récupère +1d8 points de vie supplémentaires. Il récupère aussi un point de dégâts aggravés supplémentaire par repos.
- **Immarcescible.** Le seuil de sauvegarde de ton aventurier est égal à 13.
- **Intuitions.** Ton aventurier a parfois des visions, des intuitions, des idées fugaces dont il ne comprend pas l'origine mais qui lui sont bien utiles. Tu peux attendre que la maîtresse de jeu te glisse des pressentiments ou les déclencher toi-même en échange d'un point d'aventure.
- **Né coiffé.** Ton aventurier possède un point d'aventure supplémentaire.
- **Talentueux.** Ton aventurier possède un talent d'expérience.
- **Volonté de fer.** Ton aventurier est protégé par la puissance de son esprit. Il bénéficie d'un avantage à tous ses jets de sauvegarde pour résister aux pouvoirs et capacités des créatures du Ganzer.

ORIGINES

Emmet, le carnet à dessin posé sur les genoux, les pastels à ses côtés, réfléchissait aux prochaines compositions florales qu'il voulait réaliser. Depuis sa découverte de l'Ikebana au cours d'un voyage au Japon lors de sa deuxième année à l'université, il s'était passionné pour cet ancien art floral qui mêlait concentration, méditation, rigoureuse préparation et aussi une grande dose d'intuition et de sensibilité au moment de l'agencement des tiges, des feuilles et des fleurs. Il soupira, rêveur, et entreprit de poser des bruns, des verts et des roses sur la feuille d'albâtre.

ADMINISTRATEUR (NANTI)

Ton aventurier est une personne sérieuse et responsable qui a étudié l'économie, le droit, l'administration et le commerce. Il connaît tout du fonctionnement des sociétés et des banques, des réunions interminables, des dossiers urgents à boucler et des opportunités à saisir. Bien entendu, il est toujours au fait du cours des bourses internationales.

☐ **Influence.** Ton aventurier a des correspondants dans toutes les corporations, toutes les banques qui comptent.

☐ **Service public.** Ton aventurier sait tout des arcanes administratifs et de la politique.

Graisser les rouages (1PA). *Ton aventurier trouve un moyen de gagner du temps : un rendez-vous avant le prochain répit ou repos au lieu du mois prochain, une réponse rapide d'un professionnel, une intervention d'artisans dans la journée et ainsi de suite. Cet usuel fonctionne aussi dans des environnements plus clandestins ou criminels de nature.*

DILETTANTE (NANTI)

Ton aventurier a toujours vécu sans se préoccuper de grand-chose, ni de ses responsabilités, ni de son avenir. Seule compte, finalement, cette ineffable curiosité qui l'engage à s'intéresser au moindre sujet, à lire tout ce qui lui tombe sous la main, à visiter collections et musées, à expérimenter dans tous les domaines scientifiques. La connaissance est une quête sans fin.

☐ **Expert.** Ton aventurier pratique un artisanat, un art ou une science en particulier à un très haut degré de maîtrise.

☐ **Mémoire eidétique.** Ton aventurier possède une mémoire photographique et auditive.

Touche à tout (1PA). *Ton aventurier a forcément lu quelque chose sur ce sujet incroyablement rare, spécialisé et technique. Même s'il ne sait pas faire, il peut tenter le coup et surprendre tout le monde.*

FACTOTUM (SERVITEUR)

Ton aventurier a fait tous les métiers, et sans doute depuis son plus jeune âge. Il a enfin trouvé une place stable – il est homme à tout faire, valet, jardinier, bonne, cuisinière et tout ce dont la maisonnée a besoin. Il n'avait pas prévu de voyager à travers le pays et le monde, mais les gages sont bons et ça ne le change guère de ses habitudes de trimardeur.

- ☐ **Endurci**. Ton aventurier peut bouffer n'importe quoi et dormir n'importe où.
- ☐ **travail physique**. Ton aventurier est précis, rigoureux, infatigable et vigoureux.

Opiniâtre (1PA). *Ton aventurier relance un jet raté de son choix.*

GARDE DU CORPS (SERVITEUR)

Ton aventurier est chargé de la sécurité des biens et des personnes, toujours attentif et vigilant. Ce n'est guère facile, vu la vie que mènent les patrons, mais au moins, il ne s'ennuie pas et ne s'empâte pas comme nombre de ses collègues. Il a appris à anticiper les nécessités d'une vie d'aventure et à conserver ses armes à portée de main. Juste au cas où.

- ☐ **Que d'un œil**. Ton aventurier dort peu et a le sommeil léger.
- ☐ **Sixième sens**. Ton aventurier est difficile à surprendre.

Derrière moi (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier bénéficie de 1d4 +niveau points de vie temporaires par tour. Quand il se trouve à 6 pas ou moins d'un client ou d'un compagnon, il peut choisir de subir tout ou partie des dégâts à sa place, quelle que soit leur origine (corps-à-corps ou distance). Les dégâts qu'il reçoit ainsi sont réduits de moitié.*

LETTRÉ (NANTI)

Ton aventurier possède une solide culture classique et artistique. Il sait parfaitement le latin et le grec, ainsi que des notions avancées dans diverses langues anciennes – le copte, l'araméen, le sumérien et ainsi de suite. Son éducation et ses humanités vont bien au-delà des bases que tous ses pairs partagent, avec un doctorat d'Harvard à la clef, certainement.

- ☐ **Anciens élèves**. Ton aventurier a encore de nombreux contacts chez ses anciens camarades d'université.
- ☐ **Bibliothèque**. Ton aventurier possède une bibliothèque remarquable, tenue par un bibliothécaire exceptionnel.

Argument final (1PA). *Ton aventurier connaît assez sa littérature et ses sources pour délivrer un argument d'autorité – citation et auteur – capable de conclure un débat sans plus de palabres.*

MAJORDOME/GOUVERNANTE (SERVITEUR)

Ton aventurier est au cœur de la maison du maître, en organisant les moindres détails avec précision et rigueur, dirigeant la domesticité comme un officier au front, gérant les propriétés immobilières, organisant les budgets, payant les factures et toujours au plus près des besoins, formulés ou non, des patrons, les anticipant même autant que possible.

- ☐ **Observateur.** Ton aventurier a l'œil pour repérer les dynamiques sociales et les relations dans un groupe de personnes.
- ☐ **Organisé.** Ton aventurier est particulièrement rigoureux quand il s'agit de planifier et d'organiser.

À votre service (1PA). *Ton aventurier est toujours prêt à aider ou à conseiller. Il ajoute 1d8 au résultat d'un jet de résolution effectué par un compagnon, juste pour voir si ça passe quand même.*

MONDAIN (NANTI)

Ton aventurier apprécie ô combien la vie et les obligations sociales qui viennent avec son rang, son éducation et sa fortune. Il est de toutes les réceptions, de tous les salons, maniant le verbe et l'esprit comme personne, sachant écouter et apprendre aussi. Il est certainement philanthrope et s'investit dans de nombreux projets à destination des plus nécessiteux.

- ☐ **Élégance.** Ton aventurier est toujours à la dernière mode.
- ☐ **Fréquentations.** Ton aventurier connaît des gens, ici et là, parfois seulement des relations de relations.

Rencontre impromptue (1PA). *Ton aventurier approche n'importe quel ponte, du moment que c'est en public, et engage nonchalamment la conversation avec lui. Tant qu'il respecte les usages de l'étiquette et qu'il ne fâche personne, voyons donc où cela peut nous mener.*

SECRÉTAIRE (SERVITEUR)

Ton aventurier est le double de son patron, entraîné à penser comme lui et pourtant capable toujours du pas de coté qui ouvre les possibles. Il ne s'agit pas d'être obséquieux, mais efficace, discret, secret même, toujours présent et toujours effacé, comme une seconde mémoire inaltérable et organisée. Rien ne doit échapper à sa vigilante logique.

- □ **Carnet secret**. Ton aventurier note tout, dans un code qu'il est le seul à connaître.
- □ **Pas léger**. Ton aventurier a le pas léger et ne fait jamais de bruit en se déplaçant.

Informations utiles (1PA). *Ton aventurier déniche une information bien cachée derrière les apparences et les paramètres disponibles, qui jette une nouvelle lumière sur une situation, un dossier, une mission, des interactions, des dynamiques sociales et ainsi de suite.*

VOYAGEUR (NANTI)

Ton aventurier est un globe-trotter, incapable de rester en place, s'ennuyant dès qu'il passe plus de trois mois au même endroit. Il a désir de tout voir, tout découvrir avec ses propres sens, les paysages et les parfums, les coutumes et les rites, les cuisines et les plaisirs associés à chaque région du monde, sous tous les climats et à toutes les altitudes.

- □ **Organisé**. Ton aventurier prépare ses bagages en un instant et n'oublie jamais rien.
- □ **Polyglotte**. Ton aventurier possède des rudiments de toutes sortes de langues, parfois seulement quelques mots simples et utiles.

Passe-partout (1PA). *Il suffit de quelques instants d'observation à ton aventurier pour qu'il saisisse les règles d'étiquette, les dynamiques sociales, les accents, l'argot ou le patois d'une assemblée et qu'il puisse s'y fondre, dissimulant le fait qu'il est un complet étranger.*

MÉTIERS

ARCHÉOLOGUE ***

Ils se tenaient devant le mythique mausolée du dernier roi des Satavahana, dissimulé sur une crête des trapps du Deccan, les seuls européens à l'avoir jamais contemplé sans doute. Timothy s'approcha respectueusement et posa sa main sur le linteau qui en balisait l'entrée. Il fronça les sourcils, inquiet. À quelques pas seulement, un mégot de cigarette gisait sur les dalles rouges du couloir.

UN X ? JAMAIS. Ton aventurier est un savant et un homme de terrain, pour qui l'archéologie est une science sérieuse, en lien avec toutes les autres sciences – histoire, art, linguistique, chimie et ainsi de suite. Il reconnaît d'un coup d'œil les artefacts qu'il découvre et sait les étudier et les préserver avec soin.

EXAMEN ATTENTIF (1 +demi-niveau). Ton aventurier examine un objet de son choix, quelle que soit son époque ou son origine. Il en tire toutes les données évidentes et utiles. Pose une question à la maîtresse de jeu qui te livrera une information sinon impossible à obtenir par simple examen (grâce à une extrapolation, un lien avec d'autres sources, une intuition savante et ainsi de suite).

LÀ, UN PASSAGE (1PA). *Ton aventurier trouve un passage secret. Qu'il ne soit pas indiqué sur le plan de la maîtresse de jeu ne veut rien dire, c'est tout le principe des passages secrets. En tout cas, c'est bien un passage dissimulé, mais rien n'indique où il mène !*

ARTIFICIER ✶✶

« Nitrammite, tolite et aluminium, des ingrédients simples à trouver et à mélanger dans les proportions correctes. Tout le secret, c'est de garder les doigts attachés à la main. » Frank plaisantait, mais Emily sentait la tension qui l'habitait alors qu'il assemblait la bombe. L'ammonal n'était pas si stable qu'on le disait, surtout lorsqu'il provenait de vieux stocks comme ceux où ils s'étaient servi.

Sainte-Barbe. Ton aventurier sait l'usage des explosifs les plus divers, leur préparation, leur conservation, leur manipulation, leur installation, leur détonation et leur désamorçage. Il peut fabriquer toutes sortes de mécanismes infernaux dès lors qu'il en prend le temps.

Mèche courte (2 +niveau). Au prix d'une manœuvre, ton aventurier lance un engin explosif de sa fabrication à 12 pas ou moins. L'objet explose sur une zone de 2 pas de côté et inflige 1d4 +niveau dégâts à chaque créature présente ou les effets d'un truc de combat à l'une d'entre elles. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde pour ignorer les effets de l'engin.

Mèche longue (1PA). *Ton aventurier installe un engin explosif de forte puissance qui détonnera au moment précis (ou presque) de son choix (qu'il s'agisse d'un mécanisme à horloge, d'un déclenchement à distance ou d'un piège). L'engin est discret et il faut une fouille attentive pour le trouver. Il peut détruire une simple porte, faire sauter un petit bâtiment ou endommager une machine dans une installation industrielle.*

ATHLÈTE ✶

Emmet sortit de la piscine sous le regard toujours émerveillé d'Emily qui paraissait lire son journal, mais ne manquait rien des mouvements athlétiques de son mari. Encore ruisselant des longueurs qu'il venait de tirer, Emmet avait les épaules larges et les jambes solides, et chacun de ses muscles semblait avoir été sculpté et poli par Michel-Ange lui-même.

Sportif. Ton aventurier est l'un de ces héros modernes de l'ère olympique, de l'exercice physique et de l'alpinisme. Musclé, souple, entraîné, racé, rapide, il sait s'échauffer et surtout se protéger des petites blessures. Il a aussi une solide formation de kiné, de masseur et peut-être ostéopathe, ce qui est un soulagement pour ses camarades.

Comme à l'entraînement (2 +niveau). *Ton aventurier relance un jet de mouvement, y compris s'il fait du vélo, de la rame ou de l'équitation (mais pas dans un véhicule automobile).*

Dans ta gueule (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ajoute 1d8 aux dégâts de corps à corps qu'il inflige à une cible.*

BAROUDEUR ✶

Alors que le chemin étroit se dérobait soudain sous ses pas, Emily se sentit vigoureusement tirée en arrière et retrouva ses sens assise sur les genoux de Dorji, le sherpa qui guidait le groupe. L'homme respirait avec peine, encore saisi de la peur de voir l'américaine tomber dans la gorge de la vallée, sept cents mètres en contrebas, avec la roche et la terre friable du sentier.

D'UN PAS DÉCIDÉ. Ton aventurier se déplace avec aisance dans tous les environnements et tous les biomes. Les hauteurs ne l'effraient pas, non plus qu'un peu d'escalade ou les passages délicats en équilibre. Il se rit de la neige et de la glace, de la boue et du sable, de la terre poussiéreuse et des pavés inconfortables. Il ignore les effets des conditions de visibilité liées à l'humidité ou la fumée.

RÉSISTANCE NATURELLE (Permanent). Ton aventurier bénéficie d'un avantage à tous ses jets de sauvegarde contre les effets élémentaires (feu, froid, électricité, acide), mais aussi contre les toxines et les maladies.

LIGNE DE VIE (1PA). *Ton aventurier permet à une personne de son choix à 6 pas ou moins, y compris lui-même, de réussir automatiquement un jet de sauvegarde.*

BRICOLEUR ✶✶

La machine toussa et crachat. On entendait ses engrenages lutter, grincer et renâcler contre l'énergie qui les animait soudain. Puis le moteur s'emballa, les arbres à came enfin lancés et les lourds pistons qui tremblaient dans leurs cylindres. Tom s'essuya les mains pleines de graisse sur son pantalon et sourit comme il souriait toujours à une jolie fille dans les bars.

ARTS ET MÉTIERS. Ton aventurier est particulièrement doué pour bricoler toutes sortes de choses. Il connaît les matériaux – bois, métal, terre, chimie et ainsi de suite – et les outils qu'il faut employer, ainsi que la plupart des techniques et des petits secrets des artisans.

BIEN OUTILLÉ (1 +demi-niveau). Ton aventurier sort un objet générique de son sac ou de ses poches (outil, machine, ustensile et ainsi de suite), du genre qu'il pourrait aisément se procurer dans un magasin de quincaillerie générique ; dans le pire des cas, il lui faut quelques minutes pour réaliser un bricolage spécifique équivalent ou trouver l'objet dans les environs.

PRIX EDISON (1PA). *Ton aventurier bricole ou improvise un objet ou un dispositif mécanique à usage unique, pour accomplir une tâche sinon impossible, à moins qu'il ne répare un objet que tout le monde donnait pour fichu. Il lui faudra sans doute un peu de temps, mais il se débrouillera avec ce qu'il a sous la main.*

CHASSEUR ✶

Harriet examina le curieux dispositif installé sur le côté du fusil de chasse : un long tube articulé chargé de plusieurs cartouches et qui transformait ce simple fusil à un coup en une redoutable arme à répétition. Décidemment, ce Herman Alofs avait du génie. Harriet épaula, visa, tira et cassa le canon. Aussitôt, la cartouche percutée fut éjectée et une autre prit sa place. Harriet tira encore, et encore.

NEMROD. Ton aventurier aime la chasse aux gros et petits animaux. Il en connaît les noms, les comportements, les habitats, la manière de marcher sous le vent, d'éviter les bruits parasites, la patience de l'affût. Il se paye même le luxe d'être assez indifférent à la luminosité ambiante et aux conditions atmosphériques.

TIR RAPIDE (2 +niveau). Au prix d'une manœuvre, ton aventurier effectue une attaque avec son arme à distance.

DANS LE MILLE (1PA). *Ton aventurier relance un jet de combat avec une arme à distance, cette fois avec avantage.*

CHAUFFEUR-MÉCANICIEN ✶

Sur la route de la corniche, au-dessus de Nice, la Citroën B2 Torpedo fonçait à plus de soixante kilomètres à l'heure, ses roues au raz du précipice. Emily conduisait d'une main ferme, concentrée sur ses trajectoires et sur ses rapports de vitesse. Elle ne devait ralentir sous aucun prétexte. À ses côtés, Emmet était un peu pâle, mais il savait la maîtrise du volant de sa femme.

MÉCANO. Ton aventurier connaît bien ses cartes et ses atlas routiers et a toujours soin de se renseigner à l'avance de l'endroit où trouver garages, pompes à essence et autres lieux importants. Il connaît les caprices de ses machines, sait les bichonner, changer une roue en un instant et se sortir de la plupart des galères que connait un conducteur.

AS DU VOLANT (2 +niveau). Ton aventurier bénéficie d'une relance à un jet de mouvement lorsqu'il opère un véhicule – pour manœuvrer en conditions difficiles, rouler au-delà des vitesses prudentes, poursuivre un autre véhicule et ainsi de suite. Un usuel utile, même en avion.

BIELLES ET SOUPAPES (1PA). *Ton aventurier prend quelques instants pour régler le moteur de son véhicule. Jusqu'au prochain répit, il peut pousser la machine bien au-delà de ses capacités normales, rouler à des allures de bolide de course ou passer sur des chemins sinon parfaitement impraticables.*

DÉTECTIVE **

« Monsieur et Madame Blackstone ? Je suis George Brown, détective pour le département de police de Boston. J'aurai quelques questions à vous poser, si vous le voulez bien, concernant un crime qui a été commis hier soir sur les Common, près de Beacon Hill. Plusieurs témoignages placent votre véhicule, une Duesenberg J assez reconnaissable, dans les environs. Puis-je entrer ? »

Méthode. Ton aventurier est un enquêteur méthodique qui n'oublie jamais que prendre des notes et tenir ses dossiers à jour est fondamental pour qui veut aller au bout d'un dossier. Il est donc particulièrement organisé et peut toujours relire ses carnets pour y trouver des indices qu'il avait raté auparavant.

Interrogation (1 +demi-niveau). Ton aventurier soutire une information à un figurant en employant le mensonge, la logique ou l'intimidation. Il sait instinctivement la qualité et la validité de cette information, que la cible mente ou non. Un figurant plus puissant peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne rien révéler.

Lecture de personnalité (1PA). *Ton aventurier détermine l'état d'esprit et les motivations immédiates réelles d'un interlocuteur, ainsi que, sans doute, les motivations sous-jacentes qui guident ses positions de négociation. Il peut aussi évaluer et analyser les dynamiques sociales d'un petit groupe de personnes qui lui font face.*

DIPLOMATE **

« Serrez-vous la main, messieurs ». Le ton était conciliant mais ferme. Il ne laissait guère de doute sur la volonté d'Emmet de mettre un terme à la querelle entre Kuypers et Hortelano. Ces agitations indignes avaient bien trop duré et nuisait au bon déroulement de l'expédition. S'ils s'y refusaient, Emmet n'aurait d'autre choix que de les renvoyer à Podgorica.

Bonne réputation. Ton aventurier s'est fait une certaine réputation comme intermédiaire et diplomate pour toutes sortes de gens qui ont du mal à s'écouter et à s'entendre. On fait appel à lui pour s'assurer que des négociations compliquées n'échouent pas par manque de doigté.

Confiance (2 +niveau). Ton aventurier inspire confiance et rassure un interlocuteur, lui permettant d'éteindre une possible hostilité ou d'obtenir un délai, un service, une information, un objet qu'on ne confierait pas à n'importe qui.

Pourparlers (1PA). *Ton aventurier déclare un « Pourparlers », interrompant un combat imminent ou en cours, le temps de discuter et, éventuellement, de décider de poursuivre le conflit ou de le régler plus pacifiquement. Cette capacité ne fonctionne pas avec les créatures qui ne communiquent pas intelligemment.*

DUR À CUIR ✶

Le moine au crâne rasé surveillait l'exercice et corrigeait Emmet en lui infligeant des coups légers de sa longue baguette de bambou. Emmet frappait le mannequin de bois sans faiblir jamais, meurtrissant ses avant-bras et les renforçant aussi. Le Blocage en Croix des Sept Étoiles était un passage obligé pour qui voulait étudier les arts anciens du Shaolin.

Exercices. Ton aventurier a subi un entraînement long et exigeant, dans des conditions particulièrement difficiles, dans le froid et sous la canicule, sans protections ni vêtements, jusqu'à aguerrir son corps aux pires tourments. Il n'y a pas grand-chose qui lui crée de l'inconfort ou de la gêne.

Rien senti (2 +niveau). Ton aventurier réduit de moitié les dégâts d'une attaque physique ou magique.

Dur au mal (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ignore tous les dégâts causés par les contusions.*

ÉRUDIT ✶✶✶

Du bout de l'index, Timothy parcourut le rayonnage de la bibliothèque jusqu'à localiser l'ouvrage qu'il cherchait et qu'il ouvrit comme au hasard. « C'est bien ce dont je me souvenais. Voici le chapitre qui détaille les rites de passage à Naucratis sous la troisième dynastie. Quelques erreurs toutefois, la thèse date un peu. »

Civilisation de l'écrit. Le monde que fréquente ton aventurier est constitué de livres, d'archives, de journaux, de vieux parchemins enluminés, de tablettes d'argiles et de papyrus colorés. Son cerveau est parfaitement organisé pour ranger et classer tout ça et s'y retrouver aisément, même avec de simples fiches cartonnées.

Érudition (1 +demi-niveau). Ton aventurier demande à la maîtresse de jeu toutes informations pertinentes sur un sujet précis, y compris ce qu'il a pu lire, voir ou entendre.

Je sais (1PA). *Ton aventurier énonce un fait de son invention à propos d'un lieu, d'un objet, d'une personne et ainsi de suite. L'information est certainement exacte mais peut-être incomplète, à la discrétion de la maîtresse de jeu.*

GUIDE-EXPLORATEUR ✶✶

Makemba avançait lentement en avance du groupe. Le jeune indigène connaissait la jungle comme personne. Ne la visitait-elle pas chaque jour pour y récolter la maniguette, qu'elle appelait Tondolo. Elle s'arrêta soudain et indiqua une direction à Emily qui la suivait. Entre les feuillages luxuriants de la forêt humide, un gorille noir au dos blanc les observait sans aménité.

OBSERVATEUR. Qu'il soit en ville ou en pleine nature, ton aventurier est attentif à son environnement, aux ombres et aux lumières, à la nature des sols, à la présence d'abris ou de couverts, au temps qu'il fait, au vent. Il relève tous les subtils détails qui lui permettent de ne jamais se perdre, d'anticiper les problèmes et de repérer les dangers et les menaces.

TRACES ET EMPREINTES (1 +demi-niveau). Ton aventurier reconstitue l'histoire récente d'un lieu en repérant de subtils détails – qui est passé, les évènements les plus probables qui s'y sont déroulés et ainsi de suite – même après plusieurs jours ou semaines, selon la météorologie et la complexité des traces.

COINS ET RECOINS (1PA). T*on aventurier décrit un nouvel élément du décor ou trouve un passage où il sait pouvoir se faufiler, qu'il s'agisse d'un ruisseau caché derrière des buissons, d'une ruelle où se dissimuler, d'un étrange arbre solitaire planté au loin sur une colline, d'une voiture mal garée ou de tout ce dont il a besoin. Indique à la maîtresse de jeu ce que trouve ton aventurier, tant que c'est cohérent et crédible.*

MÉDECIN ✶

Le docteur Harding régla la lampe-tempête pour obtenir la meilleur lumière possible et déroula la trousse de cuir qui contenait ses outils chirurgicaux. Il sélectionna un scalpel et en passa la lame à la flamme. Il n'avait pas le temps d'en faire beaucoup plus. Déjà les chairs autour de la morsure du scolopendre géant noircissait. Emmet serrait les dents en essayant de ne pas bouger.

MÉDECIN DE FAMILLE. Ton aventurier connait toutes sortes de moyens, naturels et pharmaceutiques, pour soulager la plupart des petites douleurs et des maladies courantes. Son statut professionnel lui assure bien souvent de pouvoir pénétrer de nombreux milieux et d'y être considéré avec respect et admiration.

PREMIERS SECOURS (2 +niveau). Ton aventurier rend, au toucher et en action libre, 1d8 +niveau points de vie à une créature vivante. Il ajoute aussi son niveau à toute récupération de points de vie durant un répit, pour tous ses compagnons.

INTERVENTION D'URGENCE (1PA). *Au prix d'une action et au toucher, ton aventurier prend en charge une urgence vitale ou une affection temporaire, comme la paralysie, les effets d'un poison, une détresse, un malaise et ainsi de suite. Il stabilise son patient ou le sort d'affaire, comme le ferait un répit. Il peut, à la place, rendre 1d8 points de vie par niveau au toucher.*

MEDIUM ✶✶✶

Harriet ferma les yeux pour s'imprégner de l'ambiance des lieux et respira profondément. Quand elle les rouvrit, chaque objet, chaque créature, étaient environnés d'une étrange aura colorée qui lui disait ce qu'elle avait besoin de savoir. La petite boîte à musique, sur le manteau de la cheminée, irradiait d'une inquiétante teinte sombre, de nuit et de sang mêlée.

Sensibilité inexplicable. Ton aventurier possède certainement un don particulier qui le place hors des normes admises de la nature. Il sent la présence des esprits et perçoit instinctivement les flux et les énergies magiques.

Lecture d'aura (1 +demi-niveau). En se concentrant sur un sujet, un objet ou un lieu, ton aventurier voit apparaître des auras dont les couleurs lui donnent quelques informations qu'il lui faut souvent décrypter – il sent les actes de violence passés, les malédictions, les possessions, les créatures surnaturelles, les anomalies, les aberrations et ainsi de suite.

Séance (1PA). *Ton aventurier organise une séance de spiritisme et contacte un esprit – de son choix ou au hasard – afin d'obtenir des réponses. Pose trois questions à la maîtresse de jeu qui tentera d'y répondre au mieux des savoirs et de la coopération de l'esprit. Ce dernier profite souvent de ce moment pour transmettre des messages personnels ou tenter des opérations plus sombres et dangereuses encore.*

OFFICIER ✶✶

Le major lança une série d'ordres, et les débardeurs, comme s'ils obéissaient à un instinct ancestral, s'organisèrent aussitôt pour y répondre, sans penser un instant qu'ils n'y étaient pas tenus. Était-ce la voix rugueuse de l'écossais ou simplement sa longue pratique des hommes qui lui donnait cette autorité impérieuse ?

Décisif. Parce qu'il a l'habitude de commander, en situation d'urgence ou de crise, au cours d'une confrontation armée, lors d'une catastrophe naturelle ou d'un accident majeur, les gens suivent volontiers les ordres ou les consignes de ton aventurier, arrêtent de paniquer et s'organisent selon ses indications.

Présence (1 +demi-niveau). Ton aventurier prend la parole de manière que tout le monde se sente obligé de l'écouter sérieusement. Un figurant de niveau égal ou supérieur peut l'interrompre en réussissant un jet de sauvegarde.

Formation (1PA). *À condition qu'il soit dans un lieu peuplé qui le permette, ton aventurier réunit rapidement quelques personnes, entraînées ou non, et les organise de manière à mener une opération tactique ou un projet de groupe – la qualité du plan et sa réussite ne dépendent que de lui, selon les circonstances et les objectifs à remplir.*

PSYCHIATRE ✶✶

« Dites-moi les choses avec vos propres mots, Emily. Je ne suis pas là pour juger, mais pour écouter et pour aider. » Le docteur Adler se renfonça dans son fauteuil et croisa les mains, laissant s'installer un silence difficile, mais utile. Emily rassembla ses pensées. Les évènements des derniers jours avaient été plus éprouvants qu'elle ne voulait le croire.

Flegme. Ton aventurier est médecin et praticien, spécialiste des fous et de la santé mentale, mais aussi bon observateur de ses contemporains. Surtout, il est d'une patience infinie et d'un calme olympien. Il est difficile de l'énerver et il ne réagit pas facilement aux insultes, aux provocations ou aux tentatives de déstabilisation.

Sages conseils (1 +demi-niveau). Ton aventurier obtient d'un interlocuteur qu'il accepte ses avis et conseils et prenne une décision ou agisse selon ses propositions. C'est ensuite de sa responsabilité que ces suggestions soient effectivement les plus avisées. Attention, c'est bien un conseil et pas une injonction…

Écoute (1PA). *Ton aventurier soigne 1d2 points de dégâts aggravés causé par une atteinte à la santé mentale de son patient.*

REPORTER-PHOTOGRAPHE ✶✶

Emmet admirait son nouveau jouet, un magnifique appareil photographique à double objectif. C'était un Rolleiflex doté d'un objectif de 75 millimètres, surmonté d'une chambre de visée à miroir fixe. Il était compact, portable et son poids somme toute raisonnable, à peine plus de trois livres. Il permettait surtout des prises de vue rapides et précises, dans toutes les positions.

Envoyé spécial. Ton aventurier possède une carte de presse légitime et des papiers officiels qui font de lui l'envoyé spécial d'un grand journal occidental. Il peut ainsi justifier sa présence ou son passage dans de nombreuses circonstances – une légitimité d'autant plus renforcée qu'il produit effectivement du reportage ou des images.

Geste automatique (2 +niveau). Ton aventurier parvient à prendre une photo intéressante avec son appareil reflex bi-objectif, en saisissant un moment particulier, un paysage, une personne, un détail.

Entrée (1PA). *Ton aventurier obtient une entrée pour un évènement public ou privé, des coulisses, une réception, un mariage ou un enterrement et ainsi de suite, quel que soit le milieu social concerné.*

SOLDAT

Le major, allongé sur la crête, épaula son fidèle Lee-Enfield Mark III et visa la colonne de bandits qui escortaient le carrosse de la Maharani. Il lui fallait maintenant attendre que ses amis, Emily et Emmet, se mettent eux-mêmes en position. Son regard fut attiré par un éclat lumineux sur les hauteurs en face. Là ! Un tireur s'était embusqué. Le Major bloqua sa respiration et appuya sur la queue de détente.

Vétéran. Ton aventurier est un ancien soldat, connaisseur de l'usage et de l'entretien des armes, qui a connu le front et les assauts les plus brutaux sous le feu ennemi et les barrages d'artillerie. Il possède aussi quelques savoirs tactiques, opérationnels, stratégique et logistiques.

Chien de guerre (Permanent). Ton aventurier bénéficie d'un bonus égal à 1 +demi-niveau aux jets de combat et +1d4 aux dégâts à mains nues et avec toutes les armes qu'il manie.

Réveille-toi (1PA). *Ton aventurier sort de lui-même de l'inconscience et regagne 1 point de vie.*

ÉQUIPEMENT

RICHESSE

La femme qui était entrée dans la boutique en chemise de bûcheron, son pantalon flottant retenu par d'épaisses bretelles de cuir, ne se ressemblait pas lorsqu'elle en sortit. La robe de satin bleu était un modèle Coco Chanel, qu'elle portait avec tout le maintien et l'assurance d'une étoile d'Hollywood, et d'élégantes chaussures de ville à talon remplaçaient ses lourds brodequins. Emily adorait sa nouvelle tenue, mais il lui fallait encore trouver une parure pour la compléter. Elle avisa une bijouterie un peu plus bas sur Main Street et dirigea ses pas vers elle.

Les aventuriers nantis sont richissimes (et leurs serviteurs sont parfaitement couverts par ces moyeux). Les contingences matérielles sont, pour ainsi dire, absentes de leur quotidien. S'ils ont besoin de quelque chose ou s'ils ont un désir à assouvir, ils achètent ce qu'il faut. C'est d'autant plus simple que ce sont des héros de papier avec un compte en banque imaginaire. Toutefois, Margaret Hallowell elle-même a toujours bénéficié d'une situation très confortable et elle investit totalement cette expérience personnelle dans ses écrits.

Dans ces conditions, pas de richesse ou de points de trésor. C'est totalement inutile. Les aventuriers voyagent rapidement et dans le plus grand confort, descendent dans les meilleurs établissements, sont toujours vêtus et équipés de la manière la plus appropriée et ainsi de suite.

Et pour tout le reste, ton aventurier peut activer une prouesse générique en échange d'un point d'aventure pour effectuer un achat sans se préoccuper du prix (un serviteur utilise simplement le chéquier de son patron, avec l'autorisation de ce dernier). Cette prouesse peut aussi te permettre de fournir des consommables à ton aventurier au moment où il en a besoin et sans te préoccuper d'en avoir effectué l'achat au préalable : munitions spéciales, grenades, médicaments, antidotes et ainsi de suite (Cf. page 45 du **Bouquin de Base**).

EXPÉRIENCE

Emmet pestait. Son Stinson SM1 Detroiter peinait à maintenir son altitude et le plus proche aérodrome était encore à plus de vingt minutes de vol, au-dessus d'une région accidentée et boisée. Il ne fallait pas compter pouvoir se poser quelque part. À moins que. Là-bas, au fond de la vallée, entre les arbres, s'étirait un long ruban de terre qui gardait sa rectitude sur plusieurs centaines de mètres. Emmet ajusta son cap et réduisit, très progressivement et très attentivement, sa vitesse. Derrière lui, ses quatre passagers ajustèrent leurs ceintures avec toute l'assurance de ceux qui ont pleine confiance en leur pilote.

Voici quelques talents d'expérience supplémentaires à ajouter à la liste du **Bouquin de Base**. Il est bien sûr possible de les choisir dès la création, avec le don de naissance *Talentueux*.

- **Blasé**. Ton aventurier bénéficie d'un avantage au jet de sauvegarde pour réduire de moitié les dégâts aggravés liés à la santé mentale et annuler les effets supplémentaires.
- **Breveté**. Ton aventurier possède une licence de pilote d'avion et d'aérostat et sait manœuvrer tous les types de machines volantes. C'est peut-être, à la place, un brevet de capitaine au long cours ou de marinier.
- **Célèbre**. Ton aventurier a atteint un grand degré de renommée. Son nom et son portrait sont apparus dans les journaux, il a joué pour le cinématographe, sa voix a été enregistrée sur microsillon, ses livres se vendent comme des petits pains et ainsi de suite.
- **Escrimeur**. Ton aventurier est un fin bretteur, un escrimeur de première force, comme dans les romans de cape et d'épée. Il applique les règles des techniques de combat quand il a une épée à la main.

Aventures

Santé mentale

> Emily faillit hurler de surprise et d'horreur. Son reflet dans le miroir n'était pas celui de la belle et calme jeune femme qu'elle avait l'habitude de contempler, mais la face terrifiante et abjecte d'une chose ruinée, molle, buboneuse, dont la bouche fine et gourmée semblait la moquer, hautaine et méprisante. Emily se saisit d'un lourd flacon de cristal et fracassa le verre argenté. Les parfums capiteux de l'eau de toilette répandue sur la coiffeuse ajoutaient à la migraine qui avait soudain saisi la jeune femme. Elle voulait fuir l'endroit, mais se força à respirer lentement et récita une prière à Saint-Georges.

Quand une situation apparaît, particulièrement difficile à vivre (voir un monstre, visiter une scène de crime, lire un livre ou des documents étranges et ainsi de suite), ton aventurier peut subir des dégâts aggravés d'origine mentale – il est au bord de la folie, le stress et les angoisses l'envahissent, il est mal.

La mécanique de santé mentale exploite la définition des points de vie du **Bouquin de base** (page 20). C'est la résolution et l'énergie de l'aventurier qui défaille, face aux horreurs du monde – qu'elles soient naturelles (une scène de crime abjecte, des actes indicibles de cruauté, un moment de tension extrême alors que les explosions se succèdent et ainsi de suite) ou surnaturelles (contempler une créature du Ganzer, lire un ouvrage dévoilant les secrets de la magie ou les complots cosmiques des puissances d'outre-monde).

C'est donc la mécanique des dégâts aggravés (qui plafonnent les points de vie maximum des aventuriers et disparaissent lentement) qui est employée (Cf. page 76 du **Bouquin de Base**). L'aventurier peut toujours effectuer un jet de sauvegarde pour réduire de moitié les dégâts subis, avec un désavantage en cas de circonstances aggravantes.

D'une manière générale, les aventuriers ne subissent une atteinte à leur santé mentale que la première fois de l'histoire qu'ils sont confrontés à une horreur donnée. Margaret Hallowell prend toujours bien soin, lorsqu'elles apparaissent dans une nouvelle, de décrire les créatures monstrueuses ou les lieux horribles. Elle décrit aussi l'effroi des aventuriers, leurs réactions intimes. Ensuite, c'est, pour ainsi dire oublié, les créatures sont appelées par leurs noms et sont complètement dans l'action, de même que les héros. C'est uniquement si une nouvelle créature apparaît qu'elle reprend ses descriptions (et qu'un nouveau jet de sauvegarde est appelé dans le jeu).

Tu noteras que les aventuriers subissent aussi des pertes de santé mentale à chaque fois qu'ils usent d'un artefact magique ou qu'ils apprennent ou incantent un sortilège. Ce sont des actes profondément surnaturels qui pèsent sur les consciences et sur les âmes.

DÉGÂTS DE SANTÉ MENTALE

- **DÉGÂT AGGRAVÉ** : situation, créature ou objet dérangeant, mais dont on peut comprendre la logique et l'origine (malaise, tension, effroi).
- **1D4 DÉGÂTS AGGRAVÉS** : situation, créature ou objet horrible dont la logique n'est pas compréhensible, mais dont on peut encore connaitre l'origine (obscénité, barbarie, monstruosité).
- **2D4 DÉGÂTS AGGRAVÉS** : situation, créature ou objet dont ni la logique ni l'origine ne peuvent être entendues (cauchemar, aberration, abomination).

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

La maîtresse de jeu peut associer divers effets supplémentaires aux dégâts aggravés, de manière à signifier la portée immédiate ou l'importance de l'évènement horrifique. Un jet de sauvegarde réussi contre les dégâts aggravés réduit ces derniers de moitié et annule aussi cet effet. La maîtresse de jeu peut choisir dans la liste suivante, tirer au hasard ou laisser la joueuse choisir elle-même un effet de son choix.

1D12	EFFETS SUPPLÉMENTAIRES
1	**CATATONIE.** Ton aventurier est comme paralysé jusqu'au prochain répit. Il est conscient, mais ne peut plus agir ou se déplacer, seulement babiller des paroles incompréhensibles ou pleurer à chaudes larmes.
2	**DÉNI.** Ton aventurier ne subit aucun effet particulier sur le coup. Toutefois, son prochain repos ne lui rapporte rien : ni points de vie, ni points d'aventure. Il n'efface pas de dégâts aggravés, ni ne se débarrasse de la condition exalté.
3	**DÉSESPOIR.** Ton aventurier est incapable d'entreprendre la moindre tâche complexe jusqu'au prochain repos, y compris mener une enquête, explorer un lieu, rencontrer des gens ou aller au travail.
4	**FAIBLESSE.** Ton aventurier laisse tomber au sol tout ce qu'il tenait dans ses mains.
5	**FUITE.** Ton aventurier doit fuir la scène (comme indiqué dans les mécaniques de fuite, mais seul) ou il subit un désavantage à toutes ses actions jusqu'au prochain répit.
6	**HÉBÉTUDE.** Jusqu'au prochain répit, tous les dégâts de contusion que subit ton aventurier sont doublés.
7	**OUBLI.** Ton aventurier s'oublie et mouille son pantalon, avec les conséquences désagréables qu'on peut imaginer ensuite.
8	**RAGE.** Ton aventurier attaque physiquement ou s'en prend verbalement (et méchamment à la première cible à portée, fut-ce un camarade – mais de préférence un adversaire quel qu'il soit.
9	**STRESS.** Ton aventurier subit un désavantage à tous ses jets de Charisme jusqu'au prochain répit.
10	**STUPEUR.** Ton aventurier perd sa prochaine action et sa prochaine manœuvre, incapable de réagir à la situation.
11	**TRAUMA.** Ton aventurier subit un désavantage à tous ses jets d'Intelligence jusqu'au prochain répit.
12	**TREMBLEMENTS.** Ton aventurier subit un désavantage à tous ses jets de mouvement jusqu'au prochain répit.

SOINS

Les dégâts aggravés de santé mentale disparaissent au rythme normal de 1 point par repos (ou la totalité lors d'une ellipse assez longue). Il existe toutefois quelques moyens d'accélérer le processus : la méditation et la prière, une bonne grosse cuite, une visite chez son psychiatre (ou quelqu'un qui en sache assez sur le Ganzer pour être d'une quelconque aide) et ainsi de suite. Le gain est variable et laissé à la discrétion de la maîtresse de jeu selon les circonstances. Quoi qu'il en soit, la présence de ses compagnons à ses côtés est toujours bénéfique : il est plus facile d'être fou à plusieurs que tout seul dans son coin.

ANALEPSE

> Timothy s'installa au bout du long comptoir de bambou, impatient de goûter aux breuvages mystérieux de ce pays qu'il ne connaissait pas encore. Le parfum des lotus et des sophoras emplissait l'atmosphère et Timothy laissait son regard flotter sur la clientèle du bar quand une voix féminine lui demanda ce qu'il voulait boire. L'accent était indéniablement américain et même bostonien. Timothy se retourna vivement et des deux côtés du comptoir on s'exclama, surpris et ravi. Helen était une ancienne élève du professeur Springfield, qui n'était jamais rentrée d'une expédition archéologique au cœur d'Angkor-Vat. La retrouver ici et ce soir était inespéré !

- Parmi les prouesses génériques que ton aventurier peut activer en échange d'un point d'aventure, il y a L'ANALEPSE. C'est un procédé littéraire consistant à revenir en arrière au cours du récit – une forme de *flashback* qui permet d'expliquer des faits présents en s'appuyant sur des éléments jamais évoqués auparavant. En somme, l'inverse parfait du Fusil de Tchekhov. Dans la littérature pulp, c'est presqu'un attendu et Margaret Hallowell en use régulièrement, faisant apparaître, au moment où elle en a besoin, une anecdote de la vie passée de ses héros.
- En échange d'un point d'aventure, propose un fait du passé de ton aventurier à la maîtresse de jeu : une anecdote, un évènement, une période de sa vie, qui peut expliquer comment il se sort d'une difficulté. Peut-être est-il déjà venu dans la région par le passé et en connaît-il quelques lieux particuliers ? À moins que ce figurant qui vient d'apparaître ne soit une connaissance, un vieil ami ou même un vieil ennemi qu'il connaît bien ? Ou qu'il ait déjà été confronté à cette même galère et qu'il ait des solutions un peu tirées par les cheveux, mais validées par l'expérience ? Ou, simplement, que la veille au soir, il ait envisagé l'obstacle à venir et qu'il a sur lui de quoi le contourner – des plans, une fausse-clef, des informations glanées au pub local et ainsi de suite. Les possibilités sont nombreuses pour l'usage de cette prouesse.

SORTS

« Shubarte urnanummon ashurzaican ! Shubarte urnanummon ashurzaican ! » Timothy répétait encore et encore l'ancienne incantation qu'il avait jadis apprise. À son passage, les ombres mouvantes s'écartaient de lui et de ses compagnons, leur permettant de quitter enfin ces lieux maudits. Mais il voyait ses forces s'amenuiser, sa volonté faiblir face à celle de la créature abominable qui hantait les lieux. Il sentit la main d'Emily se poser sur son épaule et sa voix se joindre à la sienne. Aussitôt, il reprit courage. Quelques pas encore et ils seraient libres.

La magie existe, mais elle n'est pas de ce monde et son usage est coûteux, sinon dangereux. Au cours de leurs aventures, les aventuriers vont découvrir parfois des livres et des grimoires traitant des arts ésotériques. Les lire entraîne bien souvent une atteinte à la santé mentale (et des dégâts aggravés). C'est parfois la seule manière d'obtenir des informations utiles sur les créatures du Ganzer et la manière de les vaincre ou de les chasser.

Quelques livres contiennent aussi des sortilèges que les aventuriers peuvent apprendre – il suffit généralement d'une journée d'étude et de mémorisation. Il n'y a aucun prérequis, si ce n'est accepter de frayer avec des forces surnaturelles terrifiantes (et subir 2d4 dégâts aggravés lors de l'apprentissage).

Par la suite, ton aventurier peut incanter les sortilèges qu'il a mémorisés. C'est toujours une action et le prix en est, au choix, un point d'aventure ou 1d4 dégâts aggravés – auquel tu peux ajouter un point d'aventure supplémentaire pour la prouesse du sort.

Les sorts qui suivent sont seulement quelques-uns des très nombreux sorts que l'on peut trouver. Toutefois, la plupart des autres sortilèges sont terriblement maléfiques – malédictions, envoûtements, possessions, tortures et autres effets cruels et méchants. On peut supposer qu'ils n'intéresseront pas les aventuriers.

CONNAISSANCE DU GANZER

Un sort pour comprendre la nature du mal.

IDENTIFICATION. (Personnel/Instantané). Ton aventurier désigne une créature du Ganzer qu'il peut voir, dont il possède la description ou le nom, ou dont il trouve des morceaux « organiques ». Il en obtient l'ensemble du profil qu'il peut étudier à loisir. Par ailleurs, il bénéficie d'un avantage à tous ses jets de sauvegarde de santé mentale quand il la voit (ou l'une de ses variations).

DÉTECTION (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier détecte la présence des créatures du Ganzer dans un rayon de 100 pas autour de lui. Il connaît l'emplacement précis de chacune d'entre elles au moment où il lance le sort.*

DANSE DES MIROIRS

Un sort pour utiliser la puissance des miroirs.

DIALOGUE DISTANT. (Personnel/Répit) En se tenant devant un miroir, ton aventurier établit un contact avec un autre miroir qu'il connaît ou dont il peut supposer l'existence. Dès lors qu'une autre personne se tient devant le miroir distant, il est possible de dialoguer avec elle en temps réel. Si personne ne répond à l'appel, le sort ne fonctionne pas.

TRANSPARENCE (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier pose un miroir dos à un mur ou à une paroi. Dès lors, il peut parfaitement voir et entendre ce qui se trouve de l'autre côté de la paroi, comme s'il se trouvait devant une étroite fenêtre. Ton aventurier peut déplacer le miroir à sa guise durant toute la durée du sort.*

DOMINATION

Un sort pour imposer sa volonté.

INJONCTION. (12 pas/Instantané). La cible du sort perd sa prochaine action et sa prochaine manœuvre. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.

EFFACEMENT DE MÉMOIRE (1PA). (Toucher/Instantané). Ton aventurier efface la mémoire d'une créature concernant la scène qui vient de s'écouler. Les souvenirs s'agencent pour ne laisser que peu de traces du l'absence. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.

GRAND MANTEAU SPECTRAL

Un sort pour parcourir les frontières du Ganzer.

PAS DE CÔTÉ. (Toucher/Répit). La cible du sort se téléporte de sa vitesse au prix d'une manœuvre.

IMMATÉRIALITÉ (1PA). (Toucher/Répit). *La cible du sort est immatérielle (ainsi que son équipement). Elle ne peut plus interagir avec le monde physique et passe au travers des obstacles sans être affectée. Si le résultat au dé du jet de combat contre une créature immatérielle est un nombre impair, l'attaque est automatiquement un échec.*

IMPOSITION DES MAINS

Un sort pour rendre de la force vitale.

GRANDS SOINS. (Toucher/Instantané). La cible du sort récupère 1d8 points de vie par niveau.

RÉSURRECTION SYMBOLIQUE (1PA). (Toucher/Instantané). *La cible du sort se débarrasse d'un état Exalté.*

LUMIÈRE SOLAIRE

Un sort pour créer de la lumière.

ILLUMINATION (Personnel/Répit). Ton aventurier étend une zone de lumière franche à 6 pas autour de lui, bornée par 12 pas de lumière faible. Les créatures qui n'aiment pas la lumière du soleil ne peuvent pénétrer dans la zone centrale. La zone est mobile si elle est lancée sur soi ou fixe si elle est lancée sur le lieu.

BRÛLURE (1PA). (36 pas/Instantané). Ton aventurier frappe une créature d'un rayon lumineux et lui inflige automatiquement 1d8 +niveau + 1d4 par niveau dégâts, sans sauvegarde.

MAÎTRISE DES TÉNÈBRES

Un sort pour manipuler les ténèbres.

VISION DANS LES TÉNÈBRES (Personnel/répit). Ton aventurier et tous ses compagnons à 6 pas ou moins bénéficient de la capacité *Vision dans les ténèbres*.

EXTENSION DE TÉNÈBRES (Personnel/Répit). Ton aventurier étend une zone de profondes ténèbres à 6 pas autour de lui, dans laquelle il voit parfaitement. La zone est mobile si elle est lancée sur soi ou fixe si elle est lancée sur le lieu.

MANTEAU DE DISSIMULATION

Un sort pour se cacher.

SILENCE. (36 pas/Répit). Ton aventurier crée une zone de silence de 6 pas de rayon où tous les bruits sont étouffés et inaudibles de l'extérieur. La zone est mobile si elle est lancée sur une créature ou fixe si elle est lancée sur un lieu.

INVISIBILITÉ (1PA). (Toucher/Répit). *La cible du sort devient invisible. On peut l'attaquer avec un désavantage à condition de connaître sa position approximative. L'enchantement cesse si la cible porte une attaque physique ou magique ou agit de manière agressive.*

PORTAIL D'ARGENT

Un sort pour voyager rapidement.

PASSAGE. (Personnel/Instantané). Ton aventurier traverse un miroir, quelque soit sa taille, et apparaît devant un autre miroir qu'il connaît ou dont il peut supposer l'existence.

OUVERTURE (1PA). (Toucher/Répit). *Ton aventurier ouvre un portail dans un miroir, menant à un autre miroir qu'il connaît ou dont il peut supposer l'existence. Le portail est ouvert dans les deux sens et peut être emprunté par n'importe quelle créature : il suffit de se mirer pour être transporté.*

PROSCRIPTION IMPÉRIEUSE

Un sort pour chasser les créatures.

Exorcisme. (12 pas/Instantané). Ton aventurier repousse toutes les créatures du Ganzer à 12 pas ou moins, qui s'éparpillent et fuient jusqu'au prochain répit. Toutefois les créatures de niveau égal ou supérieur peuvent effectuer un jet de sauvegarde.

Bannissement (1PA). (Toucher/Instantané). *Une créature du Ganzer est renvoyée dans sa dimension, même si elle possède une créature vivante. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.*

PUISSANCE DU GANZER

Un sort pour puiser un peu de la force destructrice du Ganzer.

Poigne mortelle. (Personnel/répit). Les mains de ton aventurier deviennent incroyablement dures et puissantes, infligeant 2d8 dégâts supplémentaires au corps-à-corps.

Force surnaturelle (1PA). (Personnel/Répit). Ton aventurier manifeste une puissance physique considérable. Il peut soulever ou déplacer des charges lourdes avec la puissance d'un chariot élévateur ou déformer et déchirer des pièces solides comme le ferait une pince hydraulique de pompier.

SIGNE DE BÉNÉDICTION DES ANCIENS

Un sort pour protéger et aider.

Bouclier. (Toucher/Répit). La cible du sort gagne un bonus de +2 en défense.

Bénédiction (1PA). (36 pas/Répit). *Ton aventurier enchante ses compagnons et leur octroie, jusqu'au prochain répit, un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et aux jets de combat.*

ARTEFACTS

Harriet tira de leur écrin deux boucles d'oreilles et les suspendit à ses lobes. Aussitôt ses yeux prirent une curieuse teinte dorée, fascinante et toxique à la fois. Ses mouvements se firent plus coulés, plus élégants, comme ceux d'une danseuse khmer en représentation, presque hypnotiques. Et, effectivement, toute l'assistance fut comme hypnotisée par la jeune femme. Tous les regards se portèrent sur elle tandis qu'elle avançait au milieu du salon pour un fox-trot endiablé. Emily en profita pour se glisser dans le couloir qui menait aux chambres de leur hôte.

Au fil des âges, l'humanité a su puiser dans la magie du Ganzer – consciemment ou non – pour créer des objets imprégnés de magie. Certains d'entre eux sont certainement bénéfiques et utiles aux aventuriers ; d'autres devraient être détruits ou dissimulés là où personne ne pourra jamais les trouver si c'est seulement possible. En voici quelque exemples parmi les centaines qui traînent sur terre.

LA BOITE DE CARCÈRE

D'ÉBÈNE ET DE SANTAL. La Boite de Carcère est un petit objet qui ne mesure pas plus de trois centimètres sans doute et tient dans la paume de la main, en bois d'ébène et de santal. Elle adopte la forme d'un octaèdre parfait qui s'ouvre en son milieu, mais jamais sans difficulté, comme s'il fallait pouvoir lui imposer sa volonté. Ce n'est donc jamais un acte anodin et machinal que de l'ouvrir et de la fermer.

LANCE DU GARDIEN (1 +demi-niveau). Le porteur ouvre la boite et en sort une lance de fantassin à la lame d'acier sombre qu'il peut manier jusqu'au prochain répit. La lame lui offre un bonus au jet de combat égal à 1 +demi-niveau et inflige 2d8+1d4+4 dégâts.

PRISON (1PA). Une créature qui entre en contact avec la boite ouverte (qu'on la touche au corps-à-corps ou qu'on lui lance l'artefact) est absorbée et emprisonnée. Une créature de la terre n'y survit pas ; une créature du Ganzer n'en peut sortir qu'à la condition unique que la boite pénètre elle-même dans le Ganzer ou que le porteur ne la libère volontairement. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.

LA DAGUE DE TUBAL-CAÏN

La voleuse d'âme. Cette dague de fer, sertie de filaments de bronze sur la garde et la poignée, est très ancienne. Dans la Bible, Tubal-Caïn est le premier forgeron de l'histoire, maître du fer et de l'airain, et il est certain que le modèle est particulièrement archaïque, mais toujours solide et sans aucune traces de corrosion. Lorsqu'il se bat avec la dague, le porteur entend le hurlement des âmes tuées par elle – et le plus répugnant, c'est qu'il en vient à en apprécier la musique et le rythme, qui le met comme en transe.

Comme le vent (Permanent). Le porteur porte une attaque au prix d'une manœuvre, infligeant 1d8+1d4+2 dégâts. Si l'attaque est un échec, le porteur ajoute 1d4 pour ajuster le coup.

Une âme de plus (1PA). Le porteur double les dégâts qu'il vient d'infliger avec la dague.

LE DIAMANT DE LA MAHARANI

Mille feux. Le diamant de la Maharani provient des mines de Golconde, aux Indes, et pèse plus d'une centaine de carats, avec des teintes bleutées qui semblent s'envoluter en son cœur.

Soumission (Permanent). Le possesseur du diamant (qu'il le porte ou non) abjure sa volonté et tombe sous l'influence de la Maharani.

Souhaits (1PA). Le diamant exhausse un vœu ou assouvit un désir, formulé ou non par le possesseur, même s'il faut user de contrainte, de violence ou de cruauté pour cela.

LE SCARABÉE D'HARKAMSOUS

UN BIJOU ÉGYPTIEN. Le Scarabée d'Harkamsous est un bijou de terre cuite recouvert de feuilles d'or, deux émeraudes pour les yeux. Il porte, en son revers, un cartouche avec le nom d'Harkamsous en hiéroglyphes. L'objet est toujours froid au toucher et malaisant, mais le porteur ne peut s'empêcher de jouer avec et de le garder en main.

PARLER AVEC LES MORTS. (1 +demi-niveau). Ton aventurier pose un nombre de questions à un défunt égal à 2 +niveau. Il faut qu'il puisse toucher son corps ou une partie de celui-ci (os, crâne, main momifiée, etc.) Le défunt répond du mieux qu'il le peut, en l'état de ses connaissances, et à condition qu'il n'ait pas de raisons de se montrer hostile. Dans le cas contraire, ton aventurier doit réussir un jet de Charisme pour chacune des questions.

APAISEMENT DE L'AU-DELÀ (1PA). Ton aventurier calme un spectre, un revenant ou un fantôme habité d'intentions malveillantes. Il est alors possible de dialoguer quelques instants (selon l'entente qui s'installe) et d'établir les raisons probables de la colère et de la violence qui habitent le fantôme.

LES LARMES DE SHANGRI-LA.

DEUX PENDANTS JUMEAUX. Les Larmes de Shangri-La sont deux petits cristaux montés en pendentifs et chacun d'entre eux va à un porteur différent. Partager cet artefact est un acte intime, entre gens de confiance, car chacun sait toujours où l'autre se trouve, ainsi que son état de santé et les conditions qui l'affectent.

PARTAGE (Permanent). Les deux porteurs mettent leurs points d'aventure en commun.

COMMUNICATION (1PA). L'un des porteurs envoie un court message télépathique à l'autre, en cinq mots ou moins, une image, une sensation, une émotion.

Bestiaire

Bêtes ailées de Yangarth

À l'appel de leur maître, des créatures à l›abominable tête féline, presque fendue en deux dans sa longitude, fondirent du ciel, osseuses et décharnées, leurs grandes ailes en cuir parcheminé claquant tels des tambours de guerre. Une effroyable odeur de charogne les précédait. Elles obéissaient, toute volonté abolie, au sorcier qui les avait invoquées. Leurs griffes humides de venins pernicieux, elles tombaient sur les compagnons quand Harriet épaula son Holland&Holland. La déflagration déchira le crépuscule et l'une des bêtes immondes sembla exploser en plein vol comme un pigeon d'argile. « Courez ! » Harriet vida son deuxième canon avec le même effet.

Bêtes ailées de Yangarth

Niv1 (5/8pv), **Def13** (cuir solide), **Vit6/12** (vol).

Attaques. Action – deux griffes (1d4+1/3) – la première attaque du tour est empoisonnée.

Étreinte. Condition – si les deux attaques de base de corps à corps de la bête ailée blessent la même cible, elle inflige automatiquement 1d6+2 dégâts supplémentaires de morsure.

Indomptable. Permanent – la bête ailée peut toujours effectuer un jet de sauvegarde même si elle est de plus bas niveau que son adversaire.

Poison. Condition – sur une attaque réussie de la bête ailée (blessure), la cible effectue un jet de sauvegarde (avec avantage) ou elle subit les effets d'un poison.

Vision dans les ténèbres. Permanent.

CLANDESTINS

Une femme apparut derrière le chêne millénaire qui marquait le centre de la petite forêt des Cotswolds. Elle n'avait rien de remarquable si ce n'était cette beauté indéniable, mystérieuse et ancienne qu'éclairait deux yeux d'un vert moiré. « Je vous attendais. Vous deviez nécessairement venir. Mais je vous en prie. Ne faites pas de mal à mon peuple. Aucun d'entre eux n'est responsable des malheurs qui affectent Cheltenham. » Emily et Emmet se regardèrent, un peu incertains. Ce n'était pas ce qu'ils attendaient de cette journée humide.

CLANDESTINS

Niv1 (5/8pv), **Def12** (vêtements lourds), **Vit6**.

Attaques. Action – arme (variable).

Bagarreur. Condition – une fois par tour, le clandestin inflige automatiquement 1d4 dégâts à un adversaire de son choix à portée, sans sauvegarde.

Glamour. Manœuvre – le clandestin possède des pouvoirs magiques limités et active l'un des effets suivants : il s'attire les bonnes grâce d'un interlocuteur ; il change son apparence grâce à de légères métamorphoses cosmétiques ; il prend la forme de son animal de cœur ; il devient invisible tant qu'il reste immobile et n'accomplit aucune action offensive ; il crée une petite illusion en vue, pour attirer l'attention ou dissimuler un élément du décor.

Polymorphie. Permanent – le clandestin prend l'apparence d'une créature de son choix, humanoïde ou animale, tant que sa masse globale n'augmente pas. Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique de la cible peut révéler sa véritable nature.

Vision dans le noir. Permanent.

HUMAINS

Le tracteur s'était placé en travers de la route et les profonds fossés qui bordaient cette dernière empêchaient toute tentative de contournement avec la Cadillac. De solides garçons de ferme, tous armés de pétoires, de vieux pistolets et de fusils de la guerre de sécession, semblaient attendre une excuse pour s'en servir. Des phares apparurent sur la route, en arrière, empêchant une retraite salvatrice. Emmet eu un sourire en tapotant le genou de sa femme. « Avec un peu de chance, nous allons enfin être présentés à celui qui tire les ficelles. Tes derringers sont bien cachés ? — Je te demande où tu as mis ton couteau, mon chéri ? »

HUMAINS

Niv1 (5/8pv), **DefX** (XX), **Vit6**.

Attaques. Action – arme (variable).

CADAVRES ANIMÉS

Dans la brume pellucide, sous les lueurs absentes d'un soleil pâle, Emily avait cru qu'il ne s'agissait que de quelques pêcheurs qui profitaient de l'heure pour s'en aller nettoyer leurs casiers. Elle s'en approchait pour leur poser quelques questions quand elle remarqua leur démarche saccadée et molle et qu'elle perçut les borborygmes et les flatuosités qui rythmaient leurs errances. Les pêcheurs, qui n'en étaient pas, avaient tourné leur attention vers elle et elle vit enfin leurs faces affreuses, flasques et gonflées, celles de noyés et de naufragés sortis des eaux pour marcher parmi les vivants, de corps animés par des envoûtements impies.

CADAVRES ANIMÉS

Niv2 (10/16pv), **Def14** (insensibilité), **Vit4**.

Attaques. Action – poing (1d8+2/6).

Sournoiserie/Bourrinage. Condition – si le cadavre animé obtient le minimum sur l'un de ses dés de dégâts, sa cible subit les effets d'un truc de combat.

Tactique de meute. Condition – lorsque 3 cadavres animés attaquent la même cible, l'un d'entre eux place ses dégâts automatiquement sans effectuer de jet de combat.

Vision dans le noir. Permanent.

SORCIERS

L'antre du sorcier ressemblait à ce qu'on pouvait en attendre, à demi-cabinet de curiosité meublé sans gout ni recherche, à demi-laboratoire ou atelier de bricoleur du dimanche, de grands diagrammes magiques, des glyphes, des alphabets imaginaires affichés sur les murs. Emily et Emmet aurait pu en rire s'ils n'avaient craint de vexer l'homme barbu qui se tenait devant eux, drapé dans une robe sombre brodée de symboles dorés. Rien de sérieux ne pourrait jamais sortir de là. Pourtant, c'était bien cet homme qui était parvenu à invoquer les monstres qui terrorisaient le comté et il semblait parfaitement digne et sévère, sans une trace d'humour dans les yeux.

SORCIERS

Niv2 (10/16pv), **Def13** (vêtements épais), **Vit6**.

Attaques. Action – arme (variable).

OOO **Interdiction.** Condition – trois fois entre deux repos, le sorcier fait relancer un jet de sauvegarde réussi à une cible en vue, de manière à tenter de forcer l'échec.

Sorcellerie. Permanent – le sorcier pratique la sorcellerie et connaît 1d4 +niveau pouvoirs à sélectionner dans les listes.

HABITANTS DE NETMOUN

C'étaient des humanoïdes massifs, écailleux et caligineux. Leurs yeux protubérants avaient cette profondeur béante des gouffres insondables qui s'est entourée d'un halo nitescent. La posture de leur corps rappelait, quant à elle, celle de ces squelettes de sauriens préhistoriques que l'on pouvait admirer au muséum d'histoire naturelle – des jambes arquées et puissantes, des bras courts, des griffes effrayantes – mais on ne pouvait leur enlever cette allure purement humaine qui ajoutait à l'horreur du moment. Tout contrefaits qu'ils paraissaient, ils n'étaient guère différents des passants qui arpentaient la 52ème Avenue à la sortie des théâtres. Un trait de froide humidité s'insinua entre les omoplates d'Emily et elle ne put réprimer un frémissement inquiet et dégoûté.

HABITANTS DE NETMOUN

Niv3 (15/24pv), **Def16** (écailles), **Vit6**.

Attaques. Action – deux griffes (1d10+2/7).

OOO **Dispersion de dégâts.** Condition – trois fois entre deux repos, l'habitant de Netmoun réduit de moitié les dégâts d'une attaque.

Indomptable. Permanent – l'habitant de Netmoun peut toujours effectuer un jet de sauvegarde même s'il est de plus bas niveau que son adversaire.

Pas de côté. Manœuvre – l'habitant de Netmoun se téléporte de sa vitesse.

Vision dans les ténèbres. Permanent.

HORREURS DES ABYSSES

La gueule de la créature était tout entière mangée par de longues excroissances rougeâtres et frémissantes, onze de chaque côté d'une mince bouche verticale flanquée de narines palpitantes. Derrière cette face affreuse et répugnante venait un corps massif, couvert de fourrure dure et épineuse, et encore six membres larges, puissants, terminés par des griffes qui semblaient capables d'ouvrir la terre en deux. La bête émit un sifflement qui était autant une alarme qu'une menace et se prépara à bondir sur les intrus.

HORREURS DES ABYSSES

Niv4 (20/32pv), **Def15** (fourrure épineuse), **Vit12**.

Attaques. Action – quatre griffes (1d6+1d8+2/9) et morsure (1d6+2d8+2/13).

Brutal. Permanent – l'horreur des Abysses inflige 1d8 dégâts supplémentaires (il en est tenu compte dans les dégâts des attaques).

Crachat de mucus. Manœuvre – une cible à 12 pas ou moins effectue un jet de sauvegarde ou elle est engluée par un mucus collant et désagréable (perte des manœuvres jusqu'à sauvegarde réussie, une par tour au prix d'une action).

Destruction. Condition – l'horreur des Abysses détruit une arme non-magique, une armure ou une pièce d'équipement de son choix. La cible effectue un jet de sauvegarde si elle est de niveau égal ou supérieur.

Piétinement. Manœuvre – l'horreur des Abysses inflige automatiquement 1d4 dégâts à chaque adversaire au corps à corps.

Ténèbres. Manœuvre – l'horreur des Abysses étend une zone de ténèbres à 6 pas autour d'elle. La zone suit, ou non, ses déplacements.

Vision dans les ténèbres. Permanent.

VERS DE YEMETH

Le ver géant émergea de la cave par un soupirail cassé. Son corps était bien plus épais que l'ouverture, et de beaucoup, mais il ne parut pas s'en apercevoir et s'écoula au dehors sans effort, avec une souplesse et une rapidité qui déjà inquiétait Emmet. Pêcheur passionné, ce n'était pas un ver, fut-il de cette taille, qui pouvait l'impressionner ou le dégoûter. Mais quand la créature ouvrit la large gueule qui fendait une tête sans yeux, Emmet ravala sa salive. Quatre rangs de petites dents aiguisées ornaient la bouche du ver et, en arrière, on percevait une seconde mâchoire comme celle des murènes.

VERS DE YEMETH

Niv4 (40/52pv), **Def16** (anneaux de chitine), **Vit9**.

Attaques. Action – morsure (1d6+1d8+2/9).

Harceleur. Tactique – le ver bénéficie de deux manœuvres chaque tour. Au prix d'une manœuvre, il inflige un truc de combat à l'un de ses adversaires.

Queue. Manœuvre – le ver donne un coup de queue pour 1d12+2 dégâts.

Robuste. Permanent – le ver possède 5 points de vie supplémentaires par niveau. Lorsqu'il prend un second souffle, le bonus s'ajoute à la récupération.

Vision dans les ténèbres. Permanent.

ARTHROMINIENS DE NAR-TEMOUN

On eut dit l'un de ces aimables chimpanzés que l'on admire au cirque, facétieux, tout en longs membres souples et en dents riantes, mais il était plus gros qu'un gorille et paraissait bien plus dangereux. Son dos s'ornait d'épaisses plaques de chitine hérissées de redoutables épines. Ses articulations ne semblaient pas contraintes par la conformation anatomique des mammifères et autorisaient les mouvements les plus aberrants qui se puissent voir. Sa figure elle-même n'était pas si riante, à moins que l'on ne considère les rictus maniaques qu'elle présentait comme un exemple de l'humour du Ganzer. Emily n'en était pas si sûre et, certainement, n'eut plus le cœur à rire quand elle aperçut le corps, ou ce qu'il en restait, horriblement écartelé, du Professeur Sampson.

ARTHROMINIENS DE NAR-TEMOUN

Niv4 (20/32pv), **Def15** (vivacité surnaturelle), **Vit6**.

Attaques. Action – deux griffes (1d12+2/8) et morsure (1d6+1d8+2/9).

Furie. Condition – si l'arthrominien perd la moitié ou plus de ses points de vie, il bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et +1d8 aux dégâts jusqu'au prochain répit.

Piétinement. Manœuvre – l'arthrominien inflige automatiquement 1d4 dégâts à chaque adversaire au corps à corps.

Vision dans les ténèbres. Permanent.

CHOSES SOMBRES

La grande salle de bal, désormais vide, les lumières éteintes, attendrait bien le lendemain pour le coup de balais, mais Emily était restée en arrière, dissimulée derrière les tables de service. Tout d'abord, il n'y eut rien. Puis l'air scintilla près des hautes fenêtres qui donnaient sur les jardins, tout à côté de l'immense miroir qui semblait doubler la taille du salon déjà confortable. L'instant d'après, trois formes capées se dessinèrent, encore immatérielle sous les rayons de la lune. Emily arrêta de respirer et se fit aussi petite que possible. Les choses se séparèrent et entreprirent de sonder chacun des vases qui accueillaient encore de somptueux bouquets. Que cherchaient-elles ?

CHOSES SOMBRES

Niv5 (25/40pv), **Def14** (Capes épaisses), **Vit6**.

Attaques. Action – poignard (1d8+2/6).

Attaque rapide. Manœuvre – la chose porte un coup de poignard.

Célérité. Permanent – la chose effectue deux manœuvres par tour au lieu d'une seule.

Immatériel. Condition – si le résultat au dé du jet de combat contre une créature immatérielle est un nombre impair, l'attaque est automatiquement un échec.

Malédiction. Manœuvre – la chose inflige un désavantage à tous les jets d'une caractéristique particulière, de mouvement, de combat ou de sauvegarde jusqu'au prochain repos. Chaque cible ne peut être maudite qu'une fois entre deux repos.

Vision dans les ténèbres. Permanent.

RHINOGASTES

Sur les rives du lac, devant le manoir du Baron Glenwillis, étaient venus s'échouer de grands sacs gris, des enveloppes soyeuses emplies sans doute de boue et de vase. Emmet s'apprêtait à descendre sur les berges pour les examiner de plus près quand Emily posa sa main sur son avant-bras pour arrêter son mouvement. L'un des sacs, en effet, déployait, très lentement, de longs tentacules épais et solides, vrillés tels des glycines qui, encore humides, se veloutaient au soleil. Le spectacle était fascinant, comme un ballet au Bolchoï, quand les danseuses, tombées au sol après une volte, se déplient doucement au son de l'orchestre. Pas question toutefois de rester jusqu'à l'entracte pour applaudir. Emily se secoua difficilement, courut à l'arrière du pick-up, écarta la bâche et s'installa derrière la mitrailleuse Vickers.

RHINOGASTES

Niv5 (25/8pv), **Def16** (peau caoutchouteuse), **Vit9**.

Attaques. Action – quatre tentacules (4d4+2/10).

Détection des pensées. Permanent – le rhinogaste détecte toutes les créatures conscientes et pensantes à 10 pas par niveau.

Vision dans les ténèbres. Permanent.

GRANDES BÊTES DES ORÉES

À l'orée du bois se dressait un cerf majestueux et puissant, mais son cou et sa tête, ses ramures magnifiques, avaient été remplacés par une sorte de colonne de chair à vif, massive et nerveuse, qui s'élevait à deux ou trois mètres au-dessus du garrot, ondulant dans la brise, mais surtout prête à fouetter et écraser les malheureux qui s'en trouveraient à portée. Combien de ces créatures avaient-elles été invoquées pour garder le domaine contre les intrus ? Frank stoppa la voiture dans le chemin de terre et se tourna vers le couple installé à l'arrière : « Puis-je suggérer que nous fassions un détour ? »

GRANDES BÊTES DES ORÉES

Niv6 (30/48pv), **Def17** (vivacité surnaturelle), **Vit12**.

Attaques. Action – coup (3d6+4/13).

Infection. Condition – la grande bête inflige, à chaque fois qu'elle porte une attaque, 1d2 dégâts aggravés par dé de dégâts (blessures et contusions).

OOO **Violent.** Condition – trois fois entre deux répits, la grande bête double les dégâts d'une attaque.

Vision dans les ténèbres. Permanent.

PHYSALOÏDES VOLANTES

La créature flottait dans l'air algide du petit matin. Frank jeta immédiatement la cigarette qu'il venait d'allumer pour se réchauffer et se tint raide et coi à côté du bouleau qui l'abritait. C'était une méduse physalide, indifférente et mortelle, un affreux prédateur dont on ne savait s'il possédait une quelconque intelligence ou s'il s'infiltrait seulement sur terre pour se nourrir et semer le malheur. Son chapeau mélanastre était contourné, raide ici, flasque là, ses bords ourlés tels une dentelle ancienne. Huit groupes de trois rubans gracieux s'étendaient sous elle, à la fois les jouets de la brise mais aussi capable de l'utiliser pour se diriger, telles des voiles amphigouriques. Elle passa et disparut bientôt au-dessus du bois. Elle avait pris la direction du hameau de Bonnybridge.

PHYSALOÏDES VOLANTES

Niv6 (30/8pv), **Def20** (légèreté insensible), **Vit0/24** (vol).

Attaques. Action – 1d4 filaments (2d8+4/12 + paralysie).

Paralysie. Condition – sur une attaque réussie de la physaloïde (blessure), la cible effectue un jet de sauvegarde ou elle est paralysée jusqu'au prochain répit. Elle est incapable d'agir, de parler ou de se déplacer, mais elle reste consciente de son environnement.

Perception des vibrations. Permanent – la physaloïde perçoit les vibrations dans son environnement jusqu'à 5 pas par niveau, dans toutes les dimensions et tous les milieux.

CHASSERESSES HORRIFIANTES

C'était une libellule, dont le corps avait trois mètres de long et les ailes l'envergure et la hauteur d'un biplan. Sept yeux facettés ornaient son front, tesselles d'azur insérées entre les plaques de chitines iridescentes. Son bourdonnement gracieux n'était audible que de sa proie et semblait s'accorder au rythme de ses battements de cœur. C'était l'annonce d'une mort imminente, douloureuse et cruelle, un châtiment voulu par la conscience rancunière et haineuse qui avait invoqué la chasseuse pour traquer le coupable de crimes inintelligibles. Emmet maintenait son rythme de course sans se soucier de la monstruosité qui le pourchassait. Au moment qu'il avait estimé, la tour du manoir explosa. La créature hésita, son vol incertain, puis se volatilisa comme si elle n'avait jamais seulement existé. Son maître invocateur venait de mourir, un cas de déléature forcée.

CHASSERESSES HORRIFIANTES

NIV7 (35/56pv), **DEF20** (rapidité), **VIT6/12** (vol).

ATTAQUES. Action – dard (5d4+4/14).

OOO **DISPERSION DE DÉGÂTS.** Condition – trois fois entre deux repos, la chasseresse réduit de moitié les dégâts d'une attaque.

TOUCHER MORTEL. Condition – une cible, touchée par une attaque qui présente un résultat pair sur le d20, doit réussir un jet de sauvegarde ou elle est instantanément réduite à 0 point de vie par le poison magique de la chasseresse.

VISION DANS LES TÉNÈBRES. Permanent.

REJETONS DES MARAIS

L'odeur était fétide, celle de marais où les déjections les plus affreuses cuisaient en un bouillon inquiétant. Il fallait pourtant avancer au milieu des eaux sombres d'où émergeaient des tiges brûlées, des herbes tavelées, des arbustes nus et tourmentés. La soupe nauséabonde fut agitée de remous. Des bulles en crevèrent la surface, puis une créature en émergea qui était l'eau elle-même et rien de plus. Quatre longues excroissances agitées et frémissantes en désignaient la tête et l'origine et elles menaçaient la vie même des quatre compagnons qui s'étaient immobilisés, paralysés un instant par l'effroi. Le major décrocha une grenade de son baudrier et la lança aux pieds du monstre. Tandis qu'elle disparaissait dans les profondeurs pour éclater, le Major se recroquevilla sur lui-même et hurla « Fire in the hole ! » Chacun l'imita.

REJETONS DES MARAIS

NIV8 (40/8pv), **DEF18** (corps liquide), **VIT6/12** (nage).

ATTAQUES. Action – deux coups (2d10+4/14) ou crachat (1d10+2d6/11).

AURA ÉLÉMENTAIRE. Condition – tout adversaire à 4 pas ou moins du rejeton au début de son tour subit 1d4 dégâts acide par niveau de celui-ci.

VISION DANS LES TÉNÈBRES. Permanent.

BABAÏTES, LES SEIGNEURS DU GANZER

Emily sentait la présence juste derrière le reflet sombre et troublé du miroir. C'était une puissance, une énergie, qui se faisait encore sentir de ce côté du voile. C'était Enggotogh, le danseur écarlate, le maître des domaines d'Anmunalka et Emily, ce soir, ne le craignait pas. La magie n'était pas assez puissante pour que la monstruosité puisse manifester l'un de ses avatars sur la terre. La jeune femme tremblait toutefois et sentait ses nerfs prêts à lâcher. Les larmes coulaient sur ses joues pâles sans qu'elle n'y puisse rien. La présence irradiait d'une telle malignité qu'elle ne permettait qu'une émotion, qu'une réaction : un désespoir insondable et terrifiant qui ne pourrait disparaître qu'en s'abandonnant tout entier, l'âme et le corps, à une servitude abjecte et éternelle. Emily n'allait pas renoncer aussi aisément. Calmement, elle leva la lourde masse qu'elle tenait en main.

AVATARS INCARNÉS DES SEIGNEURS DU GANZER

Niv9 (45/72pv), **Def20** (présence affreuse), **Vit12/6** (vol).

Attaques. Action – deux griffes (1d10+1d12+4/13) et attaque mentale (4d6/12).

Immunités vitales. Permanent – l'avatar est immunisée contre les effets des poisons, des maladies, de la faim, de la soif et/ou des conditions climatiques extrêmes.

Majesté. Permanent - chaque adversaire souhaitant initier un combat contre l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde.

Sorcellerie. Permanent – l'avatar pratique la sorcellerie et connaît 1d4+niveau pouvoirs à sélectionner dans les listes.

Vision dans les ténèbres. Permanent.

AGANSHAOH, LE GARDIEN DU NÉANT

Immatériel. Condition – si le résultat au dé du jet de combat contre Aganshaoh est un nombre impair, l'attaque est automatiquement un échec.

ENGGOTOGH, LE DANSEUR ÉCARLATE

Action rapide. Manœuvre – Enggotogh effectue une action de son choix au prix d'une manœuvre.

F'DAH, LE MAÎTRE DES VÈNERIES

Furie. Condition – si F'dah perd la moitié ou plus de ses points de vie, il bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et +1d8 aux dégâts jusqu'au prochain répit.

NEFERZU, L'IMPÉRATRICE VAGABONDE

Porteur de maladie. Permanent – à la fin d'un combat contre Neferzu, ou même d'une simple rencontre, chaque adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas tomber malade – avec un désavantage s'il est tombé à 0 points de vie.

QUOTLOTH, LA REINE DES DOULEURS

Toucher mortel. Condition – une cible, touchée par une attaque qui présente un résultat pair sur le d20, doit réussir un jet de sauvegarde ou elle est instantanément réduite à 0 point de vie, sous le coup de douleur indicibles.

SETINEKHTEP, L'ANCIEN

Empathie. Permanent – Setinekhtep connaît et comprend les désirs et les motivations des créatures qu'il peut observer quelques instants.

SHUNTELH, LE PRINCE DES FLÉAUX

Infection. Condition – Shuntelh inflige, à chaque fois qu'il porte une attaque, 1d4 dégâts aggravés (blessure et contusion).

T'SAMAS, L'ENFLAMMÉ

OOO **Souffle.** Manœuvre – trois fois entre deux repos, T'samas inflige 1d8 dégâts de feu par niveau à toutes les créatures présentes dans une zone de 9 pas de côté, avec un jet de sauvegarde pour demi-dégâts.

YUKTULAK, LE ROI SANS COURONNE

Cavalier. Tactique – Yuktulak est monté sur une Horreur des Abysses qu'elle contrôle et utilise la vitesse de celle-ci pour se déplacer. S'il se déplace de plus de la moitié de cette vitesse, il inflige 1d8 dégâts supplémentaires au corps-à-corps. Chaque tour, l'horreur inflige 1d4 dégâts automatiques à chaque cible au corps à corps.

ZIIBQU'RATH, LE HÉRAUT DU CRÉPUSCULE

Désespoir. Tactique – au prix d'une manœuvre, Ziibqu'rath inflige 1d8 +niveau dégâts magiques à un adversaire en vue. La cible effectue un jet de sauvegarde pour ignorer les dégâts.

LA MAHARANI

La femme qui traversait le pont de la Concorde sourit en contemplant l'obélisque dressé sur la place devant elle. Elle se rappelait l'arrivée du monument à Paris en 1833 et son érection trois ans plus tard. Et avant cela, elle se rappelait la magnificence de Louxor et les siècles qu'elle avait passé à Thèbes quand les loups et les ours seuls visitaient les berges de la Seine. En vérité, elle avait tant de souvenirs et presque tous heureux sur cette terre toujours étonnante et renouvelée. C'était un bienfait que les mortels vivent aussi peu longtemps. Rien ne restait jamais comme il l'était, tout était nouveauté.

LA MAHARANI

Niv12 (60/96pv), **DefX** (25), **Vit6**.

Attaques. Action – trois attaques d'arts martiaux (1d8+1d4+3/9)

OOO **Dispersion de dégâts.** Condition – trois fois entre deux repos, la Maharani réduit de moitié les dégâts d'une attaque.

Empathie. Permanent – la Maharani connaît et comprend les désirs et les motivations de ses interlocuteurs si elle a pu échanger quelques mots avec eux.

Fatalité. Faiblesse – la Maharani ne peut être tuée que d'une manière spécifique et unique, définie par sa nature. Toutefois, l'usage de cette méthode assure une mort instantanée et surtout définitive. Sinon, elle est seulement bannie dans le Ganzer pour quelques semaines, quelques mois ou quelques années selon les circonstances.

Immortalité. Permanent – la Maharani ne subit pas le passage du temps et vit éternellement.

Immunités vitales. Permanent – la Maharani est immunisée contre les effets des poisons, des maladies, de la faim, de la soif et/ou des conditions climatiques extrêmes.

Majesté. Permanent - chaque adversaire souhaitant initier un combat contre la Maharani doit réussir un jet de sauvegarde.

Solide. Permanent – la Maharani ignore les dégâts des contusions.

Sorcellerie. Permanent – la Maharani pratique la sorcellerie et connaît 1d4 +niveau pouvoirs à sélectionner dans les listes.

Télépathie. Permanent – la Maharani communique par télépathie avec toutes les créatures en vue, sans restriction de langage.

Tueuse. Tactique – la Maharani bénéficie d'un bonus de 1d4 à tous ses jets de combat. Quand elle touche et que le résultat du d20 est un nombre pair, la créature double les dégâts.

Vision dans les ténèbres. Permanent.