



**PROJECT:
ERIS**

CHAPITRE I



Par Alexandre "Sephirel" Gruat

Chapitre 1: Evil

Où les personnages découvrent le bonheur de la vie de famille, s'improvisent éducateurs pour enfants et affrontent des morts-vivants.

Après des introductions facilitées pour les personnages, ce scénario est nettement plus complexe. Il mettra les joueurs face à un vrai défi car l'enquête est assez longue, aussi n'hésitez pas à leur donner des pistes si jamais ils s'égarent, et à ne pas rajouter de complications autres. La deuxième partie du scénario est très axée exploration, avec une inspiration de survival horror.

Ce scénario est encore une fois détaché de l'histoire principale de la chronique, et se suffit à lui seul. Il a pour but de proposer un challenge aux joueurs, et ne contient que quelques pistes qui seront amenées à servir plus tard.

ACTE I: LET'S GET THE PARTY STARTED

Nathan n'arrive pas à se remettre de la mort de son frère, et il cherche des coupables et des noms. Néanmoins, sa quête est relativement infructueuse pour le moment. De plus en plus, il sollicite les conseils de son masque, et c'est ainsi qu'il obtient un indice précieux: quel que chose de terrible aura lieu bientôt, au manoir de Norman Valgriff. Scarlett possède quelques informations sur le personnage: il s'agit d'un comte, héritier d'une grande famille noble, devenu diplomate et que l'on soupçonne d'avoir trempé dans diverses affaires on ne peut plus crapuleuses. Néanmoins, Valgriff est un homme puissant, influent, et s'il a la réputation d'être un tyran égoïste, il n'en est pas moins toujours très entouré. Il a d'ailleurs décidé d'offrir, ce qui est assez rare chez lui, un spectacle à ses amis et associés, et a organisé une grande réception chez lui. Il cherche néanmoins toujours son spectacle principal, et les PJs peuvent tenter de lui en proposer un, mais les critères du comte sont clairs: il doit s'agir d'un spectacle violent, choquant et capable de mettre mal à l'aise l'assemblée. S'ils ne proposent rien, Nathan portera la candidature d'Eirika à son insu.

La réception se tient dans l'immense manoir familial des Valgriff, une demeure gothique terrible et majestueuse. Des tapisseries, statues et tableaux représentent partout, de manière plutôt subtile et allégorique, la présence de la mort. Pas de mauvais goût clinquant, mais une aura glaciale qui semble rappeler l'air d'un tombeau. Avec des barreaux aux fenêtres, le manoir rend subtilement mal à l'aise. Le parc lui-même, très ordonné, possède le calme glacial et silencieux d'une forêt en hiver, parcouru par une légère brume.

C'est là qu'est installée une scène, au milieu d'une clairière humide, afin de donner le spectacle convenu, avec les PJs si ceux-ci participent. Les personnages pourront ici faire la connaissance des nombreux invités, qui comptent parmi les plus hauts dignitaires du pays et des ambassadeurs étrangers. Même Siegfried Reinhardt est présent. Beaucoup ne sont venus que parce que l'invitation du puissant et richissime comte Valgriff ne se refuse pas, certains le

détestant même quasi ouvertement. Parmi les invités de marque, on notera des personnages importants pour la suite du scénario :

- Siegfried Reinhardt ;
- Salomon Dasser, un chercheur, érudit éminent et directeur du pensionnat où se trouve le fils de Valgriff;
- Albert Andreus, conseiller politique et militaire influent, ancien général de l'armée. Il est tout aussi redoutable que vieillissant ;
- Ethan Dawnhive, relation de longue date de ce brave Valgriff (toujours dans les mauvais coups, celui-là);
- Herbert Darrick, propriétaire d'une chaîne de centres commerciaux portant son nom.

Avant le début du spectacle, Valgriff adresse un court discours à l'Assemblée :

« Chers amis (marque une pause). Chers ennemis (un rire gêné parcourt l'assemblée),

Vous ne pouvez sans doute pas imaginer mon contentement de vous voir tous ici réunis ce soir. Ce m'est un plaisir à nul autre pareil que de pouvoir accueillir des artistes de renom, car je crois sincèrement que ce sont eux qui ont à nous adresser les messages les plus importants. Grâce à mes protégés, le spectacle que vous allez découvrir est le juste témoin de mon estime. Aussi aimerais-je le dédicacer : À Monsieur Reinhardt, avec tous mes respects distingués. À ma chère et tendre Cassie, qui a si longtemps retenu mon cœur, tandis que je tenais le sien. À mes amis de toujours, pour n'avoir jamais oublié notre serment. À Monsieur mon frère, pour l'intérêt si constant qu'il témoigne à mes affaires. À mon personnel, pour le respect qu'ils me témoignent toujours spontanément. À la noble assemblée que je n'ai pu citer individuellement, pour leurs manières si courtoises. À mon fils Ivan, pour être au moins le porteur de mes principes et de mon éducation ».

Chacun leur tour, lorsqu'ils sont appelés, les individus cités se décomposent à vue d'œil. Puis s'ensuit la représentation, morbide ou sinistre. Une fois la pièce terminée, Valgriff invite ceux qui le veulent à dormir au manoir. Une partie des convives, outrés par la représentation, s'en va, mais plus d'une cinquantaine de personnes restent, la plupart à contrecœur, mais il est tard et les rues sont peu sûres. Si un PJ est avec le fils de Valgriff, Ivan, à ce moment, il pourra entendre l'enfant demander à son oncle Gillen de rester pour la nuit, afin de jouer avec lui le lendemain. Le grand bonhomme, un peu surpris, finit par accepter de bon cœur.

La nuit du crime

Cette nuit-là, vers 5H du matin, un bruit sourd vient cogner contre les vitres dans le couloir de la chambre des PJs (tzzzzing !) : ils pourront alors voir le corps sans vie de Valgriff, pendu à une gargouille saillante de la façade. La maison ne tardera pas à être en émoi.

Les premières constatations de l'enquête permettent d'établir une hypothèse. Celle du suicide est rapidement écartée, le comte ayant une blessure sérieuse à la tête, il a dû perdre connaissance avant qu'on le pendre. Quelqu'un a accroché la corde à la gargouille (quelqu'un d'attentif aurait pu le remarquer la veille), puis a soulevé et jeté le comte par-dessus le balcon de sa chambre, à l'étage du dessus : celui-ci, en percutant à plusieurs reprises le mur du dessous, a le corps couvert de blessures. Le bureau a été mis sans dessus dessous, plusieurs caches secrètes ayant été ouvertes.

Potentiellement, il y a autant de coupables possibles que de convives, soit une quarantaine, plus les vingt domestiques tous présents au moment du meurtre. Chacun aurait eu d'excellentes raisons de tuer le comte, les uns parce qu'il était hautain, méprisant et que ses méthodes ont poussé de nombreuses personnes à la dépression ou au suicide. Les autres parce qu'il était violent et cruel. Cependant, le temps qui s'est écoulé entre le crime et sa découverte a été trop court pour que le meurtrier puisse aller loin : c'est donc un de ceux qui avaient leur chambre près de celle du comte, réduisant la liste des suspects :

Ivan dont la chambre est au bout du couloir qui mène à celle de son père. A 12 ans, c'est un garçon renfermé et cynique, il fait souvent des bêtises que son père punit sévèrement. Il est très ami avec les domestiques, notamment Marius. Néanmoins, la force physique nécessaire pour déplacer son grand gaillard de père et pour l'assommer avec une statuette est bien au-dessus de la force d'un enfant de cet âge, d'autant qu'il n'est ni très grand ni très large. Il semble toujours profondément affecté par le décès de sa jeune sœur, Rosemary, décédée de maladie il y a 6 mois. Tous deux avaient été adoptés par le comte il y a de cela six ans.

Cassie est la femme de Valgriff. Elle l'a quitté pour vivre ailleurs depuis des années, et tout le monde connaît son histoire. Elle a fréquemment fait des crises de dépression à cause de son enfermement entre les murs sordides du manoir, et ne s'est jamais vraiment remise de la pression psychologique que Valgriff faisait peser sur ses épaules. De taille et corpulence moyenne, même un peu maigre, il est peu probable qu'elle ait pu pousser le comte.

Gillen est le frère cadet du comte. Plus effacé que son frère aîné, plus timoré et plus lâche, il s'est contenté de le suivre dans ses entreprises et d'être son second dévoué. Il ne pleure pas la

mort du comte, car celui-ci était aussi froid et insensible avec lui qu'il l'était avec n'importe quel étranger. Tous ceux qui travaillaient avec lui savaient que Gillen était souvent la victime d'humiliations de la part de son frère. Mieux encore, Gillen est l'héritier, après son frère, de la fortune familiale et du titre de comte, ainsi que l'amant dévoué de Cassie. Par défaut, si les PJs ne progressent pas dans l'enquête, qu'ils se verront confier rapidement, il sera emprisonné, perdant les droits sur la fortune au profit d'Ivan (et non au profit de Cassie, à cause du testament secret de Valgriff, ce qui fera enrager celle-ci). Gillen est bien assez fort pour avoir commis le meurtre, et il dormait dans sa chambre réservée au manoir, située juste à côté de celle de son frère.

Les trois amis les plus proches de Valgriff (tous approchent la soixantaine, comme lui) dormaient au même étage que les PJs, et auraient pu commettre le crime avec une astuce quelconque (qui n'existe pas) : Salomon Dasser est le directeur de la pension d'Ivan, il s'occupe de jeunes difficiles ou orphelins dans un décor luxueux. C'est aussi un grand nom dans le commerce d'objets d'arts. C'est un homme raffiné, apprécié, quoique paraissant toujours un peu suffisant et sec. Darrick est un chef d'entreprise oisif et épris de luxe, qui possède de nombreuses boutiques de par le monde. Il est actuellement rentier et se sert de son argent pour obtenir ce qu'il veut. Andreus est un homme aigri, miné par le temps et la solitude. Aucun d'entre eux ne semble sincèrement malheureux de la mort du comte, mais aucun indice ne permet de les croire responsables.

Les PJs sont eux aussi sur la liste des suspects, mais très rapidement, vu leur faible mobile par rapport au reste des convives, ils sont écartés de la liste et peuvent récupérer l'enquête, étant les premiers sur les lieux.

Marius n'est pas sur la liste des suspects, mais c'est un personnage clé : majordome de la maison depuis toujours, approchant les 80 ans, c'est un homme doté d'une classe irréprochable, calme et posé. Il est le seul « survivant » de la vague qui a fait changer tous les domestiques il y a 6 mois. C'est le grand ami d'Ivan, et fera quelque chose pour se « trahir » si on l'accuse sérieusement. En plus de sa fonction de majordome, il fait partie de Renaissance, et plus encore, il espionnait son maître (qui avait une confiance absolue en lui) pour le compte de Reinhardt et en connaissait les agissements, ce qui l'avait poussé à dépasser sa loyauté à Valgriff. Il enrageait en silence de l'inactivité des autorités. Lui seul sait que des documents ont disparu du bureau de son maître, et que c'étaient ceux qui traitaient de magie noire, ce que pourront savoir les PJs en la jouant fine avec lui.

Note à l'égard de Scarlett: Ethan Dawnhive poussera Scarlett à s'occuper de l'enquête et lui offrira même l'usage d'un puissant objet si elle détruit "ce qui a été volé autrefois et qui est un véritable danger pour tous". Sa récompense sera le Livre des Damnés, un objet accueillant l'âme des sorciers de la famille Dawnhive depuis des générations et qu'Ethan est incapable d'ouvrir. Bien entendu, il exige des preuves de la destruction du rituel avant d'offrir ce puissant outil à sa nièce.

Parallèlement, Renaissance la pousse à agir également, par le biais de messages et d'agents intermédiaires. Si elle demande plus d'informations, elle apprendra que l'on soupçonnait fortement Valgriff d'appartenir à la secte Obscurantis, un regroupement de sorciers douteux dont les pratiques de sorcellerie sont connues. Et Renaissance souhaiterait plus que tout s'emparer des secrets occultes de cette secte, aussi demande-t-elle à Scarlett de les lui transmettre si elle découvrait quelque rituel intéressant.

Note à l'égard de Joana: A partir de ce premier chapitre, il arrivera environ une fois par mois à Joana de disparaître pendant une journée. Non pas que ce soit une nouveauté pour elle, mais elle est capable de l'expliquer de manière tout à fait cohérente, en expliquant qu'elle était malade, ou partie faire tel ou tel truc. En pratique, rien de tout cela n'est jamais vrai après vérification, mais Joana en est persuadée. Seul un moment soutenu peut permettre de le remarquer, car cela arrive lorsque c'est possible pendant ses jours de repos, aussi ces disparitions peuvent-elles passer inaperçues très longtemps.

Le Retour du tueur

Quelques semaines après la mort de Valgriff, une rumeur commence à circuler dans les rues de Lucèn. On parle de deux meurtres horribles, où les victimes auraient été mutilées vivantes puis exécutées avec barbarie. Bientôt, chaque semaine voit un nouveau crime se perpétrer, et la rumeur enfle. Elle deviendra, par la suite, une sorte de psychose collective, et seuls les plus hardis osent sortir la nuit : les victimes sont de tous types : des hommes, des femmes, un enfant, des vieillards, mais toujours la nuit. Les habitants de la ville se rappellent sans difficulté les meurtres commis par le Tueur de la Miséricorde qui faisait lui aussi subir d'atroces tortures à ses victimes avant de les tuer. Cependant, Mathias est particulièrement bien placé pour enquêter sur le sujet.

Outre le fait que le docteur James est sensé être mort exposé dans un accident de voiture, avec quelques renseignements, quelques autres détails clochent avec cette hypothèse : les victimes sont effectivement torturées de manière atroce avant leur mort, et toujours de manière nouvelle. Mais les tortures sont plus barbares et plus expéditives que ce que le tueur faisait toujours. De plus, il n'attaquait pas les enfants, et il manque toujours des organes aux victimes actuelles, ceux gorgés de sang de préférence (foie, cœur) ce qui est un point très différent des crimes d'autrefois. Le meurtrier a essayé de camoufler ça maladroitement en remplaçant les organes par ceux d'animaux, mais cette méthode ridicule n'a eu aucun effet sur l'enquête. Ceux qui traitent l'affaire se demandent à quel point ils n'ont pas affaire à un émule du Tueur, ou même à plusieurs. La question étant de savoir : pourquoi si tard, et quel est leur but ? Le Tueur de la Miséricorde était un chirurgien hors pair, doté d'une imagination impressionnante malgré sa perversité. Les derniers meurtres ne se rapprochent que grossièrement de ce modèle, comme une copie mal dégrossie.

Une nuit, Eirika sera attaqué par un homme qui souhaite la torturer. Cet homme disposera (Malchance oblige) d'une chance assez incroyable dans son entreprise, bien que les PJs devraient finir par le contrer. Ce n'est pas un habitué des techniques de combats, mais il utilise des poisons et des drogues rapides très dangereuses pour neutraliser sa victime.

Les rumeurs se font de plus en plus pressantes à mesure que les crimes sont commis : on retrouve des victimes écartelées, éventrées, tailladées. En tout, plus d'une vingtaine de personnes font rapidement partie des victimes. Un enquêteur avisé pourra obtenir assez rapidement les certitudes suivantes :

- les victimes n'ont aucun lien entre elles, même après une recherche approfondie. Le tueur semble opérer au hasard ;
- On distingue plusieurs grandes « familles » de crime : les gens qui sont tués net avec une grande brutalité (décapitation), ceux qui au contraire sont massacrés méthodiquement avec lenteur, par sadisme pur (écartèlement), ceux qui sont drogués et endormis avant d'être tués puis découpés. Tout ceci ne procède d'aucune logique facile à appréhender, c'est pourquoi il sera possible de déduire l'existence de plusieurs tueurs ;
- Dans chaque crime, il manque des organes et le volume de sang est parfois anormal. En réalité, les tueurs versent du sang animal après avoir récolté celui de leurs victimes. Cette collecte de sang peut être un premier point important dans l'enquête.

Entretien avec un vampire

D'une manière ou d'une autre, ne serait-ce qu'avec la tentative d'assassinat sur Eirika, les personnages devraient parvenir à mettre la main sur un des assassins qui trainent dans les rues. Ceux-ci préfèrent mourir que de se faire prendre, mais il peut arriver qu'ils le soient. Ils préfèrent généralement se taire sur leurs motivations, et tiennent des propos à première vue incohérent, mais vous pouvez déjà donner des indices sur leur nature de spectre (cf. plus loin). Rapidement néanmoins, ils semblent être en manque de quelque chose, et souffrir d'une maladie aussi inconnue qu'incompréhensible: ils paraissent vieillir prématurément et se racornissent avant de mourir. Ils sont incapables de demander ce dont ils ont besoin, mais tentent de boire leur propre sang.

Ces hommes et femmes sont durs à identifier, mais ils finiront par être trouvés dans les fichiers de la police comme des gens internés il y a des années dans un asile des environs, qui a fermé suite à des plaintes du voisinage. Du moins, c'est ce que l'on a dit. En réalité, le personnel a été changé et envoyé vers un autre centre de santé, mais l'asile lui-même continue de fonctionner. Ses fenêtres sont fermées, son extérieur décrépi, mais entre les murs hermétiques de la maison, des hommes et femmes continuent de travailler en secret. Si le peuple venait à le savoir, il y aurait un scandale. Les responsables jugent quant à eux que délocaliser l'asile était une mauvaise chose pour les aliénés. Cette information est bien cachée et personne ne veut la donner aux personnages, sauf s'ils font usage de toute leur force de persuasion pour obtenir une visite.

Dans l'asile, situé à des kilomètres de Lucèn, près d'une forêt (bien entendu), les membres de l'équipe ne sont pas très coopératifs. Seul un détenu qui se fait appeler Le Prince, un ancien assassin ayant massacré quatre jeunes femmes, est disposé à leur parler. En quartier de haute sécurité, surveillé autant que possible par le personnel soignant, deux membres des services spéciaux sont affectés en permanence à la surveillance du bâtiment, ainsi que plusieurs gardes. Le système de sécurité de l'asile est renforcé, il bénéficie du dernier appareillage

technologique, ainsi que d'une entrée secrète et d'une insonorisation parfaite, afin d'éviter de dévoiler son existence à l'extérieur.

Les PJs peuvent donc espérer interroger ce seul témoin. De fait, le Prince, de son vrai nom Juden Tamal, est un homme d'une quarantaine d'années, doté d'une forte personnalité et d'une brillante intelligence. Il reste encore un mystère pour la plupart de ses thérapeutes. Il ne se repent absolument pas de ses crimes et garde en tête l'idée que le monde serait bien meilleur si la peur le dirigeait. Il rêve d'un idéal qu'il défend avec des arguments quasiment censés, et c'est ce qui fait que la plupart du personnel l'évite. Les crimes commis actuellement, il ne les revendique pas et les juge indignes de lui. Mais il n'est pas pour autant près à coincer le meurtrier, il s'amuse beaucoup de là où il est, et n'accepte d'accorder ses indices qu'au compte-gouttes, comme un jeu sinistre dont il maintiendrait les ficelles, en faisant savoir qu'il sait quelque chose, mais sans en dire davantage. Se sentir ce pouvoir à l'intérieur de sa prison semble lui plaire. C'est un homme doté d'une aura dangereuse, et il exerce un pouvoir de fascination certain à la fois sur ses codétenus et sur le personnel soignant. Peu de gens s'opposent à lui, mais il n'envisage pas de sortir. Il s'amuse de là où il est.

Petit à petit, il met néanmoins les enquêteurs sur la piste de ce qui ne fonctionne pas dans les environs, et les laisse tirer leurs déductions : si ce sont des incapables, qu'ils échouent. Il attire l'attention sur le fait que l'asile et surtout ses codétenus pourraient bien avoir quelque chose à voir avec les meurtres, et aussi sur le rôle imprécis du directeur de l'établissement, qui est aussi le directeur du pensionnat qui se situe juste à côté, pour des raisons de facilité d'administration. La pension est également un lieu étrange : à la fois centre de redressement et école, il s'agit d'un lieu où les enfants de nobles vont afin d'être éduqués. Néanmoins, la pratique est courante. Ainsi que sur les éventuelles passions morbides de ce dernier, et le fait que l'asile ne peut être visité en entier. De même, certains prisonniers disparaissent, pour être placés en quartier d'isolement. Mais... il n'y a pas de quartier d'isolement. Ils semblent avoir disparu tout simplement (les gens, pas les quartiers).

Note : Tout pouvoir suscitant des flashes ou des apparitions montrera qu'elles sont bien plus fréquentes près de l'asile et du pensionnat. Un esprit semble de plus en plus clairement appeler au secours.

ACTE II: JOYEUX MEURTRES EN FAMILLE

En-dehors des assassinats peu ragoûtants dans les rues de la ville, deux autres crimes défraient la chronique :

Nuit du 22 au 23 octobre : Herbert Darrick est assassiné ainsi que toute sa famille et ses domestiques. Ils sont tués à l'arme blanche avec une sauvagerie hallucinante, et le marchand est étranglé jusqu'à ce que ses os soient réduits en poussière. Sa maison, déjà décorée avec mauvais goût comme un lieu de luxure sanglant, est saccagée, comme si le ou les meurtriers avaient cherché quelque chose dans tous les lieux où l'homme aurait pu le cacher. La plus grande énigme reste de savoir comment l'assassin est rentré dans la maison, fortement cadenassée. Une prostituée que Darrick avait payée a déclaré avoir entendu la porte s'ouvrir, des gens discuter en

riant avec une personne qu'ils connaissaient bien, pendant que le vieil obsédé faisait ce qu'il avait à faire. Lorsqu'elle est partie, la maison était en état, et ce n'est qu'en marchant vers le portail qu'elle a entendu Darrick crier. Elle a cru que c'était pour l'argent dont elle l'avait secrètement délesté, et a fui en courant (bien sûr, ceci est une information difficile à obtenir). En y repensant, c'était plus un cri d'effroi qu'un cri de colère. Seule la fille du marchand, Raphaëlla, 14 ans, a survécu, puisqu'elle était à la pension dans le même temps.

Nuit du 7 au 8 novembre : Même topo. Le général Andreus, qui vivait seul avec quelques personnes chargées de surveiller sa santé, est assassiné et sa demeure saccagée selon le même schéma. Sa demeure est sans dessus dessous. La nuit de sa mort, il semblait apparemment s'être remis à peindre, ce qui était son passe-temps favori autrefois, interrompu lors de la rixe avec son fils. Il est mort éviscéré comme par les griffes d'un ours ou d'une bête de ce genre. En gros, à la main. Les coups portés sont nombreux, comme si le vieillard avait suscité la colère de son agresseur. Son fils, Maro, 17 ans, n'était pas là non plus, il dormait à la pension depuis qu'il s'était fâché violemment avec son père au sujet de la dureté de son éducation. Son fils cadet Jan dormait aussi à la pension.

Les deux crimes se ressemblent étrangement. La psychose va atteindre son paroxysme dès lors que les gens sauront que le(s) tueur(s) agit(ssent) aussi dans les maisons les mieux protégées. La confusion dans les différentes affaires, alimentée par les agitateurs publics et les journaux, va grandissante, et la pression sociale et institutionnelle sur les agents du B.A.S va croissante.

L'histoire : Faisons le point avant toute chose. Que s'est-il passé ? Tout commence lorsque Valgriff et ses trois compères deviennent membres de l'organisation secrète Obscurantis. Ambitieux, mégalomanes et malsains à la base, ils cherchent à vaincre la mort mais n'en sont pas pour autant de brillants chercheurs. Ils sont à l'époque des rivaux du docteur James, mais leurs recherches à eux n'aboutissent pas. Ils passent un pacte unique en son genre: celui qui parviendra à tromper la mort aura droit de vie et de mort sur les autres. Tous les quatre finissent par voler à Obscurantis le rituel permettant de créer des Spectres, des morts-vivants ranimés par l'énergie spirituelle, mais faute de moyens, ne peuvent utiliser ce pouvoir. Ils sont pourchassés quelques années par l'organisation avant de se faire oublier. Ethan Dawnhive saisit d'ailleurs l'occasion pour tenter de récupérer le rituel (cf. supra).

Valgriff n'oublie néanmoins pas son projet, et finit par faire fortune. Lorsqu'il parvient à avoir les fonds nécessaires, rien ne lui importe plus que de parvenir à réaliser son rituel impie. Une nuit, il « opère » en secret Ivan et Rosemary, ses enfants adoptifs. Mais le rituel est un échec : Ivan n'a rien, et Rose meurt, sans grande conséquence pour le comte. Celui-ci est tout simplement déçu. Mais Dasser remarque rapidement que, incroyablement, le rituel a fonctionné sur Ivan. Il convainc alors Ivan de se venger de son père, et de lui ramener le rituel. Grâce à sa force surnaturelle, Ivan réalise le meurtre sans éveiller les soupçons, et Dasser commence ses expériences sur la mort auprès des prisonniers de l'asile, à l'insu de son « complice ». Rapidement, le rituel et la survie des spectres demande du sang, il permet alors la sortie de certains prisonniers, fascinés par le Tueur de la Miséricorde, qui lui ramènent le sang nécessaire tout en attirant un peu plus l'attention sur le tueur en série bien connu. Mais le rituel est incomplet, car les spectres ne sont pas stables. Il en manque une partie selon lui, que Dasser espère obtenir chez ses anciens compères. Il transforme alors Raphaëlla et Maro pour qu'ils assassinent leurs pères respectifs et rapportent la fin du rituel.

Dès lors qu'ils découvrent l'existence de l'asile, et qu'ils savent que Dasser en est le propriétaire, les PJs sont une entrave à ses recherches déments. De plus en plus déséquilibré, il les invite au nom du Tueur de la Miséricorde à venir à l'asile. Il relâche alors ses spectres, anciens pensionnaires de l'asile devenus des machines à tuer. Mais évidemment, ils échappent alors à son contrôle. Les deux gardes d'élite sont rapidement tués, et ils se mettent à rôder ça et là en attendant le sang puissant de mystique promis par Dasser.

L'exploration de la pension arrivera sans doute tôt ou tard. C'est un endroit dangereux, rempli d'une puissance mystique absolument hors norme, due aux actions terribles qui y ont eu lieu et à la puissance du rituel de Dasser. La réalité y vacille légèrement, à tel point que les visions sont fréquentes. La Difficulté des tests de Psychologie spécialité Calme est indiquée pour chaque apparition que vous jugerez bon de mettre en scène.

Zone I : La pension

Bâtiment austère à l'extérieur, la pension dirigée par Salomon Dasser est une partie de l'ancien centre d'entraînement militaire. Racheté 10 ans plus tôt, il a tout d'abord servi de demeure à son propriétaire, alors qu'il dirigeait l'asile situé à côté. Lorsque l'établissement a été « déplacé », Salomon a dû se trouver une couverture, et il a alors ouvert le pensionnat que chacun connaît. Il a mis en place un corps professoral presque militaire, ce qui a beaucoup plus à la haute société des alentours, ses meilleurs amis les premiers. Il a rapidement eu une dizaine d'élèves, et a accepté de prendre en charge les orphelins difficiles de Lucèn. Désormais, une cinquantaine d'élèves, dix professeurs présents à temps plus ou moins complet, et une dizaine de domestiques se partagent l'immense bâtisse.

Le Hall :

Bienvenue dans la pension. Le Hall est une pièce de grande taille, comportant à son entrée un petit vestibule. Au moment de l'arrivée des PJs, la pièce est éclairée par des lustres en forme d'ange. Deux grands escaliers aux rampes en forme de serpent partent vers l'étage supérieur. L'ensemble a un aspect assez labyrinthique, mais tout est décoré avec goût. Les tableaux sont dignes de grands maîtres, les commodes et autres meubles sont magnifiquement laqués. Les dalles de marbres au sol reflètent les peintures du plafond. Plusieurs grandes vitres ont les volets encore ouverts, permettant d'observer les arbres bouger sous le vent. D'autres formes peuvent aussi se glisser dans les ombres sous l'oeil d'un personnage attentif.

Evènement (Apparition, Difficulté 15) : Une trace rouge sur une dalle. Une goutte de sang. Une vision, à travers ce plancher, d'un des deux lustres qui pleure des larmes de sang. L'impression effrayante qu'il va tomber sur les PJs.

Fouille : La pièce contient plusieurs armoires, ainsi que le bureau de la secrétaire. Les personnages pourront y trouver de nombreuses listes et de nombreux papiers administratifs, mais aucun d'entre eux ne contient d'informations réellement exploitables. La femme de ménage a cependant oublié un exemplaire de son Passe, qui ouvre l'accès à certaines salles. Le bureau est en désordre, comme si on avait quitté le lieu précipitamment. Quelques cartouches de 9mm se retrouvent dans le tiroir, mais aucune arme. Tout le reste n'est que matériel de bureau. Une hache de bûcheron traîne devant la porte, elle semble en mauvais état.

Le Salon :

La plus vaste pièce du complexe, elle a été apparemment conçue pour l'entraînement militaire. Chaque porte est lourdement protégée, et elle dispose d'un vaste espace, et se trouve à ciel ouvert sur le balcon au premier étage. Mais désormais, une grande table occupe le milieu de la salle, encore recouverte de plusieurs livres d'études et de bouquets de fleurs fraîches. Une cheminée trône au fond, un feu encore allumé à l'intérieur dégage une chaleur apaisante. Néanmoins, la salle n'a pas de fenêtres hormis une immense baie vitrée dans son plafond, qui semble pouvoir se refermer sur une commande, ce qui rend l'endroit oppressant, d'autant plus de nuit où l'éclairage est suffisamment mauvais pour laisser de nombreux recoins d'ombre.

Fouille : Le levier permettant de refermer la baie vitrée, intégré à une statue de cavalier au regard sinistre, à l'entrée du hall. Le mécanisme produit un grincement abominable pendant le temps de la fermeture.

Salle de cours (petits) :

Porte en acier verrouillée. Passe I ou Larcin spécialité Sécurité Difficulté 30. Cette salle est celle où les plus jeunes enfants viennent étudier. Elle comporte beaucoup d'étagères, d'armoires contenant des dessins, des livres pour enfants, mais aussi des livres d'histoire sur l'art de la guerre, et les fenêtres sont fermées par des grilles d'acier. Les affaires des enfants sont encore là.

Evènement (apparition, Difficulté 22) : Des rires d'enfant, puis des cris de terreur. Des phrases sadiques prononcées par des voix innocentes, qui tonnent dans l'esprit d'un ou plusieurs PJs. Alors que la vision s'amplifie, le personnage en tournant son regard aperçoit, dans des flashes successifs, la forme d'un enfant poursuivi par un plus grand que lui qui porte un long couteau. Le couteau qui vole et une gerbe de sang. Jet d'attaque à +15 contre l'Esquive du personnage, pour éviter un coup de couteau volant infligeant 10 points de dégâts alors que le personnage est persuadé d'avoir été blessé. Le couteau explose la fenêtre, mais reste invisible aux yeux des autres PJs, et ne sera jamais retrouvé.

Fouille : En fouillant dans les papiers de la classe, les personnages trouveront une série de dessins (Investigation spécialité Recherche, Difficulté 18) intitulés « Dessins pour Rose ». La plupart des dessins représentent une petite fille dans un lit ou avec des médicaments. Les enfants représentent leur idée et leur peur de la maladie. Psychologie spécialité Empathie Difficulté 20 en cas d'examen attentif : un dessin signé Romuald représente un squelette sur la robe de Rose. Un petit mot est joint : « en espérant que tu guériras vite », signé par une quinzaine d'enfants.

Salle de cours (moyens) :

Porte en acier verrouillée. Passe I ou Larcin spécialité Sécurité Difficulté 30. Il s'agit d'une salle destinée à l'étude des enfants entre 10 et 14 ans. Cette pièce comporte des dessins anatomiques, des livres de science, du matériel de géométrie, des ordinateurs de bonne qualité et de petites étagères comprenant quelques livres d'exercice. L'ensemble révèle des dessins de dissection assez sinistres et suggestifs. Le travail dans les autres matières semble également studieux, mais rien d'alarmant. Ici, les PJs trouveront sans difficulté les cahiers d'Ivan. Dans son cahier de textes, rien de bien original, mais il tient des petits mémos de ce qu'il lui reste à faire. La phrase suivante donne une indication pour découvrir le journal de sa sœur dans l'horloge :

«Trouver le journal intime de Rose: elle m'a dit en riant que je saurais tout sur elle tout quand l'heure serait venue. Elle avait l'air d'avoir fait une blague, puisqu'elle en rigolait. Je n'ai pas compris, mais ça viendra. Patience...»

Un dessin humoristique d'un petit garçon poursuivant une petite fille finit cette note.

Salle de cours (grands) :

Porte en acier verrouillée. Passe I ou Larcin spécialité Sécurité Difficulté 30. La salle de cours des plus grands. Constituée d'un laboratoire bien achalandé et de livres concernant toutes sortes de sciences, cette salle austère n'a aucune décoration fantaisiste.

Fouille : Des traces de sang ont été camouflées à la va-vite par le déplacement de plusieurs pupitres (Difficulté 20). Le sang est encore frais apparemment. Des objets en verre cassés ont été jetés à la poubelle, certains portent encore des traces de sang (Difficulté 15, Investigation spécialité Perception Difficulté 22).

Bibliothèque :

Porte en acier verrouillée. Passe I ou Larcin spécialité Sécurité Difficulté 30. La salle est une bibliothèque comprenant de magnifiques ouvrages antiques, des chefs-d'œuvre littéraires de toutes les époques et un grand nombre de manuels. Elle comporte également de nombreux tableaux de grande valeur aux connotations légèrement morbides (Intelligence Difficulté 15), ainsi qu'une horloge en bois massif qui semble ne plus indiquer l'heure. L'ensemble de la pièce est richement décoré, mais très mal éclairé, donnant l'impression d'îlots de lumière au milieu des étagères.

Fouille : L'horloge abrite le Carnet de Rose (cf. document annexe). Le conte pour enfants « L'homme sans paupières » est rangé dans un compartiment qui cache un petit bouton très difficilement visible à l'œil nu, ouvrant le passage vers les souterrains (Difficulté 25).

Réfectoire :

Une grande pièce possédant plusieurs longues tables en bois. Les élèves mangent les uns en face des autres, une table plus petite semble réservée aux professeurs. De grandes statues de marbre surveillent la salle avec des armes disproportionnées et un regard légèrement malsain. Des têtes d'animaux empaillés sont suspendues tout au long de la salle. Au fond de la pièce, un feu de cheminée s'éteint.

Rencontre : Les PJs pourront ici faire la connaissance de Maro, qui tâchera de les « prévenir » qu'il y a des enfants qui se sont enfuis et qu'il n'a pas le courage d'aller les chercher seuls dehors, un fou les a menacé de son couteau. C'est un adolescent sec et nerveux, paraissant étrange dès le premier coup d'œil. C'est un des spectres alpha.

Cuisine :

Les cuisines sont propres et bien tenues, possédant un mobilier de grande qualité. Un homme est encore présent, faisant cuire quelque chose au feu de bois. Seules quelques bougies éclairent la pièce.

Rencontre : L'homme est passablement givré, il est nu sous son tablier, et pointe les PJs avec un couteau en les menaçant de les tuer. Il prétend avoir déjà suffisamment tué et se sait expert. Le combat avec le fou tournera court, celui-ci mourrant en quelques coups. Ce qu'il cuisinait reste un mystère.

Apparition : La chute de plusieurs objets (couverts, aliments) qui dessinent de façon très explicite une flèche au sol. Celle-ci indique la direction de la Bibliothèque.

Dortoirs :

Les dortoirs ne sont éclairés que par la lune qui filtre à travers les fenêtres et les rideaux. Une trentaine de lits sont disposés dans la pièce, où les portraits de grands hommes trônent tout au long des murs. Les lits sont vides.

Rencontre : les PJs pourront voir un seul lit occupé, par une forme humaine qui se cache sous les draps, plutôt bien camouflée. Il s'agit de Raphaëlla, 14 ans, une rousse échevelée qui semble très inquiète de la présence du fou, prenant l'air le plus innocent qu'elle peut. Elle cherche à savoir si les PJs ont trouvé d'autres enfants, et veut à tout prix partir à leur recherche. Elle cherchera, une fois les PJs identifiés, à leur échapper. A ce moment, il deviendra impossible de retrouver la hache de l'entrée. Et de savoir quand Raphaëlla va frapper.

Fouille : Plusieurs traces de sang sur les lits, et même ce qui semble être des bouts de chair. Raphaëlla prétendra qu'il s'agit d'une attaque, mais qu'elle n'est venue se cacher ici qu'après.

Salle de bains :

Une salle de bains ordinaire, de grande taille, avec une grande baignoire et un bain. La pièce comprend un jeu impressionnant de miroirs.

Apparition (Difficulté 25): Les PJs en se regardant dans les miroirs commencent à se voir pâles et malades, et petit à petit leur apparence est proche de la décomposition. Dans les miroirs, une petite fille extrêmement pâle leur apparaît quand l'image s'éteint, elle se dirige vers la porte et passe à travers.

Exposition :

La salle d'exposition est en réalité la plus grande part de l'étage. Elle contient des statues, des masques, des armes, et nombre d'objets de valeur enfermés dans des vitrines. Toutes sont protégées par une alarme spécifique de bonne qualité mais leur ouverture ne pose pas de grosse difficulté à un personnage entraîné comme Joana.

Apparition (Difficulté 24) : Une reproduction d'un corps momifié trône dans la vitrine du centre. Lors de cette apparition, un PJ au choix verra ce visage s'animer et dévoiler des crocs redoutables, frappant sur la vitre pour tenter de venir le dévorer.

Trésor : De nombreux objets de valeurs peuvent être soustraits ici, justifiant l'augmentation de l'Atout Ressources du personnage s'il parvient à les écouler.

Appartements privés :

Porte en acier verrouillée. Passe I ou Larcin spécialité Sécurité Difficulté 30. Les appartements de Dasser sont richement décorés. Cheminée personnelle, bibliothèque, bureau ancien, sièges et fauteuils en cuir, un grand lit à baldaquin dans l'autre pièce qui lui sert de chambre. Une pièce magnifique mais très peu accueillante.

Rencontre : Ivan attend le directeur ici pour lui demander de lui expliquer la situation. Trop désespéré pour croire que son libérateur est un monstre, et trop intelligent pour ne pas y penser, Ivan risque d'être surpris par les PJs. Il feindra alors également avoir peur, et acceptera de les accompagner pour en savoir davantage. Néanmoins, remettre en cause Dasser risque de l'énervé vite. Il est le plus réussi des spectres.

Fouille : Un document bien caché indique que Dasser avait participé au vol du rituel (Difficulté 25, cf. Annexe). Il s'agit d'un ordre de comparution d'Obscurantis, mais il est accompagné d'une note où il est écrit à la main par Dasser que le rituel n'a pas fonctionné comme prévu, et qu'il semble donc qu'il est incomplet. Que ce sont sans doute les autres membres du quatuor qui ont le reste du rituel. Le reste du dossier comprend des notes

médicales et mystiques sur le besoin de sang. Ainsi que des remarques mégalomanes de Dasser sur son profond génie. Egalement, les PJs pourront retrouver une abondante correspondance avec des membres de l'organisation Obscurantis, des informations sur la rivalité avec le docteur James et une bague dans un coffre à bijoux, placée dans un double fond (Difficulté 22): elle porte le symbole d'un ouroboros, et est le symbole apparent d'Obscurantis.

Réduit et grenier :

Ces deux salles communicantes sont un empilage d'objets hétéroclites et d'animaux empaillés. Le grenier est simplement éclairé par la lune filtrant à travers une fenêtre du toit, et le réduit est plongé dans le noir total. Néanmoins, pas de risque d'agression ici. Mais le faire croire est toujours bénéfique.

Rencontre : Romuald, un enfant de 10 ans qui n'a pas suivi les autres et s'est caché ici. Il est véritablement terrorisé et traumatisé, et prend les PJs pour des spectres. Il répète qu'il voit « des mauvais fantômes, des gens qui ont souffert » et un « gentil fantôme qui veut qu'on les aide ». Il répète le nom de Rose.

Zone II : Extérieur

Cour :

La cour intérieure du domaine est en réalité extrêmement vaste, comprenant des haies et carrés « verts », de nombreux grands arbres et bordant les bois alentour. Sous la pénombre, seuls les lumières filtrant du pensionnat sont visibles, de temps à autre une ombre passe devant. Les PJs sont sous la menace imminente d'une attaque, et la cour est le terrain de jeu des spectres, qui attendent patiemment leur heure. Faire monter la tension.

A tous moments, les spectres que sont devenus les détenus de l'asile peuvent intervenir, de même que Raphaëlla ou Maro, totalement dévoués à leur créateur. Seul Ivan garde son libre-arbitre et est prêt à suivre et aider les personnages.

Cabane et jeux :

A une centaine de mètres de la pension, presque au pied de l'asile, s'étend une petite zone de toboggans et de jeux pour enfants, comme des balançoires, plongée dans la pénombre. L'ensemble, tout d'abord vide, peut connaître quelques « évolutions » : les jeux bougent tous seuls, des corbeaux font leur apparition. La zone est infestée d'esprits vengeurs des enfants victimes des actions de Dasser ou de ses spectres. Les PJs pourraient ainsi se retrouver cernés par des loups et corbeaux, simples animaux possédés par les esprits redoutables.

Abri :

Un abri de jardin d'une quinzaine de mètres carrés, assez reculé de la bâtisse principale aux abords des bois. Il est visiblement fermé de l'intérieur. En réalité, il abrite, outre les outils de jardin classiques, plusieurs enfants terrorisés, à vrai dire une grande partie des enfants de la pension, qui sont prêts à se défendre au cas où on viendrait les attaquer. Les enfants peuvent

témoigner du fait que le directeur leur a demandé d'aller se coucher ou de rester dans leurs salles jusqu'à ce qu'il les rappelle, mais ils ont entendu des cris dehors. Raphaëlla et Maro sont revenus rapidement, mais ayant apparemment perdu la tête, ils ont tenté de les massacrer. Les enfants se sont enfuis et cachés ici, mais les gens dehors les cherchent et ont eu plusieurs d'entre eux. Le directeur est quant à lui introuvable.

Zone III : L'asile

Explorer l'asile est l'autre solution disponible si les personnages ne parviennent pas à trouver le passage caché dans la bibliothèque, pour atteindre le complexe de Dasser. Néanmoins, les couloirs de l'asile sont emplis des corps des gardiens, de ceux qui sont armés et cloîtrés dans une salle, fous de terreur, et des prisonniers qui tentent d'assouvir leur soif de sang. Quelques rencontres dans ces couloirs peuvent avoir lieu, et il s'agit d'une solution dangereuse.

Les personnages pourront y trouver une comptabilité précise des incroyables quantités de sang stockées et employées ici, mais les stocks eux-mêmes ont été ouverts et éventrés.

Zone IV : Complexe

Le complexe est la salle de rituel de Dasser. En réalité, il s'agit d'une multitude de souterrains extrêmement emmêlés, aboutissant à une grande salle centrale, ancien lieu de réserve militaire. Celle-ci, entourée d'un balcon et plongée dans la pénombre, ne comporte comme seul éclairage que des runes malsaines et des mots impies écrits avec du sang. L'ensemble est le lieu de rituel de transformation des spectres, une ode à la folie la plus pure : un matériel d'hôpital lacéré et sale se retrouve dans toute la pièce, et de nombreuses cages visiblement destinées à enfermer des humains sont suspendues dans les airs, autour de petits autels comportant des éléments d'incantation. Une grande cheminée fait brûler les cadavres des rituels ratés. N'ayant pas de fenêtres, ou d'issue, l'ensemble des souterrains est nappé dans cette brume ignoble.

Apparition (Difficulté 25) : Des corps humains de tous âges qui appellent au secours depuis les cages.

Rencontre : Des spectres rôdent dans les couloirs, et Dasser lui-même s'est réfugié ici. Devenu de plus en plus dingue et dépravé, il tente en ce moment même de ramener à la vie plusieurs cadavres. Il est persuadé de pouvoir les relever et ressusciter sur sa propre volonté, mais il ne s'agit que de simples zombies peu réussis. Dasser a réellement perdu la tête, l'idée que son plan n'allait pas tarder à être découvert ne lui a pas traversé l'esprit. Selon lui, il maîtrise la vie et la mort, et rien ne peut venir le contrer. Sa mégalomanie atteint des sommets, et les spectres qui l'accompagnent et qui sont les seuls à lui obéir pleinement sont Maro et Raphaëlla, si les personnages ne s'en sont pas débarrassés avant. Bien sûr, lui préférera s'enfuir que mourir. Mais l'appel du sang des personnages, dotés de pouvoirs mystiques, est fort pour les spectres, qui ne cesseront pas le combat avant leur destruction.

Ivan sera peut-être avec les PJ's en revoyant Dasser. Si les indices concluent à la monstruosité de l'homme et si les conclusions des PJ's sont convaincantes, il tentera de mourir en emportant Dasser avec lui. Sinon, il tentera de l'aider à fuir, trop aveuglé pour prendre en compte une évidence. La meilleure fin consisterait à ce qu'Ivan ne se tue pas en même temps que

Dasser, mais il souhaite réellement mourir, et il y aura fort à faire pour les PJs pour lui redonner goût à la vie.

Trésor : Au terme de cette terrible affaire, les personnages pourront retrouver le rituel qui a fait tant de mal, et qui permet de transformer les corps en spectres. Son principe est particulièrement redoutable: il permet de ramener les morts à la vie en leur infusant une âme démoniaque mineure dans le corps. Néanmoins, les changements physiques et mentaux sont irréversibles, et le caractère de la personne ramenée à la vie est définitivement altéré.

A ce moment, Scarlett devra faire un choix, car ses supérieurs de Renaissance lui demandent de transmettre tout secret occulte découvert pendant l'enquête. C'est à elle de choisir si elle détruit le rituel en l'estimant trop dangereux (et elle doit alors falsifier son rapport à ses supérieurs) ou si elle fait confiance à Renaissance, auquel cas elle devra justifier la disparition du rituel aux yeux des autres personnages et de son oncle.

Valeur d'expérience: Environ 12 points, incluant les points de fin de chapitre. Ce Chapitre est relativement long, son intrigue complexe et les personnages devraient faire de multiples expériences enrichissantes (souvenez-vous, ce qui ne me tue pas...), aussi peuvent-ils gagner un bon nombre de points d'expérience.

Couverture: *Ouroboros* par ELJIII

<http://eljiii.deviantart.com/>

Annexe I: Profils

Spectre

Créée par le rituel de Dasser volé à Valgriff, cette chose est issue d'un corps humain mort ranimé par l'énergie spirituelle d'une âme de démon mineur. Il était autrefois un détenu de l'asile, mais a perdu le peu de santé mentale qui lui restait.

Les spectres sont des créatures ressemblant énormément à l'humain qu'elles étaient de leur vivant. Mais l'énergie qui leur est donnée par l'âme de démon rend leur caractère violent, instable et imprévisible. Leurs capacités physiques se développent, et l'entretien de leur corps mort leur demande de grandes quantités de sang frais. C'est pourquoi la plupart développent de véritables talents de prédateur.

- **Compétences principales:** Athlétisme +11, Expression (subterfuge) +11, Furtivité (Discrétion) +13, Investigation (perception) +10, Persuasion (intimidation) +12.
- **Attaques:** Couteau +13, dégâts D4+9, Allonge 1.
- **Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 15, Initiative +2.
- **Défenses:** Esquive 20, Endurance 26, Sang-froid 15, Résolution 22, Parade 23, Réduction des dégâts 5.
- **Spécial :** Puissance physique surdéveloppée (les spectres possèdent une Force hors norme dépassant largement les limites de leur Force d'Ame), Résistance (les spectres sont capables d'encaisser des blessures redoutables, et possèdent une Réduction des dégâts de 5).
- **Force d'âme:** 2

Maro et Raphaëlla

Créés par le rituel de Valgriff également, ces spectres sont les plus puissants qu'ait créé Dasser à partir de celui-ci.

S'ils sont les plus forts des créations de Dasser, ils sont aussi instables que les autres, et leur nature est violente à l'extrême. Leur force physique est incroyable et ils partagent une même envie de destruction, tout en camouflant leur vraie nature sous des aspects fragiles particulièrement trompeurs. Ce ne sont pas des adolescents pour rien après tout. Néanmoins, rien ne peut plus rattraper leur folie furieuse, et ils ne sont que les pantins de Dasser.

- **Compétences principales:** Athlétisme +31, Expression (subterfuge) +24, Furtivité (Discrétion) +23, Investigation (perception) +15, Persuasion (intimidation) +24.
- **Attaques:** Arme à deux mains +24, dégâts 2D6+10, Allonge 2 (Raphaëlla). Poignard +24/+24, dégâts D4+6/D4+3, Allonge 1 (Maro)
- **Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 18, Initiative +5.
- **Défenses:** Esquive 28, Endurance 30, Sang-froid 20, Résolution 27, Parade 34, Réduction des dégâts 5.
- **Spécial :** Puissance physique surdéveloppée (les spectres possèdent une Force hors norme dépassant largement les limites de leur Force d'Ame), Résistance (les

spectres sont capables d'encaisser des blessures redoutables, et possèdent une Réduction des dégâts de 5).

Posture connue (Raphaëlla): Attaque en puissance (Danse macabre);

Prouesses connues (Raphaëlla): Frappe destructrice (Danse macabre), Attaque en rotation (Danse macabre), Botte secrète (Danse macabre).

Posture connue (Maro): Posture d'assassin (Chasseur obscur);

Prouesses connues (Raphaëlla): Assaut surprise (Chasseur obscur), Frappe handicapante (Chasseur obscur), Frappe chirurgicale (Chasseur obscur).

- **Force d'âme:** 4

Ivan

Ivan est la quintessence du rituel servant à créer les spectres. Son père adoptif était le plus talentueux sorcier dans son cercle "d'amis", et disposait de secrets qui lui ont permis d'utiliser au mieux le rituel volé pour ranimer son fils.

Ivan est le plus stable psychologiquement parmi les spectres, et le seul à conserver son libre-arbitre. Il est néanmoins dépendant d'injections de sang extérieur pour survivre, et peut succomber parfois à des accès de violence imprévisibles.

- **Compétences principales:** Athlétisme +31, Expression (subterfuge) +24, Furtivité (Discrétion) +23, Investigation (perception) +20, Persuasion (intimidation) +24.
- **Attaques:** Mains nues +26/+26, dégâts D6+9/D6+4, Allonge 2.
- **Valeurs de combat:** Souffle 30, Santé 15, Vitesse 20, Initiative +5.
- **Défenses:** Esquive 30, Endurance 30, Sang-froid 25, Résolution 22, Parade -, Réduction des dégâts 5.
- **Spécial :** Puissance physique surdéveloppée (les spectres possèdent une Force hors norme dépassant largement les limites de leur Force d'Ame), Résistance (les spectres sont capables d'encaisser des blessures redoutables, et possèdent une Réduction des dégâts de 5).
Posture connue : Posture d'assassin (Chasseur obscur), Traqueur silencieux (Chasseur obscur);
Prouesses connues : Frappe acrobatique (Vif argent), Suspension du temps (Vif argent), Charge inertielle (Vif argent).
- **Force d'âme:** 5