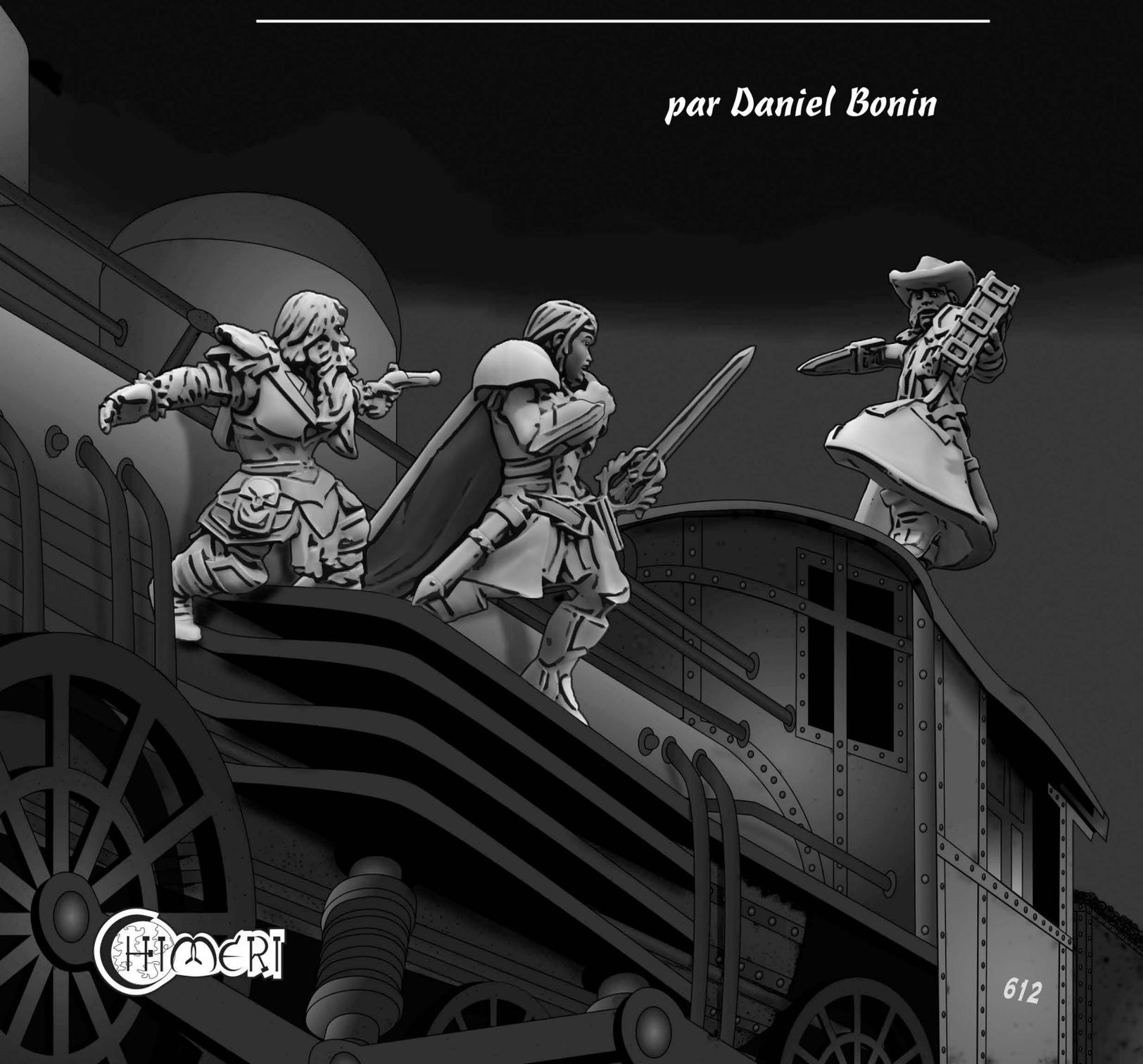




Les Terres d'Amarande

Feu les Moteurs

par Daniel Bonin



612

Crochets d'Attelage
Hauteur : 1

Sol
Hauteur : 0

Crochets d'Attelage
Hauteur : 1

Plancher
de Voiture
Hauteur :

Plancher
de Voiture
Hauteur : 2

Fenêtre
Hauteur : 6

Bancs
Hauteur : 3

Toit
de Voiture
Hauteur : 6

Bancs
Hauteur : 3

Fenêtre
Hauteur : 6

Plancher
de Voiture
Hauteur : 2

Plancher
de Voiture
Hauteur : 2

Crochets d'Attelage
Hauteur : 1

PORTE
FENÊTRE
MUR

Crochets d'Attelage
Hauteur : 1

Feu les Moteurs

Feu les Moteurs est une courte aventure d'introduction, d'environ 4 heures, au monde des *Terres d'Amarande*. Elle met en scènes des héros d'une guilde d'aventuriers établie depuis longtemps qui tentent de décourager une guilde de nobles rivale. Si vous désirez jouer cette aventure avec vos amis, étudiez ce module avec attention avant de commencer. Il contient les éléments de l'aventure, mais laisse aussi place à certaines improvisations. Vous pouvez copier les personnages et les Classes inclus ici ainsi que les cartes imprimées afin de les utiliser au moment approprié. Le jeu de rôle des *Terres d'Amarande* présente deux différences majeures avec des produits similaires sur le marché :

1-*Le système de progression, nommé Mentions, récompense immédiatement les actions et les décisions prises au cours de la partie.*

2-*Les combats tactiques simulent un environnement plus proche des jeux vidéos que de la réalité. Si vous connaissez bien les jeux de stratégies de combat ou les jeux de rôles, il va vous être facile de vous y retrouver.*

Comment utiliser ce livre

Vous pourrez remarquer qu'il y a des cartes incluses avec ce livre. Elles vous seront utiles plus tard, lors des batailles prévues par le scénario. Au besoin, vous pouvez aussi créer vos propres champs de bataille à l'aide de papier quadrillé. Le livre est séparé en quatre parties : les règlements, les personnages, les classes et enfin le scénario. Tous peuvent consulter les règlements et les classes, vous devriez aussi faire des photocopies de ce que vous comptez utiliser durant la partie. Le scénario est réservé au maître de jeu (appelé **Maestro** dans *Terres d'Amarande*), il devra bien sûr se familiariser avec les deux autres sections afin de guider ses joueurs. La dernière partie contient des pistes d'aventures supplémentaires, permettant au scénario de durer plus longtemps au cas où l'aventure semblerait un peu courte.

Mentions

Chaque décision que les joueurs prennent leur procure des points appelés Mentions. Il y a cinq sortes de Mentions différentes à collectionner en fonction de l'attitude adoptée : Bienveillance, Agressivité, Précaution, Fierté et Astuce. Les joueurs gagnent une Mention pour une décision simple, logique ou gratuite et deux pour une décision difficile, risquée, compliquée ou coûteuse sur le plan personnel. Les Mentions peuvent être utilisées à tout moment pour apprendre des Habilités. Chaque Habilité a un coût en Mentions, généralement lié à son utilisation (une Habilité qui aide ses alliés coûte des Mentions de Bienveillance, une Habilité qui blesse nécessite des Mentions d'Agressivité, etc.).



Bienveillance : un personnage mérite une Mention de Bienveillance lorsqu'il aide son prochain, souvent à son propre détriment. Il est question ici d'actes de générosité, avec aucune attente de retour. Exemple : accepter la reddition d'un opposant après une dure bataille et le laisser repartir en vie.



Agressivité : il ne s'agit pas ici de déclarer une simple bataille pour avoir une Mention d'Agressivité. L'Agressivité peut prendre des formes différentes autres que physiques. Crier une série d'insultes cinglantes à quelqu'un qui vous a dérangé pendant un moment critique est un exemple. Un acte d'Agressivité se doit d'être justifiable et justifié, et résulte souvent dans la création d'un ennemi. La rage est le défaut associé à cette Mention.



Fierté : certaines attitudes que l'on ne peut attribuer à aucune autre catégorie; des actes de courage, de dépassement de soi-même et d'efforts pour des raisons personnelles. Ces Mentions sont celles de la Fierté. Quand un personnage relève un défi pour l'unique raison qu'il est là, comme réussir à escalader une montagne dangereuse, il reçoit une Mention de Fierté. Les meilleures opportunités de Mentions de Fierté consistent à éviter que quelqu'un n'obtienne une Mention à votre compte. Par exemple, refuser de l'aide et accomplir une tâche difficile par soi-même, se mérite une Mention de Fierté.



Précaution : une attitude à double tranchant, la Précaution peut sauver des vies, mais peut aussi détourner un personnage des opportunités sur son chemin. Et, pour

Point de Départ

Pour ceux cherchant à se familiariser avec les règles de *Terres d'Amarande*, ce module offre un bon point de départ. Il permet de se familiariser avec les mécaniques de base et le système de progression assez unique.

Vous pouvez vous procurer les règles complètes et autres ressources sur le site internet des *Terres d'Amarande**.

Concept et Réalisation

Daniel Bonin

Révisions

Stéphane Gobeil,
Conteur Kissanil,
Francis Vaillancourt

Couverture

Daniel Bonin

Illustrations et Couverture Arrière

Vecteezy

Personnages

Stéphane Gobeil,
Steve Prévost

Joueurs Tests

Stéphane Gobeil,
Francis Vaillancourt, Jean Boisclair, Claude Martel Olivier, Helen Ailwyn, Francis Jodoin

Classes et Personnages

Chaque Personnage des *Terres d'Amarande* naît dans une Classe qui représente son style de combat. Il peut changer celle-ci afin d'apprendre de nouvelles techniques de combat.

Quoique ce module permette des changements dans les dix Classes incluses aux pages 6 à 10, c'est un choix plus dirigé, ne laissant pas la liberté habituelle associée aux *Terres d'Amarande*.

Au cours de la partie en dehors d'un combat, les Personnages sont autorisés à changer de Classe une fois pendant l'aventure.

Remerciements

Ce fascicule a été rendu possible grâce à l'aide et la participation de la Crypte et du Caïus du Livre**.

ISBN

978-2-924602-08-9
Dépôt Légal-
Bibliothèque et
Archives nationales
du Québec, 2019

Feu les Moteurs

que Mention soit accordée, un réel danger doit être connu des joueurs et ils doivent par la suite suivre le chemin de la sagesse et l'approcher avec la plus grande prudence ou le fuir avec la plus grande vitesse.

Statistiques

Rapidité (Ra) :
Dextérité, Équilibre

Tonus (To) :
Force, Endurance, Santé

Moral (Mo) :
Agilité, Volonté, Détermination, Débrouillardise

Perspicacité (Pe) :
Intelligence, Mémoire

Caractère (Ca) :
Charme, Assurance

Instinct (In) :
Sens, Perception

•Jet de Statistique :

Statistique D + Statistique (quand aucune Compétence ne s'applique)

•Jet de

Compétence :

Statistique D + Compétence (les Compétences de chaque Personnage se trouvent sur leur fiche)

•Jet sans

Compétence :

Statistique D -1 au Dé avec le résultat le plus élevé avant de rouler les 6+

Arrondir les Divisions

Les règles vous demandent souvent de diviser en deux certaines valeurs. Dans ce cas, arrondissez toujours les valeurs à l'unité supérieure. Par exemple, la moitié de 5 donnera donc un résultat de 3.



Astuce : pour réussir il faut parfois tromper, tricher, mentir, espionner et trahir. Les Mentions d'Astuces sont souvent populaires, du simple fait qu'elles n'ont pas l'air d'être ce qu'elles sont. Arriver à duper un joueur professionnel aux cartes afin de gagner se mérite une Mention d'Astuce. Lorsqu'un joueur tente de tromper le Maestro, ce dernier doit éviter de faire échouer ses plans parce que c'est dans son pouvoir. N'oubliez pas, une Mention d'Astuce est faite aux dépens d'un personnage, jamais de vous.

Changement de Classe

En achetant au moins une Habilité supplémentaire avec des Mentions, les personnages obtiennent le droit de changer de Classe. Chacun d'entre eux peut accéder à la Classe indiquée sur sa fiche, s'il le désire, lui permettant d'acheter des Habilités de cette dernière et d'adopter son Mouvement et son Saut. Il conserve les Habilités acquises précédemment (incluant les Réactions, Appoints et Mouvements), mais ne peut plus revenir en arrière pour apprendre des Habilités de sa Classe originale s'ils ne les avaient pas toute apprises.

Règlements

Jets de Dés

Pour jouer, vous aurez besoin de trois Dés à six faces ou plus. Pour effectuer une tâche, le Maestro doit savoir (ou décider) à quelle Statistique (**Rapidité**, **Tonus**, **Moral**, **Perspicacité**, **Caractère** et **Instinct**) elle se rapporte, car la plupart des jets sont soit un jet de Statistique pur (StatistiqueD + Statistique) ou une combinaison de Statistique et de Compétences (StatistiqueD + Compétence). Cette mécanique permet de représenter simplement des actions parfois complexes. Presque tous les jets ont un Montant Cumulatif (**MC**) à atteindre qui est établi par le Maestro, représentant la difficulté de la tâche.

Presque tous les jets sont faits avec un nombre de Dés (D) équivalant à une Statistique, par exemple : un personnage avec 3 de Tonus (3D) roulera trois Dés et additionnera leurs résultats ensemble. Les Dés qui roulent un 6 permettent de rouler un Dé additionnel, mais qui compte toujours comme un seul Dé. Par exemple : si le résultat d'un jet de 3D est 4, 6 et 6, deux autres Dés peuvent être roulés (en disant que leurs résultats seraient 2 et 5, notre lancer original serait de 4, 8 et 11, pas mal pour des Dés à six faces). Les Dés peuvent ainsi continuer de s'accumuler (ou «grossir») sans arrêt, tant que des 6 sont roulés.

Afin de savoir si votre action réussie avec le résultat obtenu, vous devez le comparer au MC. Si le Montant Cumulatif du résultat est égal ou supérieur au MC de la difficulté, il est réussi. Si votre jet n'atteint pas le MC requis, votre action a échoué. Par exemple : le résultat des trois Dés (4, 8 et 11) donne un résultat de 23 ce qui fait une réussite de n'importe quel jet où le Maestro demandait un MC de 23 ou moins.

Le «+» au côté du nombre de Dés à lancer, comme le +2 dans 3D+2, représente les efforts pour aider votre cause. Les Compétences sont un exemple de ce genre de bonus, donnant un «+» aux jets de la Statistique associée. Chaque jet cumule les bonus qui s'appliquent ensemble. Par exemple : sur un jet d'Étiquette qui aurait un Caractère de 3, une Compétence de 1 aurait un total de 3D+1 pour faire son jet. Avoir employé l'Habilité Soldes au préalable (donnant un +1 aux jets de Caractère), le jet aurait été de 3D+2.

Quand le jet de Dé est effectué, le bonus doit être appliqué intégralement sur l'un des Dés. Si cela amène le résultat du Dé choisi à 6 ou plus, il peut être lancé à nouveau en s'additionnant au total global. Vous n'êtes pas obligé d'ajouter le bonus aux premiers Dés que vous roulez, s'il y a parmi eux un 6. Par exemple : les résultats de 3D+3 sont 1, 2 et 6. Au lieu d'ajouter le 3 au 1 ou au 2, il est possible de rerouler le 6 auparavant. Ce Dé résulte ensuite en un 4 (auquel un +3 amènerait à 7) peut à nouveau être reroulé et additionné au total. Si son résultat avait été 5, le total du jet serait de 1 + 2 + 6 + (4 + 3) + 5 = 21. Il n'est jamais permis de séparer son «+» Bonus sur plusieurs Dés différents.

Montant Cumulatif

Afin de demander des MC constants, mais toujours en fonction de la difficulté, employez la charte suivante :

MC Difficulté

0	Automatique
5	Simple
10	Normale
15	Anormale
20	Complexe
25	Difficile
30	Ardue
35	Aberrante

Automatique :

une action si simple, capable d'être faite sans penser.

Simple :

une action qui ne demande presque aucune concentration.

Normale :

une action routinière qui exige un minimum d'effort.

Anormale :

une action normale exécutée de manière différente.

Complexe :

une tâche demandant un bon effort.

Difficile :

une action inusuelle exigeant un grand effort de concentration.

Ardue :

une tâche aux limites du potentiel humain.

Aberrante :

capacité dépassant les limites humaines, mais non celles de la réalité.

Feu les Moteurs

Combats

Exemple de Jet de Vitesse

Un combat oppose un Humain à un Rongerain (un homme-rat des égouts) et un Esprit Follet (un être spirituel gardien de l'arbre du monde).

Les résultats des jets d'Initiative du premier Tour de combat sont de 15 (2D+3 d'Instinct ou +2 de Rapidité) pour le Rongerain, 8 (2D+2 de Rapidité /d'Instinct) pour l'Humain et de 6 pour l'Esprit Follet (2D+3 d'Instinct ou 1 de Rapidité au choix).

Le Rongerain commence, car son Initiative est la plus élevée. Comme son Action prend place à 14 et plus, il gagne une seconde Action au Temps 1 du Tour (15-14=1). L'Esprit Follet, contrairement au Rongerain a choisi d'ajouter sa Rapidité au jet. Comme son résultat de ses deux dés était de 5, il a choisi son bonus le plus bas pour éviter de se faire interrompre. Il agit ainsi en troisième, avant l'Action supplémentaire du Rongerain.

Le système de Combat des Terres d'Amarande a été conçu pour être joué sur un terrain quadrillé où des figurines, pions, dés ou marqueurs représentent les Personnages. Les deux champs de bataille prévus pour cette aventure ont été imprimés sur l'endos de la page couverture. Toutes les distances, déplacements et aires d'effets sont exprimés en case. **Il n'est cependant pas permis de faire des diagonales en comptant les cases.** Un combat est divisé en Tour et chaque Tour en 14 Temps. Chaque Personnage présent lance 2 Dés et additionne sa Rapidité ou son Instinct (au choix) au total (important : les Dés ne sont pas reroulés sur un jet d'initiative). Le résultat représente la Vitesse d'Action du Personnage pour ce Tour, soit à quel Temps il agira.

Ensuite, le Maestro effectue un compte à rebours de 14 à 0 les Temps du Tour et permet aux Personnages d'agir à tour de rôle, de celui avec la plus haute Vitesse d'Action à celui qui a la plus basse. Déterminer au hasard celui qui commence si jamais plusieurs Personnages agissent au même Temps. Ceux qui roulent 14 et plus agissent en ordre de la Vitesse d'action la plus élevée à la moins élevée de la même façon, mais vont pouvoir agir une deuxième fois durant ce Tour. Cette deuxième Action arrive à un Temps égal à sa Vitesse d'Action moins 14. Sur un 14 juste, la deuxième Action est à 0, sur un 15 à 1, sur un 16 à 2 et ainsi de suite...

Quand le Maestro arrive au Temps égal à votre Vitesse d'Action, c'est au tour de votre Personnage d'agir. Il a maintenant plusieurs options : il peut faire une Attaque Normale, employer une de ses Habilités, interagir avec le Champ de Bataille ou passer son tour. Toutes ces activités sont des Actions. Avant ou après son Action, un Personnage peut se déplacer d'un nombre de Cases équivalentes ou inférieures à son Mouvement. Il ne peut pas se déplacer avant ET après, ni pendant son Action, à moins que l'Action ne le lui permette. Après s'être déplacé, le Personnage souffre de toutes les conséquences associées à la case sur laquelle il s'est arrêté, mais aucune de celles qu'il a parcourues. Un Personnage ne peut passer par des cases occupées par des Personnages hostiles, mais peut traverser les cases de ceux qui lui cèdent le passage. Un Personnage ne peut s'arrêter sur une Case occupée par un autre Personnage, même s'il est Mourant, ou autre obstacle majeur, à moins qu'il n'utilise son Action pour interagir avec : ramasser le corps, monter sur la Monture, ouvrir la porte, escalader la statue... Si vous n'avez effectué aucun déplacement pendant le Tour, vous ajoutez 2 au total de votre jet pour la Vitesse d'Action du prochain Tour.

Toute Action est habituellement composée de deux jets : Succès suivi de l'Effet. Le Succès représente la capacité à atteindre votre but et l'Effet est l'ampleur du résultat. Si le jet de Succès échoue, il n'y a pas d'Effet et même si le Succès est concluant, l'Effet peut être insuffisant ou inefficace. Le Succès et l'Effet nécessitent tous deux un jet particulier au type d'Action avec des MC à réussir. Chaque jet est fait avec des Statistiques qui sont propres à l'Arme employée ou à la Classe d'où origine l'Habilité, car après tout, on ne tire pas une Arbalète de la même façon que l'on manie une Hache. Toutes les valeurs de Succès et d'Effets se trouvent déjà sur les fiches des Personnages.

En combat, le MC d'un jet de Succès d'une Action Physique (Action sans coût) est l'Esquive adverse représentée par un point (•) et le jet de Succès d'une Action Magique (Action avec un coût en Dommages, Mana ou Rands) la Préservation adverse représentée par un astérisque (*). Certaines Habilités (qui ne visent pas les adversaires) possèdent leur propre MC. Dans ce cas, les jets de Succès et d'Effets doivent tout deux atteindre le MC pour que l'Habilité fonctionne.

La méthode d'agression la plus simple est l'Attaque Normale. Le Personnage peut attaquer un adversaire se trouvant dans une des quatre cases adjacentes avec son arme. Il roule un jet de Succès contre l'Esquive adverse (•), et s'il réussit, roule l'Effet ou dans ce cas-ci les Dommages indiqués. La Réduction des victimes est soustraite de tous les Dommages pris. Les Personnages peuvent guérir leurs Dommages avec des Habilités, des Items et du repos. Le repos et certains Items restaurent aussi les Points d'Anima. La Réduction s'applique aux Dommages reçus, sauf ceux qui l'utilisateur sacrifie pour faire un Sort. Si les Dommages sont multipliés par un Point Faible (150%) la Réduction s'applique après la modification.

Succès et Effets

Au Temps 8 du premier tour, l'Humain prend son Action pour attaquer l'Esprit Follet. Il peut utiliser son Arc ou la Compétence de Style d'Archer. L'Arc utilise sa Compétence de 4 et ses Traits d'Instinct (succès) et Perspicacité (effet) et la Compétence de Style de sa Classe utilise Rapidité (succès) et Tonus (effet). Cette dernière est à 2, tout comme ses Statistiques sauf son Tonus qui est de trois.

Il a donc une meilleure chance de succès en tirant à l'Arc, mais obtiendra un meilleur effet avec ses Habilités de Classe.

L'Offense l'Emporte sur la Défense

Dans tous les cas d'égalité entre le jet de Succès et l'Esquive ou la Préservation, l'offense l'emporte sur la défense.

Feu les Moteurs

Toutes les Habilités sont présentée dans le même format dans leur Classe respective et une brève transcription (souvent incomplète) des Habilités de la Classe se trouve déjà sur la fiche des Personnages.

Habilité d'Action	Élément	Coût	Temps de Préparation	Mentions	Difficulté	Distance et Aire
	Description	Mana	Délai	Mentions Succès Effet	Distance/Aire	
Khéops (Enchanteur)	3D de Dommages. Élément : Maléfique/	17	3 Temps	4 	* -/15 Dis : 4	Rayon : 3 (Ennemis)
	Enlève un État Positif (Couverture, Protection, Régénération, Béni).					

Nom de l'Habilité (Classe)
Dés Maximaux

États ou autres effets
Dés Maximaux

Restriction et Exclusion

Différence entre le Saut et le Mouvement

Distances, Rayons, Lignes et Cibles

En utilisant une Habilité, vous placez un point dans la Distance de votre Effet. C'est à partir de ce point que vous allez calculer l'Aire. Seules les Cases de l'Aire d'Effet qui se trouvent à des hauteurs ou profondeurs égales à votre Saut ou moins sont affectées.

Distance : 0
(Votre Case)

Distance : 1
(Quatre Cases adjacentes et la vôtre)

Distance : 2
(Deux Cases ou moins de la vôtre)

Distance : C
(partout sur le Champ de Bataille)

Rayon : 1 

Rayon : 2 

Rayon : 3 

Rayon: C (Champ de Bataille entier)

Ligne : 3 

Ligne : 5 

Ligne : 8 

Cible : T

(toutes les Cibles dans la Distance de l'Effet sont visées)

Les Habilités qui font des Dommages ou du Mana (qui s'enlèvent respectivement des Points de Santé et d'Anima) ou qui les restaurent ont une limite supérieure de Dés à lancer lors du jet d'Effet. *Par exemple, dans le cas de Khéops, même si notre Enchanteur roule 4D+5 pour ses jets d'Effets, il ne peut rouler que 3D+5 pour cette Habilité.* Le résultat de ce jet indique la quantité de Dommages (Points de Santé, Mana ou Anima) infligés à chacune des cibles. La Réduction des victimes est soustraite des Dommages pris.

États ou autres effets

Les Habilités ne servent pas seulement à faire des Dommages, mais peuvent aussi être utilisées tactiquement. Les explications de leurs effets seront indiquées dans leur description. Pour réussir ces Habilités, le MC du jet de Succès doit atteindre la plus haute valeur entre la défense adverse (Esquive ou Préservation selon l'Habilité) et le MC de l'Habilité. Le jet d'Effet doit lui aussi atteindre le MC de l'Habilité. Certaines Habilités, comme celle présentée ici combine des Dés Maximaux avec un État. Si le jet de Succès et de Dommages résultant (après que la Réduction soit enlevée) sont tous deux égaux ou supérieurs à 15, la victime perd un État Positif. Tous les effets temporaires qui ne mentionnent pas de durée et la plupart des États sont actifs pendant les trois prochains Tours.

Difficulté (MC pour le Succès et Effet/ • pour Physique / * pour Magique)

Le MC pour les jets de Succès et d'Effets. Toutes les Habilités de la même Classe utilisent les deux Statistiques indiquées pour le Succès et l'Effet indiqué sur le Personnage.
Succès • : le MC du jet de Succès est l'Esquive Stationnaire (•) de la (les) Cible(s).
Succès * : le MC du jet de Succès est la Préservation Stationnaire (*) de la (les) Cible(s).
Succès •(10) : le MC est de 10 (ou autre MC indiqué) ou l'Esquive Stationnaire (•) de la (les) Cible(s) si supérieur à cette valeur.
Succès *(10) : pareil, mais *l'italique*, indique qu'il s'agit d'un Sort (Préservation Stationnaire).

Effets Secondaires (Effets se trouvant à la suite de la barre oblique)

Certaines Habilités ont des effets supplémentaires si le jet d'Effet atteint le MC suivant la barre oblique. Si le jet d'Effet est modifié (à cause entre autres de la Réduction), le résultat en est aussi modifié. *Par exemple, avec Khéops, si le jet d'Effet (Dommages pris après que la Réduction soit appliquée) est de 15 ou plus, la Cible va aussi perdre un État Positif. Même dans le cas d'un échec du jet d'Effet, la Cible prend toujours les Dommages.*

Coût (Mana ou Dommages)

Les Sorts de Terres d'Amarande demandent une forme d'énergie consommable ou un sacrifice temporaire afin de prendre effet. Toute personne possède une réserve mentale de Points d'Anima, qui est la source de pouvoir de plusieurs types de magie. Un coût ou une blessure à cette réserve est appelé Mana. Retirez la valeur en Mana de vos Points d'Anima, comme vous le faites avec les Dommages. Quand un personnage utilise un Sort avec un Coût en Dommages, sa Réduction ne s'applique pas. Le coût est dépensé même si l'Habilité échoue, mais pas si elle est interrompue.

Délai et Temps de Préparation

Certaines Habilités ont un Délai de préparation exprimé en Temps. Lorsqu'il emploie une telle Habilité, le Personnage doit choisir la Distance et l'Aire de l'Effet, mais ne roule pas tout de suite son Succès/Effet. Il doit d'abord la préparer. Cela lui prend un nombre

De prime abord, le Mouvement semble plus important que le Saut, mais ce dernier peut être plus tactique. Le Saut représente aussi la hauteur que ses Habilités peuvent atteindre.

Ainsi un Personnage ayant 4 de Saut peut atteindre un adversaire perché à une hauteur de 4, mais si ce dernier a 3 de Saut, il ne peut contre-attaquer. Même chose si le personnage avec 4 de Saut a l'avantage de l'élévation du terrain.

Avoir un Saut élevé permet de franchir des obstacles, sans avoir besoin de prendre d'Action. Par exemple, un personnage avec 4 de Saut peut monter sur le toit d'un wagon en se déplaçant, tandis qu'un Personnage avec 3 doit prendre une Action pour se hisser à cette hauteur.

Feu les Moteurs

Rands

On nomme la monnaie des Terres d'Amarande le Rand. C'est une pièce d'or ayant beaucoup de valeur à la fois monétaire et mystique. Les Rands sont réservés pour des dépenses majeures, mais comme les joueurs pourraient désirer se procurer des objets durant le scénario (items, équipements, informations), chargez d'un à trois Rands pour chaque achat.

Autres Jets

Les Personnages du Maestro vont être appelés à faire des jets eux aussi. Au lieu de créer des Statistiques et une liste de Compétence pour chacun d'entre eux, considérez que si c'est une tâche régulière pour ceux-ci, rouler 2D+2. Si vous considérez que c'est une tâche dans laquelle un Personnage devrait s'acquitter avec brio, rouler 3D+3.

de Temps indiqué dans l'Habilité. À la fin de cette période, il peut rouler son Succès et son Effet. Il n'est pas obligé de rester sur place durant son Temps de Préparation et, s'il est capable de le faire, peut utiliser son Mouvement pour se déplacer, même si cela l'amène au-delà de la Distance de l'Effet. Notez qu'il ne pourra pas se déplacer à la conclusion du Délai. Bien sûr, si le Personnage bat en retraite derrière des obstacles empêchant l'Effet de passer, il ne pourra pas toucher sa Cible. Durant le Délai, le Personnage est plus vulnérable. Il ne peut utiliser son Habilité de Réaction. S'il change d'idée ou craint pour sa vie, il peut interrompre sa Préparation, mais il perd alors son Action (et se mériter une Mention de Précaution en échange si ce n'est pas de l'abus). Les temps de préparation ne nuisent pas aux Actions supplémentaires à la fin du Tour, même si elles dépassent celui-ci. Il est donc possible d'aller dans des Temps négatifs (notez qu'il s'agit ici d'une règle simplifiée).

Distance et Aire (Rayon, Cibles, Ligne)

Les Habilités ont souvent l'avantage de frapper plus loin ou d'affecter plus de Cases à la fois que les Attaques Normales. La Distance est le nombre maximal de Cases d'où l'Habilité peut émaner ou apparaître. Le plus souvent, l'Aire est exprimée en Rayon d'un cercle (arrondie, donc 1.5 Case va donner Rayon : 2 et 2.5 Cases vont donner Rayon : 3). L'utilisateur doit poser le point central de son Aire dans la Distance disponible. Il ne peut diminuer l'Aire d'Effet, mais contrôle la distance.

Élément (Eau, Feu, Air, Terre, Maléfique ou Sacré)

Certaines Habilités ont des Éléments qui s'y rattachent. Elles peuvent causer des Dommages supplémentaires à certains adversaires et avoir des effets particuliers sur le terrain (mettre feu à des objets, geler de l'eau...).

Restriction et Exclusion (Affecte seulement ou Exclut automatiquement)

Certaines Habilités ont des notes entre parenthèses qui les suivent. Elles indiquent soit que les Habilités ne fonctionnent que sur certaines cibles : par exemple (Ennemis), veut dire que seules les cibles dans l'aire d'effet que l'utilisateur considère comme ses adversaires vont en souffrir; tandis que d'autres excluent naturellement certaines cibles : (Excepté Vous) signifie que l'utilisateur n'est pas affecté par sa propre Habilité.

Habilités de Réaction, Appoint et Mouvement

En plus des Habilités d'Action, certaines Classes ont des pouvoirs passifs toujours actifs. Les Habilités d'Appoint et de Mouvement améliorent les capacités du Personnage qui les a apprises. Elles ne nécessitent aucun jet. Les Habilités de Réaction sont des défenses spéciales qui se déclenchent dans des conditions spécifiques. Un jet de succès et un jet d'effet doivent cependant être faits pour activer cette défense à temps, mais elle ne demande jamais d'Action.

Tomber Mourant

Un Personnage réduit à 0 Point de Santé ou moins tombe Mourant. Placez alors un compteur à 4 sur le moribond et diminuez-le d'un à la fin de chaque Tour, indiquant la période de temps où il sera possible de le sauver, avant son décès permanent. Seuls les effets (Habilités et items) qui ramènent à la vie fonctionnent sur les mourants leur redonnant un montant de Points de Santé spécifique. Une fois Mourant, un personnage est automatiquement exclu de toutes les attaques normales et de toutes les Habilités (sauf naturellement celles qui affectent spécifiquement les Mourants ou qui ramènent à la vie).

Utiliser des Items

Heureusement pour les Personnages, les miracles de l'alchimie moderne offrent différentes mixtures qui permettent de guérir rapidement les plus horribles blessures. Ces items viennent dans différents contenants et peuvent être utilisés dans une des quatre cases adjacentes pour soigner un allié ou consommer sur place. C'est une initiative qui ne demande aucun jet, mais qui prend deux actions à compléter (une pour sortir l'item, une autre pour l'appliquer).

États

Les effets de certaines Habilités sont des États. Ils sont reconnaissables à la description entre parenthèses qui les suivent. Les États ne sont jamais cumulatifs, ils ne font que se renouveler.

Les États durent généralement trois Tours, mais arrêtent immédiatement si la victime tombe mourante.

Classes et Personnages

Vous trouverez dans les pages suivantes les différentes Classes et Personnages auxquelles vous aurez accès pour cette aventure. La description complète de chaque Habilité peut être retrouvée dans la Classe associée en plus du Mouvement et du Saut (en cas de changement de Classe). La description de chaque Personnage inclut les Habilités qu'ils peuvent apprendre, indiqué avec la valeur en Mention à côté de chacune d'entre elles. Ils possèdent aussi un certain nombre d'items qui pourront leur être utiles.

Messenger

Messenger (Tonus pour le succès/Rapidité pour l'effet)

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
Glissade 2D de Dommages. Élément : Terre.	-	Aucun	2	•	-	Dis : 1 Rayon : 1
Faites Place! Déplacez d'une Case.	-	Aucun	1	•(5)	5	Dis : 4 Rayon : 1
Délit de Fuite 3D de Dommages.	-	Aucun	3	•	-	Dis : 2 Rayon : 1
Charge! La cible gagne +1 Mouvement.	-	Aucun	1	5	5	Dis : 3 Rayon : 1
Rapido! Accélééré (Rouler 3D, au lieu de 2D, pour les jets de Vitesse et prenez les deux meilleurs)	-	Aucun	3	10	10	Dis : 0 Rayon : 1

Habilitéte de Mouvement

**Livraison
Expresse** +2 Mouvement, +1 Saut.

3



Les Messagers ne sont pas seulement des livreurs, mais peuvent aussi servir d'éclaireurs et de combattant de première ligne. Par contre, ils sont mal équipés pour négocier avec la magie. Ils doivent compter sur leur manœuvrabilité et vitesse pour occuper la position la plus avantageuse sur le champ de bataille.



**Mouvement : 4
Saut : 2**

Frère Chevalier

Frère (Soeur) Chevalier (Tonus pour le succès/Caractère pour l'effet)

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
Croix Divine 2D de Dommages. Élément : Sacré/ Ralent (Rouler 1D au lieu de 2D pour les jets de Vitesse)	-	Aucun	4	•	-/15	Dis : 2 Rayon : 2
Crucifix 1D de Dommages. Élément : Sacré/ Aveuglé (Augmente de 5 le MC de tous les jets de Succès)	-	Aucun	3	•	-/10	Dis : 3 Rayon : 2
Poing de Dieu 2D de Dommages. Élément : Air/ Muet (Incapable de parler et d'utiliser des Sorts)	-	Aucun	4	•	-/15	Dis : 2 Rayon : 2
Épée des Cieus 2D de Dommages. Élément : Sacré/ Conviction (les Sorts utilisés et reçus par la Cible roulent des 6 sur tous les Dés du jet d'Effet. Re-rouler le Dé auquel vous ajouter le Bonus, normalement)	-	Aucun	5	•	-/15	Dis : 1 Ligne : 5
Nuit de Prière Béni* (Au lieu de tomber Mourant des Effets Sacré, Maléfique et sans Élément, la Cible tombe à 1 Point de Santé). Élément : Sacré.	-	Aucun	2	5	5	Dis : 0 Rayon : 1
Eau Purificatrice Mouillé (Double les Dommages de l'Élément : Air, réduit de moitié les Dommages de l'Élément : Feu). Élément : Eau.	-	Aucun	2	5	5	Dis : 1 Rayon : 1



Les membres de l'ordre des Frères Chevaliers sont des combattants exemplaires qui travaillent bien en équipe. Chacune de leurs attaques est destinée à rendre un adversaire plus vulnérable aux assauts de ses alliés. Ils portent fièrement leurs épées, symbole de leur adhérence au code de la chevalerie ou aux commandements de leur Église.

*Inversé : Les Morts-Vivants obtiennent l'État Maudit (les Dés ne peuvent plus être re-roulés quand ils obtiennent 6+)



**Mouvement : 3
Saut : 4**

Karatéka

Karatéka (Moral pour le succès/Tonus pour l'effet)

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
Mantra 2D de Points de Santé.	-	Aucun	2 	10	-	Dis : 0 Rayon : 2
Acupuncture Ramène à la Vie à son Critique.	-	Aucun	6 	15	15	Dis : 1 Rayon : 1
Rupture du Sol 3D de Dommages. Élément : Terre.	-	Aucun	4 	•	-	Dis : 1 Ligne : 8
Chutes du Niagara 2D de Dommages. Élément : Eau.	-	Aucun	3 	•	-	Dis : 0 Rayon : 2 (Excepté Vous)
Suplex 4D de Dommages. L'Utilisateur a +1D pour ce jet d'Effet (Tonus +1).	-	Aucun	3 	•	-	Dis : 1 Rayon : 1
Roulade du Singe 3D de Dommages.	-	Aucun	3 	•	-	Dis : 2 Rayon : 1

Mouvement : 3
Saut : 4

Un Karatéka a maîtrisé l'énergie naturelle de leur corps d'une manière qui défie les règles de la magie. Ils peuvent utiliser cette maîtrise pour se battre tout comme pour guérir leurs prochains. Ce double rôle combiné avec leur faible défense et leur locomotion plutôt moyenne les amène à souvent souhaiter se trouver à un autre endroit sur le champ de bataille. Par contre, ils sont à l'aise sur les terrains accidentés.



Conquérant

Conquérant (Moral pour le succès/Instinct pour l'effet)

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
Écumer 3D de Dommages. Élément : Eau.	-	Aucun	3 	•	-	Dis : 0 Rayon : 2 (Excepté Vous)
Saccage Absorbent 2D de Dommages. Élément : Maléfique.	-	Aucun	3 	•	-	Dis : 1 Rayon : 1
Razzia Absorbent 2D de Mana. Élément : Terre.	-	Aucun	5 	•	-	Dis : 1 Rayon : 1
Offense Mobile Vous pouvez vous déplacer avant et après votre Action, jusqu'à un nombre de Cases totales parcourues égales à votre Mouvement.	-	Aucun	2 	5	5	Dis : 0 Rayon : 1

Habilitée de Réaction

Précipitation Activation : Dommages. Effet : +1 à vos jets de Vitesse. 2  10 10 Dis : 0 Rayon : 1

Habilitée de Mouvement

Prédation +3 Mouvement. 3 

Les Conquérants se spécialisent dans les frappes rapides dans le but d'enlever des ressources à l'adversaire. Ils préfèrent s'attaquer aux ennemis qui s'écartent du groupe ou attirer l'attention sur eux en fonçant dans la mêlée. Ils créent ainsi un regroupement plus facile à viser pour leurs alliés. Comme ils sont capables de retraire aussi rapidement, ils prennent en charge leur propre sécurité.



Mouvement : 5
Saut : 2

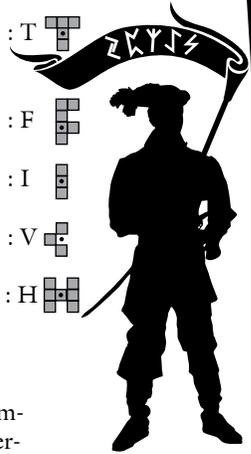
Guerrier de la Rune

Guerrier (ère) de la Rune (Perspicacité pour le succès/Instinct pour l'effet)

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
Uruz +1 aux jets de Tonus.	5	2 Temps	2		0 0	Dis : 0 Forme : U
Algiz Protection (Moitié des Dommages des attaques Physiques • après avoir appliqué la Réduction)	3	1 Temps	1		0 0	Dis : 0 Forme : T
Ansuz 2D de Dommages. Élément : Air.	9	2 Temps	2		* -	Dis : 2 Forme : F
Isa 2D de Dommages. Élément : Eau.	7	2 Temps	2		* -	Dis : 2 Forme : I
Kenaz 1D de Points d'Anima.	6	2 Temps	2		0 -	Dis : 1 Forme : V
Hagalaz Enlève tous les États Négatifs (Ralenti, Aveuglé, Muet, Paralysé, Immobilisé, Condamné et Maudit)	5	2 Temps	2		0 0	Dis : 0 Forme : H



Les Guerriers de la Rune sont les porte-bannières des troupes, adeptes à utiliser la magie des runes en bataille. Ces mystérieux caractères possèdent des pouvoirs et une symbolique mystique qu'ils peuvent combiner en forme de sorts pour surprendre leurs adversaires. Ce ne sont pas les effets les plus puissants, mais leurs coûts peu élevés permettent aux Guerriers de la Rune de ne jamais s'épuiser.



Mouvement : 3
Saut : 3

Exorciste

Exorciste (Instinct pour le succès/Moral pour l'effet)

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
Chasse aux Sorcières 2D de Dommages/ Enlève Mort-Vivant.	10	2 Temps	2		* -/5	Dis : 4 Rayon : 2
Chaînes Spirituelles Arrêté (aucune Action et aucun déplacement pour les trois prochains Tours). Élément : Maléfique.	23	4 Temps	8		*(15) 15	Dis : 4 Rayon : 2
Zap 3D de Dommages. Élément : Sacré-Air.	14	3 Temps	2		* -	Dis : 4 Rayon : 3
Rayon de Pureté 3D de Dommages. Élément : Feu.	14	3 Temps	2		* -	Dis : 1 Ligne : 8
Retour à la Vie Ramène à la Vie en pleine Santé. Élément : Sacré. (Inversé : les Morts-Vivants tombent Mourants).	18	3 Temps	6		10 10	Dis : 4 Rayon : 1
Éclat Céleste 2D de Dommages. Élément : Sacré/ Aveuglé (Augmente de 5 le MC de tous les jets de Succès).	10	2 Temps	3		* -/10	Dis : 4 Rayon : 2



Les Exorcistes se spécialisent en même temps dans la magie défensive et dans la destruction des Morts-Vivants. Par contre, ces sorts à double usage sont coûteux en magie et doivent être utilisés avec parcimonie. Les Exorcistes ont un pouvoir particulier : leurs **Effets négatifs de l'Élément Maléfique ne sont pas inversés par les Morts-Vivants.**



Mouvement : 4
Saut : 3

Les Morts-Vivants possèdent des particularités que les Exorcistes connaissent bien.

- Les Morts-Vivants Corporels sont immunisés aux Sorts (Habilités avec un Coût en Mana)
- Les Incorporels sont immunisés à ce qui est Physique (autres Habilités et Attaques Normales)
- Tous les Morts-Vivants n'ont aucune immunité aux Effets de l'Élément Sacré en plus d'inverser les résultats positifs. Cela transforme les Points de Santé gagnés en Dommages.
- Tous les Morts-Vivants n'ont aucune immunité aux Effets de l'Élément Maléfique en plus d'inverser les résultats négatifs. Cela transforme les Dommages reçus en Points de Santé.
- À la fin de son compte à rebours, un Mort-Vivant Mourant revient à la vie avec tous ses Points de Santé à moins que les derniers Dommages reçus fussent aussi Élément : Sacré.

Soldat

Soldat (Tonus pour le succès/Moral pour l'effet)

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
Brûlant 2D de Dommages. Élément : Feu.	7	2 Temps	1	*	-	Dis : 3 Rayon : 2
Glacial 2D de Dommages. Élément : Eau.	7	2 Temps	1	*	-	Dis : 3 Rayon : 2
Vitalité 2D de Points de Santé. Élément : Sacré.	7	2 Temps	1	0	-	Dis : 3 Rayon : 2
Jet 1D de Dommages.	-	Aucun	1	•	-	Dis : 4 Rayon : 1
Ressentiment +1 au jet de Dommages de votre prochain Effet physique (•) infligeant du Dommage.	-	Aucun	1	5	5	Dis : 0 Rayon : 1

Habilitéte de Mouvement

Pas de Course +1 Mouvement, +1 Saut, +1 Préservation Stationnaire. 3



Les Soldats sont des troupes expérimentées, qui possèdent une base de magie pour parfaire leur capacité de combat. Ces sorts ne sont pas les plus puissants, mais ils ont l'avantage d'être tout usage. Quoiqu'ils soient plus à l'aise en face à face, leur stratégie consiste souvent à affaiblir leurs adversaires auparavant.



Mouvement : 3
Saut : 3

Templier

Templier (Caractère pour le succès/Perspacité pour l'effet)

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
Transfusion d'Anima Absorbe 2D de Mana.	16	Aucun	7	*	-	Dis : 4 Rayon : 1
Transfert Vital Absorbe 2D de Dommages.	15	Aucun	3	*	-	Dis : 4 Rayon : 1
Zombie Mort-Vivant (Corporel, voir la description dans la Classe d'Exorciste)	9	Aucun	4	15	15	Dis : 4 Rayon : 1
Violence Enragé (Attaque Normale seulement Se déplace vers, et attaque, la personne la plus proche. Ajoute un Dé à ses Dommages).	6	Aucun	3	*(10)	10	Dis : 4 Rayon : 1
Fantasmés Confus (Les Actions de Cible sont décidées de façon aléatoire.) Rouler deux fois ---	6	Aucun	3	*(10)	10	Dis : 4 Rayon : 1
				1-2 : Action Bénéfique	3-4 : Aucune Action	5-6 : Action Offensive
				1-2 : Allié de la Cible	3-4 : Sur soi-même	5-6 : Ennemi

Habilitéte de Réaction

Rétribution Activation : quand vous êtes victime d'un État Négatif (Ralent, Aveuglé, Muet, Paralysé, Immobilisé, Condamné et Maudit) Effet : celui infligeant l'État le reçoit aussi. 3 10 10 Dis : C Rayon : 1



Se mesurer en combat avec un Templier est une expérience frustrante. Ils tournent leurs adversaires les uns contre les autres, pendant qu'ils leur volent leurs forces. Cela permet aux Templiers de garder leur position et de conserver leurs ressources. Avec leurs sorts, ils peuvent drainer la santé et la magie adverse, mais doivent attendre le bon moment pour se faire, car ces derniers sont coûteux.



Mouvement : 4
Saut : 3

Fine Gâchette

Fine Gâchette (Rapidité pour le succès/Moral pour l'effet)

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
Fusil de Bronze 3D de Dommages. Le Coût de ce Sort est réduit de moitié dans le wagon restaurant, le casino et la Locomotive. Élément : Feu.	10	2 Temps	2	*	-	Dis : 8 Rayon : 1
Fusil à Cauchemar 3D de Dommages. Le Coût de ce Sort est réduit de moitié dans la cambuse, le wagon postal et le wagon privé. Élément : Maléfique.	10	2 Temps	2	*	-	Dis : 8 Rayon : 1
Bouche de Dragon 3D de Dommages. +1 aux Dommages si la Cible est un Monstre.	10	2 Temps	2	*	-	Dis : 8 Rayon : 1
Fusil Fantôme 3D de Dommages. +1 aux Dommages si la Cible est un Mort-Vivant. Élément : Sacré.	10	2 Temps	2	*	-	Dis : 8 Rayon : 1
La Grosse Bertha 4D de Dommages.	19	4 Temps	4	*	-	Dis : 1 Ligne : 8

Habilitée d'Appoint

Ambidextérité Vous pouvez faire deux Attaques Normales lors de votre Action (même Cible ou deux Cibles différentes). 6



Les Fines Gâchettes créent des projectiles magiques, inspirés par les armes à feu. Ils utilisent les énergies élémentaires environnantes pour éviter de taxer leurs propres ressources de magie. Ils peuvent aussi créer des munitions spécialisées contre certains adversaires.



Mouvement : 3
Saut : 3

Assassin

Assassin (Perspicacité pour le succès/Instinct pour l'effet)

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
Blessé à l'Épaule Paralysé (aucune Action pour les trois prochains Tours)	-	Aucun	3	•(10)	10	Dis : 8 Rayon : 1
Blessé à la Jambe Immobilisé (aucun déplacement pour les trois prochains Tours)	-	Aucun	1	•(5)	5	Dis : 8 Rayon : 1
Crève-Coeur Mourant.	-	Aucun	9	•(20)	20	Dis : 8 Rayon : 1
Ouverture! 2D de Dommages. Ignore la Réduction.	-	Aucun	2	•	-	Dis : 8 Rayon : 1
Points de Pressions 3D de Dommages/ Condamné (compte à rebours de 3 Tours. La cible tombe Mourante à la fin du troisième Tour)	-	Aucun	5	•	-/20	Dis : 8 Rayon : 1
Talon d'Achille 2D de Dommages. Les Cibles qui ont un Point Faible contre n'importe quel Élément en ont un contre cette Action.	-	Aucun	2	•	-	Dis : 8 Rayon : 1



Les Assassins sont des combattants à distance qui utilisent des projectiles pour handicaper et même tuer leurs cibles. Ils peuvent toutefois éprouver des difficultés contre les adversaires qui sont immunisés aux États ou aux attaques physiques (comme les Morts-Vivants Incorporel)



Mouvement : 3
Saut : 4

Personnage

Nom : Krista Lemures **PdSanté :** /35 **Pd'Anima :** /32

Ra : 2(2D+2) **To :** 3(3D+3) **Mo :** 2(2D+2) **Pe :** 2(2D+2) **Ca :** 2(2D+2) **In :** 1(1D+1)

Race

Femme-Lézard
Morte-
Vivante
Corporelle

Mouvement : 4
Saut : 2

Esquive (•) : 16
****Préservation (*) :** 2

Réduction : -0

icône

Attaque Normale :

Succès

Effet

Classes :

Succès

Effet

Arts Martiaux 3D+3 2D+0 Messagère 3D+3 2D+3

Classes

Distance : 1 Rayon : 1 To Mo Karatéka 2D+3 3D+3

Messagère

Réaction : _____

Argent : 7 Rands

Appoint : _____

Mouvement : _____

Vitesse

Soit 2D+2
ou 2D+1
(Ne pas rouler
les dés 6+)

Compétences :

Escalade 1 To 3D+1
Athlétisme 2 To 3D+2
Histoire 2 Pe 2D+2
Équitation 1 Mo 2D+1
Connaissance :
Morts-Vivants 1 Pe 2D+1

Habiletés :

Description	Élément	Mana	Délai	Succès	Effet	Dist/Aire
<u>Glissade</u> <u>2D+4 Dommages - Terre</u>	-	-	-	•	-	1/1
<u>Faites Place!</u> <u>Déplace d'une Case</u>	-	-	-	•(5)	5	4/1
<u>Rapido!</u> <u>Accélééré</u>	-	-	-	10	10	0/1
<u>Délit de Fuite (3 Agr.)</u> <u>2D+3 Dommages</u>	-	-	-	•	-	2/1
<u>Charge! (1 Bien.)</u> <u>+1 Mouvement</u>	-	-	-	5	5	3/1

Autres (XD et -1 au plus haut Dé)

Livraison Expresse (3 Fier.) +2 Mouvement, +1 Saut

 **Bienveillant :**

 **Fierté :**

 **Agressivité :**

 **Astuce :**

 **Précaution :**

Immunités aux États :

Empoisonné
Blessé
Condamné

Items :

Description	Quantité	Actions	Distance/Aire
<u>Potion</u> <u>20 PdSanté.</u>	o	2 Act	1/1
<u>Larme de Phénix</u> <u>Ramène un Mourant à la vie (1/4 PdS)</u>	o	2 Act	1/1
<u>Antidote</u> <u>Enlève un État Négatif.</u>	o	2 Act	1/1



Krista Lemures : Enfant, Krista a été élevée parmi les humains, car sa famille ne semblait pas désireuse de vivre parmi les leurs. Elle a même été admise dans une prestigieuse académie militaire, où sa personnalité extravertie lui a gagné de nombreux amis. Lors d'une soirée passée dans des ruines soi-disant hanté, quelque chose est arrivé à Krista et elle n'en a plus aucun souvenir. Depuis, même si son comportement n'a pas changé, une grande partie de sa chair est tombée et ses écailles séchèrent lui faisant comprendre qu'elle était devenue une Morte-Vivante. Elle a choisi de ne pas rejoindre l'armée après avoir terminé ses études, partant à l'aventure pour comprendre ce qui lui est arrivé cette nuit-là.

Morts-Vivants : Dans les lieux civilisés, les gens qui reçoivent l'enchantement pour devenir des Morts-Vivants avant leur décès sont acceptés comme des membres à part entière de la société. **Les Morts-Vivants corporels réagissent différemment à certains Effets, particulièrement à la magie.

- Positif Élément Maléfique : Pareil
- Positif Élément Sacré : Inversé
- Autres Sorts Élémentaux et non-élémentaux : Immunisé
- À moins d'avoir été achevé par un un Effet Sacré, un Mort-Vivant revient à la vie avec tous ses Points de Santé quand leur compte à rebours atteint 0.
- Négatif Élément Maléfique : Inversé
- Négatif Élément Sacré : Pareil

Classe : Messagère Tonus pour le Succès/Rapidité pour l'Effet

Classe Avancée : Karatéka Moral pour le Succès/Tonus pour l'Effet

Personnage

Nom : Romel

PdSanté : /45 **Pd'Anima :** /24

Ra : 3(3D+3) **To :** 2(2D+2) **Mo :** 3(3D+3) **Pe :** 1(1D+1) **Ca :** 2(2D+2) **In :** 2(2D+2)

Race

Demi-Félin

Mouvement : 3
Saut : 4

Esquive (•) : 16
Préservation (*) : 6

Réduction : -1

icône

Classes

Karatéka

Attaque Normale : Succès Effet **Classes :** Succès Effet
Coupe-Point 3D+1 2D+3 Karatéka 3D+2 2D+4

Distance : 1 Rayon : 1 Mo To Conquérant 2D+3 3D+3

Réaction : _____

Appoint : _____

Mouvement : _____

Argent : 5 Rands

Vitesse

Soit 2D+3
ou 2D+2
(Ne pas rouler
les dés 6+)

Compétences :

Athlétisme 1 To 2D+1
Méditation 1 Ca 2D+1
Acrobaties 1 Ra 3D+1
Gageure 2 In 2D+2
Vol à la Tire 1 Ra 3D+1
Furtivité 1 Ra 3D+1

Autres (XD et -1 au plus haut Dé)

Habiletés :

Description	Élément	Mana	Délai	Succès	Effet	Dist/Aire
<u>Roulade du Singe</u> 2D+4 Dommages -	-	-	-	•	-	2/1
<u>Acupuncture</u> Ramène Mourant à la Vie (1/4PdS)-	-	-	-	15	15	1/1
<u>Suplex</u> 3D+4 Dommages -	-	-	-	•	-	1/1
<u>Chutes du Niagara (3 Fier.)</u> 2D+4 Dommages - Eau	-	-	-	•	-	0/2
<u>Mantra (2 Bien.)</u> 2D+4 PdSanté -	-	-	-	10	-	0/2
<u>Rupture du Sol (4 Agr.)</u> 2D+4 Dommages - Terre	-	-	-	•	-	1/Ligne8

 **Bienveillant :**

 **Fierté :**

 **Agressivité :**

 **Astuce :**

 **Précaution :**

Immunités aux États :

Mouillé
Ralenti

Items :

Description	Quantité	Actions	Distance/Aire
<u>Potion</u> 20 PdSanté.	oo	2 Act	1/1
<u>Antidote</u> Enlève un État Négatif.	o	2 Act	1/1



Romel : Obligé de vivre en marge de la société à cause de son héritage mixte, Romel a joint un groupe d'acrobates cambrioleurs (où être à demi Félin plutôt vu comme un avantage). Il les a quittés quand il s'est rendu compte qu'il n'obtenait pas sa juste part du butin. Il a tenté sa chance pendant deux semaines au sein d'une compagnie de mercenaires jusqu'à ce que son passé de criminel ne le rattrape. Comme toujours, il a réussi à s'en tirer avec le peu qu'il avait. Il espère un jour, réaliser son rêve de devenir professeur d'arts martiaux.

Mélanges Raciaux : Même dans un monde tolérant comme les Terres d'Amarande, il y existe toujours un tabou à propos d'avoir des enfants avec des membres d'autres races. Les métis et leurs parents sont marqués au fer rouge par la rune de honte. Il est cru qu'ils portent avec eux cette corruption et il leur est donc interdit de se marier. Comme pour tout groupe exclu, ils doivent souvent compter sur les criminels et autres groupes marginaux pour gagner leur vie, qu'ils souhaitent être honnêtes ou non.

Classe : *Karatéka* Moral pour le Succès/Tonus pour l'Effet

Classe Avancée : *Conquérant* Tonus pour le Succès/Rapidité pour l'Effet

Personnage

Nom : Cyndel

PdSanté : /32 **Pd'Anima :** /40

Ra : 1(1D+1) **To :** 2(2D+2) **Mo :** 2(2D+2) **Pe :** 3(3D+3) **Ca :** 2(2D+2) **In :** 3(3D+3)

Race

Esprit
Follet

Mouvement : 3
Saut : 3

Esquive (•) : 8
Préservation (*) : 14

Réduction : -3

Icône

Classes

Guerrière
de la Rune

Attaque Normale : Succès Effet **Classes :** Succès Effet
Aile de Dragon (Ruban) 2D+4 2D+3 Guerrière de la Rune 3D+2 3D+4

Distance : 2 Rayon : 1 Ca To Exorciste 3D+3 2D+4

Réaction : _____

Appoint : _____

Mouvement : _____

Argent : 10 Rands

Vitesse

Soit 2D+3
ou 2D+1
(Ne pas rouler
les dés 6+)

Compétences :

Héraldique 1 Pe 3D+1
Religion 2 Pe 3D+2
Alchimie 1 Pe 3D+1
Premiers Soins 2 Pe 3D+2
Artisanat :
Mécanique 1 Mo 2D+1

Habiletés :

Description	Élément	Mana	Délai	Succès	Effet	Dist/Aire
<u>Ansuz</u>	2D+4 Dommages - Air	9	2 T	*	-	2/
<u>Hagalaz</u>	Enlève tous les États Négatifs -	5	2 T	0	0	0/
<u>Uruz</u>	+1 à tous les jets de Tonus -	5	2 T	0	0	0/
<u>Isa (2 Agr.)</u>	2D+4 Dommages - Eau	7	2 T	*	-	2/
<u>Algiz (1 Préc.)</u>	Protection -	3	1 T	0	0	0/
<u>Kenaz (2 Bien.)</u>	Récupère 1D+4 PdA -	6	2 T	0	0	1/

Autres (XD et -1 au plus haut Dé)

 **Bienveillant :**

 **Fierté :**

 **Agressivité :**

 **Astuce :**

 **Précaution :**

Immunités aux États :

Aveuglé
Muette

Items :

Description	Quantité	Actions	Distance/Aire
<u>Potion</u>	20 PdSanté.	o 2 Act	1/1
<u>Infusion</u>	20 Pd'Anima.	o 2 Act	1/1
<u>Larme de Phénix</u>	Ramène un Mourant à la vie (1/4 PdS)	oo 2 Act	1/1



Cyndel : Une Esprit Follet travaillante, Cyndel a trouvé un emploi dans une organisation humaine spécialisée dans la création de Golems. Elle a aussi créé une entreprise pour proposer des voyages, des pèlerinages et des retraites dans les lieux saints dont sa famille est responsable. Cette dernière n'apprécie guère ces touristes sur leurs terres, mais Cyndel les a convaincus que le partage était le meilleur moyen de les protéger des seigneurs de la guerre.

Parallèlement, elle recueille des informations sur ses clients pour sa propre organisation.

Runes : L'alphabet utilisé par les peuples du monde entier est composé de 24 runes. Ces symboles sont à la fois une lettre, un mot et un outil ésotérique qui manipule la destinée. Dessinée par magie sur un champ de bataille, chaque rune a un effet différent en fonction de sa signification. De la même manière, la devise monétaire des Terres d'Amarande, appelées Rands, sont des pièces d'or sur lesquelles sont gravées des runes qui leur confèrent une énergie magique.

Classe : Guerrière de la Rune Perspicacité pour le Succès/Instinct pour l'Effet
Classe Avancée : Exorciste Instinct pour le Succès/Moral pour l'Effet

Personnage

Nom : Alice

PdSanté : /32 Pd'Anima : /40

Ra : 2(2D+2) To : 2(2D+2) Mo : 2(2D+2) Pe : 2(2D+2) Ca : 3(3D+3) In : 2(2D+2)

Race

Humain

Mouvement : 3
Saut : 4

Esquive (•) : 12
Préservation (*) : 8

Réduction : -5

Icône

Classes

Soeur Chevalier

Attaque Normale : Succès Effet Classes : Succès Effet
 Royale (Épée) 2D+4 2D+2 Soeur Chevalier 2D+3 3D+4
 Distance : 1 Rayon : 1 Mo To Templière 3D+2 2D+3

Argent : 9 Rands

Réaction : _____

Appoint : _____

Mouvement : _____

Vitesse

2D+2
(Ne pas rouler les dés 6+)

Compétences :

Religion 2 Pe 2D+2
 Premiers Soins 2 Pe 2D+2
 Héraldique 1 Pe 2D+1
 Étiquette 1 Ca 3D+1
 Prémonitions 2 In 2D+2
 (Peut poser une question, à propos du futur, au Maestro deux fois durant la session de jeu)
 Autres (XD et -1 au plus haut Dé)

Habiletés :

Description	Élément	Mana	Délai	Succès	Effet	Dist/Aire
Croix Divine	2D+4 Dommages/Ralenti -Sacré	-	-	•	-/15	2/2
Eau Purificatrice	Mouillé. - Eau	-	-	5	5	1/1
Épée des Cieux	2D+4 Dommages/Conviction-Sacré	-	-	•	-/15	1/Lig:5
Nuit de Prière (2 Bien.)	Béni - Sacré	-	-	0	0	3/1
Crucifix (3 Fier.)	1D+4 Dommages/Aveuglé -Sacré	-	-	•	-/10	3/2
Poing de Dieu (4 Pré.)	2D+4 Dommages/Muet - Air	-	-	•	-/15	2/2

Bienveillant :

Fierté :

Agressivité :

Astuce :

Précaution :

Immunités aux États :

Confuse
Immobilisée

Items :

Description	Quantité	Actions	Distance/Aire
Potion	20 PdSanté.	oo	2 Act 1/1
Larme de Phénix	Ramène un Mourant à la vie (1/4 PdS)	oo	2 Act 1/1
Antidote	Enlève un État Négatif.	o	2 Act 1/1



Alice : Les cheveux blonds ondulant dans le vent, un visage ciselé presque parfait, une armure polie brillant au soleil, son arme brandie contre ses ennemis, Alice fait une forte impression. Son regard brûle d'une ferveur religieuse et son visage sévère à lui seul, ferait fuir ses adversaires, et ce, avant même qu'elle ne commence à parler de la religion et du rôle qu'elle y occupe. «Les Écritures parlent de ma mort au combat et maintenant je suis revenue pour continuer la bataille.» Il serait difficile d'expliquer à Alice qu'elle n'est pas la réincarnation d'une sainte, mais il est également difficile de dénier son talent de combattante. Ses proches ont appris à hocher la tête et à ignorer son fanatisme engagé, mais comme elle continue de tenter de recruter d'autres personnes à sa cause, cela pourrait être plus difficile que prévu.

Sainteté : Bien que les trois Églises aient des différences majeures, elles partagent les mêmes textes et mythes, ainsi que certains saints. Ses derniers étaient des personnalités publiques qui ont avancé leur cause ou ont changé le monde. Les saints ne sont reconnus qu'après leur mort pour éviter toute possibilité de disgrâce. Leurs possessions matérielles (et parfois même leurs restes) sont considérées comme des reliques saintes et traitées avec le plus grand respect et la plus grande révérence par les croyants, ou comme un prix à gagner par des individus moins scrupuleux.

Classe : Soeur Chevalier Tonus pour le Succès/Caractère pour l'Effet

Classe Avancée : Templière Caractère pour le Succès/Perspicacité pour l'Effet

Personnage

Nom : Donovan

PdSanté : /40 **Pd'Anima :** /40

Ra : 1(1D+1) **To :** 3(3D+3) **Mo :** 2(2D+2) **Pe :** 2(2D+2) **Ca :** 3(3D+3) **In :** 2(2D+2)

Race

Golem

Mouvement : 3
Saut : 3

Esquive (•) : 8
Préservation (*) : 10

Réduction : -4

Icône

Classes

Soldat

Attaque Normale : Succès Effet **Classes :** Succès Effet
Lame d'Airain (Épée) 2D+3 3D+3 Soldat 3D+3 2D+4
Distance : 1 Rayon : 1 Mo To Frère Chevalier 3D+2 3D+3

Argent : 6 Rands

Réaction : _____

Appoint : _____

Mouvement : _____

Vitesse

Soit 2D+2
ou 2D+1
(Ne pas rouler
les dés 6+)

Compétences :

Équitation 1 Mo 2D+1
Athlétisme 1 To 3D+1
Étiquette 1 Pe 2D+1
Expression :
Poésie 2 Ca 3D+2
Escalade 1 To 3D+1

Habiletés :

Description	Élément	Mana	Délai	Succès	Effet	Dist/Aire
Vitalité	2D+4 PdSanté - Sacré	7	2 T	0	-	3/2
Brulant	2D+4 Dommages - Feu	7	2 T	*	-	3/2
Ressentiment	+1 Dom proch. Act. Phys. (•)	-	-	5	5	0/1
Glacial (1 Agr.)	2D+5 Dommages - Eau	7	2 T	*	-	3/2
Jet (1 Agr.)	1D+4 Dommages -	-	-	•	-	4/1

Autres (XD et -1 au plus haut Dé)

Pas de Courses (3 Fier.) +1 Mouvement, +1 Saut, +1 Préservation

 **Bienveillant :**

 **Fierté :**

 **Agressivité :**

 **Astuce :**

 **Précaution :**

Immunités aux États :

Arrêté
Condamné

Items :

Description	Quantité	Actions	Distance/Aire
Potion	20	PdSanté.	o 2 Act 1/1
Infusion	20	Pd'Anima.	o 2 Act 1/1
Larme de Phénix	Ramène un Mourant à la vie (1/4 PdS)		o 2 Act 1/1
Antidote	Enlève un État Négatif.		o 2 Act 1/1



Donovan : Le créateur de Donovan, Albert Winter, était un homme bon, et fût heureux de voir son Golem devenir indépendant. Il a élevé Donovan comme un père élève son fils. Ce fut donc particulièrement difficile pour Donovan quand le vieil homme perdit la vie. Dans un tumulte d'émotions, il essaya d'abord de trouver des raisons de le haïr, puis rejoignit l'Église de la Merci espérant que la religion ramènerait paix à son âme, mais ce fut finalement la poésie qui le reconforta. Il pense maintenant à fonder sa propre famille.

Église de la Merci : Avec les dieux en exil, l'Église de la Merci croit que l'humanité a hérité du monde et est libre de faire ce qui lui plaît. Là où les dieux Jotnars croient en la nature et les dieux Ragnars aux conflits, l'Église de la Merci croit en la civilisation, la prospérité, l'ordre et en évitant la mort par les sciences et la magie. Ils sont responsables des progrès médicaux, sociaux, technologiques ainsi que des enchantements nécromantiques qui permettent aux personnes de vivre au-delà de leur durée de vie naturelle. Bien qu'ils fassent partie intégrante de la vie quotidienne des habitants des Terres d'Amarande, leurs essais et leurs erreurs passées ravivent des mémoires terrifiantes chez ceux qui ne peuvent voir le bien qu'ils ont apporté.

Classe : Soldat Tonus pour le Succès/Moral pour l'Effet

Classe Avancée : Frère Chevalier Tonus pour le Succès/Caractère pour l'Effet

Personnage

Nom : Toldir

PdSanté : /40 Pd'Anima : /32

Ra : 2(2D+2) To : 2(2D+2) Mo : 3(3D+3) Pe : 3(3D+3) Ca : 1(1D+1) In : 2(2D+2)

Race

Nain

Mouvement : 3
Saut : 3

Esquive (•) : 12
Préservation (*) : 10

Réduction : -4

Icône

Classes

Fine Gâchette

Attaque Normale :	Succès	Effet	Classes :	Succès	Effet
Pistolet	3D+2	3D+1	Fine Gâchette	2D+4	3D+2
Distance : 8 Rayon : 1	Pe	Mo	Assassin	3D+3	2D+3

Argent : 7 Rands

Réaction : _____

Appoint : _____

Mouvement : _____

Vitesse

2D+2

(Ne pas rouler les dés 6+)

Compétences :

Compétence	Stat	Valeur
Connaissance :		
Morts-Vivants 1	Pe	3D+1
Alchimie 1	Pe	3D+1
Artisanat :		
Mécanique 1	Mo	3D+1
Furtivité 3	Ra	2D+3
Crochetage 1	In	2D+1
Escalade 1	To	2D+1
Autres (XD et -1 au plus haut Dé)		

Habiletés :

Habileté	Description	Élément	Mana	Délai	Succès	Effet	Dist/Aire
Fusil de Bronze	3D+2 (Vérifier terrain pour MP) - Feu		10	2 T	*	-	8/1
Bouche à Dragon	3D+2 ou +3 si Monstre -		10	2 T	*	-	8/1
La Grosse Bertha	3D+2 Dommages -		19	4 T	*	-	1/Ligne8
Fusil à Cauchemar (2 Ast.)	3D+2 (Vérifier terrain pour MP) - Mal		10	2 T	*	-	8/1
Fusil Fantôme (2 Fier.)	3D+2 ou +3 si M-Vivant - Sacré		10	2 T	*	-	8/1

Blessé à l'Épaule Paralysé (Habileté d'Assassin*) - - •(10) 10 8/1

Ambidextérité (6 Agr.) 2 Attaques Normales à votre Action.

*Toldir a appris cette Habileté, avant même de changer de Classe

 Bienveillant :

 Fierté :

 Agressivité :

 Astuce :

 Précaution :

Immunités aux États :

Enragé
Paralysé

Items :

Item	Description	Quantité	Actions	Distance/Aire
Infusion	20 Pd'Anima.	oo	2 Act	1/1
Larme de Phénix	Ramène un Mourant à la vie (1/4 PdS)	o	2 Act	1/1
Antidote	Enlève un État Négatif.	o	2 Act	1/1



Toldir : Toldir garde son équipement sale, car l'équipement neuf brille trop et sent le métal fraîchement trempé, ce qui le trahirait la nuit. Ses innombrables armes et outils sont tous rangés pour un accès rapide. Son corps est trapu et son visage caché par l'ombre du capuchon de son manteau de voyage. Toujours prêt à partir à tout moment, Toldir est également préparé à se battre s'il ne peut s'échapper. Chaque taverne a un ancien combattant grisonnant, vétéran de plusieurs guerres. Toldir est ce genre de nain. Il a parcouru le monde connu. Certains disent qu'il tente de se cacher de ses ennemis, d'autres qu'il cherche quelque chose. À vrai dire, Toldir a volé une grande partie de sa réputation de dur à Dunath, son ami et garde toujours l'œil ouvert, afin d'éviter que la supercherie ne soit découverte.

Technologie: Les trains, les pistolets, les dirigeables et autres merveilles de nature scientifique étaient très répandus il y a bien longtemps, lorsque les dieux et la magie étaient plus puissants, mais la chute de l'Arbre du Monde a changé cela. Le bois magique était l'un des composants principaux de ces merveilles et sa disparition signifiait un recul de la technologie. Ces dernières années, elles ont fait un retour en force, car les scientifiques ont appris à les construire à partir de matériaux plus banals et à moindre coût.

Classe : Fine Gâchette Rapidité pour le Succès/Moral pour l'Effet

Classe Avancée : Assassin Perspicacité pour le Succès/Instinct pour l'Effet

Figure A

Salutations,

Vos services m'ont été recommandés par nos amis communs à la tour de Bavel. J'ai besoin de votre assistance pour récupérer une composante vitale de l'expérience que je suis en train de mener. Des contrebandiers avec lesquels j'avais fait affaire pour acquérir une pompe cardiaque en or massif m'ont doublés. Après que je les aie payés le prix demandé, ils ont repris l'organe qui est destiné à un Golem sur lequel je travaille et m'ont laissés avec rien en échange.

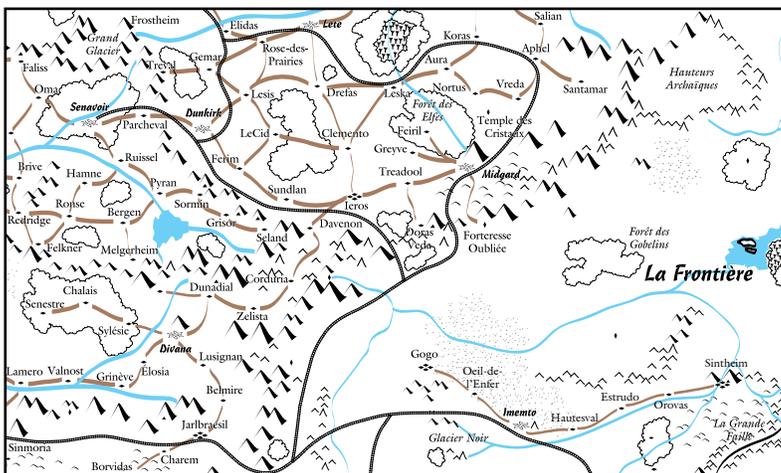
J'ai appris qu'ils avaient immédiatement expédié le coeur à dos de messenger jusqu'à une station postale située sur la ligne de chemin de fer dans la Frontière. De là, le train va ramasser le colis et l'amener loin d'ici. Il est déjà trop tard pour atteindre la station postale, mais vous devriez être capable d'embarquer à bord du train 612, qui va ramasser le colis sur son trajet.

Vous devriez être capable de convaincre les employés de la poste que le paquet fut volé ou de le récupérer d'une manière ou d'une autre. Soyez vigilants toutefois, il se peut qu'un membre du groupe de contrebandiers voyage à bord du train pour s'assurer que le colis arrive à bon port. Voici une avance sur votre salaire pour couvrir le coût des billets.

Merci et bonne chance,
Professeure Cornelia Cardinal

Légende

- | | | | |
|---|----------|---|------------------|
|  | Village |  | Marais |
|  | Montagne |  | Ville |
|  | Forêt |  | Cité |
|  | Rivière |  | Collines |
| | |  | Route |
| | |  | Lieux importants |



Cambuse

**Wagon
Marchandise**

Passerelles
Extérieures

**Wagon
Postal**

**Wagon
Privé**

**Wagon
Écurie**

Portes

**Wagon
Passager A**

**Wagon
Passager B**

**Wagon
Casino**

**Wagon
Restaurant**

**Wagon
Première Classe**

**Wagon
Marchandise**

**Wagon
Charbon**

Locomotive

Figure B

Feu les Moteurs

Cette aventure commence par un chassé-croisé d'intrigues, mettant en vedette des passagers que nos protagonistes connaissent et a lieu sur un train. La mission à accomplir est somme toute assez simple, mais de nombreux incidents vont leur barrer la route. D'abord à leur insu, chaque fois qu'ils tuent un personnage, la locomotive accélère et devient de plus en plus difficile à arrêter. Vous voyez, c'est que le Train Fantôme, une entité enchantée, qui sert de moteur au convoi de wagons, vient de perdre son créateur et souhaite amener le plus de gens possible avec lui en enfer. La fin de cette aventure se rapproche d'une histoire d'horreur, où les personnages doivent empêcher la locomotive de dérailler et les gens de s'entretuer.

Vous pouvez adapter cette aventure pour les personnages d'une campagne en court ou utiliser les six personnages inclus dans l'aventure. Ces derniers ont des liens importants avec des voyageurs sur le train, qu'il faudra adapter si vous changez les personnages.

Prologue

Les personnages sont engagés par la professeure Cornelia Cardinal pour récupérer une pompe en or destinée à servir de coeur à un Golem, qui lui fut volée. Le coeur fut envoyé par messenger à un poste de livraison de courrier sur le chemin de fer. Le train va le récupérer sur son chemin et l'amener au loin pour être revendu. Cependant, comme le convoi qui assure cette livraison part de Midgard, il est encore possible d'embarquer dans ce dernier pour intercepter le colis en cours de chemin. Comme elle a fait affaire avec des contrebandiers pour obtenir le minerai d'une Terre Sacrée et que ceux-ci lui ont fait faux-bond sur une question d'argent, elle ne peut pas faire appel à la loi pour faire justice. C'est pourquoi elle a engagé nos protagonistes et qu'elle suspecte qu'il va y avoir un contrebandier à bord. Pour résumer (parce que les personnages sont des professionnels habitués à ce genre de travail), ils doivent embarquer sur le train à temps, attendre que celui-ci arrive au poste de livraison, chercher le wagon postal pour récupérer le colis et le ramener à la professeure Cardinal.

Quai de la gare (La gare de Midgard ou Mid-Gare de son surnom)

L'aventure commence par l'arrivée des personnages à la gare, essoufflés, avec la lettre de professeure Cardinal en main (Figure A : vous pouvez faire lire la lettre aux joueurs et réexpliquer ce qu'ils en retirent pour que leur objectif soit clair). Il est 9h30 du matin et les restes d'un épais brouillard se dissipent sur un quai rempli de voyageurs de diverses origines, classes sociales et races. Un contrôleur annonce que le train 612 aura 15 minutes de retard sur son départ. Il y a une ligne de quelques personnes devant le guichet et accompagnant la lettre se trouve une avance de 3 Rands (pièces d'or) par personnage.

Une fois au guichet, les personnages peuvent choisir entre les billets suivants :

- Aller simple classe régulière : 2 Rands
- Un aller-retour classe régulière : 3 Rands
- Aller simple première classe : 3 Rands
- Un aller-retour première classe : 4 Rands

Les billets de première classe leur donnent accès à une cabine, un repas gastronomique au wagon-restaurant et une chaise à la table VIP au wagon casino. Ne le dites pas aux joueurs, mais les autorités du train seront aussi plus tolérantes des personnages avec des billets de première classe.

Sur le quai, une procession funéraire portant un cercueil fermé se dirige vers la cambuse (le dernier wagon) en s'arrêtant pour prier à chaque wagon. Les personnages n'ont pas de difficultés à reconnaître les habits noirs et richement décorés de l'Église de la Merci. Un(e) Golem mécanique (Aiguilleuse), dont la forme rappelle une locomotive anthropomorphe noire, tient l'avant et deux porteurs transportent le cercueil. À l'heure actuelle, elle se trouve devant le wagon privé dans lequel un groupe d'une douzaine de mercenaires fortement armé allait entrer, leur bloquant le passage. Les personnages peuvent voir l'étendard de guerre des mercenaires, une croix brisant le symbole de l'infini, ainsi qu'un coffre de fer enchaîné et gardé. Les joueurs peuvent faire un jet de PerspicacitéD+ Histoire pour déterminer les éléments suivants de la situation. Ils peuvent échanger ces informations librement entre eux pour en faire un portrait complet. Idéalement, copiez les extraits suivants et donnez-les aux joueurs qui réussissent le jet pour qu'ils le lisent. Ces informations peuvent leur permettre de faire d'autres jets pour des renseignements supplémentaires.



Religions

Église des Jotnars : les Jotnars (Skadi, Titania, Mani,...) sont les dieux titanesques de la nature. Les prêtres des Jotnars espèrent qu'à travers leurs prières, les dieux pardonneront les fautes de l'humanité et la laissera retourner au paradis. Le clergé de cette religion est hautement organisé et généralement pacifique.

Église des Ragnars : les Ragnars (Thor, Odin, Freya,...) sont les dieux courageux des vertus (et des défauts) des mortels. Ils se battent afin de se préparer à Ragnarok, la bataille finale entre tous les dieux. Les Ragnars sont en exil dans un autre monde.

Église de la Merci : les dieux immortels (Léviathan, Khéops, Train des Enfers,...) ont décidé de rester neutres dans le conflit entre les Jotnars et les Ragnars. Cette religion croit que l'exil des Ragnars et la réclusion des Jotnars signifient que le monde appartient maintenant aux races civilisées et qu'elles sont libres d'en faire ce qu'elles désirent. Son organisation est un peu byzantine, mais ses intentions sont bénéfiques.



Religions

Église de la Merci : Les enchantements, la science et la nécromancie sont des méthodes que l'Église de la Merci n'hésite pas à utiliser pour protéger, préserver et se faciliter la vie.

-Golems : Les Golems sont des créatures magiques et/ou mécaniques créées pour servir. Après un temps variable, les Golems développent une conscience et une identité qui leur est propre.

-Morts-Vivants : arriver à donner aux Morts-Vivants (Squelettes, Zombies, Fantômes, Vampires) les mêmes droits que les mortels compte parmi les plus grandes réussites de l'Église de la Merci. Les Morts-Vivants enchantés de leurs vivants conservent une bonne partie de leur conscience et identité. Les cadavres enchantés ou qui reviennent hanter le monde n'ont pas cette chance.

-Enchanteurs : les Enchanteurs utilisent le pouvoir des dieux immortels pour donner des capacités uniques à des entités. Ils peuvent faire appel à Khéops pour transformer quelqu'un en Mort-Vivant Corporel, comme une Momie ou un Zombie.

Feu les Moteurs

Résultats du jet d'Histoire

- Le groupe de mercenaires se nomme Negotium Crucis et travaillent souvent pour l'Église des Jotnars. (MC : 5, un jet de PerspicacitéD+ Héraldique MC : 10 permet d'identifier que Xander Leswitz est le chef des mercenaires)
- Le groupe a été instrumental dans l'invasion du village de Cardiff pour dame Éthel Kraig. Negotium Crucis a permis à la noble de prendre le fief à la famille Carlisle. (MC : 10)
- Negotium Crucis a pillé le temple de l'Église de la Merci à Cardiff. Ils ont arraché une précieuse relique des mains fantomatiques du mystagogue San Dominus. Il s'agirait du Masque Funéraire des Esprits de Guerre. (MC : 15, un jet de PerspicacitéD+ Religion MC 15 permet d'en apprendre plus sur le masque)
- Dame Éthel Kraig a récompensé Negotium Crucis en leur remettant une précieuse Épée Chantante. (MC : 20)

Résultat du jet de Religion MC : 15 Le Masque Funéraire des Esprits de Guerre est un masque qu'Hermod, le messager des dieux aurait porté quand il s'aventura en enfer pour demander à Hel de ramener le dieu Baldr à la vie. Miracle plus récent, la relique aurait permis à sir Sébastien Elvanda de parler à feu sa fiancée dame Frédérique Carlisle par delà le mur séparant les vivants des morts, si l'histoire dit vrai. Ce miracle n'a pas été répété depuis, mais cette relique attirait son lot de pèlerins.

Le masque vaut manifestement beaucoup d'argent, mais est aussi très important pour les Églises de la Merci et des Jotnars. Pour empêcher ses ennemis de le reprendre, dame Éthel Kraig (qui n'a que du dépit pour ces deux Églises), a décidé de l'envoyer très loin avec une garde d'honneur. Il ne fait aucun doute que le masque se trouve dans le coffre de fer.

S'ils écoutent la foule ou posent des questions, ils obtiennent plutôt l'information suivante : les mercenaires ont acquis un important butin de guerre lors de leur dernière campagne et pensent faire l'achat d'une terre dans le sud (ce qui est plus ou moins vrai). Ils ont utilisé leur fortune pour se payer une voiture au complet sur le train (ce qui est vrai). Avec tout l'argent qu'ils ont versé, le chef de train mange maintenant dans leur main (vrai).

Le chef des mercenaires, Xander Leswitz, en a assez et crie à la procession avec sa voix rauque et profonde de commandant :

- Enlevez-moi ce cadavre de la route ou je vais envoyer, vous et votre cortège, en enfer!
- Un peu de respect pour l'enchanteur du train qui repose maintenant pour l'éternité dans ce cercueil. Sans Murdoch Reynolds Anderson il vous faudrait plusieurs semaines de voyages pour... Répond d'une voix hautaine et indignée, le prêtre avant d'être interrompu.
- Enchanteurs, mystagogues, psychopompes et autres vermines d'outre-tombe ont été éliminés par ma compagnie, désirez-vous vous ajou...
- Vous n'êtes pas ici sur un champ de bataille!
- C'est sur le point de changer!
- Vous n'oseriez pas!

L'échange continue de dégénérer ainsi avec les mercenaires se préparant à en venir au coup. C'est la première décision vraiment dangereuse que les joueurs doivent prendre pour gagner une Mention. Pour les encourager à continuer à agir ainsi tout au long de l'aventure, faites que leur intervention est un résultat bénéfique allant dans le sens de ce qu'ils tentaient de faire. Si personne ne semble prendre l'initiative, vous pouvez leur faire faire un jet de Vitesse, forçant le plus rapide à agir, sans avoir à attendre pour les autres. Différents personnages peuvent adopter des méthodes diverses, mais s'ils travaillent ensemble, mentionnez comment leurs efforts se complètent.

- **Bienveillant** : en tentant d'empêcher les deux groupes d'en venir au coup, un personnage peut s'interposer et calmer le jeu en faisant appel à la raison. Xander est de mauvaise humeur et de nature violente, mais est surtout pressé ce matin.
- **Fierté** : un groupe comme Negotium Crucis est toujours aux aguets pour des combattants orgueilleux et vantards. Un des meilleurs moyens de divertir l'attention de Xander Leswitz est de commencer à se vanter de ses propres exploits.
- **Agressivité** : défier un des deux groupes dans un échange violent, voire peut-être même fatal, va permettre de crever cet abcès immédiatement. S'il y a bataille, elle sera au premier sang, mais apaisera le besoin de violence des gens.

Ordre des Événements

1-Lydia Radcliff vole la seconde clef du coffre à Xander Leswitz.

2-Lydia remet la clef à Ventmuet.

3-Ventmuet, craignant un coup fourré, cherche un pigeon sur qui cacher la clef et aperçoit les personnages.

4-Xander Leswitz veut embarquer le coffre barré contenant le masque des esprits de guerre dans le wagon privé, mais la procession funéraire lui bloque temporairement le passage.

5-Ventmuet cache la clef sur un des personnages, idéalement Romel ou Alice.

6-Le train se met en route.

7-Les joueurs ont un peu de temps pour explorer le train et rencontrer les autres voyageurs.

8-Un contrôleur va poinçonner leur billet.

9-S'il ne s'en était pas rendu compte avant, un personnage réalise que la clef est sur lui en cherchant son billet.

10-Le chef de train organise une vaste fouille pour retrouver la clef.

Ordre des Événements

11-Ventmuet et les cambrioleurs veulent reprendre la clef.

12-Les personnages aperçoivent le poste de livraison de courrier à la fenêtre.

13-Le colis est dans le wagon postal.

14-Luke Basheere va récupérer le colis.

15-Lydia Radcliff balance le corps d'Irving Lemures en dehors du train.

16-S'ils n'ont pas récupéré la clef, les cambrioleurs tentent de voler le coffre quand même.

17-À ce point-ci, à moins d'avoir évité que qui que ce soit ne meure, il devient clair que le train accélère et que le chemin de fer s'écroule derrière eux.

18-Les personnages apprennent que la locomotive prise d'une folie destructrice tente d'amener le plus de personnes avec elle dans un accident mortel.

19-Les personnages tentent de ralentir le Train Fantôme et libèrent les esprits qui sont retenus.

20-Confrontation finale contre la locomotive.

Feu les Moteurs

Relations des Personnages

Un des éléments clefs qui vont changer ce scénario est les relations qu'ils ont avec certains voyageurs.

Krista Lemures : Irving Lemures s'intéresse à elle espérant la voir rejoindre sa communauté de Morts-Vivants. Il l'observe d'abord avant de s'adresser à elle. Il cachera sa queue et ses traits distinctifs d'Hommes-Lézards pour éviter d'attirer l'attention.

Romel : Venmuet et Gabriella Gambiani, deux des membres de son ancien groupe de cambrioleurs le considèrent comme le pigeon idéal. Les gitans du wagon marchandise seront prédisposés à l'aider.

Cyndel : Cyndel reconnaît le visage de Luke Basheere, un contrebandier qui fait affaire dans le trafic d'objets religieux. Si Donovan et Alice sont absents, le père Andraquand la reconnaîtra pour avoir fait son dernier pèlerinage sur les terres de sa famille.

•**Astuce :** il y existe de nombreuses méthodes pour créer une diversion afin de distraire les deux groupes. Après tout, le wagon-écurie contenant les montures de Negotium Crucis se trouve juste à côté de la scène. Si un joueur demande s'il y a un objet particulier pour faire son plan et que ce serait raisonnable de le trouver sur un quai de train, répondez oui.

•**Précaution :** s'ils font appel aux forces de l'ordre pour calmer la situation, le chef de train Murray Barrington va intervenir en faveur de Xander Leswitz et Negotium Crucis, chassant la procession vers la fin du train.

Le Train à première vue (Figure B)

Après cet événement, les personnages peuvent prendre un peu de temps pour observer le train dans son ensemble avant d'embarquer.

- Locomotive :** la locomotive est enchantée, comme le sont les Golems, pour tirer les wagons quand on la nourrit de charbon. Le chiffre 612 est inscrit sur le côté de la cabine.
- Wagon charbon :** le chauffeur, un hippanthrope (un homme à tête de chèvre) avec une chienne bleue sale et d'épaisse lunette, impossiblement propre étant donné son occupation, est en train d'alimenter la locomotive en pelletant dans le wagon rempli de charbon.
- Plate-forme de marchandise :** une vingtaine de troncs d'arbres sont enchaînées en pyramide sur un wagon plate-forme.
- Wagon passager, première classe :** ce wagon a fière allure et est décoré de rubans.
- Wagon restaurant :** un chef de cuisine de petite taille s'affaire à embarquer des caisses d'ingrédients exotiques fraîchement arrivés provenant de monstres.
- Wagon casino :** les vitres de ce wagon sont encore sales, car il se transforme en fumoir dès que les passagers décident de s'y installer.
- Wagon passager A :** un couple d'amoureux devant se séparer le temps d'un voyage se parle à la fenêtre de ce wagon.
- Wagon passager B :** un contrôleur fait tranquillement signe aux passagers d'embarquer. Il devient de plus en plus insistant dans ses appels à mesure que le départ approche.
- Wagon écurie :** des montures sont embarquées dans ce wagon. Comme les chevaux se sont éteints depuis des centaines d'années, les gens utilisent des rongeurs géants (rats et écureuils) pour se déplacer.
- Wagon privé :** ce wagon passager n'a qu'une seule entrée et est maintenant gardé par Negotium Crucis. Ils ont pris place à bord, mais entrent et sortent régulièrement de la voiture. Pour l'instant Xander croit qu'il a simplement égaré sa propre clef.
- Wagon postal :** ce petit wagon postal est marqué du symbole du faucon pèlerin, un jet d'InstinctD +Héraldique MC 10 permet aux joueurs de confirmer immédiatement que c'est l'endroit où va se retrouver le colis.
- Wagon marchandise :** déjà complètement chargé de marchandises, la seule porte de ce wagon se trouve sur le quai opposé qui est réservé aux stocks destinés au transport.
- Cambuse :** les personnages peuvent voir le cercueil être embarqué dans ce petit wagon à la fin de la rame. Une fois que le cortège funéraire quitte le train, seul la Golem (Aiguilleuse) demeure à bord du train. La cambuse a une petite vigie avec des fenêtres au deuxième étage.

Avant l'embarquement

Alors qu'ils allaient pour embarquer dans leur wagon, les personnages se retrouvent face à face avec un Elf aux cheveux blonds avec une mèche noire (si Romel a été sélectionné par un des joueurs, cette rencontre sera un peu différente). Il dit s'appeler Venmuet et semble reconnaître un des personnages et tente de se remémorer où ils se sont rencontrés. Après un ou deux essais infructueux (il mentionne la taverne du Chien Malade et le Poison d'Argile un bateau à vapeur), il admet son erreur et se dirige vers le wagon-écurie. À l'insu du personnage, Venmuet a glissé une clef de fer dans ses possessions (précisément dans les affaires d'Alice si elle est présente). Ils ne le réaliseront que plus tard au cours du scénario (voir l'Affaire se Corse). S'il est suivi, il fera de son mieux pour perdre les personnages.

Si Romel est là, Ventmuet et lui se reconnaissent, ayant fait partie du même groupe de cambrioleurs-acrobates. Venmuet va lui confier que les choses sont différentes depuis qu'il est parti. Il dit que Gabriella Gambiani est maintenant la chef de la bande, un fait qui surprend Romel. Elle avait tendance à perdre sa part du butin aux mains de Romel dans des jeux de chance, car il sait que quand elle bluffe, elle regarde à gauche, à droite et à gauche à nouveau. Romel dit qu'ils ont un client important qui doit faire récupérer son bien tombé aux mains de voleurs, mais n'ajoutera rien d'autre, à moins que Romel ne le suspecte de vouloir empiéter sur son travail pour la professeuse Cardinal.

Relations des Personnages

Alice : Lydia Radcliff, la lieutenant de Negotium Crucis et Alice sont des amies d'enfance. Elles ont vécu dans le même village. Lydia était la fille du forgeron et avait une passion bien connue pour les épées. Angela Fletcher, la romancière a entendu le nom d'Alice être mentionné par Lydia quand elle parlait à Venmuet.

Donovan : Donovan reconnaît Irving Lemures du temps qu'il a passé dans les temples de l'Église de la Merci. Il sait qu'il étudie les catastrophes et les cataclysmes, sa présence indique un mauvais présage. Il connaît le Père Adraquan du temps qu'il a passé dans une commune rurale. Le vieux prêtre pense que Donovan aurait de l'avenir dans une communauté religieuse. Aiguilleuse et le Train Fantôme seront bien disposés envers lui.

Toldir : Victorio Guimani croit que Toldir est Dunath, le Nain qui a fait de lui un cocu. Il n'a jamais vu son visage, mais plutôt par ses faits d'armes et sa réputation. Il croit qu'il change souvent de nom pour échapper aux conséquences de ses actions.

Feu les Moteurs

Exploration du Train

Une fois le train parti, les personnages sont libres d'explorer le train à leur guise. Voici ce qu'ils trouveront dans les différents wagons durant la première moitié de l'aventure ainsi que quand la situation dégénère plus tard dans l'aventure. Vous n'avez pas besoin de mettre en scène chaque rencontre dans les wagons, surtout dans la deuxième partie de l'aventure où la tension et l'action devraient être plus importantes.

Le Plan de Lydia Radcliff

La lieutenant de Negotium Crucis a une dent contre Xander Leswitz, son supérieur. Elle s'est battue avec détermination pour s'emparer du Masque Funéraire des Esprits de Guerre. Elle s'attendait à recevoir l'Épée Chantante en récompense, mais Xander a décidé de la garder, même s'il ne l'utilise pas.

L'épée donne à Lydia accès à une Habileté familiale spéciale quand elle entre en sa possession. Alice sait que le père de Lydia a toujours espéré pouvoir en posséder une.

Lydia a donc décidé de se débarrasser de Xander et de prendre sa place et l'épée. Elle a dérobé la clef du coffre à Xander quand il ne portait pas attention à elle. Elle a engagé les cambrioleurs pour s'emparer du masque et le cacher dans un lieu propice pour une embuscade une fois arrivé à destination.

Entre les wagons

En se déplaçant de wagon en wagon sur les passerelles extérieures, les personnages peuvent remarquer les deux détails suivants. Les crochets d'attelage entre les wagons sont en métal sculptés en forme de mains se serrant, comme s'ils se tenaient par la main. Un chevron de métal est planté de façon à s'assurer qu'elles tiennent ensemble coûte que coûte. Ensuite, à l'avant de chaque wagon se trouve un petit compartiment d'un mètre et demi de hauteur et de moins d'un mètre de largeur. Ce compartiment est barré par une simple serrure (InstinctD+ Crochetage MC 5 pour le débarrer). Tous les contrôleurs ont un exemplaire de la clef utilisée pour l'ouvrir, car à l'intérieur se trouve le frein manuel des wagons. Les freins de la locomotive ne sont pas suffisants pour arrêter un train en plein élan. En cas d'urgence, le sifflet de la locomotive sonne trois courtes alertes, avertissant les contrôleurs d'aller activer le frein de leur wagon immédiatement.

Locomotive

La locomotive est en fait une créature nommée un Train Fantôme. Semblable à une locomotive à vapeur, celle-ci est en fait animée par un enchantement, lui donnant une conscience limitée (quoi que dans le cas de 612, cette conscience se soit développée en secret à un niveau surprenant) comme celle des Golems.

On entre dans la cabine de la locomotive par en arrière en arrivant du wagon charbon ou par les portes sur le côté par les passerelles de la locomotive. Les personnes suivantes peuvent se trouver dans la locomotive : le chauffeur hippanthrope Jean-Guy Stoker occupé à opérer la locomotive, et 612, le Train Fantôme, qui demeure muet à moins qu'un personnage ne lui offre ses condoléances pour la mort de son créateur, Murdoch Reynolds Anderson.

Après quelques meurtres : le Train Fantôme a fait prisonnier le chauffeur, Jean-Guy Stoker, maintenant enchaîné au mur extérieur de la cabine. La porte de la chaudière est ouverte et crache des flammes comme une sorte de réacteur (3D+3 de Dommages Élément : Feu à quiconque qui a la mauvaise idée de vérifier si les flammes sont chaudes).

Wagon charbon (Tender)

Ce wagon transporte le charbon qui brûle dans la chaudière. Il n'a pas de toit et une petite porte de métal du côté de la locomotive permet de pelleter le combustible directement dans l'entrée arrière de la cabine.

Après quelques meurtres : le long jet de flamme qui s'échappe de la chaudière menace d'enflammer la réserve de combustible, car la porte du wagon charbon est restée ouverte. Un jet de RapiditéD+ Rapidité MC 15 est nécessaire pour fermer la porte sans prendre 3D+3 de Dommages Élément : Feu. Donner une Mention au personnage qui ferme la porte et empêche le charbon, nécessaire aux futurs déplacements du train, de s'enflammer.

Plate-forme de marchandise

Ce wagon ne présente pas beaucoup plus d'intérêt une fois exploré qu'il n'en offrait à première vue : une vingtaine de troncs d'arbres sont enchaînés en pyramide sur un wagon plate-forme. Un jet de TonusD +Tonus MC 20 permet de briser les chaînes qui retiennent la pile de troncs, créant une avalanche de billots roulants emportant avec eux quiconque se trouvant de l'autre côté du wagon. Enlever les billots permet aux personnages de découvrir la cachette que les Rongerains cambrioleurs ont grugés durant la nuit pour leur servir de repaire.

Après quelques meurtres : s'ils ont survécu, les cambrioleurs se sont réfugiés dans leur cachette. Ils vont défendre férocement leur repaire si quelqu'un tente d'investiguer.

Wagon passager, première classe - Surveillé par un Contrôleur ou Murray Barrington

Le centre du wagon passager est un long couloir de Bois-Franc avec des moulures décoratives de motifs abstraits. Le plancher est recouvert d'un solide tapis rouge foncé, fixé au sol par des chevrons dorés. Le tapis absorbe une partie du bruit du train pour améliorer

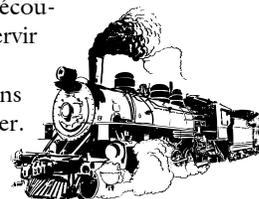
Le Plan de Lydia Radcliff (Suite)

Les cambrioleurs croient que Lydia Radcliff, rongée par les remords, a décidé de retourner le masque à son propriétaire et de se débarrasser du danger que représente Xander.

Elle demandera l'épée chantante à Xander, prétendant que son contact en a besoin en échange de l'information. Elle ira ensuite avec le chef de Negotium Crucis et quelques hommes le retrouver.

Les cambrioleurs, l'effet de surprise et la trahison de Lydia devraient permettre à la lieutenant de Negotium Crucis de s'en sortir seule et indemne. Elle récupérera le masque des cambrioleurs, les payant pour leurs services et leur silence.

Elle retournera à Negotium Crucis avec tout ce qu'elle désire : le masque, l'épée chantante et le corps de Xander Leswitz.



Feu les Moteurs

Triga

Tous les joueurs misent 1 Rand. À tour de rôle, ils lanceront 3 dés : si le total des dés est égal à 3, 4, 5, 6, 15, 16, 17, 18 ou est un triple, le joueur remporte sa mise (gagne 1 Rand). Si personne n'y parvient, ils rejouent un tour.

Contre Gabriella Gambianni (les autres participants ne sont pas vraiment importants à moins que Victorio ne découvre Toldir), comme il s'agit d'un jeu de bluff, les personnages roulent Gageure et misent 2 Rands par tour. Elle lance 2D+3 et va tenter de forcer les joueurs à parier la clef s'ils n'ont plus d'argent. Romel gagne +2D quand il joue contre Gabriella Gambianni.

Pour tricher (et gagner une mise automatiquement), un personnage peut utiliser les Compétences de Furtivité, Gageure ou Vol à la Tire et doit réussir un jet MC 10. Malheureusement, il y a une chance sur trois (lancer un dé, sur un résultat de 1 ou 2 il est pris) à chaque fois qu'un personnage triche qu'il va se faire prendre et être mis au fer dans la cambuse.

le confort des passagers. Des portes coulissantes ouvrent sur de petites cabines cossues : des sièges de bois coussinés, des espaces de rangement pour les bagages et de larges fenêtres permettant de profiter du paysage. Les personnes suivantes peuvent se trouver dans le wagon de première classe : le cavalier sans tête, Irving Lemures qui se prépare à aller au wagon casino, le Père Adraquan qui cherche quelqu'un pour aller lui chercher à manger, le contrebandier Luke Basheere en train de faire une sieste, le chef de train Murray Barrington.

Après quelques meurtres : les passagers du wagon se sont barricadés dans leurs cabines et n'en sortent que s'ils ont une excellente raison. Le Père Adraquan va les aider s'ils sont mal au point, indécis ou peu préparé pour faire face aux morts-vivants et au Train Fantôme.

Wagon restaurant - Surveillé par un Contrôleur

Le wagon restaurant déborde d'odeurs alléchantes et d'une atmosphère conviviale. Un repas léger (pain, fromage et potage) est offert aux détenteurs d'un billet régulier, mais les détenteurs d'un billet première classe ont le choix d'un menu gastronomique. Ils peuvent faire un jet d'Instinct D+ Estimation MC 15 pour déterminer les effets particuliers des différents mets (et que la salamandre rôtie est probablement la spécialité du chef).

- Pain, fromage et potage : guérit 10 Points de Santé et d'Anima
- Salamandre rôtie aux châtaignes : guérit 15 Points de Santé et 10 Points d'Anima, est immunisé au prochain Dommages de l'Élément : Feu
- Kraken frit avec sauce aux oursins : guérit 15 Points de Santé et 15 Points d'Anima, est immunisé au prochain Dommages de l'Élément : Eau
- Brochette de cockatrice : guérit 15 Points de Santé et 10 Points d'Anima, est immunisé au prochain Dommages de l'Élément : Terre
- Oiseau-tempête (Wakinyan) farci : guérit 10 Points de Santé et 15 Points d'Anima, est immunisé au prochain Dommages de l'Élément : Air

Après quelques meurtres : si le masque fut volé sans que Negotium Crucis ne soit éliminé, ils se trouveront dans le wagon restaurant en train de torturer des passagers pour obtenir des réponses et retrouver la relique. Ils n'hésiteront pas à attaquer les personnages pour la même raison, même s'ils leur donnent le masque. Autrement, deux passagers se disputent le dernier mets gastronomique.

Wagon casino - Surveillé par un Contrôleur

La lumière dans le wagon est tamisée par le nuage de tabac qui flotte en permanence ici. De nombreux joueurs de cartes, de dés et de roulettes tuent le temps en échangeant quelques pièces dans une atmosphère plutôt détendue. Nourriture (provenant du wagon restaurant), breuvage alcoolisé et tabac y sont consommés en grande quantité. Les personnages peuvent jouer à des jeux de chance, aux tables régulières, mais leurs gains seront limités à 2 Rands (les pertes, elles, peuvent être plus importantes). Le Maestro peut simuler rapidement une partie en roulant un seul dé et contre un autre dé pour les participants. Le résultat le plus élevé remporte la mise. Vous pouvez aussi utiliser les règles de Triga (voir Triga dans la marge) si vous désirez un jeu plus détaillé et authentique.

La table VIP est l'endroit où les personnages peuvent gagner beaucoup d'argent s'ils ont un billet VIP. Si Romel passe dans le wagon casino, il reconnaît Gabriella Gambianni, une membre de son ancien groupe de voleurs acrobates. Romel connaît son habitude de regarder des deux côtés quand elle ment, ce qui lui donne l'avantage. Les personnes suivantes peuvent être trouvées dans le wagon casino : le cavalier sans tête, Irving Lemures dont le visage absent est impénétrable, Victorio Guimani qui ne semble pas préoccupé par l'argent qu'il perd et Gabriella Gambianni qui semble chanceuse aujourd'hui se trouvent tous les trois à la table VIP.

Après quelques meurtres : le climat s'envenime graduellement entre les différents joueurs. Les accusations et les menaces commencent à fuser de toute part. Étonnamment, les passagers du wagon casino seront réceptifs aux appels au calme (ou aux tentatives d'intimidation). Ils réalisent soudainement qu'ils sont sous une influence maléfique. Par contre, si Victorio Guimani voit Toldir, il rassemble sa bande (utilisez les traits des Contrôleurs) et passe immédiatement à l'attaque.

Wagon passager A - Surveillé par un Contrôleur

Le premier wagon passager est l'endroit où s'entassent les personnages qui ont un billet classe régulière. La voiture est bondée de voyageurs qui tentent de trouver un espace libre pour déposer leurs bagages. Il n'y a pas de cabines particulières et le wagon entier est à aire ouverte. Les longs sièges de bois qui apparaissent confortables au premier abord,

Marchandises de Galeen Nefrakth

Galeen vend des articles variés, mais ne sait pas nécessairement à quoi ils peuvent être utiles aux personnages.

-**Potion** (20 PdS)
2 Rands

-**Infusion** (20 PdA)
2 Rands

-**Antidote** (Enlève un État Négatif)
2 Rands

-**Larme de Phénix** (Ramène à la Vie à 1/4 PdS)
3 Rands

-**Harnais et crochets d'escalade** (permettent de se déplacer sous les voitures comme les Rongerains, +5 aux jets d'Escalade)
2 Rands

-**Lanterne** (permet de voir dans les tunnels)
1 Rand

-**Amulette Béni** (+2 au jet pour contrecarrer les plans du Train Fantôme)
3 Rands

-**Trépied de tir** (permet d'améliorer ses performances de tir à distance, mais difficile à utiliser en combat)
4 Rands

-**Dés pipés** (permet de rouler un Dé au casino, si le résultat de ce dé est 1, la supercherie est découverte)
4 Rands

-**Clef passe-partout** (+3 aux jets de Crochetage)
4 Rands

Feu les Moteurs

deviennent au bout d'une heure insupportables et demandent aux joueurs d'aller se dégourdir les jambes. Les autres voyageurs décident rapidement de le quitter pour se promener. Les personnes suivantes peuvent se trouver dans le wagon passager A : Melonia et Balkio, les enfants Félaïns viennent chercher du trouble ici en volant les poches d'un voyageur agressif.

Après quelques meurtres : avec les événements violents qui se sont déroulés, les passagers du wagon ont décidé de barricader les deux portes pour prévenir l'irruption de personnes armées parmi les voyageurs sans défense. S'ils arrivent à convaincre quelqu'un de leur ouvrir, les autres passagers se mettront à le battre violemment avant qu'il ne puisse passer à l'acte, l'accusant d'avoir été corrompu.

Wagon passager B - Surveillé par un Contrôleur

Semblable à s'y méprendre au premier wagon passager, la deuxième voiture ne présente pas beaucoup d'intérêt, sauf pour le vendeur itinérant qui s'y est installé. Galeen Nefrakth est un Homme-Lézard d'une soixantaine d'années qui a mené une mauvaise vie, mais qui s'est réformé et est devenu une bonne personne. Il offre différents objets à bon prix. Il sera aussi prêt à conseiller les joueurs gratuitement.

Si les personnages font une bonne action, ou qu'un d'entre eux mentionne Alice, Lydia Radcliff ou Negotium Crucis, ils attirent l'attention d'une passagère qui faisait semblant de lire. Cette romancière curieuse, nommée Angela Fletcher, a vu Venmuet et Lydia parler ensemble dans la voiture, avant que la procession funéraire et Negotium Crucis ne commencent à s'échanger des bêtises. Elle n'a pas entendu toute la conversation, mais elle a entendu Lydia parler de voler le masque, et, si elle est là, Alice fut mentionnée par Lydia en regardant par la fenêtre, mais elle a demandé à Venmuet d'oublier ça. Les personnes suivantes peuvent se trouver dans le wagon passager B : Galeen Nefrakth et Angela Fletcher

Après quelques meurtres : Galeen Nefrakth refuse de vendre des armes à un groupe de passagers qui semblent prêts à sauter à la gorge les uns des autres. Angela Fletcher se doute qu'il se passe quelque chose de surnaturel, mais rejette l'idée que le masque ou le cœur de Golem soit à blâmer.

Wagon-écurie (wagon bétailière)

Le wagon-écurie est rempli de rongeurs géants qui remplacent les chevaux (éteint maintenant depuis des centaines d'années). Les rats et les écureuils présents appartiennent à différents passagers à bord. Les joueurs reconnaitront les montures de Negotium Crucis, marqué au fer du symbole de la compagnie. Un jet d'InstinctD +Héraldique MC 10 va leur permettre de découvrir que plusieurs de ces rongeurs de taille inhabituelle furent pris comme butin de guerre, car la marque a été faite par-dessus une marque plus ancienne. Les écureuils géants sont d'un intérêt particulier pour les personnages, parce qu'ils peuvent s'agripper aux murs et aux plafonds. En plus, une fois monté, le personnage est considéré avoir un Mouvement de 6 et un Saut de 3. Voler les montures et les utiliser pour courir sur les murs est une activité qui va mettre les responsables au fer dans la cambuse par les contrôleurs du train. Les personnes suivantes peuvent se trouver dans le wagon-écurie en train de s'occuper de leur monture : des membres de Negotium Crucis, Irving Lemures et Luke Basheere.

Après quelques meurtres : les rongeurs géants deviennent de plus en plus agités. Un jet de MoralD+ Équitation MC 10 est nécessaire pour calmer les montures et les utiliser. Les contrôleurs n'apprécieront pas plus l'utilisation de montures, mais ont d'autres chats à fouetter.

Wagon privé - Surveillé par un Negotium Crucis ou Murray Barrington

Le wagon privé est n'a qu'une seule entrée, gardée en tout temps par un membre de Negotium Crucis. Il n'importune pas les passagers qui utilisent la passerelle extérieure pour aller aux wagons suivants, mais il arrête immédiatement quiconque tente d'entrer. À l'intérieur, on peut trouver deux cabines privées et une salle fortifiée dans laquelle le coffre fut installé. Celle-ci est dotée d'une porte en métal qui peut se barrer de l'intérieur (Instinct +Crochetage MC 10 pour l'ouvrir de l'extérieur). La lumière entre dans la salle par une unique fenêtre située sur le toit de la voiture. Même si un des joueurs portant les habits d'un des contrôleurs du train offre au garde de le remplacer, il va s'assurer de se d'avertir soit Xander Leswitz ou Murray Barrington. Si les cambrioleurs récupèrent la clef du coffre tôt dans l'aventure (avant que le Train Fantôme ne commence à rendre les gens déraisonnables), ils s'empareront du Masque Funéraire des Esprits de Guerre sans effusion de sang. Sans la clef, le coffre est MC 20 pour l'ouvrir avec un jet d'Instinct +Crochetage. Les personnes suivantes peuvent se trouver dans le wagon privé : Xander Leswitz, Lydia Radcliff, le chef de train Murray Barrington, les membres de Negotium Crucis.

Combat Monté

Ce ne sont pas toutes les Montures qui sont entraînées au combat, mais elles fournissent toutes un avantage tactique intéressant.

Le Mouvement du personnage est remplacé par celui de sa Monture (6). Même avec un cavalier, un écureuil géant peut escalader murs et plafonds à pleine vitesse.

Les Habilités de Mouvement du cavalier ne fonctionnent pas à moins de mentionner un bonus en Chevauchement. Ajoutez ces derniers aux Mouvements de la Monture.

Le Masque Funéraire des Esprits de Guerre

Les légendes racontent que le Masque Funéraire des Esprits de Guerre fut porté par Hermod le messager des dieux quand il descendit en enfer pour aller demander à Hel de ramener le dieu Baldr à la vie.

Le masque dans le train est possiblement le même ou une réplique vraiment similaire. Dans un monde où la mort est une affaire permanente, la capacité de communiquer avec un disparu, même une seule fois, est considérée comme un miracle.

Pour conserver le mystique du masque, il vaut mieux de ne pas le traiter comme un objet magique, mais plutôt considérer que les esprits peuvent comprendre ce que dit le personnage qui le porte sans pouvoir lui répondre. Ils peuvent toutefois venir en aide, principalement l'âme de Murdoch Reynolds Anderson, l'ingénieur, qui ne souhaite pas voir son 612 sacrifier tous les passagers.

Feu les Moteurs

Tunnels

Que serait une aventure dans un train sans un passage dans un tunnel? Si les personnages passent par les toits des voitures ou s'y battent, signalez-leur qu'un tunnel approche.

Le Tour suivant rouler un jet de Vitesse pour le tunnel. Quand vient son Temps, les 7 premières Cases du champ de bataille s'engouffrent dans la noirceur. À chaque Tour, à sa Vitesse, le train s'enfonce de 7 cases de plus.

Les personnages qui se trouvent sur un toit prennent 4D+4 de Dommages et doivent faire un jet de TonusD +Athlétisme MC 10 pour éviter de tomber du train. Ceux qui prennent une Action pour s'accroupir ou qui réussissent un jet de RapiditéD +Rapidité MC 15 ne prennent que 2D+2 Dommages et le MC du jet d'Athlétisme est de 5.

Pendant qu'ils sont dans le tunnel, les personnages sont considérés Aveuglé et doivent additionner 5 au MC de leur jet de Succès.

Après quelques meurtres : les cambrioleurs décident de passer à l'action. Ils peuvent utiliser la fenêtre du toit et percer un trou dans le plancher. Ils attendent que le train passe dans un tunnel et frappent. Malgré que Negotium Crucis ait plus d'expérience en bataille, l'avantage de la surprise met les deux groupes sur un pied d'égalité.

Wagon postal

Le wagon postal est optimisé pour classer du courrier et des colis. Des pigeonniers sur le mur contiennent les lettres déjà classées selon les routes qu'elles doivent prendre, tandis que des piles de messages sur la table en dessous ne demandent qu'à être démantées. Le seul occupant du wagon est Papyrus Vandaliss (il se fait appeler Papy), un vieil Esprit Follet, employé de la compagnie de courrier. Il s'acquitte de sa tâche tranquillement et est fort sympathique à l'égard de quiconque vient lui rendre service. C'est une personne qui aime son travail et aime parler de son travail. Si on lui demande, il explique comment il utilise une gaffe pour cueillir le sac de courrier de la station postale, qui est accroché à un poteau sur le bord des rails. Normalement, le train ralentit quand ils approchent de la station postale pour faciliter la manœuvre (à l'insu de tous, ce voyage sera différent). S'ils se débarrassent de Papy, un des personnages peut utiliser la gaffe (une longue perche légèrement flexible avec un crochet au bout) et faire un jet de MoralD+ Moral MC 15 quand ils arrivent à la station pour récupérer le sac de courrier. Un échec dans ce cas résulte dans un sac déchiré et le colis contenant le coeur tombant directement aux pieds de Luke Basheere.

Les personnages qui réussissent un jet d'InstinctD+ Instinct MC 15, vont découvrir un large paquet adressé à Irving Lemures, mais ce qui a d'abord attiré leur attention, c'est qu'ils croient avoir vu le paquet bouger. S'ils l'ouvrent, ils pourront discuter avec la tête d'Irving, qui sera plus ouvert à expliquer ce qui se passe.

Après quelques meurtres : s'ils arrivent plus tard au wagon postal, Negotium Crucis vont déjà être passés et n'ont pas été tendres avec Papyrus. Le paquet avec la tête d'Irving est légèrement ouvert et est visiblement en train de bouger. Irving fait des mouvements frénétiques avec sa mâchoire dans l'espoir d'arriver à s'échapper du wagon avant que le train n'arrive en enfer. Le mort-vivant a étudié les catastrophes de près et a entrepris ce voyage afin de voir si le Train Fantôme allait réussir à amener des passagers vivants en enfer. Comme personne ne peut en revenir, il doit quitter le train au plus vite.

Wagon marchandise (wagon-tombereau)

Le wagon marchandise est une caisse de bois qui n'a qu'une seule porte sur son côté où il n'y a pas de passerelle. Il n'est pas fait pour être accessible aux passagers et contient toute sorte de cargaisons destinées pour le commerce. Malheureusement pour ceux qui ont inventé ce stratagème de sécurité, un groupe de Félaïns gitans ont réussi à embarquer clandestinement dans ce wagon et s'y sont installés confortablement. Ils gardent la porte ouverte pour profiter du vent et du paysage. Un jet de RapiditéD+ Rapidité MC 5 (le MC augmente à 10 quand le train accélère) est nécessaire pour ne pas tomber en s'y rendant en s'accrochant aux rails de la porte. Un jet de TonusD+ Tonus MC 10 permet à un personnage de rattraper un personnage qui tombe, mais échouer ce jet va entraîner le sauveteur dans la chute, mais se méritera une Mention peu importe le résultat.

Les personnages peuvent être intéressés par les marchandises à bord et ouvrir les caisses, pour voir s'il y a quelque chose qui peut leur être utiles. Ils y trouveront des conserves de légumes, des balais, des serpillières, du papier, quelques étoffes de tissus et une ancre de bateau de taille moyenne avec un dix mètres de chaînes. Les personnes suivantes peuvent se trouver dans le wagon marchandise : Ivonia Chandra, Navonia Chandra, Gastor, Melonia et Balkio, tous en train de s'occuper de leurs affaires.

Après quelques meurtres : quand ils remarquent que le train accélère, Navonia et Gastor vont partir à la recherche de Melonia et Balkio et pourront avoir besoin de l'aide des personnages pour ce faire. Ivonia se doute qu'une force maléfique est à l'oeuvre et demande aux joueurs d'aller chercher une mèche de cheveux dans le cercueil de Murdoch Reynolds Anderson dans la cambuse. Son rituel va révéler les desseins du Train Fantôme.

Cambuse - Surveillé par un Contrôleur

Ce petit wagon carré à deux étages contient le cercueil de Murdoch Reynolds Anderson, un enchanteur et mécanicien que l'on disait excentrique. Une plaque commémorative en bronze commémore les années qu'il a vécu ainsi que le message qu'il légua à la prospérité :

Fantômes du Train

Le devoir d'un Train Fantôme est d'accompagner les morts en enfer. Cela leur donne un certain degré de pouvoir sur les âmes prenant place à son bord. Ils peuvent les manifester sous la forme de Morts-Vivants Incorporels

- Les Incorporels sont immunisés à ce qui est Physique (autres Habilités et Attaques Normales).

- Tous les Morts-Vivants n'ont aucune immunité aux Effets de l'Élément Sacré en plus d'en inverser les résultats positifs. Cela transforme les Points de Santé gagnés en Dommages.

- Tous les Morts-Vivants n'ont aucune immunité aux Effets de l'Élément Maléfique en plus d'inverser les résultats négatifs. Cela transforme les Dommages reçus en Points de Santé.

- À la fin de son compte à rebours, un Mort-Vivant Mourant revient à la vie avec tous ses Points de Santé, à moins que les derniers Dommages reçus fussent aussi Élément : Sacré.

- Comme Krista Lemures se bat à poing nu, elle peut utiliser son propre ectoplasme avec ses Attaques Normales pour faire des Dommages à tous les types de Morts-Vivants.



Feu les Moteurs

Le chemin de fer va créer un monde où nous serons plus près les uns des autres. Prenez tous une place en direction du futur. Si un personnage a été arrêté par les contrôleurs, il sera enchaîné ici avec le cercueil. Un des rongerains de la bande de cambrioleurs s'est fait pincer, mais les contrôleurs pensent qu'il s'agit d'un passager clandestin. Une échelle permet d'accéder à la vigie, une petite salle vitrée dans laquelle quelqu'un peut s'asseoir pour surveiller l'ensemble du convoi. Les personnes suivantes peuvent se trouver dans la cambuse : Murray Barrington, le contrôleur de la vigie, Aiguilleuse (la Golem), un Rongerain

Après quelques meurtres : le contrôleur de la vigie et le rongerain sont absents, mais du sang a coulé sur la plaque. Un message en sang : *La procession funéraire accompagnera mon créateur en enfer.* semble remplacer la gravure sur la plaque. Aiguilleuse, la soeur de 612 se cache dans la vigie, mais à moins que Donovan soit présent ou que les joueurs la traitent comme une vraie personne, elle ne répondra pas, de peur que le Train Fantôme, qu'elle considère comme son frère, ne pense qu'elle soit en train de le trahir. Si les joueurs tentent d'apaiser l'esprit de Murdoch Reynolds Anderson en priant (ou idéalement en utilisant le masque pour lui parler), ils réalisent soudainement que le Train Fantôme tente de les amener en enfer. Si les joueurs tentent de balancer le cadavre par-dessus bord, le Train Fantôme fera appel aux fantômes des personnages morts durant l'aventure, qui à ce point devraient être nombreux pour les attaquer.

États

- Immobilisé : aucun déplacement pour les trois prochains Tours
- Condamné : compte à rebours de 3 Tours. La cible tombe Mourante à la fin du troisième Tour
- Protection : Moitié des Dommages des attaques Physiques

Liste des Passagers

Membres d'Équipage (les cheminots)

Les membres d'équipage sont les employés du train présentement à bord. Ils peuvent aider les personnages s'ils se comportent bien et s'ils ont des billets de première classe.

Contrôleurs	PdS : 24	PdA : 32	Humain Fine Gâchette
Mouv : 3	Esquive (●) : 12	Réduction : -0	Succès (Ra)/Effet (Mo)
Saut : 3	Préservation (*) : 10	Fusil : 2D+2/2D+1	Dist : 8 2D+2/2D+1

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	2 Rands
Fusil de Bronze 2D+1 de Dommages. Élément : Feu	10 (5)	2 T	* -	Dist : 8 Ray : 1
Bronze Le coût est réduit à 5 Mana dans le wagon restaurant, le casino et la Locomotive.				

Les contrôleurs sont des employés du train et chacun est responsable d'un wagon. Ils s'assurent que les passagers passent un bon voyage et ne brisent pas la loi. On peut les reconnaître à leur uniforme bleu foncé, ainsi qu'une petite casquette de la même couleur et une veste rouge. Ils portent tous un fusil, un poinçon pour les billets, une paire de menottes et un trousseau de clés pour les menottes, leur wagon et pour le frein d'urgence.

Murray Barrington	PdS : 32	PdA : 32	Humain Assassin
Mouv : 3	Esquive (●) : 10	Réduction : -3	Succès (Pe)/Effet (In)
Saut : 4	Préservation (*) : 12	Fusil : 2D+4/2D+2	Dist : 8 2D+3/3D+2



Description	Mana	Délai	Succès/Effet	10 Rands
Blessé à l'Épaule Immobilisé.	-	-	●(5) 5	Dist : 8 Ray : 1
Points de Pression 3D+2 Dommages/ Condamné.	-	-	● -/20	Dist : 8 Ray : 1

Habillé dans un uniforme bleu foncé, une veste rouge et portant une petite casquette, Murray Barrington est un homme moustachu d'âge moyen. Un badge d'office distingue son uniforme de celui des autres contrôleurs. Le chef de train est un opportuniste toujours prêt à accepter une bonne offre pécuniaire contre un service. Il est désespéré d'acquiescer une somme d'au moins 40 Rands pour rembourser sa dette à Victorio Guimani. Un investissement qui a mal tourné l'a mené à contracter cette considérable dette.

Aiguilleuse (Soeur de 612)	PdS : 40	PdA : 32	Golem Artisan
Mouv : 3	Esquive (●) : 10	Réduction : -4	Succès (Pe)/Effet (In)
Saut : 3	Préservation (*) : 10	Golem : 2D+3/2D+2	Dist : 2 2D+3/2D+1

Description	Dommages	Délai	Succès/Effet	0 Rands
Armures Protection. Élément : Terre.	3	1 T	0 0	Dist : 4 Ray : 2

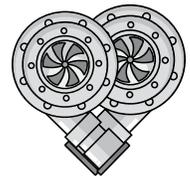
Aiguilleuse est une Golem mécanique créée par Murdoch Reynolds Anderson. Sa couleur noire chromée, ses lignes rouges et son apparence générale rappellent celle d'une locomotive. Elle suit les ordres de façon obéissante comme les Golems sans conscience.

Le Coeur-Pompe en Or

L'or utilisé comme matériel pour fondre la pompe provient d'une Terre Sacré. Certaines familles et organisations religieuses protègent ces lieux pour éviter qu'ils ne soient ruinés par l'avarice.

Des groupes criminels sont spécialisés dans la contrebande de matériaux provenant de ces Terres Sacré. C'est un marché payant pour de la contrebande de marchandise légère. Luke Basheere est membre d'un de ces groupes et la famille de Cyndel protège ce genre de lieux.

La plupart des Golems et des Assemblages (comme le Train Fantôme) ont des machines qui fonctionnent comme des organes. La qualité de ces composantes est importante et entre dans le processus de recherche pour créer un échelon de Golem supérieur. C'est une sorte de course dans laquelle plusieurs scientifiques et enchanteurs s'engagent avec ferveur.



Feu les Moteurs

Jean-Guy Stoker (Chauffeur) PdS : 40 PdA : 32

Hippanthrope Ingénieur

Jean-Guy Stoker est l'opérateur de la locomotive. C'est un hippanthrope à tête de cheval, portant une chienne de travail, une casquette et des lunettes avec d'épaisses montures qui demeurent mystérieusement propres.

Murdoch Reynolds Anderson (Ingénieur en chef)

Humain décédé

Ingénieur, enchanteur, fidèle à l'Église de la Merci et visionnaire, Murdoch Reynolds Anderson est décédé à l'âge de 77 ans. L'Église de la Merci lui avait offert de devenir un mort-vivant, mais il craignait que d'avoir l'éternité devant lui ne risque de pervertir ses idées. Tous les membres d'équipage le regrettent, particulièrement Murray, le chef de train, qui avait investi massivement dans son prochain projet qui ne verra jamais le jour.

Negotium Crucis (NC)

Ce groupe de mercenaire qui travaille pour l'Église des Jotnars ne sont pas des enfants de chœur. Ils serviront de menace pendant une bonne partie de l'aventure.



Xander Leswitz (NC)

PdS : 40 PdA : 32

Humain Conquérant

Mouv : 8

Esquive (●) : 14

Réduction : -4

Succès (To)/Effet (Ra)

Saut : 2 Préservation (*) : 8

Griffes : 2D+3/3D+2

3D+3/2D+4

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	12 Rands
Saccage Absorbent 2D+4 Dommages. Élément : Mal.	-	-	• - Dist : 1 Ray : 1	
Écumer 2D+4 Dommages. Élément : Eau.	-	-	• - Dist : 0 Ray : 2 (Excepté Vous)	
Offense Vous pouvez vous déplacer avant et après	-	-	5 5 Dist : 0 Ray : 1	
Mobile votre Action, jusqu'à un nombre de Cases totales parcourues égal à votre Mouvement.				

Le chef de Negotium Crucis, Xander Leswitz, est un homme dangereux. Il a transformé un petit groupe de mercenaires sans ambitions en Negotium Crucis, un nom qui inspire la peur parmi ceux qui opposent l'Église des Jotnars. Il a l'oeil pour recruter, motiver et tenir en laisse les éléments violents et indisciplinés de la société afin qu'ils servent ses buts.

Lydia Radcliff (NC)

PdS : 32 PdA : 40

Humaine Templière

Mouv : 4

Esquive (●) : 10

Réduction : -5

Succès (Ca)/Effet (Pe)

Saut : 3 Préservation (*) : 12

Lance : 2D+4/2D+2 Dist : 2 2D+3/3D+3

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	3 Rands
Violence Enragé.	6	-	*(10) 10 Dist : 4 Ray : 1	
Fantômes Confus.	6	-	*(10) 10 Dist : 4 Ray : 1	
Épée Chantante +1D aux jets de Caractère et d'Instinct	11	4 T	10 10 Dist : 4 Ray : 2*	

Point Faible : Élément Air (150% Dommages)

*A besoin de l'Épée Chantante pour avoir accès à cette Habileté

La lieutenant de Negotium Crucis est moins agressive que l'est Xander, elle n'en est pas moins dangereuse. Voyez-vous, c'est grâce aux stratégies de Lydia que Negotium Crucis a remporté la victoire au temple. Malgré tout, Xander a gardé la récompense : une Épée Chantante pour lui. Lydia a donc concocté un plan complexe pour le punir. Quand ce plan commence à battre de l'aile avec les recherches pour la clef allant bon train, Lydia va trouver Irving Lemures et balancer son corps par-dessus bord. Elle rapportera un morceau de sa cape accusant l'Homme-Lézard mort-vivant du vol de la clef, les enchanteurs étant souvent associés à l'Église de la Merci.

Frères Chevaliers (NC)

PdS : 24 PdA : 24

Humain Frère Chevalier

Mouv : 3

Esquive (●) : 12

Réduction : -2

Succès (To)/Effet (Ca)

Saut : 4 Préservation (*) : 8

Épée : 1D+4/2D+0

2D+3/1D+3

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	0 Rands
Crucifix 1D+3 Dommages. Élément : Sacré/ Aveuglé.	-	-	• -/10 Dist : 3 Ray : 2	

Point Faible : Élément Eau (150% Dommages)

Les autres mercenaires de Negotium Crucis ne sont pas particulièrement compétents, mais impatientes de se prouver en bataille. Utilisez-les pour combler les rangs en combat contre les joueurs de façon à ce qu'il y ait un nombre d'adversaires égal au nombre de personnages, plus un. Exemple : 4 personnages contre Xander et Lydia, plus 3 Frères Chevaliers.

Compétence de Premiers Soins

Les personnages avec la Compétence de Premiers Soins peuvent utiliser leur trousse, au lieu de leurs Items, pour sauver un autre personnage.

En combat, le soignant doit demeurer au côté du Mourant pendant deux Actions et réussir un jet MC 15. Il fait le jet lors de sa deuxième Action et le Mourant revient à la vie avec tous ses Points de Santé.

Les trousses sont composées d'herbes et de médicaments faciles à trouver, mais terriblement efficaces.

États

• Enragé : Attaque Normale seulement. Se déplace vers et attaque la personne la plus proche. Ajoute un Dé à ses Dommages

• Aveuglé : Augmente de 5 le MC de tous les jets de Succès

• Confus : Les Actions de Cible sont décidées de façon aléatoire.

Rouler deux fois :
1-2 : Action Bénéfique
3-4 : Aucune Action

5-6 : Action Offensive
1-2 : Allié de la Cible

3-4 : Sur soi-même
5-6 : Ennemi

Feu les Moteurs

Les Cambrioleurs

L'ancienne bande de cambrioleurs de Romel est réputée pour ses crimes acrobatiques et hauts en couleur. Quand Lydia Radcliff a évalué que le meilleur moment pour dérober le masque serait sur le train, elle a fait appel à ce groupe à travers un Elf qui connaît Venmuet. Les cambrioleurs se déplacent principalement sous les wagons et sur les toits des wagons.



Gabriella Gambiani PdS : 40 PdA : 32 **Humaine Karatéka**
 Mou : 3 Esquive (●) : 14 Réduction : -0 Succès (Mo)/Effet (To)
 Saut : 4 Préservation (*) : 6 Poing nu : 2D+5/3D+0 3D+3/2D+2

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	Rands
Roulade du Singe 2D+2 de Dommages.	-	-	• - Dist : 2 Ray : 1	13
Rupture du Sol 2D+2 de Dommages. Élément : Terre.	-	-	• - Dist : 1 Ligne : 8	
Supplex 3D+2 de Dommages.	-	-	• - Dist : 1 Ray : 1	
Point Faible : Élément Maléfique (150% Dommages)				

Gabriella Gambiani a remplacé le dernier chef de la bande de cambrioleurs qui a pris sa retraite peu après le départ de Romel. Elle pense avoir décroché le gros lot avec ce travail. Elle fait confiance à Venmuet, mais n'aime pas ses méthodes. Elle espère arriver à récupérer la clef sur les personnages et demande aux Rongerains de passer à l'action discrètement.



Venmuet PdS : 24 PdA : 40 **Elf Guerrier de la Rune**
 Mou : 3 Esquive (●) : 10 Réduction : -2 Succès (Pe)/Effet (In)
 Saut : 3 Préservation (*) : 12 Rapière : 3D+2/2D+1 3D+3/2D+3

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	Rands
Ansuz 2D+3 de Dommages. Élément : Air.	9	2 T	* - Dist : 2 Forme : F	3
Hagalaz Enlève tous les États Négatifs.	5	2 T	0 0 Dist : 0 Forme : H	

Venmuet cherche à perfectionner ses talents d'acrobate, la cambriole n'est qu'une méthode qu'il utilise pour le faire. Il aime marcher sur la corde raide, figurativement et littéralement, mais veut toujours garder une longueur d'avance. C'est pourquoi quand il voit le groupe d'aventuriers arriver à la gare, il décide qu'ils seront parfaits pour garder la clef et éviter d'être pris la main dans le sac, si Negotium Crucis commence à la chercher.

Rongerains PdS : 24 PdA : 32 **Rongerain Mystique**
 Mou : 3 Esquive (●) : 14 Réduction : -0 Succès (Pe)/Effet (In)
 Saut : 4 Préservation (*) : 8 Perche : 2D+3/2D+0 2D+3/3D+1

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	Rands
Décélération Ralenti.	3	1 T	*(5) 5 Dist : 3 Ray : 2	0
Point Faible : Élément Feu (150% Dommages)				

Rongerains PdS : 24 PdA : 32 **Rongerain Braconnier**
 Mou : 3 Esquive (●) : 8 Réd : -0 Succès (In)/Effet (Pe)
 Saut : 4 Préservation (*) : 16 Arc : 3D+1/2D+0 (Dist : 7) 3D+2/2D+1

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	Rands
Trait Spirituel 2D+0 de Dommages. Ignore la Réduction et les Murs. Élément : Sacré	14	-	* - Dist : 7 Ray : 1	0

Gabriella s'est associée avec une bande de rongerains (une race mi-humaine, mi-rongeur qui vit habituellement dans les égouts). Ils se sont entraînés pour se déplacer sous les wagons, à l'aide de harnais, de cordes et de crampons. Ils ont aussi des outils variés pour faire des trous afin d'entrer rapidement dans les voitures. Comme dans les combats contre Negotium Crucis, il devrait y avoir plus de cambrioleurs que de joueurs, mais étant donné leur méthode de déplacement, ils arrivent en général par vague de deux individus.



Compétence de Vol à la Tire

Les personnages avec la Compétence Vol à la Tire peuvent acquérir les biens des autres, dans ce cas-ci, principalement l'argent (Rands) et les billets. Ils peuvent aussi l'utiliser pour tricher aux jeux de chance et pour cacher des objets sur eux comme un magicien.

En temps normal, un voleur peut faire un jet de RapiditéD + Vol à la Tire contre 2D+2 qui est l'observation passive des personnes environnantes.

Les Rongerains seront à la recherche de la clef sur les personnages et rouleront 2D+2 contre l'InstinctD + Instinct.

Venmuet lance 3D+3 quand il tente de récupérer la clef.

États

● Ralenti : Rouler 1D au lieu de 2D pour les jets de Vitesse

États Négatifs

Ralenti, Aveuglé, Muet, Paralysé, Immobilisé, Confus, Condamné et Maudit

Feu les Moteurs

Passagers

Les passagers suivants peuvent aider ou nuire aux protagonistes.



Luke Basheere

PdS : 40 PdA : 40 **Humain Exorciste**
 Mou : 4 Esquive (●) : 8 Réduction : -5 Succès (In)/Effet (Mo)
 Saut : 3 Préservation (*) : 14 Fouet : 3D+4/3D+4 Dist : 2 2D+5/3D+5

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	8 Rands
-------------	------	-------	--------------	---------

Zap 3D+5 Dommages. Élément : Sacré-Air. 14 3 T * - Dist : 4 Ray : 3

Éclat Céleste 2D+5 Dommages. Élément : Sacré/Aveuglé. 10 2 T * -/10 Dist : 4 Ray : 2

Chânes Arrêté. Élément : Maléfique. 23 4 T *(15) 15 Dist : 4 Ray : 2

Spirituelles Immunité aux États : Paralysé, Muet, Maudit

Le contrebandier est arrivé le matin même après avoir chevauché sur son écuireuil géant durant toute la nuit. Il a reçu le message qu'il devrait précipiter son départ d'une semaine afin de s'assurer de récupérer le coeur-pompe en or. Luke est une personne prudente, surtout en matière criminelle, et ne fait confiance à personne parmi les contrebandiers. Son patron avait promis le coeur à deux clients différents et a engagé des voleurs pour le reprendre à la professeure Cardinal sans l'avertir. Maintenant qu'il a été mis au courant de ce qui se passe, Luke a décidé de prendre les choses en charge pour éviter plus de problèmes.



Irving Lemures (Mort-Vivant)

PdS : 40 PdA : 34 **Homme-Lézard Enchanteur**
 Mou : 4 Esquive (●) : 8 Réduction : -3 Succès (Ca)/Effet (Ra)
 Saut : 3 Préservation (*) : 14 Cartes : 2D+4/2D+2 (Dist : 3) 2D+3/2D+3

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	11 Rands
-------------	------	-------	--------------	----------

Khéops 3D de Dommages. Élément : Maléfique/ 14 3T * -/15 Dis : 4 Ray : 3 (Ennemis)
 Enlève un État Positif (Couverture, Protection, Régénération, Béni).

Irving Lemures porte une lourde tunique de cuir avec un gorgerin (collerette de métal) et une cape bleu sale, mais ce n'est pas ses habits qui le rendent remarquable, c'est plutôt l'absence de sa tête. L'Homme-Lézard est un mort-vivant corporel (semblable à Krista) qui se rapproche d'un cavalier sans tête (et sans monture), aussi connu sous le nom de dullahan. Sa tête est cachée dans le wagon postal, pendant que son corps est libre d'explorer le train. Il peut manifester une tête fantomatique pour voir et parler, mais celle-ci n'est pas aussi efficace que le serait sa vraie tête.

Ce mort-vivant corporel est à bord du train parce qu'il étudie les catastrophes majeures et que ses prémonitions l'ont amené ici. Il figure rapidement que le Train Fantôme a décidé de foncer tout droit en enfer et décide ensuite de s'en aller, craignant que l'enfer ne le garde. **Attention (sujet possiblement délicat à aborder seulement si tous les joueurs sont à l'aise avec une histoire qui s'apparente à un viol) :** Si Krista Lemures est à bord, il l'observera d'abord de loin, comme il l'a souvent fait par le passé, avant de l'approcher. Irving a enchanté Krista, sans son accord, durant cette nuit qu'elle a oubliée. Il explique que la famille Lemures a survécu au cataclysme en devenant presque tous des morts-vivants. Seuls quelques-uns de leurs membres peuvent continuer à vivre pour fournir des remplaçants, qui seront appelés à rejoindre les immortels.



Victorio Guimani

PdS : 40 PdA : 32 **Nain Occultiste**
 Mou : 3 Esquive (●) : 8 Réduction : -3 Succès (Pe)/Effet (Mo)
 Saut : 3 Préservation (*) : 14 Faux : 2D+4/2D+4 2D+3/3D+4

Description	Mana	Délai	Succès/Effet	16 Rands
-------------	------	-------	--------------	----------

Pyro 2D+4 de Dommages. Élément : Feu. 7 2 T * - Dist : 4 Ray : 2

MégaFulqur 3D+4 de Dommages. Élément : Air. 14 3 T * - Dist : 5 Ray : 3

Victorio porte des habits blancs et un chapeau d'un blanc immaculé pour camoufler ses sales activités illicites. Il est le neveu du parrain du crime organisé de la ville de Gogo et profite ainsi de ses largesses. Son travail consiste surtout à faire des messages et de vendre des services de criminels professionnels à l'étranger. Il a prêté une importante somme à Murray Barrington, le chef de train, ce qui lui donne un degré d'autorité à bord. Comme il est un membre important du crime organisé, il est vaguement au courant des cambrioleurs à bord et du contrebandier Luke Basheere. Il sait qu'un Nain mystérieux, aux armes sales, autrefois appelé Dunath, a couché avec sa femme et cherche à laver son honneur.

Compétence d'Alchimie

Les personnages avec la Compétence d'Alchimie peuvent créer de simples produits. Ceux-ci ne peuvent pas vraiment être utilisés en combat, mais peuvent être toutefois utiles dans d'autres circonstances.

Le personnage doit avoir accès à suffisamment de produits et matériaux pour créer ce qu'il désire. Le wagon-restaurant et le wagon marchandise offrent le plus d'opportunités de trouver ceux-ci.

Poison (MC 20) : mortel au bout de quelques heures si le poison est ingéré.

Savon (MC 5) : combine les pouvoirs nettoyant et glissant.

Maquillage (MC 10) : peut-être utile pour se déguiser.

Laxatifs (MC 10) : prennent effet en quelques minutes s'ils sont ingérés.

Calmants (MC 15) : prennent effet en quelques minutes s'ils sont ingérés.

Colle (MC 10) : pour différentes réparations ou bloquer des portes.

Explosifs (MC 10) : infligent 30 de Dommages Élément : Feu Rayon : 4.

Feu les Moteurs

Madame Ivonia Chandra PdS : 24 PdA : 40

Féline Oracle

Madame Ivonia est une diseuse de bonne aventure qui voyage clandestinement avec sa fille, son gendre et ses deux petits enfants. Elle vend généralement ses services de prémonitions pour 2 Rands. Si les personnages ont aidé ses petits enfants, elle sera ouverte à fournir ses services gratuitement. Quand le train commence à s'emballer, elle peut demander l'aide des personnages pour aller chercher une mèche de cheveux de l'ingénieur Murdoch Reynolds Anderson. Cela lui permettra de faire un rituel pour déterminer les desseins du Train Fantôme. Elle bénira aussi les armes des personnages pour qu'elles soient capables de fonctionner comme des Armes Sacrées contre tous les Morts-Vivants.

Galeen Nefrakth PdS : 32 PdA : 32

Homme-Lézard Marchand

Ce marchand est un honnête Homme-Lézard, accueille toujours ses clients avec le sourire et un compliment. Il tente d'aider les joueurs et va mentionner au passage d'autres personnages avec lesquels ils ont des liens (il va parler d'Irving Lemures à Krista, de père Andraquan à Alice, d'Aiguilleuse à Donovan, de Victorio Guimani à Toldir, de Luke Basheere à Cyndel ainsi que Melonia et Balkio à Romel).

Père Andraquan PdS : 24 PdA : 40

Humain Prêtre

Le Père Andraquan est un prêtre des Jotnars (l'Église de la nature), sympathique à la cause des personnages, car il reconnaît rapidement le potentiel de sainteté d'Alice et/ou désirera ramener Donovan à la religion. Il prodiguera des soins au besoin, peut intercéder auprès des âmes à l'aide du masque, calmer le jeu avec Negotium Crucis ou répondre aux questions d'ordre religieuses. Il bénira aussi les armes des personnages pour qu'elles soient capables de fonctionner comme des Armes Sacrées contre tous les Morts-Vivants.

Malheureusement, il marche lentement à l'aide d'une canne à cause de son âge avancé et à des difficultés à passer d'un wagon à l'autre. Si personne ne joue Alice ou Donovan, il peut demander aux joueurs d'aller chercher son dîner au wagon-restaurant. Il leur confie son billet de première classe et désire une brochette de cockatrice. Il confie être allergique aux fruits de mer et qu'il va donc éviter le kraken, s'il ne reste plus de cockatrice.

La Situation se Corse

Une fois qu'ils ont exploré quelques wagons, les personnages tombent sur un contrôleur qui poinçonne leurs billets. Un des joueurs, celui que Venmuet a fait semblant de reconnaître (soit Alice, Romel ou un des autres personnages, si ces deux-là ne sont pas présents), se rend compte que l'on a glissé une clef de coffre en fer sur lui. Un jet d'InstinctD + Instinct MC 10 leur permet de confirmer qu'il semble bel et bien s'agir de la clef du coffre de Negotium Crucis. Ils peuvent décider ce qu'ils font et visiter un wagon avant que le prochain événement ne s'enclenche.

À partir de ce point, le voyage va changer peu à peu. Dorénavant, et jusqu'à ce qu'ils quittent le train, les personnages gagneront deux Mentions d'Aggressivité à chaque fois qu'ils décident d'opter pour cette attitude. Informez-les de ce changement et rappelez-leur surtout lorsqu'ils sont tentés d'attaquer et de tuer d'autres personnes. Ils peuvent réaliser qu'il y a une influence surnaturelle sur leur action, mais ils n'arrivent pas à en déterminer la cause. Ce qu'ils ignorent, c'est qu'il s'agit de l'influence du Train Fantôme, qui désire que le plus de sang possible soit versé durant le voyage. Aussi, à chaque fois qu'une personne meurt à bord, la locomotive va accélérer. Notez aussi combien de victimes directes (tuées en combat) ou indirectes (poussées hors du train) le groupe de personnages fait au cours de cette aventure, ce sera important pour plus tard. Pour chaque personne morte aux mains des personnages, le MC pour arrêter le Train Fantôme augmente de 5.

Une fois que les joueurs ont décidé quoi faire avec la clef et visité un autre wagon, ils peuvent voir un contrôleur accompagné par un membre de Negotium Crucis en train de fouiller chaque passager. Ils entendent d'autres passagers parler que Negotium Crucis aurait perdu une clef. Ils devront vite penser à comment la cacher, s'ils ne sont pas débarrassés. Si un des joueurs est découvert avec la clef, le représentant de Negotium Crucis sort son épée et le contrôleur sa paire de menottes. Comme ils refusent de croire à leur innocence, il est fort possible qu'un combat éclate. Rappelez aux joueurs qu'ils gagneront deux

Compétence de Furtivité

Les personnages avec la Compétence de Furtivité peuvent l'employer pour agir discrètement, se cacher et dissimuler des objets pour éviter qu'ils soient retrouvés.

Le jet est fait normalement contre un MC de 10 dans les situations où une personne ne le cherche activement. Si une seule personne cherche, roulez 2D+2, mais si un groupe cherche ensemble roulez 3D+3. Cela représente le jet d'InstinctD+ Instinct de ceux qui cherchent.

Approcher un adversaire furtivement pour amorcer un combat donne un résultat de jet de Vitesse de 14 automatiquement au personnage dissimulé. Comme dans tous les cas où un personnage agit au Temps 14, il aura une seconde Action au Temps zéro (0).

Compétence de Prémonitions

Les personnages avec la Compétence de Prémonitions sont capables de lire et d'interpréter les signes du destin. Deux fois au cours de l'aventure, ces personnages peuvent faire un jet MC 15 pour poser une question à propos du futur au Maestro. La réponse devrait être sous forme de présage, de sentiments et de liens.

La Compétence peut être utilisée pour trouver des personnages à bord du train, déterminer si une solution proposée donnera un bon résultat ou si les intentions d'un personnage seront bénéfiques.

Compétence d'Estimation

Les personnages avec la Compétence d'Estimation sont plus à même d'évaluer la qualité des marchandises de Galeen Nefrakth et du wagon marchandise.

Comme les Équipements sont responsables des différentes vulnérabilités aux Éléments, un jet MC 10 permet de découvrir les Points Faibles chez les adversaires humanoïdes.

Feu les Moteurs

Mentions d'Aggressivité pour choisir l'option violente. Ils peuvent même remarquer que le train accélère sans réaliser que ça correspond au décès d'une personne.

Échanger la Clef

Si les personnages décident de retourner la clef à Negotium Crucis, ils seront embusqués entre deux wagons par les Rongerains déterminés à récupérer la clef. S'ils arrivent au wagon de Negotium Crucis, ils tomberont sur Lydia Radcliff qui fera semblant de la reprendre, mais s'arrangera pour la retourner à Venmuet sans arrêter la fouille.

Si les personnages décident de retourner la clef à un contrôleur ou au chef de train, il sera accompagné de Lydia qui utilisera le même stratagème.

Si les personnages décident de retourner la clef à Venmuet ou Gabriella Gambianni, ils seront contents de la récupérer, mais passeront immédiatement à l'action. Ils veulent profiter du fait que les membres du groupe soient éparpillés un peu partout sur le train et ne veulent pas être pris avec.

Si les personnages se débarrassent de la clef en la lançant par-dessus bord, elle s'accroche à un des nombreux fils de fer qui dépassent sous les wagons. Un Rongerain chanceux la remarquera et les cambrioleurs passeront à l'action.

Qu'en est-il de la Mission?

Sans aucune considération pour leurs problèmes avec les autorités du train et la clef, les joueurs peuvent voir la station postale approcher à bonne vitesse. Normalement, le train devrait ralentir pour permettre à Papyrus Vandaliss, l'employé du wagon postal, de ramasser le sac de courrier. Malheureusement, à ce point-ci de l'histoire, des personnages ont commencé à mourir (s'ils ont évité de tuer quiconque jusqu'à présent, le rongerain et le contrôleur de la vigie dans la cambuse se sont entretués et sont tombés du wagon). Pour ajouter aux complications, c'est le moment que choisit Luke Basheere, le contrebandier, pour se diriger vers le wagon postal. Si Cyndel ne l'avait pas vu avant, elle le reconnaît immédiatement, sinon Romel ou Toldir (à travers leurs contacts criminels), Alice ou Donovan (à travers leurs contacts religieux) réalisent que l'exorciste correspond à la description (yeux bleus, joues creuses, écharpe verte et cheveux châains) d'un contrebandier d'objets religieux connus.

Luke n'aura pas de problèmes à obtenir le colis : son groupe de contrebandiers l'a adressé à son attention, ainsi qu'à deux de ses complices. Il est possible d'en disputer la possession devant Papyrus, entre autres en présentant la lettre de la professeure Cardinal. Papyrus proposera de garder le colis dans le wagon postal jusqu'à ce que les autorités de la prochaine gare prennent l'affaire en main. Luke ne l'entendra pas ainsi et va lancer une attaque s'il croit avoir une chance de gagner ou de prendre un personnage en otage.

Il Faut Arrêter le Train

À mesure que le voyage progresse (et que le nombre de cadavres augmente), le train traverse une zone montagneuse. L'inclinaison des falaises est si raide que les rails sont surélevés sur une structure de bois, telle une très longue et plate montagne russe. À l'élévation actuelle, sauter du train en marche serait du suicide. Le ciel s'est obscurci et des bancs de brouillards au loin effacent le paysage. La verdure fait place à des tons de gris et de brun. Quand ils croient qu'ils peuvent juste s'échapper du train, ils voient le chemin de fer derrière eux commencer à s'écrouler. La structure s'effondre, projetant des poutres de bois et des rails de métal dans le vide. Poursuivis par cette catastrophe qui semble toujours accélérer, sans jamais les rattraper, les joueurs se sentent soudainement pris au piège. Ils auront besoin de comprendre ce qui arrive afin d'avoir une chance de s'échapper.

Ils peuvent apprendre les plans du Train Fantôme de différente manière, idéalement, utilisez un personnage avec lequel vos joueurs ont une bonne relation. Madame Ivonia dans le wagon marchandise, Aiguilleuse cachée dans la vigie de la cambuse, la tête d'Irving Lemures dans le wagon postal, utiliser le Masque Funéraire des Esprits de Guerre pour questionner les âmes à bord du train ou aller directement à la locomotive devrait leur permettre d'obtenir un portrait de ce qui arrive. Elle est aussi accompagnée par la suspicion qu'ils sont déjà en enfer et que le Train Fantôme peut-être est nécessaire pour s'en sortir. C'est une superstition certes, mais cela doit cimenter l'idée qu'ils ne peuvent s'échapper seul. Ils doivent aider ceux qui ont survécu jusqu'à présent à s'échapper avec eux. Ce n'est pas un risque que les gens veulent courir. Pour que les joueurs réalisent que cette information était importante, les rails derrière eux cessent de s'écrouler. Malgré tout, la locomotive continue de rouler à tombeau ouvert.

Les personnages ont beaucoup de manières pour contrecarrer les plans du Train Fantôme. Peu importe la méthode qu'ils emploient, le MC du jet pour y arriver est 5 fois le nombre de personnes qu'ils ont tuées (et non pas juste Mourante). Ça ne représente pas une difficulté réelle de la tâche, mais plutôt un effort spirituel pour y arriver. Heureusement, les Personnages gagnent un Dé supplémentaire s'ils utilisent des méthodes ingénieuses, des outils appropriés ou une aide particulière. Ils n'ont pas à réussir à atteindre le MC en un seul jet. Ils peuvent additionner les résultats de différents efforts ensemble jusqu'à ce qu'ils réussissent. Leur succès n'arrêtera pas le train, mais libérera les esprits enfermés à bord.

Pendant ce Temps

Comme le plan semble ne pas s'enclencher, Lydia Radcliff commence à redouter que les cambrioleurs essaient de la doubler. Elle décide donc d'aller trouver Venmuet pour comprendre ce qui arrive.

Venmuet, qui se cache dans la cuisine du wagon restaurant, sortira pour la rencontrer pour parler seul à seul. Si vos personnages se cachent pour écouter, Lydia résumera le plan avec Venmuet : les cambrioleurs volent le masque, s'échappent avec, tendent une embuscade à Xander Leswitz et retournent le masque à Cardiff, là d'où il vient. Venmuet accepte et dit que le plan est bon.

Elle demande donc pourquoi il y a un délai ainsi que s'il s'agit d'une question de motivation ou d'argent. Venmuet demeure évasif (il ne veut pas avouer qu'il n'a toujours pas récupéré la clef), mais l'assure que la situation évolue parfaitement. Il dit attendre que le wagon privé se soit vidé des troupes, à la recherche de la clef, pour frapper.

Feu les Moteurs

Activer les Freins (InstinctD +Instinct) +1D s'ils ont tous un sifflet

Les personnages peuvent se rappeler que des compartiments barrés sur chaque wagon contiennent des freins d'urgence. S'ils trouvent la clef d'un des contrôleurs, brisent ou forcent la porte des compartiments, et s'organisent pour activer les freins en même temps. Pour un instant, le train semblera s'immobiliser, le temps de voir les esprits le quitter, avant que la locomotive ne reparte de plus belle.

Décrocher les Wagons (TonusD +Tonus)

Si le danger provient de la locomotive, les joueurs vont probablement penser qu'ils n'ont qu'à détacher les voitures pour s'en sortir. Les crochets d'attelage sont en forme de mains qui se serrent et dans lesquelles on aurait planté un pieu aux travers. Arracher le pieu demande un jet, mais une fois qu'il est enlevé, les mains semblent animées de vie et continuent de se serrer. Toutefois, une voiture spectrale avec les esprits se détache et ils souhaitent bonne chance aux personnages.

Changer l'Aiguillage (PerspicacitéD +Fusil ou MoralD +0) +1D s'ils ont un Trépied de tir

Un personnage qui regarde à l'extérieur peut voir approcher un aiguillage sur la voie. L'aiguillage est un gros levier qui permet de changer la voie sur laquelle le train roule. Dans ce cas-ci, changer l'aiguillage leur permettrait d'accéder à une voie de desserte (tronçon qui sert à ralentir un convoi) plus élevée et possiblement se sortir du danger. Le problème est qu'ils n'auront pas le temps nécessaire pour descendre afin de pousser le levier. Seul un tir d'arme à feu (PerspicacitéD +Fusil) ou lancer un objet (MoralD +0) suffisamment lourd afin de frapper le levier avec une force adéquate permettra de changer l'aiguillage. Ils quitteront alors la voie principale et verront une voiture spectrale avec les esprits se détacher. Ces derniers souhaiteront bonne chance aux personnages avant de disparaître.

Apaiser les Esprits (CaractèreD +Caractère) +2D s'ils sacrifient un symbole de discorde

Si les personnages réalisent que le Train Fantôme manipule les gens pour qu'ils s'entre-tuent et accélèrent ainsi leur arrivée en enfer, ils peuvent ralentir le processus en demandant aux gens d'arrêter de se battre. S'il y a encore des gens en conflits à propos du Masque ou du Coeur, le balancer par-dessus bord en faisant une déclaration sur comment ils ne réalisent pas que c'est en train de tous les tuer donne +2D à ce jet. Même s'ils ne sont pas convaincus par le discours, le départ des esprits dissipe rapidement les doutes.

Créer une Ancre (PerspicacitéD +Perspicacité) +2D s'ils utilisent l'Ancre

Les personnages peuvent improviser une ancre avec des matériaux à bord (ou l'ancre du wagon marchandise s'ils l'ont découverte) et l'attacher à un wagon. L'ancre ralentira le convoi en détruisant le chemin de fer derrière eux jusqu'à ce qu'elle s'accroche à une partie de la structure suffisamment solide pour l'arrêter. Toutefois, avant que ça n'arrive, les fantômes s'y attachent pour quitter le train et souhaitent bonne chance aux personnages.

Négocier avec le Train Fantôme (CaractèreD +Étiquette) +1D s'ils lui ont démontré du respect

Le Train Fantôme agit ainsi simplement parce qu'il est triste d'avoir perdu son créateur. Il a simplement besoin de réconfort, de voir s'il aime ce qu'il fait ou veut faire autre chose. Donovan a lui-même vécu quelque chose de similaire (+1D à son jet de négociation s'il évoque sa propre expérience au train). Il est d'abord défensif et accuse les personnages (et plusieurs autres passagers du train) d'être des tueurs et des voleurs et que le monde sera meilleur sans eux! Il fait apparaître les esprits des morts (particulièrement ceux que les personnages sont directement responsables du décès). Il est important de rappeler à 612 que ce n'est pas ce que son créateur voulait pour lui. Négocier avec le Train Fantôme est probablement la meilleure méthode pour terminer le scénario sans avoir à l'affronter.

Attaquer le Train Fantôme

S'ils choisissent de confronter le Train Fantôme directement, il fera apparaître les fantômes des personnes qui ont été tuées durant le voyage pour le défendre. Faites-leur comprendre qu'il y a des méthodes alternatives pour régler le problème, s'ils se retrouvent en désavantage numérique. Aussi longtemps que les fantômes sont présents, les personnages auront un Maximum de 1D sur tous leurs jets d'Effets (et de Dommages) contre le Train Fantôme (les bonus restent les mêmes).

Libérer les Esprits

Après avoir compris ce que le Train Fantôme comptait faire, les personnages auront à libérer les esprits emprisonnés à bord. C'est une notion à expliquer après que les joueurs aient réussi à leur faire quitter le train, afin que les joueurs comprennent ce qu'ils ont accompli.

Dans le domaine de la superstition, il est cru qu'une fois que les esprits arrivent en enfer, le train reparte vers le monde des vivants. Donner l'explication avant risque cependant de mélanger les joueurs qui chercheront une méthode métaphysique plus complexe, sans arriver à quoi que ce soit.

Les esprits à bord du train sont considérés être sous les ordres du Train Fantôme jusqu'à ce qu'ils aient l'occasion de lui échapper.

L'Enfer

Selon la mythologie, l'enfer n'est pas un lieu de punition brûlant, mais un souterrain froid où les corps pourrissent éternellement. Comme le Valhalla, nul ne revient de l'enfer une fois pris là-bas, sauf sous la forme d'un mort-vivant sans mémoires.

Tomber du Train

Si un personnage tombe du train ou meurt durant l'aventure, vous avez différentes options pour occuper le joueur durant ce temps.

Vous pouvez sélectionner un personnage supplémentaire au début de l'aventure pour accompagner le groupe ou qui voyageait seul. Vous pouvez même utiliser un des personnages provenant d'une autre aventure qui prenait le train en même temps qu'eux.

Si le personnage est perdu plus tard dans l'aventure, il est possible pour lui de revenir en fantôme pour les aider à affronter le Train Fantôme. Si vous trouvez que le personnage joue bien son rôle d'esprit, il pourra peut-être même s'échapper avec les joueurs au lieu d'être pris en enfer.

Tête d'Irving Lemures



Feu les Moteurs Confrontation Finale

Une fois qu'ils sont sortis des enfers, le sifflet du train appelle les personnages jusqu'à lui, s'ils ne sont pas déjà là. Il a décidé de les affronter directement, s'ils s'opposent encore à ses plans. Un combat peut alors s'engager contre le Train Fantôme. S'ils ont réussi ou réussissent à le raisonner (il n'est jamais trop tard pour parler), le Train Fantôme avouera qu'il croit que son coeur-pompe a été corrompu, il faudrait le remplacer par un coeur en or, comme le coeur-pompe qui est la raison qui les a amenés là...

Compétence d'Artisanat : Mécanique

Les personnages avec la Compétence d'Artisanat : Mécanique seront en mesure de répondre aux questions concernant les Golems, les enchantements et la locomotive. Ils sont capables de déterminer les Immunités et les Points Faibles du Train Fantôme en réussissant un jet MC 15.

S'ils décident de donner le coeur-pompe, Cyndel et/ou Toldir peuvent faire un jet d'Artisanat : Mécanique MC 15, mais s'ils ne sont pas là, Jean-Guy Stocker, le chauffeur les aidera à faire l'opération (lancer 3D+3). Chaque essai inflige 3D+3 de Dommages Élément : Feu au personnage qui joue au mécanicien, à cause de la chaleur et des vapeurs. Un jet réussi leur permet de désactiver le Train Fantôme. Maintenant qu'il est inactif, les personnages peuvent décider d'installer ou non le coeur en or, mais s'ils réparent la locomotive par la suite (pas de jet nécessaire) sans une pompe en matériel précieux, 612 va passer à l'attaque. Ses Points de Santé seront toutefois réduits à 45 considérant qu'il vient d'être ouvert.

Le corps de 612 est identifié par la zone entourée de rouge, parce qu'il émane une chaleur incroyable. Il peut attaquer toutes les cases adjacentes avec des jets de vapeur ou utiliser ses Habilités. Il inflige 2D+3 de Dommages Élément : Feu à n'importe quel personnage qui s'arrête sur lui à son Tour, ou qui commence son Tour sur lui. Il inflige aussi automatiquement 2D+3 de Dommages Élément : Feu à un personnage qui lui est adjacent en plus de son Action.

Train Fantôme (612)	PdS : 90	PdA : 40	Assemblage Mécontent
Mouv : 7	Esquive (●) : 4	Réduction : -10	Succès (Mo)/Effet (Pe)
Saut : 3	Préservation (*) : 14	Vapeur : 2D+4/3D+7	2D+4/3D+6

Description	Mana	Délai	Succès/Effet
Brouillard du Matin Aveuglé, Ralenti. Élément : Eau.	-	-	•(15) 15 Dist : 0 Ray : C
Dévorer la Route 2D+6 Dommages/ -1 Mouvement.	14	-	* -/15 Dist : 1 Ray : 1
Immunité aux États : Paralysé, Immobilisé			Immunité Élément Maléfique
Point Faible : Éléments Eau et Sacré (150% Dommages)			Absorbe Élément Feu

Combat contre le Train Fantôme

Le Mouvement du Train Fantôme n'est indiqué qu'à titre indicatif. Le convoi au complet se déplace de 7 Cases à chacune des Actions de la locomotive. Il utilise Brouillard du Matin seulement s'il y a des Fantômes qui l'accompagnent (il est susceptible aux États, mais Morts-Vivants Incorporels sont immunisés aux Effets Physiques, mais lui-même ne l'est pas).

Une fois le combat gagné, le ciel semble se dégager et la voie ferrée rejoint de plus vertes pâtures sur l'impulsion qui lui reste. Le Train Fantôme peut rapidement être converti en une locomotive normale pour terminer le voyage. Ce que font les personnages par la suite dépend de comment ils se sont comportés durant l'aventure.

Épilogue (Terminus! Tout le monde descend!)

Une fois que le Train Fantôme est maîtrisé, les personnages doivent penser au retour. Dépendant comment ils ont négocié avec les différentes situations, ils peuvent être traités comme des héros, ou devoir quitter sans laisser d'adresse.

- S'ils ont réussi à garder le coeur pompe, ils pourront le ramener à la professeuse Cardinal pour collecter leur paie.
- S'ils ont transplanté le coeur dans la locomotive, la professeuse Cardinal sera tout de même intéressée par l'expérience et leur donnera une récompense partielle.
- Si Murray Barrington et Victorio Guimani ont tous deux survécu et que les personnages sont entrés en possession du Masque Funéraire des Esprits de Guerre (ou s'il est toujours dans le coffre), le chef de train négociera les services des joueurs pour le revendre au meilleur prix.
- Angela Fletcher sera intéressée par l'histoire des joueurs afin de la présenter dans son nouveau roman.
- Negotium Crucis risque d'avoir pris un sacré coup à moins que Xander Leswitz ait survécu. Ils risquent de désertir à moins qu'Alice ne décide de les prendre en charge.
- Si Lydia Durian a survécu, elle réalisera que ses ambitions étaient trop grandes. Idéalement, elle ralliera ce qui reste de Negotium Crucis (avec Alice, si elle accepte) pour en faire une unité moins prédatrice.

Une Question de Taille

Feu les Moteurs est un scénario qui utilise des règles simplifiées pour jouer. Pour y arriver, certaines règles comme la différence de Taille entre deux opposants ont dû être abandonnées.

Dans la version régulière du jeu, être plus petit qu'un adversaire donne un avantage de +1D aux jets d'Esquive Active pour éviter de se faire frapper. Comme l'Esquive Active n'est pas une règle utilisée dans cette aventure, ce bonus ne donne rien aux personnages.

Les Dommages physiques infligés aux adversaires de plus petite Taille sont doublés. En revanche, le Tonus et les Dommages des Attaques Normales des personnages sont réduits à un maximum de 1D.

Étant donné que la plupart des changements sont en faveur des personnages, c'est la version qui sera utilisée.

Crochets d'Attelage
Hauteur : 1

Sol
Hauteur : 0

Plancher
de Voiture
Hauteur : 2

Bancs
Hauteur : 3

Plancher
de Voiture
Hauteur : 2

Crochets d'Attelage
Hauteur : 1

PORTE
FENÊTRE
MUR

Passerelle
Hauteur : 4

Train
Fantôme
Hauteur : 5

Passerelle
Hauteur : 4

Cheminée
Hauteur : 7

Dôme de
Vapeur
Hauteur : 6

Aile de
Locomotive
Hauteur : 2

Cabine
(Toit)
Hauteur : 5

Cabine
(Intérieur)
Hauteur : 2

Aile de
Locomotive
Hauteur : 2

Charbon
Hauteur : 5

Plancher
de Voiture
Hauteur : 2

Feu les Moteurs
est une courte aventure
d'introduction pour 3 à 6 joueurs et un
maître de jeu. Elle inclut ses propres règles de
base ou peut s'utiliser avec les autres produits des
Terres d'Amarande.

Une bande d'aventuriers est engagée pour intercepter un colis à bord d'un train. C'est une mission assez simple, même si c'est la première fois qu'ils utilisent ce tout nouveau mode de transport. Toutefois, voyageant avec eux se trouvent des mercenaires, des cheminots corrompus, de mystérieux gitans, des voleurs, des contrebandiers ainsi qu'une légendaire relique nécromantique...

Bienvenue dans ce monde fantastique, peuplé de chevaliers, de monstres, de légendes, d'intrigues et d'aventures rocambolesques. Le monde des *Terres d'Amarande* récompense la prise de décision comme aucun autre jeu, en plus d'offrir un système de classes et de combats dans la veine des jeux de rôles vidéos de stratégie.



ISBN 978-2-924602-08-9



9 782924 602089