La lumière venant du froid

Ce document contient 1 scénario pour 2 PJ n'ayant jamais joué à Exaltd, il s'agit d'une introduction au monde. Il contient également les 2 pré-tirés pour jouer ce scénario, leur feuille de personnage mais également leur background.

En quelques mots le scénario se passe dans le Threshold au nord de l'empire dans la cité de Whitewall, 2 joueurs humains vont vivre leur exaltation.

Durée : environ 4h, ne pas hésiter à improviser pour ajouter des bouts ou au contraire en enlever

Table des matières

La lumière venant du froid.....	1
Info pour les PJ n'ayant jamais joué à Exalted :.....	1
Background Alexei Ludan.....	2
Background Soryal Ludan.....	3
Scénario.....	4
PNJ.....	9
Tassin Cobie.....	9
Alipson Rappiot & Osmont Lestre.....	9
Caisin Ludan.....	10
Edouart & Hermant Ludan.....	10
Myrtle Amani.....	10
Rakal.....	11
Morts-Vivants.....	11
Syndic.....	12

Info pour les PJ n'ayant jamais joué à Exalted :

Le monde s'appelle Création.

Il existe des êtres immortels dotés de différentes puissances.

Parmi eux : les Cinq Dragons Elementaires, ils protègent votre monde. Les Dragons ont créé des Héros, i.e des mortels bénis par les dragons, aussi nommés les Terrestres ou Dragon-Blooded. Ces derniers sont ceux qui règnent sur le monde civilisé. Vous n'en avez jamais vu, vous savez cependant que leur puissance est inégalée. À leurs têtes se trouve l'Impératrice.

Ils vous protègent de bien des périls.

Parmi les immortels se trouvent également des figures malfaisantes, comme le Soleil Sans Maître (le soleil) ou bien la Sorcière Changeante (la lune)

Eux aussi ont créé, non pas des Héros mais des anathèmes, des faux-dieux, des bêtes de la nuit...

Vous n'en avez jamais vu non plus, mais depuis votre plus jeune âge vous savez qu'ils ne sont là que pour causer la peur et la destruction.

Background Alexei Ludan

Tu es né dans un hammeau du nom de Frostgate, une communauté isolée au sud de Whitewall proche des routes commerciales. La vie dans ces terres glaciales est rude, marquée par la menace des bandits ou créatures surnaturelles de la région.

Tu es fils de fermier, rebelle et ambitieux tu as très vite préférés chasser les créatures des forêts voisines et te battre avec des batons plutôt que t'occuper du bétail. Excédée par ton insolence ta mère t'a chassé de chez elle lorsque tu avais 13 ans.

La vie solitaire fut incroyablement brutale, tu en garderas des cicatrices et des traumatismes jusqu'à ta mort.

Doué avec une épée que tu dérobas, tu survécus malgré toutes prédictions. Et jeune adulte tu devins un mercenaire connu pour ton instinct au combat et ta robustesse naturelle.

Tu revins voir ta famille, des larmes furent échangés, tout ne fut pas pardonné mais après la morsure de la solitude tu ne fus pas ennuyé de pouvoir dormir dans de vrai drap entre deux missions.

Un jour d'une période de disette particulièrement sévère, ta mère te trouva un voyage d'escorte, c'était habituel, tu acceptas et tu te retrouvais en route pour Whitewall.

La personne à protéger était Rakal Vasha, une marchande manipulatrice et calculatrice qui selon ton instinct fuyaie quelque chose. Quoi donc, tu ne le sauras sûrement jamais, le monde est vaste et tout le monde fuit d'une manière ou d'une autre.

Au cours de la mission tu fus cependant blessé lors d'une attaque de pillard, Rakal paya tes soins et tu vis la dette qu'elle venait de te mettre sur les épaules. Lorsque la mission se termina à Whitewall tu compris vite l'influence qu'elle pouvait exercer ici. Ta paye pour la mission alla combler la dette envers Rakal, mais cela ne s'arrêta pas là. Elle te montra une lettre de ta mère t'expliquant qu'elle t'avait vendu pour un mariage arrangé à Rakal pour subvenir aux besoins de la famille.

La menace fut peu subtile lorsque Rakal parla de ton village natale et que dans la même phrase elle te demanda d'épouser la nièce de son nouveau mari. Sans le sou, seul dans une ville inconnu et bien qu'incroyablement énervé de t'être fait vendre en tant qu'époux tu ne voulus pas mettre ton village en danger. Tu n'eus d'autres choix que d'accepter.

Tu vis désormais dans la citée de Whitewall, une citée se trouvant au Nord du monde connu et civilisé. Elle est dirigée par 3 Dieux faits d'argent et de glace : les Syndics. C'est grâce à leur magie que la ville ne gèle pas et grâce à leur pacte que le commerce est possible. Le pacte est entre eux, le peuple des fées et les morts-vivants qui rôdent dans la région. Les humains ne sont pas attaqués sur la route des voyageurs qui relie la ville à la côte, en échange les Syndics leur envoient deux douzaines d'humains vivants par an. Dans la mesure du possible des meurtriers mais parfois ils viennent à manquer...

Ta femme est Soryal Ludan, tu pris son nom comme le veut la tradition. C'est une femme architecte et alchimiste à ses heures perdues. Vous vous connaissez peu mais vous ne vous détestez pas, vous avez vite compris que vous étiez dans la même galère.

Personnalité:

Tu es un homme forgé par la dureté du Nord, marqué par des épreuves personnelles et une colère réprimée, mais aussi doté d'une résilience inébranlable. Le mariage est une contrainte, mais tu y vois une opportunité d'alliance pour te faire un nom, "entrer dans la bonne société" et tu as l'ambition de devenir plus qu'un mercenaire en attente de la prochaine mission. Tu n'irais pas jusqu'à dire que la plume est plus forte que l'épée, mais tu sais que la connaissance c'est la différence entre la vie et la mort, tu as soif d'en connaître plus sur le monde et de t'élever de la paille dans laquelle tu es né.

Background Soryal Ludan

Tu vis dans la citée de Whitewall, une citée se trouvant au Nord du monde connu et civilisé. Elle est dirigée par 3 Dieux faits d'argent et de glace : les Syndics. C'est grâce à leur magie que la ville ne gèle pas et grâce à leur pacte que le commerce est possible. Le pacte est entre eux, le peuple des fées et les morts-vivants qui rôdent dans la région. Les humains ne sont pas attaqués sur la route des voyageurs qui relient la ville à la côte, en échange les Syndics leur envoient deux douzaines d'humains vivants par an. Dans la mesure du possible des meurtriers mais parfois ils viennent à manquer...

Tu fait parti des gens chanceux de la ville, tu viens d'une famille de marchands prospères. Côté tempérament tu n'en as fait qu'à ta tête dans ton enfance et ton adolescence. Tu n'as pas repris la tradition familiale d'import-export, tu préférerais faire des expériences alchimiques et dessiner des bâtiments. Tu as entrepris des études d'architecte et à tes heures perdues tu étudiais les pierres que l'on te ramenait par la société familiale. Lorsque tes parents sont décédés il y a des cela des années, tu as tenu tête à ton oncle veuf pour ne pas trouver de maris et ne pas porter de descendance. De part ton sexe ton oncle n'a pas eu assez d'emprise sur toi pour t'y forcer, lui qui aspirait à une vie de faux-semblant, il ne voulait pas se mettre à dos les femmes de sa famille. Mais les années sont passées, tes parents étaient importants pour le commerce de la famille et ton oncle n'a pas réussi à continuer cet héritage. Les membres sont partis, sont morts ou ont disparus. Lorsque ton oncle s'est marié et que sa très récente femme, Rakal Vasha a pris le contrôle de la famille (les 2 garçons de ton oncle ainsi que toi) elle ne t'a pas laissé le choix et t'a imposé un mariage arrangé. Rakal vient du Sud, tu ne la connais guère mais tes cousins chantent ses louanges car elle est fortunée. Qu'est-ce qu'elle vient faire par ici et pourquoi a-t-elle épousé ton oncle seront sûrement des questions qui resteront sans réponse. Ce que tu as compris c'est qu'elle voulait se débarrasser de toi et te sommer de quitter la famille pour commencer ta propre. Le prétendant qu'elle t'a choisi est un extérior de la ville, il n'a pas reçu une éducation digne de toi, mais c'est une fine lame avec une conversation pas désagréable. Fatiguée de te battre, tu y consens et le mariage se fit.

Vous vous connaissez peu avec Alexei ton mari, mais vous ne vous détestez pas, vous avez vite compris que vous étiez dans la même galère, "le froid rassemble les peuples" c'est un dicton connu dans votre région. Tu l'as toujours pris très ironiquement à cause des guerres incessantes, mais dans votre cas il est plutôt vrai. Il est sans le sous, tu as un héritage qui vous permettra de ne pas mourir de faim cette année, pour le reste c'est moins sûr.

Info supplémentaire sur le monde :

Cela fait quelques années que ... C'est encore plus dur de (sur)vivre. Tu pensais à une période malchanceuse mais grâce à ta position de lettré dans une ville tu as pu entendre des rumeurs : l'impératrice aurait disparue. Nul doute sur le fait que la prolifération des guerres et des monstres émerge de l'instabilité politique causée par sa disparition. C'est donc une époque encore plus troublée dans laquelle tu vis, avec des forces du mal plus puissantes. Selon la religion Immaculé - imposée depuis la capitale bien qu'ayant peu de fanatique dans le froid du Nord, elle ne t'es donc pas extrêmement familière - le plus grand mal sont les Anathèmes. Ce sont des humains qui ont succombé à la monstruosité, ils obtiennent un pouvoir maudit et cherchent à détruire Création.

Personnalité :

Tu es curieuse, méthodique et dévouée à ton travail. Tu es parfois perçue comme froide et distante, car très pragmatique, mais tu n'es pas insensible à la beauté du monde. Tu possèdes un esprit de création intense, et es constamment en quête de nouvelles connaissances dans les domaines de l'occultisme, de l'architecture et de l'alchimie. Tu es courageuse, loyale et tu as un sens du devoir développé. Tu as l'ambition de devenir une architecte renommée pour protéger les populations de tout Création.

Scénario

Intro :

Vous êtes mariés depuis quelques semaines, vous avez donc eu largement le temps de parler de vos backgrounds si c'est votre souhait.

Soryal travaille sur un chantier actuellement, c'est une rénovation d'un vieux temple près des murailles de la ville.

Alexei tu traines un peu partout pour chercher du travail à défaut de trouver une meilleure idée.

Les gens du chantier sont hostiles à Soryal, elle propose à Alexei de venir avec elle pour faire garde du corps.

Sur le chantier :

Ce jour, elle découvre dans les ruines une pierre avec des rhunes dessus, les ouvriers autour de toi n'en pensent pas grand chose, tu es seule architecte sur le projet

=> elle peut en trouver d'autres si elle cherche

À la maison :

Rakal aura eu vent de la découverte de ses pierres et vient la voir le soir

Elle pose des questions indiscretes sur son travail

"comment était ta journée ?

Tu ne te sens pas seule sur ce projet énorme ? C'est beaucoup pour tes épaules...

Il paraît que tu es débordée par les ouvriers, les fournisseurs...

Peut-être que je peux t'aider, il paraît que tu as des restaurations de pierres difficile, je pourrais m'en charger pour toi

c'est pour te soulager

..."

à voir si Soryal lui montre les pierres ou non, dans tous les cas Rakal sait que Soryal les a.

Rakal veut s'en emparer.

Le lendemain, un contact que tu as vu Alexei, te propose un travail, garde du corps pour une soirée d'échange, où les gens veulent que tout se passe bien. Ça aura lieu dans une taverne en périphérie, des gens peu charmants peuvent rôder.

L'un des deux, remarque que le contact avait un symbole d'une des rhunes sur lui => devrait donner envie à Soryal de venir

À la taverne :

Le contact souhaite acheter des artefacts/ babioles à des mercenaires

Alexei peut en reconnaître, c'est pas des tendres

Les mercenaires ne vont pas aimer comment le contact leur parle, à Alexei de calmer le jeu sinon ça va tourner à la bagarre et Alexei devra se battre

Soryal va reconnaître des artefacts qui pourraient appartenir au temple qu'elle restaure.

=> le contact va dire que c'est un collectionneur et que ça n'appartient pas du tout au temple, ce sont juste des dessins classiques (et c'est pas faux, c'est pas au temple mais c'est aussi des artefacts qui traitent du même sujet que le temple)

=> le contact est un homme payé par les syndics (comme des centaines d'autres) pour trouver la relique qui a le pouvoir sur les morts-vivants => "l'arme"

Piste possible : interroger le contact

=> apprendre que les Syndics sont à la recherche d'une arme, dont le symbole est sur sa broche mais aussi sur les pierres; les syndics pardonnent *très* mal les fausses pistes

Piste possible : déchiffrer les pierres (aller dans une bibliothèque ?)

=> il n'y a pas que le symbole de l'arme, il y a aussi des symboles d'ambivalence, de mort et de vie, il y a des symboles de cercles (cercle des Solaires, mais ils ne le sauront pas), de nombreux édifices (car l'arme est la ville entière) etc.

Si le temps passe trop vite :

Rakal va essayer de leur subtiliser les pierres

Ce sera un homme de main, s'il est pris il balancera Rakal mais c'est un drogué, son témoignage ne vaut rien

Dans tous les cas il n'arrivera pas à tout voler

Agora

Annonce que le sacrifice aura lieu prochainement (i.e les prochains jours mais c'est jamais hyper précis, une énorme cloche retentira à ce moment), la ville est donc fermée

Par ses contacts : Soryal peut apprendre que les prisons sont quasiment vides, on en sait pas qui va être sur la liste...

Piste possible : chercher à savoir qui en fait partie

=> ils apprendront qu'ils sont dessus

impossible de fuir la ville, il faut comprendre pourquoi => c'est Rakal

Piste possible : influencer les syndics sur le fait que l'arme pourrait se trouver dans le temple

=> les PJ n'ont rien de concret cela ne fera qu'attirer les foudres sur eux

Piste possible : suivre Rakal

=> Ils pourront savoir qu'elle a joué de son influence pour les mettre sur la liste, qu'elle est à la recherche de l'arme, qu'elle cherche à éventrer Soryal de sa famille pour prendre possession de ses sites d'architectes ET la société d'import-export de son oncle pour contrôler ce qui rentre ou non dans la ville et dénicher ceux qui pourraient trouver avant elle

lieu possible : aux bains / dans son bureau / dans une soirée mondaine (s'il reste du temps IRL)

À un moment les PJ auront fait trop de bruit et c'est la goutte d'eau qui manquait à Rakal pour qu'elle convainche les Syndics de lancer immédiatement le sacrifice.

À la maison / là où les PJ sont :

La milice vient les chercher, ils peuvent fuir mais pas éternellement, ils peuvent essayer de se cacher mais tout le monde les trahira car leur sacrifice est pour la citée...

La prison :

Ils sont avec les 22 autres sacrifiés dans la même cellule, il y a quelques meurtriers mais peu (ça se fait de plus en plus rare...), le contact qui a usé la patience des Syndics en cherchant l'arme, et des drogués, des SDF, des étrangers à la ville, des agitateurs de foule etc.

Ils recevront la visite de Rakal elle dira

"Voyons je t'avais prévenu de ne pas te marier avec un rustre
Tu es aussi complice que lui pour trahir la ville, ce n'est qu'un étranger
tu t'es associé à une mauvaise personne
tu m'as fait tant souffrir
je vais devoir gérer seule ta famille
ne t'inquiète pas ils se remettront de ta perte, ils ne veulent déjà ne plus rien à faire avec toi car tu
les as trahi en t'associant à lui
etc."

Les gardes vont faire une énorme balafre sur les joues des sacrifiés pour que le sang attire les morts
vivant et qu'ils soient reconnaissables s'ils arrivaient à s'échapper et à revenir en ville

La charrette qui les emmène à leur mort :

Ils sont enfin seuls tous les 2

=> possible pour eux d'échanger quelques mots

autour d'eux c'est très solennel mais aussi un peu la fête car cela signe le fait que la population va
être tranquille pendant 1 an. Soryal sait que ça va devenir de moins en moins solennel dans les
heures qui suivent, tout le monde va se bourrer la gueule car ils veulent oublier ce qu'ils sont en
train de faire, les portes vont encore être verrouillé pendant au moins 1 semaine, les Syndics
enjoignent tout le monde à penser à autre chose, faire la fête, faire du bruit pour ne pas entendre les
cris...

Le lieu de leur mort :

Ils ont été emmené en plein milieu de la forêt, les 12 cages avec 2 tributs à chaque fois

=> ils vont essayer de l'ouvrir, d'autres ont déjà réussi en s'arrachant des ongles

les morts vivants arrivent, peu au début, mais Alexei sent que d'autres arrivent

Alexei reconnaît où ils sont : au milieu de nul part, à plusieurs jours de marche de la première
bicoque (mis à part Whitewall mais c'est pas trop le moment d'y retourner avec la cicatrice sur les
joues)

Ils vont essayer de fuir, les autres ont déjà fui où sont déjà mort

Alexei va se retrouver impuissant par une blessure déjà présente (s'il en a une), sinon c'est parce que
dans la panique un autre tribut lui aura fait tomber la cage sur lui, une cheville cassée, il rampe
Soryal est envoyé d'un coup de point à plusieurs mètres

les morts vivants sont tous autour d'eux, ils s'approchent de Soryal, Alexei est impuissant

un mort vivants tend la main vers la tête de Soryal, elle peut essayer de se battre un minimum et
d'essayer de le repousser (pas en mode combat avec initiative et tout, juste avec jet de force)

< Soryal pourrait récupérer un bout de pierre rhunique pour s'attune à elle lors de son exaltation ? À
voir en impro en jeu >

Soryal : tu es acculée, tu vis tes derniers instants, ta vie passent devant tes yeux, tu vois Alexei au
loin ramper vers toi

Veux tu nous dire quelques mots pour faire résonner la folie dans laquelle se trouve Soryal ou veux-
tu que je te guide ?

Alexei : Tu ne sais pas grand chose mais là tu sais qu'elle va mourir dans les prochaines secondes.
Et il n'y a aucun doute sur le fait que tu vas suivre très vite. Veux tu nous dire quelques mots pour
faire résonner la folie dans laquelle se trouve Alexei ou veux-tu que je te guide ?

Exaltation :

Une lumière part des doigts tailladés d'Alexei et dans la même seconde les joues de Soryal se
baignent de la même lumière chaude. Puis les 2 lumières explosent pour se retrouver et fusionner.

La lumière venant d'Alexei ressemble à une flamme dansante, laissant parfois des zones d'ombre plus sombre que ce que voudrait un plein jour. Les ombres gagnent du terrain et entourent son corps d'une cape de ténèbre tandis que des pieux glacés de lumière semblent sortir de terre et menacer quiconque souhaitant l'approcher.

La lumière venant de Soryal est éclatante, mais une douce chaleur fait vibrer les êtres vivants à proximité, tandis que les autres semblent sentir de la lave dans leur veine. Des runes s'inscrivent dans le ciel autour d'elle, comme du métal en fusion et viennent créer des bâtiments de lumière luxuriants et fastueux.

=> Soryal devrait s'exalter en Twilight et Alexei en Night

Ils n'ont plus mal, ils n'ont plus peur, les morts vivants eux sont terrifiés, les plus proches se sont retrouvés grillés par la lumière, purifiés.

Alexei sent une force nouvelle en lui, divine tu pourrais dire, il va décrire ses actions de bataille et sans avoir besoin de jet, où en lançant au moins 10 dés à chaque fois il va les éclater

Soryal :

Spirit daining stance p.354 => tu vampirises l'énergie des morts vivants

Ghost-eating technique p.354 => et une fois affaiblis tu les récoltes comme du blé

Carnal spirit rending p.356 => tu sens le pouvoir des morts-vivants que tu as fauché, tu sais te battre, traquer, inspirer la peur, contrôler des morts-vivants plus faible...

Après la bataille :

S'il y a des survivants ils ont peur d'eux, ils les méprisent, leurs disent que le chaos vient d'eux et que c'est pour ça que les morts vivants sont là (tout est faux, mais devant la mort imminente ils se retrouvent être très fanatique pour la religion immaculée), les survivants préféreront aller mourrir dans le froid que de les suivre

Conclusion :

À eux de la faire, en tout cas ils sont puissants et ils vont être pourchassés par le monde entier

Info diverses

Whitewall : population aux environs de 75 000 habitants

Le plot :

=> la ville entière possède un pouvoir sur les morts-vivants, les anéantir ou les décupler
C'est une relique du premier âge très endommagée, impossible de savoir pour le moment si elle pourra de nouveau fonctionner. Les Syndics sont venus s'installer ici car ils ont entendu parler d'une arme contre les morts vivants dans l'espoir de la faire fonctionner de nouveau et de s'en servir contre autre chose ... les Dragon Blooded peut-être ? Mais le problème c'est que même en sachant que l'arme existe, cela fait des centaines d'années qu'ils la cherchent, qu'ils payent des restaurations de tous les temples, qu'ils fouillent les souterrains à la recherche de l'objet, mais l'objet c'est la ville entière, c'est tous les temples ensemble qui font sa force. Ils deviennent fous à force de chercher et tue sans regret ceux qui leur ramènent une fausse arme, ou quand ils trouvent être trop longtemps mené en bateau (même si ce n'était pas le cas!).

Rakal en a aussi entendu parler dans un ancien ouvrage, et quand elle a dû fuir sa région du monde parce qu'elle a trahi la mauvaise personne et a dû fuir prestement, elle est venue tenter sa chance par ici pour récolter du pouvoir.

Les noms de tout le monde :

l'oncle : Caisin Ludan (suit des cours sur la religion immaculée)

les 2 cousins : Edouart et Hermant Ludan

le contact : Tassin Cobie

2 ouvriers : Alipson Rappiot et Osmont Lestre

vieille bibliothécaire : Myrtle Amani (un peu folle, un peu perdue)

PNJ

Tassin Cobie

Type : PNJ de transition / Contact douteux

Concept : Intermédiaire freelance, payé par les Syndics

Motivation : Survivre à cette ville en ruine en tirant profit de tous les camps

- Santé : 0 / -1 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inc
- Dexterity : 2
- Wits : 2
- Manipulation : 3
- Attaque :
 - Poignard rouillé : Acc +1 / Dmg 5 lethal

Compétences clés :

- Melee : 2
- Bureaucracy : 3
- Occult : 2
- Stealth : 3
- Survival : 3
- Socialize : 3
- Awareness : 2

Alipson Rappiot & Osmont Lestre

Type : Ouvriers hostiles / Rivaux mineurs

Concept : Ouvriers désabusés / hommes de main potentiels de Rakal

Motivation : Argent facile, pas de vagues, jalousie envers Soryal

Stat bloc commun :

- Santé : 0 / -1 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inc
- Dexterity : 2
- Stamina : 2
- Le reste à 1
- Attaque :
 - Masse / outil du chantier : Acc 0 / Dmg 5 Bashing

Compétences clés :

- Brawl (bagarre) : 3
- Athletic : 3
- Presence : 3
- Socialize : 1

Caisin Ludan

Type : PNJ neutre / Diplomate familial

Concept : Oncle pieux, tiraillé entre foi, loyauté familiale et survie

Motivation : Protéger le nom de la famille, rester du bon côté des Syndics

- Santé : 0 / -1 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inc
- Dexterity : 2
- Le reste à 2 ou 1

Compétences clés :

- Melee ou Brawl : 1 (non-combattant)
- Bureaucracy : 3
- Integrity : 2
- Lore : 3
- Presence : 2

Particularité :

Il peut être influencé par Rakal ou les PJ selon leurs actions. Il n'est pas mauvais, mais il a peur.

Edouart & Hermant Ludan

Type : PNJ tertiaires / Alliés ou obstacles familiaux

Concept : Jeunes adultes, impressionnables mais ambitieux

Motivation : Se faire un nom, survivre, comprendre leur héritage

Stat bloc commun :

- Santé : 0 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inc
- Dexterity : 2
- Charisme : 3
- Intelligence : 2
- Compétences clés :
 - Melee : 2
 - Lore : 1
 - Athletic : 2

Myrtle Amani

Type : Supportive NPC / Oracle instable

Concept : Vieille bibliothécaire perdue entre savoirs anciens et folie

Motivation : Conserver la mémoire du monde, que ça plaise ou non

- Santé : 0 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inc

Compétences clés :

- Occult : 5
- Lore : 5
- Délire prophétique : permet des révélations cryptiques

Particularité :

Peut être utilisée pour des visions prophétiques si les joueurs la poussent dans ses retranchements. Elle est folle, mais dit souvent vrai.

Dans ma version j'ai transformé Myrtle en Sidéral qui veillait sur les PJ.

Rakal

Rôle : Antagoniste principale

Type : Mortelle influente, manipulatrice politique

Essence : 1

Santé : 0 / -1 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inc

Défense (Esquive) : 3

Défense (Parade) : 2

Armure : aucune, mais peut porter du matelassé si besoin

- Manipulation : 3
- Dexterity : 2
- Intelligence : 2

Compétences :

- Socialize : 2
- Presence : 2
- Stealth : 2
- Occult : 3
- Bureaucracy : 3

Attaques :

- Dague dissimulée : Acc +2 / Dmg 6 lethal

Morts-Vivants

Type : Mook (minion) / faible mais nombreux

Essence : 1

Santé : 0 / -1 / -2 / puis détruit

Défense (Esquive) : 1

Défense (Parade) : 1

- Wits : 2

Attaque :

- Griffes pourries / morsure : Acc +3 / Dmg 5

Traits spéciaux :

- Froid éternel : Toute attaque qui touche inflige un malus -1 à l'initiative pendant 1 round
- Insensibles : Ignorent la peur, les menaces, la douleur
- Repérables : Réagissent au sang et à la chaleur

Syndic

Type : Dieu mineur d'ordre / d'administration / de la ville

Essence : 3 à 4

Santé : 9 cases (ils régénèrent tant qu'ils sont dans Whitewall)

Wits : 4

Attaque :

- Regard d'Autorité Divine : 10 dés, attaque sociale pour forcer l'obéissance (avec intimacies du type "La ville doit survivre")

Pouvoirs spéciaux :

- Autorité absolue : Toute attaque contre eux par des mortels sans Essence 2+ ou sans cause divine / surnaturelle échoue automatiquement (ils sont "hors-jeu" pour les humains normaux)
- Manifestation divine : Peuvent apparaître dans les rêves, les reflets, les miroirs

Motivations :

- La stabilité de Whitewall à tout prix
- Réactiver "l'arme" pour préserver la ville... quitte à sacrifier tous ceux qui la menacent