



Nom *Céliana*
 Peuple *Méduse*

Penombre

Pouvoirs



Potentiel

Chevelure vivante (action gratuite par les serpents)

type

Peuple

Harmoniques



D10

Nuit

ACTION SCÉLÉRATE



D12

Âme

ACTION SOCIALE



D4

Nature

ACTION PHYSIQUE



D8

Esprit

ACTION MENTALE



D6

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE



Potentiel

Atouts

Nous allons trouver mon compromis



Voix suave et chant mélodieux



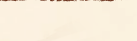
Femme de cour élevée dans la tradition



Beauté à faire ramper un baron



Pas feutrés



Maîtrises magiques



Potentiel

Accord

harmonique

Âme

prerequis

Chanter

3

Conscience



7 Max

Complications

(pensez à en créer pour préserver vos jetons)

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :

		Résultat et succès	
Avant le lancer	Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
	Produire 1 effet magique	4-7	1
	Compenser 1 niveau de maîtrise magique manquant	8-11	2
	Remplacer 1 dé harmonique par 1D20 merveilleux	12-15	3
	Mobiliser 1 atout supplémentaire	16-19	4
Après le lancer	Relancer tout ou partie de ses dés	20	5

Céliana

Méduse spoilée

D'une caresse mentale, elle ordonna à un serpent de distiller son venin, une drogue aux vertus apaisantes dont elle usait lorsqu'elle se sentait nerveuse. Le temps d'un soupir, son corps se détendit et la pression qui pesait sur ses épaules se relâcha.

Songe Ophidien

PERSONNALITÉ

Céliana était une femme puissante. Elle devait épouser un baron urguemand : elle avait son amour, elle avait sa confiance, elle avait son attention, elle l'assistait en son domaine, elle faisait brûler ses nuits et rayonner ses jours. Et puis... L'autre est arrivée. L'autre était humaine, l'autre était un atout diplomatique, l'autre était fortunée, l'autre plaisait aux vassaux et aux pairs du baron. L'autre avait tout ce que Céliana n'avait pas.

Réputée, blessée, humiliée, Céliana a trouvé refuge au Souffre-jour. Le collège de l'arbre noir a fait d'elle une éminence grise. Avec son appui, elle s'élève au-dessus des barons.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Céliana est...

- une ambitieuse aux crochets acérés,
- une diplomate sinieuse,
- révoltée contre quiconque la méprise ou fait preuve de discrimination à son égard,
- en contestation de l'autorité et des diktats.

PORTRAIT

Une méduse entre deux âges, plutôt petite, aux rondeurs assumées et bien mises en valeur. Elle pourrait passer inaperçue si elle ne soignait pas tant l'élégance de ses tenues. L'acuité de son regard et la danse lascive de ses serpents orange et ivoire fascinent toutes les personnes qui la rencontrent.

POUVOIRS

Céliana débute le jeu avec le pouvoir *Chevelure vivante*.

De plus, chaque fois qu'elle réalise une merveille (p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.



CHEVELURE VIVANTE

Abandonne tes épaules tendues aux langues bifides de mes amis...

Faites réaliser une action physique aux serpents de Céliana (cette action ne compte pas dans la limite d'actions par tour). Les serpents peuvent observer, mordre une cible ou Céliana elle-même, l'aider dans sa tâche ou, si elle possède ces autres pouvoirs, injecter du venin alchimique ou fixer d'un regard médusant.

REGARD MÉDUSANT

Les méduses ont-elles vraiment perdu leur pouvoir de pétrification ? Il a peut-être juste évolué.

Une action de Céliana incluant un contact visuel avec un personnage imprime dans son esprit un ordre simple auquel il obéit. Cet ordre ne peut pas le mettre en danger, et ne dure que le temps d'une scène.

VENIN ALCHIMIQUE

D'une caresse mentale, j'ordonne à l'un de mes serpents de distiller son venin.

À l'acquisition de ce pouvoir, choisissez une harmonique.

En une action, Céliana récolte un venin à consommer plus tard, ou tente de l'inoculer par morsure (action de nature). Jusqu'à la fin de la scène, au choix :

- Le nombre de succès des actions en lien avec l'harmonique choisie et réalisées par l'envenimé augmente ou diminue de 1.
- Les difficultés opposées par l'envenimé augmentent ou diminuent de 1.

Par ailleurs, tous les venins alchimiques peuvent servir d'encres de conjuration.



Nom Ackbar
 Peuple Satyre

Penombre

Pouvoirs

type



Potentiel

Spectacle vivant

.....

.....

.....

Harmoniques



D12

Nuit

ACTION SCÉLÉRATE



D8

Âme

ACTION SOCIALE



D10

Nature

ACTION PHYSIQUE



D4

Esprit

ACTION MENTALE



D6

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE

Atouts



Potentiel
Charmeur

Avec classe et panache

Cela m'aide à comprendre ou retrouver mon passé



Ma lyre abyssale

Mon professeur était un fin bretteur

.....

.....

.....

.....

Maîtrises magiques



Potentiel

Accord

Brigue

harmonique

Âme

Nature

prerequis

jouer de la lyre

s'arracher ou se tresser

une mèche de poils

1

2

Conscience



7 Max

Complications

(pensez à en créer pour préserver vos jetons)

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :		Résultat et succès	
Avant le lancer	Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
	Produire 1 effet magique	4-7	1
	Compenser 1 niveau de maîtrise magique manquant	8-11	2
	Remplacer 1 dé harmonique par 1D20 merveilleux	12-15	3
	Mobiliser 1 atout supplémentaire	16-19	4
Après le lancer	Relancer tout ou partie de ses dés	20	5

Ackbar

♫ Satyre amnésique

La quarantaine, le front haut et les sourcils épais, des traits fins et de grands yeux sombres. Je ne m'intéresse pas longtemps à ces détails, l'essentiel se trouve plus bas, à partir de la taille : deux cuisses animales au poil long qui s'achèvent sur des sabots noirs et taillés en pointe.

Renaissance

♫ PERSONNALITÉ

Ackbar a échappé à des faux-accords en se réfugiant *in extremis* sous l'ombre du souffre-jour. L'arbre noir a fait taire les mélodies discordantes de ses bourreaux, mais il ne lui a pas rendu sa mémoire fracturée, pas plus qu'il n'a réparé son esprit brisé. Depuis quatre ans, ce satyre se reconstruit donc un personnage de cape et d'éprouvette, remplaçant son passé oublié par un roman dont il est à la fois l'auteur et le héros.

Un satyre de son envergure attise bien entendu la jalousie des médiocres et les médiocres, en meute, savent être redoutables... Il craint donc les faux-accords, qui doivent forcément vouloir achever ce qu'ils ont commencé il y a quatre ans. Pourquoi s'en sont-ils pris à lui, qui avait pour seul tort d'être un musicien apprécié des gens de goût ?

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Ackbar est...

- + charmeur comme un satyre,
- + arrogant comme un héros,
- + brillant comme un esprit vif,
- + effrayé jusqu'à la haine par les accordés (ne pouvant distinguer un faux-accord d'un accordé, Ackbar craint ces derniers).

♫ PORTRAIT

Il n'est pas très grand, de corpulence moyenne, et soigne sa mise. Avec son teint très mat, sa longue barbe noire et ses cornes de bélier enroulées, il pourrait effrayer, mais son sourire charmeur et son regard pétillant suggèrent plutôt qu'il va vous faire passer un bon moment. Côté tenue, une extravagance élégante et nonchalante s'impose, avec un pourpoint à crevés rehaussé de fourrure, une jarretière assortie, et parfois des sabots vernis.

Il ne se sépare jamais de sa lyre abyssale.



♫ POUVOIRS

Ackbar débute le jeu avec le pouvoir **Spectacle vivant**.

De plus, chaque fois qu'il réalise une merveille (p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

⌘ SPECTACLE VIVANT

Être satyre, c'est offrir à l'Harmonie un spectacle quotidien.

Le temps d'une action spectaculaire, utilisez gratuitement le D20 merveilleux en plus du dé harmonique.

⌘ PLAISIR GRISANT

Tu ignores jusqu'où tout cela va fatalement nous mener. Moi, je sais.

À l'acquisition de ce pouvoir, choisissez une activité de loisir (musique, poésie, nourriture, sexe...)

Après qu'Ackbar a pratiqué ce loisir, le dé harmonique d'une de ses actions affiche sa valeur maximale.

⌘ TRIOMPHE

Profite de ta défaite pour assister à ma victoire !

L'action d'un autre personnage a pour conséquence un échec : faites immédiatement agir Ackbar. Cette action supplémentaire est gratuite.

Nom *Esmeralda*
 Peuple *Banshee*



Penombre

Pouvoirs

type



Potentiel

Passage par les ombres

Harmoniques



D10

Nuit

ACTION SCÉLÉRATE



D12

Âme

ACTION SOCIALE



D8

Nature

ACTION PHYSIQUE



D6

Esprit

ACTION MENTALE



D4

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE

Atouts



Potentiel

Personne ne fait jamais attention à moi

Vitricle prismatique, modèle unique

Je hais les couleurs criardes, je veux tout repeindre en noir

Vous ne comprenez vraiment rien !

Je possède un cheveu d'Agone.

Oui, cet Agone-là !



Maîtrises magiques



Potentiel

Décorum

Prisme

harmonique

Âme

Nuit

prerequis

dessiner avec ses fusains, ou du charbon

utiliser son vitricle

1

2

Conscience



7 Max

Complications

(pensez à en créer pour préserver vos jetons)

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :		Résultat et succès	
Avant le lancer	Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
	Produire 1 effet magique	4-7	1
	Compenser 1 niveau de maîtrise magique manquant	8-11	2
	Remplacer 1 dé harmonique par 1D20 merveilleux	12-15	3
	Mobiliser 1 atout supplémentaire	16-19	4
Après le lancer	Relancer tout ou partie de ses dés	20	5

Esmeralda

↳ banshee dans le déni

Une silhouette se dressa soudain devant moi. [...] Couvert par des haillons charriant l'odeur putride des marais, il portait une masse d'armes dans une main et une dague dans l'autre. Un cri, derrière les draperies d'une alcôve, nous immobilisa.

Agone

PERSONNALITÉ

Esmeralda a vécu l'assaut d'Agone de Rochronde sur la galerie du symposium, et échappé au massacre. Ensuite, elle a suivi les exilés d'Adelguène au service des obscurantistes et a, encore une fois, assisté au destin d'Agone, survivant en se dissimulant dans les ombres de la nef lors de l'attaque liturge. Quand l'arbre noir a recouvert les Mille Tours, elle a voulu cesser d'être spectatrice. À quatorze ans, elle a suivi ses modèles, Orchal et Agone, devenant l'une des premières élèves du Souffre-jour. Elle y a passé de nombreuses années sans oser assumer ses choix. Discrète, silencieuse, inutile, elle sait qu'elle marche avec application dans les traces de ses idoles et s'imagine comme une banshee, un spectre à la lisière du monde coloré des naïfs et des innocents.

En réalité, Esmeralda est vraiment une banshee : elle n'admet simplement pas sa vraie nature (d'où ses pouvoirs atypiques pour une banshee). Née de la mort d'une adolescente pendant la guerre, elle se fonde dans les ombres pour assister au cours de l'Histoire.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Esmeralda est...

- ♦ torturée « comme les gens de son âge »
- ♦ toujours dans l'ombre,
- ♦ témoin de son temps,
- ♦ révoltée par la lumière et les spectacles colorés.

POURTRAIT

Esmeralda a l'apparence d'une adolescente maigrelette et pâlichonne. Vêtue de noir, elle cache la moitié de son visage derrière ses longs cheveux d'ébène, ce qui rehausse la pâleur de son teint et le violet de son seul œil visible. Elle porte des bijoux d'argent et d'ambre, et garde son plus précieux trésor dans un médaillon pourpre : un cheveu d'Agone lui-même.



POUVOIRS

Esmeralda débute le jeu avec le pouvoir *Passage par les ombres*.

De plus, chaque fois qu'elle réalise une merveille (p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

✂ PASSAGE PAR LES OMBRES ✂

Un démon ne se retourne pas, il disparaît dans la nuit.

En une action, Esmeralda passe à travers une ombre proche et ressort par une ombre ciblée, ou projette son bras au travers de ce passage pour agir sur une cible proche de l'ombre ciblée.

✂ ÉVANESCENCE ✂

As-tu déjà essayé de porter une écharpe de brume ?

Esmeralda esquive automatiquement une menace physique portée contre elle (attaque, piège, chute de pierres...).

✂ OMBRE JUMELLE ✂

Alors c'est moi... sans être moi.

Jusqu'à la fin du tour, faites agir l'ombre d'Esmeralda comme si elle était un double de cette dernière. Ses actions, autonomes, ne comptent pas comme celles d'Esmeralda.



Nom *Mangrove*
 Peuple *Humain*

Penombre

Pouvoirs

type



Potentiel

Succès collectif

.....



Potentiel

Atouts

Je suis le maître, tu es l'élève



Les scrupules sont des entraves



Principal d'académie obscurantiste



Comment cela, colérique ?

Je vous méprise



Maitrises magiques



Potentiel

Obscurantisme

*harmonique
étincelle*

*prerequis
forturer son danseur*

3

Harmoniques



D4

Nuit

ACTION SCÉLÉRATE



D8

Âme

ACTION SOCIALE



D6

Nature

ACTION PHYSIQUE



D10

Esprit

ACTION MENTALE



D12

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE

Conscience



7 Max

Complications

(pensez à en créer pour préserver vos jetons)

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :

		Résultat et succès	
Avant le lancer	Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
	Produire 1 effet magique	4-7	1
	Compenser 1 niveau de maîtrise magique manquant	8-11	2
	Remplacer 1 dé harmonique par 1D20 merveilleux	12-15	3
	Mobiliser 1 atout supplémentaire	16-19	4
Après le lancer	Relancer tout ou partie de ses dés	20	5

Mangrove

Principal d'académie

Que pensera-t-il le jour où des obscurantistes – et je doute qu'ils se présentent ainsi – prendront le pouvoir et jetteront l'anathème sur les chevaliers, les princes, les barons et même les rois ?

Agone

PERSONNALITÉ

Mangrove est le principal de l'académie des Entraves. Toujours absent, convaincu que l'emprise et l'enseignement ne le mèneraient plus nulle part, cet humain d'une trentaine d'années a secrètement rejoint le collège du Souffre-jour en espérant y découvrir de quoi dépasser les limites de son art. Les intentions des psycholunes lui semblent cependant manquer d'ampleur. Rétablir l'harmonie, oui, mais au service de quelle ambition ? L'harmonie implique l'ordre et, dans cette hiérarchie, Mangrove entend bien se trouver au sommet.

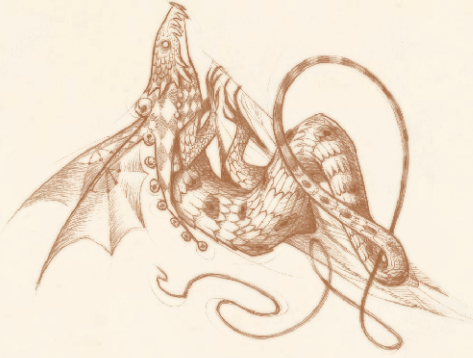
SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Mangrove est...

- + ambitieux,
- + sans scrupules,
- + direct,
- + dédaigneux des communs et des naïfs.

PORTRAIT

Les cheveux blonds et taillés droit, le visage dur et souligné par une courte barbe, les yeux d'un bleu très clair, Mangrove affectionne les tenues amples et les étoffes lourdes. Il possède plusieurs exemplaires de sa tenue fétiche, une tige noire moirée de reflets violets et rehaussée par une longue étole ivoire.



POUVOIRS

Mangrove débute le jeu avec le pouvoir *Succès collectif*.

De plus, chaque fois qu'il réalise une merveille (p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

SUCCÈS COLLECTIF

Marcher ensemble est un début ; travailler ensemble est une victoire.

Lors d'une action collégiale incluant Mangrove, le nombre de succès total augmente du nombre de participants.

EXCÈS

Je n'échoue pas : soit je réussis, soit je réussis mieux. Peu importent les sacrifices.

Le temps d'une scène, le nombre de succès de toutes les actions d'étincelle réalisées par Mangrove augmente de 2. Puis, jusqu'au prochain repos, il diminue de 1.

J'AI UN PLAN

L'issue de cette guerre reste à écrire. Sois-en la plume.

Une action devient automatique car un élément est remplacé par un autre (une fenêtre fermée s'ouvre, un garde s'avère être un ami, Mangrove trouve un objet opportun...). Ce pouvoir n'a aucun effet sur les adversaires déjà déclarés ou en combat.



Nom *Noh*
 Peuple *Nain*

Penombre

Pouvoirs

type



Potentiel

Fantasme d'onyx

Atouts



Potentiel

J'aime les choses et les choix simples

Cette bêche est tout ce qu'il me reste de ma vie

Des boulettes noires comme ça, j'en ai plein

Je me sens tellement mieux quand je suis seul

Savoir paysan

Maitrises magiques



Potentiel

Onyxium

harmonique
 nuit

prerequis

consommer une boulette noire d'onyx

3

Harmoniques



D8

Nuit

ACTION SCÉLÉRATE



D4

Âme

ACTION SOCIALE



D10

Nature

ACTION PHYSIQUE



D6

Esprit

ACTION MENTALE



D12

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE

Conscience

7 Max

Complications

.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(pensez à en créer pour préserver vos jetons)

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :		Résultat et succès	
Avant le lancer	Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
	Produire 1 effet magique	4-7	1
	Compenser 1 niveau de maîtrise magique manquant	8-11	2
	Remplacer 1 dé harmonique par 1D20 merveilleux	12-15	3
	Mobiliser 1 atout supplémentaire	16-19	4
Après le lancer	Relancer tout ou partie de ses dés	20	5

Noh

♫ nain marqué par les ténèbres

Comment reprocher à ce paysan de ne plus croire en ceux qui ont piétiné ses champs, en ceux qui ont brûlé sa maison et tué sa famille ?

Agone

♫ PERSONNALITÉ

Noh est né dans une ferme isolée de la campagne arguemande, de parents bannis de leur clan, sans nom, sans honneur, sans histoire et morts trop jeunes. Il vivait là, heureux malgré tout, à faire pousser choux, carottes et navets, à nourrir ses brebis pour en tirer un lait si gras qu'il lui permettrait de vendre ses fromages à bon prix au marché du village. Il avait le respect de ses voisins et l'obéissance de son chien. Et puis la guerre, lointaine, est arrivée. L'évahisseur janrézien l'a complimenté pour le crémeux de sa tomate et la croûte dorée de son pain. Les soldats ont logé dans la dépendance autrefois habitée par ses parents. Ils l'ont aidé à la ferme. Noh n'était plus seul, Noh était heureux... Jusqu'à ce qu'un groupe de terroristes assassine ses amis janréziens et invoque une ombre meurtrière. Cette marée noire a noyé ses bêtes et ses vergers sous une nappe gluante, détruisant en un instant l'œuvre de sa vie.

Braisé, perdu, l'âme tachée par l'onyx, Noh est resté sur les ruines de son domaine. Et puis, un jour, un arbre noir a poussé au centre de sa chaumière. Noh est devenu, par accident, un élève du Souffre-jour. Mais il n'est plus personne. Il n'a plus aucun motif de fierté. Il n'est plus heureux.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Noh est...

- + simple comme bonjour,
- + têtue comme ses bêtes,
- + malheureux comme les pierres,
- + terrifié à l'idée d'être malmené ou contraint.

♫ PORTRAIT

Noh est un petit bonhomme pâle aux traits très droits, très nobles, qui évoquent la statue d'un mélancolique roi d'antan. Ses cheveux noirs sont huilés et nattés, tout comme sa barbe, et retenus par des liens végétaux. Il ne quitte jamais sa bêche, seul souvenir de son passé heureux.



Ses vêtements sont pratiques et très simples, adaptés aux travaux de la ferme, et sa lourde paire de bottes de cuir a maintes fois été réparée.

♫ POUVOIRS

Noh débute le jeu avec le pouvoir *Fantasma d'onyx*.

De plus, chaque fois qu'il réalise une merveille (p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

⌘ FANTASME D'ONYX

Comme des tentacules prudents...

Une action impossible devient possible grâce à l'apparition d'un appendice d'onyx éphémère (ailes, troisième œil, bras supplémentaire, etc.).

⌘ HOMOCHROMIE

Le mimétisme. L'art de disparaître et de se confondre avec le décor.

Une action de camouflage de Noh devient automatique.

⌘ SUPPÔT DES ABYSSES

L'énergie ténébreuse sédimentée de ma vieille carcasse peut transformer n'importe quel liquide sans âme en encre contrefaite.

Le temps d'une scène, Noh accepte une complication « offrande de sang (3) » et ignore tous les prérequis d'onyxium.

Penombre



Nom *Pictelle*
 Peuple *Âme accouchée*

Pouvoirs

type



Potentiel

Projection astrale

.....

Harmoniques



D4

Nuit

ACTION SCÉLÉRATE



D6

Âme

ACTION SOCIALE



D12

Nature

ACTION PHYSIQUE



D10

Esprit

ACTION MENTALE



D8

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE

Atouts



Potentiel

Je suis faite pour protéger



Née avec une hallebarde dans la main



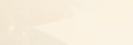
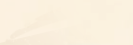
Avide d'attention et de reconnaissance



Affinité pour l'élément terre



Très à l'aise avec les vieilles choses



Maîtrises magiques



Potentiel

Élémentalisme

harmonique

nature

prerequis

consommer un élément

3

Conscience



7 Max

Complications

(pensez à en créer pour préserver vos jetons)

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :

		Résultat et succès	
Avant le lancer	Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
	Produire 1 effet magique	4-7	1
	Compenser 1 niveau de maîtrise magique manquant	8-11	2
	Remplacer 1 dé harmonique par 1D20 merveilleux	12-15	3
	Mobiliser 1 atout supplémentaire	16-19	4
Après le lancer	Relancer tout ou partie de ses dés	20	5

Pictelle

Armure élémentaliste

Elle posa un regard empli de gratitude sur celle qui venait de lui donner la vie et la salua en posant un genou à terre.

Les Danseurs de Lorgol

PERSONNALITÉ

« Démodée », « antique », « désuète », « charmante », « originale », Poussiéreuse. Voilà tout ce qu'était Pictelle avant que sa mère la révèle. Une antique armure oubliée entre deux hallebardes et des portraits de trisaïeux, dans le couloir d'un château. Elle avait pourtant connu la guerre et la gloire, sauvé son porteur et brillé au soleil lors des parades, attiré des regards envieux et admiratifs... jusqu'à la mort de son propriétaire, puis l'oubli et la poussière.

Sa mère a su lire ses souvenirs. Son doigt a glissé sur les bosses et les gravures, elle l'a réveillée, elle lui a donné la vie et s'est endormie à sa place dans les profondeurs de ce couloir moisi. De rage, Pictelle s'est frayé un chemin de sang et de vengeance insensée, comme le cri désespéré d'un nourrisson abandonné, avant de fuir devant des chevaliers bien trop nombreux pour elle. Seule, elle a appris à se tenir droite, à marcher, à parler. Gagnant Lorgol, elle s'est réfugiée sous l'ombre du Souffre-jour, espérant y donner un sens à son existence.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Pictelle est...

- ♦ violente comme un enfant sans mesure,
- ♦ protectrice, voire étrangement maternelle,
- ♦ avide d'attention et de reconnaissance,
- ♦ terrifiée de retomber dans l'oubli et la poussière.

POURTRAIT

Pictelle est une antique armure de plates. Plus personne ne porte de telles armures depuis des siècles et son aspect est à la fois charmant, désuet et très impressionnant. Elle a servi lors des guerres élémentaires, un conflit oublié qui opposait des factions vouées à des cultes de la nature. Ses gravures évoquent les quatre éléments par leurs lignes et les motifs sculptés dans le métal.

Sa hallebarde est du même style.



POUVOIRS

Pictelle débute le jeu avec le pouvoir *Projection astrale*.

De plus, chaque fois qu'elle réalise une merveille (p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

PROJECTION ASTRALE

Ma conscience s'ébroue et se répand, à tâtons puis de plus en plus vite.

Le temps d'une scène, Pictelle projette sa forme astrale hors de son corps, inerte le temps de la projection. Ce spectre immatériel peut franchir murs et barreaux. Son rayon d'action est d'environ un bâtiment. Lorsque Pictelle annule sa projection, le nombre de succès de toutes ses actions d'esprit et d'âme diminue de 1 jusqu'au prochain repos.

CORPS ASTRAL

Je la découvre enfin, cette femme au corps souple et laitieux.

Lors d'une projection astrale, le spectre immatériel de Pictelle agit physiquement, comme s'il était matériel, et peut par exemple manipuler des objets. Dans ce cas, le spectre ne peut plus agir de manière immatérielle (retraverser les murs, etc.) jusqu'à la fin de la projection.

DES SOUVENIRS EN COMMUN

Nos esprits sont connectés, il nous suffit de lire en eux.

Le temps d'une action, Pictelle laisse un autre personnage proche utiliser un de ses atouts, ou se sert de l'un des siens. Chacun lit un souvenir dans la mémoire de l'autre.