

La Rose Noire - Partie I : Sylvia

Ce scénario pourra aussi bien être joué par des personnages de base que par des aventuriers aguerris. Il vous suffira d'adapter les capacités et le nombre d'alliés des différents protagonistes en fonction des personnages de vos joueurs.

L'histoire

Vous vous souvenez probablement de la douce Guénel de Réis, l'Ange incarné qui a évité bien des problèmes à nos héros dans le passé... Et bien, en ce jour de fête, elle convie ses amis à une grande réception dans son domaine. On célèbre la défaite de Cain, comme chaque année, au château des Réis.

Malheureusement, Guénel va tomber gravement malade suite à un empoisonnement. Létos, un Elu de Kayne, ancien adversaire de l'Ange, a engagé des assassins de la confrérie de la Rose Noire pour mettre fin aux jours de Guénel et pour qu'on lui rapporte le cœur de la future défunte.

Les aventuriers devront découvrir la caste et son fonctionnement ainsi que la personnalité particulière de l'assassin s'ils veulent sauver leur cher ange.

1 – L'invitation

Où que soient vos aventuriers, ils recevront une invitation à se rendre dans les jours qui suivent au château de Réis pour participer à la grande fête. Ils sont même invités, s'ils le veulent bien, à rejoindre Guénel quelques jours avant durant les préparatifs. Leur présence anticipée ravirait la jeune femme.

Si les aventuriers se trouvent vraiment loin de Septrion, les messagers de Réis les rejoindront à dos de Draks (voir à la fin du scénario). Il y a suffisamment de montures pour emmener tous les aventuriers.

En très peu de temps, les aventuriers seront à nouveau avec la magnifique Guénel. Elle les accueillera avec une joie non dissimulée en sa demeure où les gens du domaine ont entamé les préparatifs. Le château est en effervescence et la gaieté semble habiter chacun.

2 – Létos

Alors que les aventuriers se prélassent dans une atmosphère des plus agréables, Létos, Elu de Kayne, projète la mort de leur Hôtesse.

Quelque temps plus tôt, Kérel Damps, un des bras droits de Létos, a été confronté à une bande de mercenaires engagés pour mettre fin à ses agissements. Létos est personnellement intervenu après la mort de ces hommes. Il a capturé Guénel qui dirigeait les mercenaires et s'est promis de la sacrifier à son maître. Mais la vie réserve toujours des surprises et Létos n'a pu s'empêcher de tomber amoureux de la belle et fougueuse guerrière. Ainsi, lorsqu'une attaque des mercenaires rescapés permit à Guénel de s'enfuir et de lui cracher son dégoût au visage, il se jura de lui dévorer cœur et âme.

Létos a donc contacté la caste de la Rose Noire, un groupe d'assassins craints et réputés d'une efficacité hors normes. Il s'est entendu avec le grand maître Nargos pour que la caste élimine Guénel Réis, en échange de quoi il leur fournirait, en relativement grande quantité, un poison hyper-virulent et son antidote ainsi qu'une avance en pierres précieuses. Létos a également exigé que Guénel soit éliminée avec ce même poison avant qu'on ne lui rapporte son cœur.

Nargos a accepté, promettant la mort à Létos si le poison ne tenait pas ses promesses et empochant les bijoux. Malgré l'arrogance de ce dernier, Létos ne réagit pas sachant la caste capable de lui causer de nombreux tourments même si elle ne pourrait le tuer.

3 – Sylvia

Sylvia, une initiée entrée depuis peu dans la caste et dont les capacités semblent vouloir la porter très vite au sommet de la hiérarchie, se voit confier l'assassinat de Guénel. Comme à chaque fois,

l'assassin est surveillé par un maître assassin de la caste qui doit le cas échéant faire disparaître toutes traces d'une opération manquée.

Les assassins savent que des maîtres les surveillent en permanence et qu'éventuellement, ils peuvent devenir leurs bourreaux. Bien entendu, les assassins ne connaissent ni le nom ni l'apparence du maître et il est rare, et même très rare qu'ils l'aperçoivent même après l'exécution du contrat. Mais il s'agit là des méthodes normales de la caste et chacun s'y soumet.

Ainsi, Sylvia comme les autres sera «escortée» de loin par un maître assassin. Ce dernier se nomme Arald «le Balafre», il appartient aux Roses Noires depuis plus de 15 ans et sa rigueur, son sang-froid et son absence d'humanité sont célèbres dans la caste. Chacun aspire à devenir comme lui, quelqu'un qui peut tuer de sang froid mais surtout sans aucun remords.

4 – L'empoisonnement

Sylvia va s'introduire dans les appartements de Guénael deux nuits avant le début de la fête. Alors que l'Ange dort profondément, l'assassin approchera de ses narines des sels aux propriétés apaisantes, la faisant plonger dans un demi-coma de courte durée. Un ongle de métal enduit du poison de Létos lui servira, ensuite, à faire une légère entaille derrière l'oreille droite de Guénael. Le poison se mêlera rapidement au sang et Guénael commencera à ressentir les effets quelques instants après. Sylvia se retirera aussitôt.

Même si la discrétion est de mise, le travail accompli, une rose noire (voir ci-après) doit être déposée près de la victime ou mieux sur son corps. Sylvia laissera donc l'objet accroché dans les soieries de l'un des montants du lit à baldaquin de l'Ange. Une fois Guénael décédée, elle déterrera le corps pour en retirer le cœur et le rapporter à Nargos.

- Les roses noires qui servent de carte de visite aux assassins de la caste sont en fait de simples roses dont la fleur est trempée dans une solution qui rend leurs pétales noirs et durs comme du cuir souple. Dans de nombreux pays de la région de Divorm, toute personne prise en possession d'une telle fleur se voit condamnée à mort si elle ne peut expliquer rapidement et clairement le fait qu'elle soit en possession d'un tel objet. -

D'après Létos, la victime n'a qu'une semaine à vivre après l'administration du poison. Sylvia, qui s'est réfugiée dans une auberge des bas quartiers de Lémuria, va donc patienter que le mal agisse pour à nouveau intervenir.

5 – Le Sorail

Au petit matin, les aventuriers seront alertés par les cris de la femme de chambre de Guénael. Lorsqu'ils arriveront dans les appartements de la jeune fille, ils y trouveront une bonne partie des gens du château réunis autour du corps.

Guénael est très pâle, ses traits sont tirés et son corps couvert de sueur. Elle a les yeux fermés et s'agite faiblement dans un sommeil troublé. Guénael a contracté au travers du poison une maladie dont personne n'a entendu parlé depuis plusieurs dizaines d'années, le Sorail. Ce dérivé de la peste habituellement contagieux au contact et par l'air ambiant, n'est heureusement ici uniquement transmissible que par voie sanguine et par l'échange de fluides corporels, mais il n'existe aucun remède à ce mal connu de la civilisation.

Seul une personne possédant un score en médecine égal ou supérieur à 80% (comme le médecin de la cité de Lémuria, Vang Tonn) pourra diagnostiquer la maladie qui frappe Guénael. Et personne ne sera capable de dire que le mode de contagion est restreint dans ce cas précis.

Si c'est Vang Tonn qui diagnostique la maladie, il sortira de la chambre en vociférant contre sa propre personne. Loin d'avoir peur pour sa propre vie, ce quadragénaire sularite sera fâché de ne pas avoir été plus prudent (dans son esprit, tous ceux, lui compris, qui ont approché Guénael, sont contaminés). Il demandera une quarantaine du château (inutile de préciser que la fête est annulée) et demandera à tous

de ne pas approcher Guéna1 tant qu'il n'aura pas l'assurance que tous sont bien contaminés et que par conséquent il reste un espoir pour les autres.

Le Sorail est une maladie grave (qui possède une virulence de 35, désolé pour les jeteurs de sorts) qui ronge les organes internes de ses victimes les desséchant en quelques jours jusqu'à la mort. Une personne comme Guéna1 sera à même de survivre pendant une semaine, à condition que quelqu'un lui fasse boire un minimum d'eau tous les jours. Vang Tonn acceptera la tâche avec plaisir. Il ne semble pas avoir peur de la contamination ou bien même de la mort. De plus, comme il n'existe pas de remède connu, il pourra étudier de plus près l'organisme de Guéna1 et éventuellement trouver un moyen de la guérir.

6 – Retrouver l'assassin

Personne n'aura remarqué l'entaille de l'oreille de Guéna1 ou encore la rose qui se trouve accrochée à son lit dans l'agitation qui aura régné autour de l'Ange lors de la découverte de son état. D'ailleurs, les aventuriers qui n'ont pu réellement approcher de l'Ange lors de leur entrée dans la chambre peuvent espérer ne pas être contaminés (rappelez-vous, personne ne sait que dans ce cas très précis, la maladie n'est pas contagieuse par l'air et par contact).

Si aucun d'entre eux n'a fait montre de courage, à l'image du bon docteur, et n'est revenu voir Guéna1 par la suite, il ne restera que deux ou trois jours de vie à leur amie lorsque Vang Tonn jaillira de sa chambre en hurlant de joie. En effet, le docteur a constaté que les poulets qu'il avait amené au contact de la malade ne semblaient affectés nullement par le Sorail alors qu'habituellement ils sont les premiers à mourir victimes de la maladie. De plus, il annoncera aux aventuriers qu'il a découvert une rose bien étrange et une non moins inattendue coupure derrière l'oreille droite de Guéna1. Dans le cas où quelqu'un ait pris son courage à deux mains et qu'il cherche là où il se doit, il pourra découvrir rapidement la rose et la blessure.

Vang Tonn, si on l'aide un peu dans son raisonnement pourra en déduire (ou confirmer l'éventuelle affirmation d'un des aventuriers) que Guéna1 a contracté un dérivé du Sorail ou plutôt qu'on lui a fait contracter.

Renseignements pris, les aventuriers pourront aussi découvrir que la rose est le symbole de la caste d'assassins de la Rose Noire (la compétence Légendes ne servira pas dans ce cas, mais quelques pièces bien placées dans les bas quartiers de Lémuria, oui).

Le travail n'étant pas terminé, les aventuriers pourront se douter que l'assassin est toujours à proximité du domaine de Guéna1 et la cité de Lémuria semble le meilleur endroit. D'ailleurs, Endrout «l'Ivrogne», pourra leur révéler avoir été interpellé par la présence d'une aussi jolie femme que la dame en noir qui a pris une chambre à l'étage.

7 – Confrontation

La première rencontre entre Sylvia et les aventuriers ne sera pas à leur avantage, cette dernière ne se trouve pas à l'auberge et sa chambre ne contient que quelques vêtements et un petit coffret manifestement protégé par une serrure ingénio-mantique (voir à la description de Sylvia), ainsi qu'un petit bout de parchemin sur lequel est griffonné un nom et un lieu. Si vos aventuriers savent lire ou qu'ils amènent le papier à un scribe, ils découvriront qu'il s'agit d'un marchand herboriste bien connu dans la cité et de son lieu de résidence (sa boutique).

La confrontation aura donc lieu devant la boutique, alors qu'un aventurier tend la main pour ouvrir la porte, la poignée se dérobera. C'est Sylvia qui ouvre la porte la première, beaucoup moins surprise que les aventuriers, puisque se sachant peut être recherchée, elle agira avant tous. Sylvia va lancer une sphère de verre au sol qui libèrera instantanément un nuage de gaz épais et irritant. Elle est habituée à se battre à l'aveugle et porte un masque à son visage qui la protégera du gaz. Les aventuriers eux, seront dans une situation d'aveuglement et le gaz leur irritera les yeux et la gorge amplifiant les malus au combat. Ainsi, les personnes réussissant leur jet en 6ème sens se verront toutefois attribuer un malus de 80% sur leurs compétences de combat ou de magie.

Inutile de vous dire que les aventuriers n'ont aucune chance, même ceux qui possèdent des visions particulières puisque le gaz est trop épais pour leur laisser percevoir quoique ce soit. Certains d'entre eux, s'ils réagissent trop violemment, pourront peut être même s'entretuer dans la confusion, pensant attaquer Sylvia. Quant à cette dernière, elle choisira au hasard une malheureuse victime à qui elle tranchera l'artère coronaire (10+3D6 de dommages). Bien entendu et dans le pire des cas, le personnage pourra être sauvé par l'herboriste si aucun autre aventurier ne peut l'aider.

Le gaz se dissipera en quelques minutes, laissant nos héros dans une confusion totale et sans aucune trace de l'assassin. Ces derniers devront être suffisamment malins pour se précipiter à l'auberge, en effet c'est là que Sylvia se rend pour récupérer ses affaires.

Les aventuriers arriveront dans une auberge toujours bondée alors que Sylvia descend les escaliers. Cette fois, la surprise est pour elle mais quoi que fasse les aventuriers, le plus sage d'entre eux restera conscient que si l'assassin meurt sans avoir parlé, Guénal meurt aussi.

Alors que Sylvia commencera à remonter les escaliers, les aventuriers sur ses talons, elle s'effondrera en arrière basculant dans les escaliers dans un coma profond. La foule s'amassera autour d'elle et des aventuriers. Sylvia vient de recevoir une fléchette empoisonnée dans la nuque, un dérivé de venin de cobra en imprègne la pointe. Les aventuriers pourront découvrir en quelques secondes la fléchette et verront une rose noire atterrir sur le corps de Sylvia. Cette dernière a été lancée par dessus la foule par Arald (bien entendu) et les aventuriers pourront constater le mouvement d'une ou deux personnes quittant précipitamment l'auberge. S'ils les poursuivent, ils pourront rattraper rapidement deux mécréants craignant pour leur sécurité et qui n'ont bien sûr rien à voir avec le meurtre. Arald en profitera pour s'éclipser par l'arrière salle en toute quiétude.

A moins que les aventuriers n'aient un moyen de retarder ou d'annuler les effets du poison, le plus rapide d'entre eux n'aura que quelques minutes pour se précipiter chez l'herboriste qui reconnaîtra l'odeur du venin et lui confiera une dose de sérum. (Si vous désirez stresser un peu plus vos joueurs, faite intervenir la garde, qui ne comprenant pas ce qui se passe fait éloigner tout le monde du corps.) Bien entendu et malgré tout les contretemps, vous devez laisser les aventuriers sauver Sylvia. Celle-ci ne reprendra conscience qu'en fin de journée et il vaut mieux que ce soit loin de Lémuria (au château de Guénal par exemple) pour qu'Arald n'intervienne pas trop vite à nouveau.

8 – Arald «le Balafré»

Les aventuriers devraient être confus par la seconde rose déposée cette fois pour Sylvia. Celle-ci est tirée d'affaire mais ne va connaître que de rares périodes de conscience pendant les deux jours suivant (et la magie ou la médecine n'y peuvent rien, elle est guérie mais il faut le temps à son système pour se remettre).

Le premier soir, alors qu'elle se réveillera en sursaut, elle hurlera aux aventuriers : «Méfiez vous de la mort noire... les assassins de la rose...» puis retombera dans l'inconscience. Une lecture de l'esprit n'apportera rien que des images confuses de son enfance et des idées très vagues de la mort.

Plus tard dans la nuit, une vingtaine (ou plus) de brigands pénétreront dans le château avec pour but d'éliminer les aventuriers et Sylvia. Les brigands ne sont pas de grands guerriers mais ils sont très nombreux et le château devrait se transformer en champ de bataille très rapidement. Les femmes hurleront, des débuts d'incendies réchaufferont l'atmosphère et la confusion règnera. Sylvia, comme Guénal, est sans défense et si aucun des aventuriers n'intervient rapidement, ils pourraient se retrouver avec deux cadavres sur les bras. Les brigands sont rapides et même si certains d'entre eux y laissent la vie, la majorité fuira devant la puissance des aventuriers.

Tout brigand capturé vivant avouera appartenir à une bande de hors-la-loi sévissant dans la région. Ils ont été contactés par un riche noble (qu'ils ne savent pas être Arald «le balafré») et grassement payés pour attaquer et piller le château.

Note : Vous pouvez modifier cette partie de scénario en augmentant le nombre et la puissance des brigands afin d'obliger les aventuriers à fuir avec Sylvia et Guénal. Ils pourront trouver refuge dans une ferme voisine, où les propriétaires reconnaîtront Guénal et accueilleront tout le monde à bras ouverts.

L'attaque du château ayant normalement échouée, Arald décidera de prendre les choses en main. Mais pour cela, il lui faut du temps pour se préparer. Trois jours en l'occurrence. Les aventuriers pourront mettre à profit ce laps de temps pour contre attaquer.

En cherchant un peu, ils pourront trouver quelques indices qui les mènera au lieu où se trouve l'assassin.

- Arald a trouvé refuge dans la demeure d'une petite famille d'ouvriers, un jeune couple sans enfants. Après les avoir éliminé, il a fait disparaître les corps en payant grassement les fossoyeurs de la fausse commune et en les menaçants de mort s'ils parlaient. Même si cette piste semble la plus difficile à découvrir, elle reste une possibilité. Barnart et Golt, les fossoyeurs sont de petites gens et ils ne résisteront vraiment pas longtemps à un interrogatoire poussé : «Y a un gars qui nous a fait sortir des corps de la ville dans le plus grand secret. Ouais, c'était pas beau à voir. Les deux, la gorge tranchée. C'était dans une petite maison, des ouvriers. Oui, oui, on vous mènera là bas si vous voulez.»

- Jaca Léolien, un alchimiste à la mauvaise réputation avoue avoir vendu des produits à un gaillard au visage masqué (et oui, les joueurs n'ont jamais vu le visage d'Arald, même dans l'auberge). Ce n'était pas des poisons mais toutefois des produits qu'on lui demande rarement. D'ailleurs, il lui manquait la sève d'une plante. L'homme qui l'a bien payé, lui a dit que quelqu'un viendrait les récupérer pour lui. La plante sera récupérée le second jour à la tombée de la nuit par un jeune homme (une quinzaine d'années) qui les portera à Arald. Ce dernier l'attend dans une auberge (Les Damnés) près de la demeure qu'il occupe.

- En posant les bonnes questions et en offrant quelques piécettes, les aventuriers pourront arriver dans une cave des bas quartiers où ils découvriront un brigand blessé. Il s'agit d'un des hommes qui ont attaqué le château. Gravement blessé par un des gardes il a trouvé refuge chez un de ses parents qui lui prodigue des soins déplorables mais qui le nourrit et l'abrite. Son arrivée a pu être remarquée par de nombreuses personnes : mendiants, voisins, passants habitant le quartier, ces derniers ont sûrement parlé à leur tour dans les auberges ou durant les heures de travail du «gars blessé qu'est arrivé en crachant ses tripes, l'aut'soir. Y s'est réfugié chez les Borgas. J'suis sûr qu'ils mijotent qu'chose ceux là. »

Hector, le brigand, sait où son chef a été recruté, l'auberge des Damnés. Arald y va de temps à autre pour contacter des gens et boire un coup. Quelques heures d'attente permettraient aux aventuriers de le remarquer dans l'auberge.

Les aventuriers pourront soit agir lorsque Arald est à l'extérieur de sa demeure et même si l'effet de surprise est de leur côté (enfin, s'ils sont discrets) la chose reste plus difficile. N'oubliez pas les fumigènes et la foule potentielle (dans l'auberge du moins). Ou alors en l'attaquant dans la maison. A cet endroit, son attention sera plus relâchée. La petite maison possède un étage, ce dernier accueille Arald, le rez de chaussé est lui occupé par une autre famille. La battisse est cernée de trois côtés par d'autres maisons, seule sa façade avant donne sur une ruelle. Une porte et quatre fenêtres, dont deux à l'étage percent ce mur. De nuit, des volets de bois ferment les fenêtres. De jour, seules celles du haut sont fermées. Au rez de chaussé, les aventuriers pourront remarquer que le verre des fenêtres est, comme souvent chez les moins fortunés, remplacé par du papier huilé.

Les seuls accès à l'étage sont la porte d'entrée du bas qui donne dans un petit vestibule, les fenêtres à l'étage, le conduit de la cheminée (assez étroit) et le toit :

- Le vestibule comporte deux portes, la première donne sur les pièces de la maison du bas, la seconde sur un escalier en colimaçon qui accède à l'étage. En haut de ce dernier se trouve une dernière porte avant la pièce du haut.

- L'étage est en fait un grand rectangle divisé en trois par de fines cloisons. La première pièce est une grande cuisine (qui officie aussi comme salle de séjour), où débouche la porte d'entrée. Au fond, deux portes communiquent avec deux chambres. Arald dort dans la chambre de droite qui était inoccupée puisque le couple n'avait pas encore d'enfants. Il dort sur le sol, et a placé de la paille sous les couvertures du lit de l'autre chambre pour faire croire à une personne dormant.

- Seule une personne possédant une taille inférieure ou égale à dix et dont la corpulence ne sera pas trop élevée pourra pénétrer par la cheminée, le premier être en partant du haut donne dans la cuisine de la demeure investie par Arald, le second dans la maison du bas.

- Le toit est recouvert de tuiles d'argile cuites et si elles sont soulevées, on découvre directement les pièces de la maison du haut. Mais attention au bruit et aux chutes, la mousse recouvre une bonne partie de la toiture.

9 - Délivrance

Une fois Arald capturé ou éliminé (cette dernière solution semble la plus probable, au pire Arald usera de la rune), les aventuriers pourront trouver dans son équipement une toute petite fiole de cuivre contenant le reste du sang ayant servi à concocter le poison de Guénael. S'il est rapporté à Sylvia, cette dernière acceptera d'expliquer aux aventuriers quoi faire de la substance pour sauver Guénael en échange de sa survie. Bien entendue, pour cela elle se sera presque entièrement remise de l'empoisonnement. Une fois les explications données, l'herboriste sera en mesure de concocter un remède au Sorail contracté par Guénael et de la sauver.

Aucun indice ni aucune piste ne permet de remonter jusqu'à Létos, mais il est probable que dans les jours à venir, les aventuriers auront à nouveau à faire à lui...

10 - Les Intervenants

- **Létos** : Létos est un esprit vengeur réincarné pour punir le père et la mère qu'il trouvait indigne de sa personne. A l'âge de 16 ans, alors qu'il travaillait à la ferme, il fut contaminé par le Sorail. La maladie le rongea et ses parents, trop pauvres, ne purent même pas faire appel à un guérisseur. Il mourut avec la colère d'être né paysan et une haine infinie contre ses parents qui ne l'aimèrent jamais (ce qui était faux malgré son caractère des plus désagréables). Son esprit a erré durant quelques mois avant de se réincarner dans le corps de son frère aîné parti trois ans plus tôt pour la ville. Aujourd'hui âgé d'une quarantaine d'années, il règne sur un petit domaine à l'Ouest de Septrion. Sa cause et sa nouvelle vie sont entièrement dévouées à Kayne et son premier plaisir est de recruter de jeunes hommes pour les former et les envoyer massacrer et piller les villages des pays voisins.

La haine de Létos a entraîné sa maladie dans la mort et dans la réincarnation. En fait, son sang est toujours porteur d'une infection dérivée du Sorail mais qui relève maintenant plus des Ténèbres que de la nature. Son sang est donc empoisonné et peut empoisonner les autres (comme Guénael l'a été). Létos ne souffre plus des effets de la maladie si ce n'est que cette dernière provoque chez lui des suintements de liquides corporels corrompus par les pores de sa peau.

- **Sylvia** : Agée de 24 ans, elle a vécu dans un orphelinat en Elvonie jusqu'à l'âge de 12 ans. Après avoir travaillé 4 années dans un cirque comme acrobate, elle a été recrutée et sauvée de la mort par Celvan, un membre de la Rose Noire. Devenue une belle adolescente, son tuteur essaya d'abuser d'elle mais elle lui enfonça une dague dans le ventre. Ce fut Celvan qui lui appris à ne jamais regretter. Il la forma pendant plus de 5 ans et aujourd'hui elle fait partie de l'élite des jeunes assassins.

Sylvia est une très belle jeune femme, habile et séduisante de type Sularite. Sa peau légèrement hâlée, ses cheveux blonds et ses yeux verts émeraude mettent en valeur son physique sportif et gracieux (arme dont elle sait se servir contre les hommes et parfois les femmes par la jalousie...). Ce qu'elle ignore, c'est que du sang féérique coule dans ses veines. Sa grand-mère était une féerie, ce qui lui confère quelques avantages dont une petite taille. Son enseignement la rend redoutable et même ceux qui connaissent sa loyauté sans faille ont toujours une petite crainte... Si les aventuriers tentaient de l'éliminer après le conflit (elle pourra aider à remonter jusqu'à Létos et à essayer de démanteler les Roses Noires), elle leur ferait regretter leur décision.

For : 11, Tai : 10, Con : 13, Dex : 17, Bea : 17, Int : 14, Esp : 17, Cha : 16 – BD : 0, Init : +6 – PV : 18, BG : 9, BC 14 – Ténèbres : 35, Chaos : 10, Satan : 16, Ordre : 6, Lumière : 2.

Cat C : 80/80% , Rapière : 150/150% - Cat A : 110/110% - Cat K : 80%.

Mvt silencieux : 90%, Poisons : 70%, Dissimuler : 70%, Déguisement : 60%, Se cacher : 80%, Chercher : 60%, Escalade : 80%, Crocheter : 80%, Equitation : 70%, Acrobatie : 100%, Eviter : 90%, Lancer (dague, churiken, hachette) 80%. Sens, Vue : 70%, Ouïe : 70%, Toucher : 30%, Goût : 30%, Odorat : 20%, Pister : 54%, Chercher : 66%, 6^{ème} Sens : 18%.

Equipement : Une rapière de très bonne facture (Dom +2), deux dagues gravées au symbole de la caste, une arbalète de poing et des carreaux, divers poisons et plantes (selon les besoins du scénario), 3 sphères ingéniomantiques en métal, du matériel léger d'escalade, des vêtements noirs, une armure de cuir souple noir, un masque en tissu noir, des vêtements de voyage en cuir souple, une vingtaine d'Eclars, 1000 Kurons, et deux roses noires.

Le sang des fées n'est pas éteint dans le corps de Sylvia et il lui confère certains pouvoirs qui lui semblent innés. Une alliance de Perception et de Feu (à 100% chacun) lui permet de connaître la position exacte de chaque être qui l'entoure et ce même dans la plus profonde obscurité. Sylvia ferme les yeux et elle voit automatiquement dans son esprit, de manière très claire, tout être vivant (végétaux compris) qui l'entoure, comme une vision infrarouge. Sauf cas particulier et uniquement en Perception/Feu, aucun autre pouvoir ne lui est possible.

- Les sphères ingéniomantiques possèdent une science de Perception Terre et une d'Altération Air qui sont liées et qui possèdent toute deux 100%. Lorsque la sphère entre en contact avec le sol, la science d'Altération transforme les 30 mètre-cubes d'air ambiant en fumée épaisse et légèrement toxique. Les sphères ne se brisent pas et peuvent être réutilisées si on en découvre le principe.

- Le coffret est protégé par des sciences qui augmentent la difficulté du crochetage de 20% et qui emplissent ce dernier d'acide (détruisant tout son contenu) si le code de la serrure n'est pas correct (faites en sorte que les personnages hésitent à l'ouvrir). Le coffret contient les doses de poison conçues à partir du sang de Létos et les produits qui permettent de noircir les roses.

- **Arald «Le Balaféré»** : Il est un des plus anciens membre de la caste, c'est aussi un tueur impitoyable. De type Arun, ses cheveux, ses yeux et sa peau sont clairs.

For : 16, Tai : 14, Con : 15, Dex : 14, Bea : 11, Int : 16, Esp : 16, Cha : 13 – BD : +3, Init : +2 – PV : 22, BG : 11, BC 17 – Ténèbres : 53, Chaos : 20, Satan : 26, Ordre : 15, Lumière : 9.

Cat I : 150/150% , Griffes de Tigre MD : 190/190%, GT. MG : 100/100% - Cat A : 120/120% - Cat M : 90%.

Mvt silencieux : 100%, Poisons : 90%, Dissimuler : 60%, Déguisement : 70%, Se cacher : 60%, Chercher : 60%, Escalade : 70%, Crocheter : 80%, Equitation : 70%, Acrobatie : 50%, Eviter : 90%. Sens, Vue : 80%, Oûie : 90%, Toucher : 60%, Goût : 30%, Odorat : 20%, Pister : 66%, Chercher : 86%, 6^{ème} Sens : 23%, Combat aveugle (compétence spéciale, qui remplace le 6ème sens dans le combat, due à l'entraînement et à un 6^{ème} sens élevé) 80%.

Equipement : Griffes de Tigre ingéniomantiques (Dom +6 PV +12), 1 dague de bonne facture, une sarbacane longue, une sarbacane dissimulée dans une flûte de Pan, divers poisons, 2 sphères de fumée, des vêtements noirs (masque compris), une armure de cuir souple ingéniomantique (Armure +6), des vêtements de voyage, 3 Solars, 40 Eclars, 2000 Kurons et quelques roses rouges.

- **Les Brigands** : PV : 20, BG : 10, BC : 15, BD : +1, Init : 0.

Sabre : 90/90%, Armure de cuir et anneaux.

- **Les Draks** : Guénal a pu s'approprier une demi douzaine de ces créatures qu'elle a acheté à une caravane marchande venue du Nord. Les Draks sont des lézards géants (entre 3 et 6 mètres de long) dont les pattes avant sont reliées au corps par de puissantes membranes qui leur servent d'ailes. Ils vivent en petits troupeaux dans les régions chaudes. Il est possible de les capturer et de les apprivoiser pour en faire de puissantes montures volantes. Les plus petits (type 9, entre 3 et 4 mètres) peuvent transporter un homme et son équipement, les plus grands peuvent accueillir de 2 à 3 personnes et leur équipement. Les Draks sont capables de parcourir près de 500 kms en une journée, mais ils se nourrissent en conséquences (un cerf entier pour les plus grands). Les plus petits coûtent près de 5 000 Kurons. Plus de précisions vous seront fournies ultérieurement.

Note : Une erreur s'est glissée dans le livre de base (seconde édition) à la page 117. Dans le tableau des Modificateurs de dommages, le bonus dû à un score situé entre 20 et 22 est égal à +2 et non +3.

Scénario de : Songenoir