

La Caverne aux
Rois Dêchus

Ce drame convient à des Inspirés capables de défendre leur vie, et leur flamme. Plusieurs personnages doués pour la confrontation directe avec l'Ennemi sont recommandés. En quelques sortes, on peut dire que c'est un drame qui met en jeu l'aspect Corps des Inspirés.

Immersion dans l'histoire de l'Harmonde

Pour bien comprendre le drame qui va occuper notre scène dans les heures qui suivent, il nous faut remonter de plusieurs siècles dans l'histoire de l'Harmonde. Nous sommes en l'an 1000, pendant le Premier Âge, alors que les fils d'Erkman XIX, Neuvêne, Janren et Urguemand se disputent les restes de l'empire d'Armgarde, sous le regard attristé de leur sœur Tanis.

Tanis qui s'est entourée de nombreux conseillers dans l'espoir utopique de faire cesser ces guerres fratricides. Malheureusement, l'Effroi dû à la guerre, et l'utilisation intensive de la conjuration lors des batailles ont permis à la Ténèbre de s'insinuer dans certains de ces conseillers.

Asharon, conjurateur puissant et assoiffé de pouvoir voit en cette guerre l'opportunité de s'approprier l'empire. Il s'allie avec un nain perfide pratiquant la Cyse corrompue et lui demande de lui construire trois créatures capables de tuer Neuvêne, Janren et Urguemand au même moment précis. Asharon n'aurait plus alors qu'à s'attirer les bonnes grâces des populations et se proclamer empereur d'Armgarde. Kissas, le nain, se met alors à fabriquer trois automates, capables de se frayer un chemin à travers les défenses des frères et d'assassiner ces derniers sans difficulté.

Tanis a alors vent de la conspiration et cherche de l'aide auprès de quatre de ses amis Inspirés et Harmonistes. Asharon est tué lors de la bataille qui l'oppose aux Inspirés, et Kissas, déçu de son oeuvre, se suicide, la raison totalement annihilée par la Perfidie qui hante ses créations.

Les quatre Harmonistes créent alors quatre oeuvres permettant d'interdire l'accès aux automates. Ils espèrent ainsi que seuls de grands Harmonistes pourront un jour revenir et détruire ces oeuvres du Masque. Par la Geste, les automates sont figés dans le temps, immobiles à jamais. Par la Cyse, ils sont enfermés dans une grotte, derrière une porte infranchissable. Par le Décorum, ils sont enfermés dans un Tableau-Monde. L'Accord, enfin, est la clef qui permet d'entrer dans ce Tableau.

Une semaine plus tard, l'assassinat de Neuvêne déchirait l'empire en trois et faisait sombrer cet épisode dans l'oubli...

450 ans plus tard

Il y a quelques semaines, une Fée Noire, Laïane, à la recherche d'une de ses mémoires (*cf. le Codex des fées noires*), découvre ce qu'elle prend pour une légende dans les fragments d'un ancien tome - il s'agit en fait de quelques pages du journal intime de Tanis - découvert sous la cité de Rolnar, au nord d'Urguemand. Elle parle de sa découverte dans son Cercle (*toujours dans le codex des fées noires*) situé

dans les égouts de la cité, dans lequel une perfide Marionnette (*cf. livre de base page 272*) se cache en la personne d'Alophène, une autre fée noire.

Cette Marionnette est manipulée par Alcidias, le responsable des cachots de la baronnie de Rolnar. Alcidias, s'il est bon guerrier, est surtout un Malicié (*cf. livre de base page 272*) qui œuvre dans l'ombre pour semer le chaos dans cette région si délicate qu'est la frontière entre Uргуemand et la Province Liturgique. Il ordonne à Alophène de se débarrasser de Laïane et de voler le grimoire contenant la légende. Une fois en possession du texte, Alcidias voit en la légende un moyen de réaliser son œuvre et de semer la panique dans tout le nord des Royaumes. En effet, il pense que les automates, une fois réveillés, vont accomplir la mission pour laquelle ils avaient été construits, et assassiner le Premier Liturge (actuel remplaçant de Neuvêne), les membres de la Loge (actuels remplaçants de Janren) et le Premier Baron Agone de Rochronde (remplaçant Uргуemand).

Alophène, peu habituée à l'exercice du meurtre, se fait surprendre par plusieurs membres du Cercle alors qu'elle vient d'enfoncer son arme dans le dos de Laïane. Elle parvient néanmoins à s'enfuir avec la légende, non sans laisser Laïane dans un coma profond dont rien ne peut la sortir.

Le Cercle se rend alors immédiatement chez le baron. Ce dernier, Armaël de Rolnar, un Inspiré, trop vieux pour mener encore le combat, décide de chercher de l'aide chez d'autres Inspirés.

C'est ici que les Inspirés de votre compagnie doivent entrer en jeu. Si vous jouez en domaine, il se peut que le baron de Rolnar les connaisse et ait eu vent de leur flamme. Ils peuvent aussi être de passage dans la baronnie et être repérés comme des porteurs de Flamme, ou encore avoir des amis communs avec le baron.

Quoi qu'il en soit, ils se retrouvent rapidement dans les égouts de la cité, au chevet de Laïane, entourés de fées noires attristées par l'état de leur amie mourante.

Interrogatoire du Cercle

Plusieurs fées noires ont vu Alophène alors qu'elle réalisait son méfait. Le nom et la description de la coupable sont facilement découverts par les Inspirés. Reste que personne ne sait où elle a pu s'enfuir. Les Inspirés peuvent aussi apprendre qu'il manque à Laïane le dernier texte qu'elle avait ramené, et raconter grossièrement la légende des automates aux Inspirés.

Interroger les gens vivants près des sorties des égouts possibles ne donne rien.

Pendant ce temps

Alors que les Inspirés piétinent plus que certainement dans leur enquête, leurs adversaires agissent et progressent à grands pas.

Alcidias, maintenant en possession de la légende, mène des recherches sur le Tableau-monde qui y est décrit : une grotte profonde abritant les représentations grotesques de Neuvêne, Janren et Uргуemand. Il découvre rapidement que ce

tableau fait partie d'une collection privée abritée à Ronde-Cité chez la fameuse collectionneuse méduse Anaëlle de Sarlik, très réputée pour ses goûts artistiques.

Ensuite, Alophène, désireuse de prendre part dans les projets d'Alcidias l'interrompt dans ses études sur le tableau et son histoire. Trop curieuse, Alcidias la chasse, avant de faire appel à un pantin grimaçant (*cf. livre de base page 272*) pour l'éliminer.

Alophène, désemparée et terrorisée, ne voit qu'un endroit où elle est susceptible de trouver de l'aide : son Cercle. Elle retourne donc dans les égouts et raconte son histoire à son Cercle, et plus que probablement aux Inspirés présents.

Alors qu'elle vient d'annoncer le nom de son "ami" Alcidias, le Pantin Grimaçant fait son entrée et essaye d'éliminer la perfide Fée Noire. Le Pantin élimine tout qui essaye de s'interposer entre lui et sa cible. Les fées présentes pourront reconnaître Porgon, un des geôliers de la baronnie, ce qui corrobore les dires d'Alophène.

Une fois le Pantin éliminé, Alophène peut continuer son histoire (elle ne connaît pas les buts d'Alcidias, elle sait juste qu'il lui a demandé de récupérer le tome et qu'il fait actuellement de lourdes recherches dans la bibliothèque du baron ; elle croit également qu'Alcidias et elle servent un "Maître tout puissant" qui dirige les destinées du monde). La Mascarade ne fait alors plus effet sur Alophène, qui peut maintenant être totalement identifiée comme une créature au service du Masque. Ses Peines se révèlent (Cruauté, Couvert de vers, Méchanceté et Puanteur), et sa perfidie se répand autour d'elle. Elle sort alors une dague et s'ouvre la gorge, sous le regard horrifié d'une assistance impuissante. Le Masque n'aime pas les traîtres, et il contrôle les marionnettes à sa guise.

Enquête dans les appartements d'Alcidias

Les Inspirés trouveront les appartements d'Alcidias vides. Il est en fait déjà parti pour Ronde-Cité. Dans le bric-à-brac qui lui servait de bureau, on peut retrouver de nombreux indices qui permettent d'identifier sa destination, mais également d'autres choses qui l'identifient comme un perfide important.

Sur une table reste la légende des Automates. A ses côtés, un ouvrage intitulé "Des mondes de la peinture", ouvert à la page correspondant au Tableau-Monde de la grotte. Il y a un passage souligné "La célèbre collectionneuse Anaëlle de Sarlik, de Ronde-Cité est la dernière propriétaire connue du tableau, intitulé *La caverne aux Rois Déchus*".

Une fouille plus complète révèle d'autres tomes horribles, traitant de torture, d'arts pervers, des Abysses, etc. Certains sont reliés de peau humaine. Nous laissons toute latitude à l'Eminence Grise de juger si des gains de Perfidie ou de Ténèbre sont générés par ses découvertes. Enfin, un petit coffret recèle 18 Drachmes (*Livre de base, page 273*).

En route pour Ronde-Cité

"La cité aux sept ports" est située au pied du Mur de la Foi, juste à la frontière entre Urguemand et la Province Liturgique (*Livre de base, page 62*). Elle est en territoire

liturge, n'oubliez pas de faire ressentir ce fait à vos Inspirés, notamment les saisonniers, ou encore les conjurateurs.

La première difficulté consiste à arriver à Ronde-Cité. Il faut pour cela traverser les marais au nord d'Urguemand, et ceux-ci sont infestés de créatures dangereuses (Suinteux (*Bestiaire*, page 23), Araignées des Marais (*Bestiaire*, page 8), Dardes (*Bestiaire*, page 9)) et la flore n'est pas non plus sans danger (Aspivert, *Bestiaire* page 28). Et puis, tout simplement, ce sont des marais, et en traverser n'est jamais une partie de plaisir...

Ronde-Cité possède de hautes murailles, et des gardes protègent les portes, qui sont ouvertes le jour, nous sommes en temps de paix. Néanmoins, il vaut mieux cacher son appartenance aux saisons pour éviter d'être bouté hors des murs (Si pour un Satyre, un Ogre ou une Méduse, quelques artifices vestimentaires permettent de se faire passer pour un humain, il est beaucoup plus difficile pour un géant ou un Minotaure. Un Farfadet peu se faire passer pour un enfant, et un lutin peut se cacher facilement. A vous, Eminence, de juger de la pertinence des moyens utilisés par vos Inspirés). Tenter de franchir les portes ou la muraille la nuit est tout aussi difficile, et plus dangereux. La solution la plus simple consiste à arriver par la mer dans le port de commerce. Il est moins surveillé, et il permet de rapidement se glisser dans les ruelles les plus étroites de la ville.

Une fois entrés, les Inspirés vont devoir localiser la demeure d'Anaëlle de Sarlik. Il suffit pour cela de se rendre dans une taverne assez huppée et de poser des questions à tout ce qui ressemble de près ou de loin à un artiste. On pourra alors indiquer aux Inspirés une propriété à l'Est de la ville.

La propriété d'Anaëlle de Sarlik

Il s'agit d'une immense bâtisse entourée d'un muret de près de deux mètres de hauteur. La maison est entourée d'un jardin où il fait bon vivre.

La maison possède un rez-de-chaussée en briques rouges, surmonté de trois étages en pierre blanche.

Une seule grille permet d'entrer dans le jardin, et elle est gardée par deux ogres en livrée bordeaux. En cas de visite, ils font patienter et vont chercher Dalbert, le premier serviteur de la dame, qui fait entrer les invités dans un salon cosu

Notons qu'Anaëlle est une méduse et que la plupart de ses gardes du corps sont des ogres. Elle possède tant d'influence dans la cité (et même si ils nieraient vigoureusement, dans l'Eglise locale) qu'elle possède une autorisation tacite de vivre en ville et de posséder des serviteurs saisonniers.

La bâtisse est remplie d'oeuvres d'arts de tous styles, mais les pièces sont décorées avec goût et raffinement. Tout ici respire la richesse et l'amour du beau. Seul le dernier étage est interdit aux visiteurs.

Anaëlle de Sarlik

Cette splendide méduse possède différents aspects. Elle est d'abord renommée pour sa collection d'oeuvres d'arts et pour ses goûts qui font souvent référence. Mais elle est également une mine de renseignements pour sa nation : les Terres-veuves. Le dernier étage de sa maison recèle de nombreux secrets jalousement gardés et protégés magiquement.

Elle est très serviable et souriante, principalement avec les Inspirés qui feront preuve de respect et de bon goût. Elle est toujours prête à faire visiter son musée, qui s'étend sur toutes les pièces de la maison.

Les événements rattrapent les Inspirés

Les Inspirés ne sont pas là de quelques minutes qu'un enfant se présente devant les gardes. Il apporte un courrier à Anaëlle. Elle interrompt sa conversation avec les Inspirés pour prendre connaissance du message. Elle s'assied ensuite d'un air désespéré, et explique la situation aux Inspirés.

Le message stipule que cette nuit, cinq personnes se présenteront à ses portes. Les gardes devront les laisser entrer. Ensuite, elle leur donnera le tableau qu'ils sont venu chercher : la Caverne aux Rois Déchus. Si elle ne fait pas de problème, tout se déroulera très bien, et il n'y aura pas de victimes. Dans le cas contraire, ce serait un carnage sans précédent. Il est également précisé que si Anaëlle tente de prévenir les autorités, son secret sera révélé.

S'ils ne l'ont pas déjà fait, les Inspirés vont devoir expliquer la vraie raison de leur venue à leur hôte. La nature magique du tableau n'avait pas échappé à Anaëlle, mais elle n'avait jamais pu en tirer quoi que ce soit (normal, c'est une terne).

Il est l'heure pour les Inspirés de se préparer à recevoir ces cinq invités surprise.

La nuit

Il est impossible de prévoir tous les stratagèmes auxquels vont penser les Inspirés pour protéger Anaëlle et empêcher quiconque d'approcher le tableau. Précisons cependant qu'il est impensable de lui faire quitter sa maison, ni que les Inspirés partent avec le tableau, ni même que ce dernier soit caché à l'extérieur de la propriété. Anaëlle consent à cacher le tableau, mais uniquement dans la maison, et pas au dernier étage. Malheureusement, Alcidias, une fois à proximité du tableau, sera attiré par la Perfidie qu'il dégage et finira par le trouver (à moins que ce ne soit la chance ?)

Voici les buts d'Alcidias pour la nuit qui va suivre. Il a contacté quelques amis dont les talents étaient nécessaires pour animer les automates. Outre Alcidias, seront donc présent Kogrin, un humain maître de l'Accord du Clavecin, Salavidius, un Satyre utilisant la Geste pervertie, Loblas, un humain possédant des dons dans le Cyse pervertie, et Sufflar, un mercenaire ogre engagé en prévision d'une éventuelle résistance de la collectionneuse.

Alcidias compte trouver le tableau et demander à Kogrin de jouer du clavecin pour rendre possible une entrée dans le Tableau-Monde. Une fois devant la caverne, il demandera à Loblas d'en ouvrir la porte scellée. Enfin, Salavidius devra rendre au temps son cours normal pour libérer les automates. Ensuite, à sa sortie du tableau, il compte massacrer toute la maisonnée, pour ne laisser aucun témoin.

L'attaque

Quels que soient les plans des Inspirés, essayez de leur mener la vie dure, et de permettre au moins à Alcidias et Salavidius d'atteindre la caverne. Une course contre la montre afin d'empêcher le satyre de libérer les automates. Mieux encore, laissez les perfides libérer les automates, forçant ainsi les Inspirés à découvrir leurs destinations (Neuvêne, Rane et Lorgol) et à ensuite les détruire avant qu'ils n'atteignent leurs cibles.

Notre scénario idéal consiste à faire patienter les Inspirés dans la maison, barricadés et prêts à tout, tenant de protéger la vie d'Anaëlle et de ses serviteurs, tout en essayant d'éliminer leurs adversaires et de surveiller le tableau. Le tout dans des couloirs et des pièces exigus, à la lumière des lanternes, dans les cris et le sang.

Conclusions

Si Alcidias sent la défaite se rapprocher, il tentera de s'enfuir (et ferait par là un bon ennemi récurrent pour vos Inspirés).

Les automates, s'ils sont libérés, se dirigent vers leurs cibles, et créent une belle pagaille dans leur sillage. Les détruire ne sera pas facile, mais c'est le seul moyen d'éviter de véritables carnages.

Si Anaëlle est sauvée, elle sera très reconnaissante envers les Inspirés, et elle sera une amie très utile dans la région, grâce à son influence. Ils pourront désormais quitter la cité sans ennuis avec les autorités ou l'Eglise.

Les Inspirés seront également grandement remerciés par le Cercle et le baron de Rolnar.

Mais, puisqu'ils auront fait échouer les plans du Maître du Semblant, leur lutte pourrait en devenir plus difficile, et dangereuse...

Alcidias (Humain)

Taille: 1m91 TAI: 0
Poids: 75 kg MV: 3
Caractéristiques
Flamme: 01 / 05
Corps: 01 / 07
Bonus de corps: +6
AGilité: 8 PERception: 7
FORce: 6 RESistance: 7
Esprit: 02 / 09
Bonus d'Esprit: +7
INTelligence: 9
VOLonté: 10
Ame: 01 / 05
Bonus d'Ame: +4
CHARisme: 8
CREativité: 4
Caractéristiques secondaires
ART: / MEL: 7 EMP: /
TIR: 7 PdV: 50 BD: 0

Héroïsme: 10
Ténèbre: 15 **Perfidie:** 40
Compétences
Epreuves: Armes (Rapière) 8
Armes (Dague) 6
Athlétisme 7 Equitation 6
Esquive 8 Natation 5
Survie 6 Vigilance 6
Maraude: Acrobatie 6
Discrétion 7 Intrigue 8
Société: Baratin 7
Eloquence 6 Peinture 7
Etiquette (Urguemand) 9
Savoir: Stratégie 5
Alphabets (Armgarde) 9
Langues (Urguemand) 9
Langues (Janrénien) 7

Combat
Initiative: 15 (17 rapière)
Attaque contact: 23 (rapière)
23 (dague)
Défense au contact:
Esquive: 22
Parade (rapière) 22
Parade (dague) 20
Défense à distance: 11
Armure: maille partielle (11/-8)

Alcidias est grand et élancé. Il a déjà 50 ans et son âge se reflète sur ses traits. Il ne sourit jamais et traite tout le monde avec le même mépris. Froid et calculateur, il ne recule devant aucun obstacle.

Salavidius (Satyre)

Taille: 1m78 TAI: 0
Poids: 84 kg MV: 3
Caractéristiques
Flamme: 00 / 04
Corps: 00 / 04
Bonus de corps: +4
AGilité: 6 PERception: 8
FORce: 7 RESistance: 9
Esprit: 00 / 04
Bonus d'Esprit: +4
INTelligence: 7
VOLonté: 8
Ame: 00 / 06
Bonus d'Ame: +6
CHARisme: 10
CREativité: 8
Caractéristiques secondaires
ART: 9 MEL: 6 EMP: /
TIR: 7 PdV: 55 BD: +1

Héroïsme: 8
Ténèbre: 7 **Perfidie:** 25
Compétences
Epreuves:
Arme (Glaive) 6
Arme (arc court) 6
Athlétisme 9 Equitation 5
Esquive 6 Survie 4
Maraude:
Camouflage 6
Serrurerie 4
Société:
Baratin 9 Eloquence 8
Etiquette (Urguemand) 8
Poésie 8
Savoir:
Alphabets (Armgarde) 9
Histoire et légendes 8
Langue (Urguemand) 9

Occulte:
Geste 9 Harmonie 6
Combat
Initiative: 14 (Arc 18)
Attaque au contact: 17
Attaque à distance: 17
Défense au contact:
Esquive 16
Parade (Glaive): 16
Défense à distance: 8
Armure: veste de cuir (-1/2)
Oeuvres:
Stase temporelle (AdM)
Flétrissure cutanée (AdM)
Atrophie cérébrale (LdB)
Destin tragique (LdB)
Esquive temporelle (LdB)
Autres à votre convenance

| Kogrin (Humain) | | | |
|-------------------------------------|----------------------|------------------------|-------------------------------------|
| Taille: 1m75 | TAI: 0 | Héroïsme: 6 | Occulte: |
| Poids: 78 kg | MV: 3 | Ténèbre: 15 | Perfidie: 21 |
| Caractéristiques | | Compétences | |
| Flamme: 00 / 03 | | Epreuves: | Combat |
| Corps: 00 / 03 | | Arme (Dague) 5 | Initiative: 13 (Arbalète 18) |
| Bonus de corps: +3 | | Arme (Arbalète) 3 | Attaque au contact: 15 |
| AGilité: 8 | PERception: 5 | Escalade 4 | Attaque à distance: 13 |
| FORce: 4 | RESistance: 6 | Esquive 5 | Défense au contact: |
| Esprit: 00 / 04 | | Maraude: | Esquive 16 |
| Bonus d'Esprit: +4 | | Déguisement 6 | Parade (Dague): 14 |
| INTelligence: 8 | | Jeu 6 | Défense à distance: 8 |
| VOLonté: 9 | | Société: | Armure: veste de cuir (-1/2) |
| Ame: 00 / 07 | | Baratin 6 | Oeuvres: |
| Bonus d'Ame: +7 | | Diplomatie 4 | Eclatement des tympanes (LdB) |
| CHARisme: 9 | | Musique 8 (Clavecin) | Mutation (LdB) |
| CREativité: 7 | | Savoir: | Pourrissement (LdB) |
| Caractéristiques secondaires | | Alphabets (Armgarde) 8 | Incitation au suicide (LdB) |
| ART: 8 | MEL: 6 | Histoire et légendes 6 | Autres a choix |
| EMP: / | | Langue (Urguemand) 8 | |
| TIR: 6 | PdV: 49 | | |
| BD: 0 | | | |

| Loblas (Humain) | | | |
|-------------------------------------|----------------------|----------------------|-------------------------------------|
| Taille: 1m68 | TAI: 0 | Héroïsme: 10 | Occulte: |
| Poids: 64 kg | MV: 3 | Ténèbre: 7 | Perfidie: 34 |
| Caractéristiques | | Compétences | |
| Flamme: 00 / 05 | | Epreuves: | Combat |
| Corps: 02 / 05 | | Arme (Epée) 7 | Initiative: 16 (Epée 17) |
| Bonus de corps: +3 | | Athlétisme 6 | Attaque au contact: 19 |
| AGilité: 9 | PERception: 7 | Prem. soins 7 | Attaque à distance: 5 |
| FORce: 6 | RESistance: 7 | Esquive 7 | Défense au contact: |
| Esprit: 00 / 04 | | Maraude: | Esquive 19 |
| Bonus d'Esprit: +4 | | Acrobatie 7 | Parade (Epée): 19 |
| INTelligence: 9 | | Passe-passe 4 | Défense à distance: 9 |
| VOLonté: 6 | | Société: | Armure: veste de cuir (-1/2) |
| Ame: 00 / 05 | | Sculpture 9 | Oeuvres: |
| Bonus d'Ame: +5 | | Savoir: | Violer la matière (LdB) |
| CHARisme: 9 | | Alphabet 9 | Etoffe infectée (LdB) |
| CREativité: 10 | | Alphabet 6 | Homuncule (LdB) |
| Caractéristiques secondaires | | Langue (Urguemand) 9 | Statue lépreuse (LdB) |
| ART: 9 | MEL: 8 | Langue (Modéhen) 6 | Commander à la matière (AdM) |
| EMP: / | | | |
| TIR: 8 | PdV: 56 | | |
| BD: 0 | | | |

| Sufflar (Ogre) | | | |
|-------------------------------------|----------------------|---------------------|---|
| Taille: 2m01 | TAI: 0 | Héroïsme: 0 | Combat |
| Poids: 98 kg | MV: 3 | Ténèbre: 7 | Initiative: 17 (Hache, épée 18) |
| Caractéristiques | | Perfidie: 9 | Attaque au contact: 18 (Epée 19) |
| | | Compétences | Attaque à distance: 17 |
| Flamme: 00 / 00 | | Epreuves: | Défense au contact: |
| Corps: 00 / 00 | | Arme (Hache ogre) 9 | Esquive 17 |
| Bonus de corps: 0 | | Arme (Epée ogre) 9 | Parade (Hache): 16 |
| AGilité: 9 | PERception: 8 | Arme 8 | Parade (Epée) 19 |
| FORce: 10 | RESistance: 9 | Arme 7 | Défense à distance: 8 |
| Esprit: 00 / 00 | | Athlétisme 9 | Armure: Maille partielle (11/-8) |
| Bonus d'Esprit: 0 | | Esquive 8 | |
| INTelligence: 6 | | Vigilance 9 | |
| VOLonté: 5 | | Maraude: | |
| Ame: 00 / 00 | | Acrobatie 8 | |
| Bonus d'Ame: 0 | | Fouille 7 | |
| CHARisme: 6 | | Chasse 6 | |
| CREativité: 4 | | Savoir : | |
| Caractéristiques secondaires | | Langue 6 | (Urguemand) |
| ART: 9 | MEL: 8 | | |
| EMP: / | | | |
| TIR: 8 | PdV: 56 | | |
| BD: 0 | | | |

| Les automates | | | |
|-------------------------------------|-----------------------|---------------------|--|
| Taille: 2m50 | TAI: +1 | Héroïsme: 0 | Combat |
| Poids: 155 kg | MV: 4 | Ténèbre: 0 | Initiative: 15 |
| Caractéristiques | | Perfidie: 30 | Attaque au contact: 24 |
| | | Compétences | Attaque à distance: 3 |
| Flamme: 00 / 00 | | Epreuves: | Défense au contact: |
| Corps: 00 / 00 | | Arme (poings) 13 | Esquive 4 |
| Bonus de corps: 0 | | | Parade (poings) 24 |
| AGilité: 9 | PERception: 6 | | Défense à distance: 1 |
| FORce: 17 | RESistance: 14 | | Armure: 15 points de protection |
| Esprit: 00 / 00 | | | |
| Bonus d'Esprit: 0 | | | |
| INTelligence: 0 | | | |
| VOLonté: 0 | | Poings : Init : 2 | |
| Ame: 00 / 00 | | Att. +0 | |
| Bonus d'Ame: 0 | | Par. +0 | |
| CHARisme: 0 | | Domm. +10 C | |
| CREativité: 0 | | | |
| Caractéristiques secondaires | | | |
| ART: / | MEL: 11 | | |
| EMP: / | | | |
| TIR: 6 | PdV: 95 | | |
| BD: +21 | | | |