

# Broken Tales



Guide de  
Démarrage

# Table des matières

## **5** *Le projet Broken Tales*

**6** *Le monde des Contes Brisés*

## **7** *Règles générales*

**7** *Choisissez comment jouer votre histoire*

**7** *Pour commencer*

**8** *Narration émergente et rôle du conteur*

**8** *Objectifs des PNJ*

**9** *Événements de l'histoire*

**9** *Scènes et interludes*

**9** *Gérer un Test de Position*

**10** *Niveau d'opposition des PNJ et des Menaces*

**11** *Gérer les informations*

## **12** *Iskra au Chaperon Rouge*

**12** *Il était une fois...*

**13** *L'histoire qui nous a menés jusqu'ici...*

**13** *L'histoire à l'arrivée des Chasseurs...*

**13** *Événements du scénario*

**14** *Première scène*

**14** *Le palais des Dubois*

**15** *Gérard Dubois le noble incompetent*

**15** *Elizaveta l'épouse cruelle*

**15** *Vincent Arn l'ancien chasseur et chef des gardes*

**15** *Les gardes de Gérard Dubois*

**16** *Le village de Durfort*

**16** *Anne la petite pipelette*

**16** *Nicholas le chasseur*

**16** *Geneviève l'apothicaire*

**16** *Marcel le baratineur*

**16** *Corinne la ménagère*

**16** *Didier le vieux grincheux*

**17** *La grande forêt du Gévaudan*

**17** *La clairière aux chênes*

**17** *Le vieux cimetière*

**18** *La tanière des loups*

**18** *Anastazia l'Âme en Peine*

**19** *Greskar le Grand Loup Noir*

**19** *Iskra au Chaperon Rouge*

**20** *Les loups noirs de la meute de Greskar*

**20** *Événements du scénario*

**21** *Dons de scénario*

**21** *Éclaireur*

**21** *Tueur de loups*

**21** *Voix des esprits*

## **21** *Arborescence de scènes du scénario Iskra au Chaperon Rouge et rôle du conteur*

**21** *Première scène – Dîner avec Gérard Dubois*

**21** *Deuxième scène – Le vieux cimetière*

**22** *Troisième scène option A – Rapport*

**22** *Troisième scène option B – Sur la piste des loups*

**23** *Quatrième scène – Attaque surprise*

**23** *Cinquième scène – De quel côté êtes-vous ?*

**23** *Rebondissements et épilogues possibles*



**MONADIECHO**

Pour plus d'informations, rendez-vous sur : [www.arkane-asylum.fr](http://www.arkane-asylum.fr)





# Broken Tales

Guide de démarrage

# **Il était une fois**

**un enfant qui sauva le monde des contes de fées. En récompense, un souhait lui fut accordé. Mais Celui qui Tire les Ficelles dans l'Ombre vit là l'occasion de ternir le cœur de l'enfant et lui murmura des mots corrupteurs. L'enfant demanda au Roi des contes de fées de donner une nouvelle vie aux méchants, condamnés à ce rôle depuis des siècles. Ce serait leur chance de rédemption. C'est ainsi que les méchants devinrent bons. Mais toute lumière a besoin d'une ombre et, dans le même temps, les héros devinrent mauvais.**

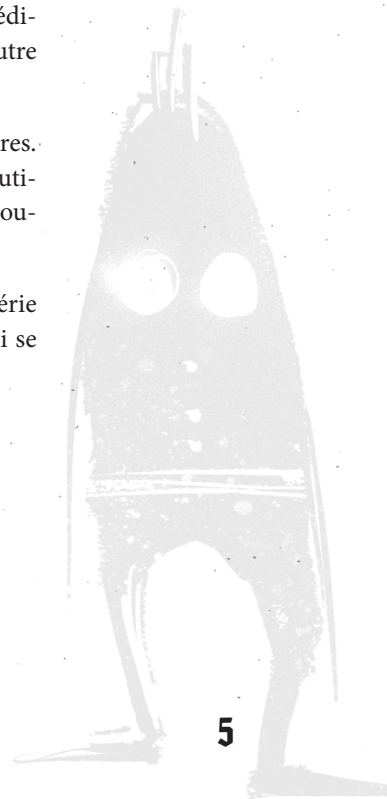
**Et à ce moment, tous les contes de fées se brisèrent.**



# Le projet Broken Tales

Ce guide de démarrage donne un aperçu du monde de **Broken Tales**, l'univers sombre dans lequel sont tombés les Contes Brisés après le vœu de l'Enfant Sauveur. Dans le livre de base, vous trouverez :

- ♦ toutes les règles du système Écho Monadique. Dans **Broken Tales**, le système Écho Monadique a été simplifié pour privilégier la narration : toutes les règles destinées aux joueurs sont présentées sur la fiche aide-mémoire du joueur, tandis que quelques autres pages de règles suffisent pour que le conteur donne vie à l'un des nombreux scénarios inclus dans le livre de base ;
- ♦ une présentation générale du monde de **Broken Tales**, une version sombre et gothique de l'Europe du dix-huitième siècle. Dans cet environnement, les Chasseurs agissent dans l'ombre et le mystère au service de l'Ordre ;
- ♦ toutes les règles nécessaires pour amener n'importe quel conte de fées ou scénario à son Point de rupture. Pour créer un nouveau personnage inspiré par un méchant de conte de fées emblématique ou pour rédiger votre propre scénario, vous devez amener le conte de fées que vous avez choisi à partir dans une autre direction : brisez-le et reconstruisez-le pour en faire quelque chose de nouveau ;
- ♦ des scénarios et des Chasseurs prêts à jouer pour des parties rapides et indépendantes les unes des autres. **Broken Tales** est un jeu dynamique, facile à adapter à n'importe quel style de jeu. Vous pouvez l'utiliser pour présenter le jeu de rôle à de nouveaux joueurs ou libérer votre imagination pour créer de nouveaux personnages et des scénarios inédits ;
- ♦ différents modes de jeu pour chaque style : vous pouvez jouer à **Broken Tales** en organisant une série de *one-shots* ou en faisant jouer une seule et même campagne dont tous les épisodes sont liés et qui se passe en Europe Brisée.



# Il était une fois...

**Europe, 1780.** D'étranges présences difficiles à percevoir se déplacent à la frontière de notre réalité. Des êtres autrefois relégués au domaine de l'imagination ont pris des formes cauchemardesques, qui sont bien réelles malgré leur aspect fantastique. Alarmé par les incessantes demandes d'aide pour affronter ce mal surnaturel, le pape Clément XIV approuve la création de l'Ordre : un groupe secret composé des Chasseurs et mené par les mystérieux Gardiens. Les Chasseurs acceptent dans leurs rangs quiconque a démontré des qualités sortant de l'ordinaire et révélant un lien avec le monde au-delà des limites de la réalité. La tâche des Chasseurs consiste à rechercher et à vaincre toute menace surnaturelle. Mais les Chasseurs eux-mêmes ne sont-ils pas des enfants de la zone grise à la frontière de la réalité ?



**Broken Tales** est un jeu de rôle dans lequel vous jouez un groupe de **Chasseurs**, des membres de l'**Ordre** qui sont confrontés à une histoire d'horreur et de mystère étroitement liée aux contes de fées classiques, mais chaque fois revisitée sous un angle sombre et dérangeant.

## Le monde des Contes Brisés

**Broken Tales** se déroule dans une Europe du dix-huitième siècle fictive, un continent composé d'une mosaïque de petites localités rurales. Les exploits de l'Ordre, dont les Chasseurs font partie, sont accomplis en marge de la vie quotidienne. Les Chasseurs enquêtent sur des rumeurs et des mystères inimaginables pour les esprits ordinaires de l'époque. Pendant que des débats sur l'art et la culture ont lieu dans les petits salons, les ombres ténébreuses des **Brisés** rôdent dans les petits villages, attendant l'occasion d'enlever des victimes inconscientes du danger. Le livre de base de **Broken Tales** inclut une présentation générale de l'Europe Brisée, de l'Ordre au service de la papauté et des nombreuses forces livrant une guerre de magie et d'horreur. Mais pour ce guide de démarrage, comme pour beaucoup d'autres histoires de **Broken Tales**, nous allons nous concentrer sur un petit village rural en bordure d'une vaste forêt...



# Règles générales

Pour mieux vous plonger dans l'ambiance de l'univers de **Broken Tales**, gardez à l'esprit les éléments simples suivants :

- ♦ la vie rurale est la toile de fond des aventures des Chasseurs et des Contes Brisés sur lesquels ils enquêtent. Les Chasseurs doivent intervenir dans de petits villages et auprès de gens simples. La superstition et la crainte du surnaturel entourent les PJ ;
- ♦ quand l'horreur des Contes Brisés se dévoile, la plupart des gens ne peuvent pas s'empêcher d'être terrifiés ;
- ♦ les gens du commun sont pauvres et vivent du peu qu'ils gagnent par leur labeur épuisant. La noblesse vit dans la sécurité et le luxe au sein des grandes villes. Les différences sociales sont claires ;
- ♦ les enfants voient ce que les adultes refusent de comprendre. Les personnes âgées bénéficient de la sagesse d'une vie et savent par expérience que les ténèbres existent vraiment. Les adultes sont écrasés par un monde rejetant tout ce qui n'est pas considéré comme normal ;
- ♦ les Chasseurs peuvent se rendre dans des forêts anciennes, de sombres labyrinthes, des maisonnettes isolées dans les bois et tous les lieux abandonnés du monde. Les **Brisés** vivent librement dans les lieux abandonnés par l'humanité. Au sein de la société, ils doivent cacher leur véritable nature.

## Choisissez comment jouer votre histoire

Vous pouvez jouer le scénario de ce guide de démarrage avec les informations fournies ci-dessous, en créant chaque fois une nouvelle histoire en fonction des choix des joueurs. L'histoire peut évoluer en fonction des actions des Chasseurs (**voir page 14**) ou être plus dirigiste et suivre une série de scènes reliées entre elles (**voir page 21**) qui vont faire découvrir aux Chasseurs l'histoire d'**Tskea au Chaperon Rouge**. Choisissez l'option qui vous convient ou testez les deux ! Chaque scénario de **Broken Tales** est conçu pour inclure plusieurs chemins possibles et différentes situations pour qu'il y ait de nouveaux secrets à découvrir chaque fois qu'il est joué.



## POUR COMMENCER

L'un des joueurs doit endosser le rôle du **conteur** et lire la totalité de ce guide de démarrage. Les autres doivent choisir l'un des **5 Chasseurs disponibles** et lire la fiche aide-mémoire du joueur, qui contient tout ce qu'ils ont besoin de savoir au sujet des règles.

Il vous faut également quelques **dés** à six faces ordinaires et des **jetons** pour garder le compte des points de Soma de chaque Chasseur.

# NARRATION ÉMERGENTE ET RÔLE DU **CONTEUR**

En tant que **conteur**, votre rôle consiste à gérer le jeu, l'histoire et tous les PNJ que vont rencontrer les protagonistes.

Chaque scénario de **Broken Tales** vous fournit toutes les informations nécessaires pour faire avancer l'intrigue, mais il s'adapte en fonction des décisions des **Chasseurs** et de votre propre capacité à faire agir les personnages secondaires. Après la **première scène**, suivez la séquence de jeu ci-dessous :

1. demandez aux **Chasseurs** où ils veulent aller et ce qu'ils veulent faire ;
2. concentrez-vous sur les **Objectifs** des PNJ et les **événements** du scénario et, si cela est logique dans le cadre du récit, faites agir les PNJ « en coulisses » ou faites-les entrer dans la scène ;
3. contextualisez la nouvelle scène en décrivant le **lieu**, le **moment** et la **situation initiale** ;
4. présentez brièvement la nouvelle scène puis laissez les joueurs parler ;
5. pendant la scène, si le dénouement d'une action est incertain ou si les PJ sont confrontés à une situation dangereuse, demandez des Tests de **Position** ou de **Défense**. Puis redonnez le contrôle de l'action aux Chasseurs ;
6. quand le but déclaré des Chasseurs pour la scène a été atteint ou ne peut plus être atteint, revenez à l'étape 1.

**Note :** quand vous utilisez ce style de jeu, la narration n'est pas linéaire et vous ne savez pas vraiment ce qui va se passer. Amusez-vous à faire agir les PNJ. Vous jouez pour découvrir ce qui va se produire au même titre que les joueurs des Chasseurs, alors faites en sorte que tous les antagonistes et PNJ suivent leurs Objectifs en les insérant comme vous le souhaitez dans les diverses scènes.

## Objectifs des PNJ

Pour gérer le déroulement du jeu, chaque scénario présente une série d'**Objectifs**, des **buts** que les PNJ principaux du scénario tentent d'accomplir.

Les PNJ peuvent progresser vers leurs Objectifs de deux manières :

7. quand cela est naturel au cours du récit ;
8. pendant un interlude, parce que l'histoire se poursuit pendant que les Chasseurs se reposent.

Les Objectifs sont l'élément de référence le plus important pour vous afin de savoir comment gérer le scénario, car ils vous indiquent ce que veut le PNJ concerné quelles que soient les actions des Chasseurs. Vous pouvez vous servir de ces buts comme point de départ pour tous les défis auxquels les joueurs vont être confrontés.

*Par exemple, si le groupe rencontre Iskra et engage le combat contre elle, elle ne se bat pas jusqu'à la mort. Ses Objectifs consistent à se venger d'Elizaveta. Si les choses tournent mal, elle pourrait s'échapper, mais laisser aux Chasseurs un indice sur son identité.*



## ÉVÉNEMENTS DE L'HISTOIRE

Les événements sont de brèves descriptions d'incidents qui peuvent se produire pendant le scénario. Chaque événement est doté d'une liste de conditions qui doivent être remplies pour qu'il se déclenche. Les événements sont des retournements de situation soudains dans le scénario qui bousculent les choses pour les Chasseurs. Quand les conditions décrites dans l'événement sont réunies, insérez-le dans le scénario dès que possible.

## Scènes et interludes

Chaque scénario est développé au travers de **scènes**. Chaque scène doit comporter un **lieu**, un **moment** et une **situation initiale** qui vous seront utiles pour créer un point de départ en tant que conteur. C'est à vous de gérer les scènes et de décider quand passer à la suivante.

Les **interludes** sont des scènes spéciales que les Chasseurs peuvent utiliser pour reprendre leur souffle. Les interludes sont calmes, reposants (par exemple un dîner à l'auberge) et prennent toujours du temps. De plus, les Chasseurs peuvent regagner du Soma ou guérir des Blessures pendant un interlude. Les interludes ont aussi deux autres effets :

- ◆ chaque Chasseur peut poser à un autre Chasseur une **question** sur son **passé**. C'est une très bonne occasion de raconter une histoire et d'approfondir le passé individuel de votre personnage. Les joueurs sont libres d'inventer ce qu'ils veulent pour rendre leur Chasseur plus vivant, mais leur réponse doit rester pertinente pour la question qui a été posée ;
- ◆ **le temps continue de s'écouler** et, en tant que conteur, vous devez réfléchir à la manière de faire **progresser** les Objectifs du scénario. Vous devez aussi signaler aux joueurs des Chasseurs que le scénario va se poursuivre sans eux. S'ils demandent trop d'interludes, les choses peuvent vite échapper à leur contrôle !

Lieu, moment, situation initiale

## Gérer un Test de Position

Quand un Chasseur effectue une action de n'importe quel type, posez-vous la question suivante :

- *Est-ce que quelque chose (un PNJ ou une Menace) s'oppose à ce que fait activement le Chasseur ?*

Si oui, alors le Chasseur doit effectuer un **Test de Position**.

C'est le cas pour toutes les **actions directes** du Chasseur, chaque fois qu'un Chasseur fait quelque chose pour progresser vers l'un de ses buts. Le conteur doit demander un Test de Position dès que quelque chose peut s'opposer au Chasseur, ou si la réussite ou l'échec pourraient avoir un effet sur la narration.

- *Est-ce que quelque chose entrave activement le Chasseur et ce qu'il fait ?*

Si oui, alors le Chasseur doit effectuer un **Test de Défense**.

C'est le cas chaque fois que le résultat d'une action est incertain, car plusieurs parties s'opposent. En d'autres termes, le Chasseur doit effectuer un Test de Défense chaque fois qu'une Menace ou un PNJ peut activement l'empêcher d'atteindre son but.

**NB :** en tant que conteur, vous ne lancez jamais les dés. Au lieu de cela, vous demandez des Tests de Position quand un Chasseur agit ou des Tests de Défense quand un Chasseur est confronté à une Menace ou est attaqué. Si la scène dégénère en conflit, vous devez garder à l'esprit qui a agi et ne pas redonner d'action à ces personnages jusqu'à ce que tous les participants du conflit aient eu l'occasion de faire quelque chose. Ce système de rotation s'appelle une **passe**. Selon le résultat des Tests de Position et de Défense, vous pouvez

gérer un Coût ou un Avantage, et vous déterminez alors sa nature exacte.

- ♦ Un **Avantage** est un bénéfice narratif, par exemple passer moins de temps que prévu à effectuer l'action ou se mettre dans une meilleure position pendant une attaque. Sinon ou si rien ne vous vient à l'esprit, vous pouvez donner 1 réussite supplémentaire pour la prochaine action du Chasseur.
- ♦ Un **Coût** est un désavantage narratif, par exemple mettre plus de temps à effectuer l'action ou consommer une ressource utile pour la réussir. Sinon, vous pouvez **infliger 1 pénalité, retirant ainsi 1 réussite de base**, à la prochaine action du Chasseur ou lui infliger 1 Blessure.

Vous trouverez les **règles supplémentaires** concernant les Tests, le Soma et les lancers de dés dans le PDF des fiches de Chasseur.

## Niveau d'opposition des **PNJ** et des **Menaces**

Un élément menaçant du scénario peut être soit un **PNJ** (c'est-à-dire un personnage non joueur), soit une **Menace** (un élément naturel, un effet magique ou tout ce qui n'est pas un PNJ de manière générale). Les deux sont systématiquement caractérisés par un **Descripteur**, un **Niveau d'opposition** et, dans certains cas, un ou plusieurs **Dons** qui leur donnent des pouvoirs supplémentaires. Les PNJ sont aussi classés dans une **catégorie** qui indique leur importance dans le jeu et le nombre de Blessures qu'ils peuvent subir.

- ♦ Le **Descripteur** est une courte citation narrative qui décrit le PNJ ou la Menace. Utilisez-le pour savoir dans quelle direction guider le scénario en ce qui

concerne ce PNJ ou cette Menace. Parfois, vous pouvez aussi ajouter 1 au Niveau d'opposition du PNJ ou de la Menace si le Chasseur est pris par surprise ou si le Descripteur offre un avantage. Si le Chasseur utilise le Descripteur à son avantage, vous pouvez réduire le Niveau d'opposition de 1.

- ♦ Le **Niveau d'opposition (NO)** est la valeur numérique à atteindre ou à dépasser lors d'un Test de Position ou de Défense.

### **Facile 3 - Moyen 5 - Difficile 7**

- ♦ Les **Dons** sont des effets et des pouvoirs spéciaux. Chaque scénario détaille les Dons des PNJ et des Menaces fournis. Vous pouvez aussi les utiliser comme base afin de créer des Dons pour les éléments que vous improvisez.
- ♦ La **catégorie** indique la puissance et l'importance d'un PNJ par rapport aux Dons des Chasseurs et le nombre de Blessures qu'il peut subir.

**PNJ mineur - 1 Blessure**  
**PNJ principal - 3 Blessures**





# Gérer les informations

**Broken Tales** raconte l'histoire de Chasseurs qui agissent pour le compte de l'Ordre. Vous n'avez pas intérêt à demander des Tests pour trouver des indices dans les lieux qui, si les Chasseurs les manquent, vont bloquer la situation. De manière générale, quand un Chasseur recherche une information, posez-vous les questions suivantes :

- ◆ **Est-ce que l'un des Descripteurs du Chasseur justifie qu'il connaisse l'information ?** Si oui, le Chasseur l'obtient.
- ◆ **Est-ce qu'obtenir l'information prend du temps ?** Si oui, dites-le au Chasseur, qui doit ensuite décider s'il veut passer ce temps à chercher la réponse ou faire autre chose.
- ◆ **Est-ce qu'obtenir l'information est dangereux pour le Chasseur ?** Si oui, introduisez ou activez un PNJ ou une Menace dans la scène.
- ◆ **Est-ce que le Chasseur a besoin d'une aide extérieure pour obtenir l'information ?** Si oui, dites-lui qui peut la lui fournir. Cette option va déclencher une nouvelle scène.





# Iskra au Chaperon Rouge

Un scénario inspiré du  
petit Chaperon Rouge  
(Charles Perrault)

## Il était une fois...

Le village prospère de Durfort, dans le Gévaudan, en France, est terrorisé par des bêtes féroces. Gérard Dubois, le seigneur du manoir local, a récemment épousé la belle Elizaveta de Volhynie, mais se rend compte qu'il ne peut pas profiter de sa lune de miel alors que ses sujets désespérés le harcèlent constamment pour obtenir de l'aide. Après avoir découvert qu'éliminer la cause de leurs peurs allait au-delà de ses maigres capacités, Gérard a envoyé une lettre à la papauté, lui demandant discrètement de l'aide. Rédigé de la main tremblante du seigneur Gérard, le courrier indique: « Les bêtes qui menacent le Gévaudan ne sont pas naturelles et ont été créées par une main autre que celle de Dieu. »

Un groupe de Chasseurs de l'Ordre est envoyé au village de Durfort pour découvrir ce qui s'y passe réellement...



## L'histoire qui nous a menés jusqu'ici...

**E**lizaveta de Volhynie avait toujours été une femme séduisante, accoutumée aux riches salons de la noblesse et à la pompe des grands et des courtisans. Tomber enceinte d'Iskra, sa fille aînée, a été une malédiction pour elle.

Abandonnée par son amant fortuné, Elizaveta est tombée dans la pauvreté pendant des années, avec peu de talents à elle, peu de travail et seulement l'aide de sa vieille mère, Anastazia. Rencontrer par hasard Gérard, qui ignorait tout de son passé, a ravivé l'ambition d'Elizaveta de vivre dans le confort et la décadence en tant que femme de noble. Déterminée à ne pas laisser passer cette occasion, Elizaveta a envoyé sa fille Iskra, seule, rendre visite à sa grand-mère. Elizaveta savait qu'elle l'exposait aux dangers de l'épaisse forêt de Białowieża, un lieu rempli de bêtes et de bandits mortels pour les imprudents. Âgée de dix ans, la petite Iskra a fait confiance à sa mère et a disparu à jamais dans les ténèbres de la forêt. Anastazia avait toujours traité Iskra avec affection et gentillesse et, submergée par le chagrin en apprenant le triste sort de sa petite-fille, elle est morte peu après. Libre et sans attaches, Elizaveta a pris la fuite dans le Gévaudan avec son nouveau mari, ignorant ce qui était réellement arrivé à sa fille. En fait, Iskra n'était pas morte, mais avait rejoint la meute de loups de Greskar, devenant elle-même une louve...

## L'histoire à l'arrivée des Chasseurs...

Iskra n'est pas morte dans la forêt de Białowieża. Au lieu de cela, elle a affronté toutes les épreuves avec une ténacité farouche et a fini par triompher et par vaincre Greskar. Greskar est un énorme loup-garou féroce qui a transmis à Iskra la malédiction du loup. Devenue membre de la meute et la préférée de l'alpha Greskar, Iskra s'est mise en route pour le Gévaudan, en suivant l'odeur de sa mère, déterminée à se venger. Grâce à la fureur de la meute de loups, Iskra a semé la désolation dans le village de Durfort. À présent, elle attend dans les ombres la bonne occasion d'entrer dans le palais et de dévorer sa mère indigne.

Elizaveta a compris ce qui se passe, car Iskra a laissé un pendentif qu'elle avait autrefois fabriqué pour sa mère sur le rebord de sa fenêtre, souvenir d'un rare moment de bonheur. Manipulatrice rusée, Elizaveta a jeté le bijou et n'a ni paniqué ni perdu le contrôle d'elle-même. Après avoir convaincu Gérard de faire appel à l'Ordre, elle va chercher à manipuler les Chasseurs comme des pions sur un échiquier et à se servir d'eux pour se débarrasser de sa progéniture indésirable une bonne fois pour toutes...





# 1 Première scène

**Lisez le texte suivant à haute voix aux joueurs :** *notre histoire commence alors que vous êtes questionnés par un Gérard Dubois nerveux qui, ayant hâte d'être débarrassé des monstres qui infestent ses terres, a organisé un dîner pour vous, les invités qu'il attendait avec tant d'impatience. Une chambre vous a été réservée dans la meilleure auberge de la petite ville, mais même si vous avez eu une longue journée de voyage, l'urgence du problème exige de ne pas perdre de temps. À côté du feu, une très belle femme verse du vin dans les verres à l'aide d'une coupe et vous sourit. Il s'agit de dame Elizaveta, l'épouse de Gérard.*

**Lieu :** la salle de cérémonie du magnifique palais de la famille Dubois. Une pièce richement meublée avec au mur un énorme tableau de Patrick Dubois, feu le père de Gérard. Arborant une expression sévère et maussade, Patrick semble juger l'incompétence de son fils depuis la tombe avec un mépris mal dissimulé.

**Moment :** le soleil s'est couché voilà plus de deux heures et, après un long voyage, il est à présent l'heure du dîner.

**Situation initiale :** Gérard attend anxieusement que les Chasseurs se mettent au travail. Elizaveta étudie la situation en silence et essaie de trouver un moyen de tourner l'arrivée des Chasseurs à son avantage, en les utilisant comme pions à ses propres fins. Choisissez l'un des villageois qui est son invité au dîner, ou créez le vôtre. Vincent, son fidèle chef des gardes, est également présent bien sûr.

**Informations :** les Chasseurs peuvent obtenir les informations/indices suivants en interrogeant Gérard :

- ♦ les monstres qui font des ravages dans le Gévaudan sont des bêtes féroces, comme l'indique l'état des corps des victimes ;
- ♦ les deux premières victimes étaient Guy et Ivette, deux jeunes amants qui se voyaient en secret dans le vieux cimetière juste à la sortie de la ville. C'est là que les restes de leurs cadavres sont enterrés ;
- ♦ il est strictement interdit de quitter la ville après le coucher du soleil. À présent, la tombée de la nuit apporte avec elle le chant lugubre des loups hurlants.

## Le palais des Dubois

**Descripteur :** *un vaste palais avec plus d'une centaine de pièces, riche et opulent.*

Quand les Chasseurs visitent le palais, lancez un dé pour choisir une caractéristique particulière.

**1-2 :** les celliers du palais sont remplis d'excellent vin et de délicieuse venaison.

**3-4 :** un passage secret relie la grande salle à manger et la cour intérieure.

**5-6 :** toutes les pièces du palais sont remplies de portraits flatteurs de Patrick Dubois, le père de Gérard.

## Gérard Dubois le noble incompetent

NO Facile 3 - PNJ mineur (1 Blessure)

**Descripteur** : je suis le noble baron de Durfort et ma parole fait loi. Je vis dans l'ombre de la réputation glorieuse de feu mon père.

**Objectifs** : mettre fin à la menace des loups-garous et dissimuler tout méfait éventuel.

## Elizaveta l'épouse cruelle

NO Moyen 5 - PNJ principal (3 Blessures)

**Descripteur** : je suis habile et charmeuse. Je ferai absolument tout ce qui est nécessaire pour obtenir ce que je veux.

**Objectifs** : conserver le confort et le luxe que j'ai gagnés, ce qui implique de me débarrasser de mon importune enfant, Iskra.

## Vincent Arn l'ancien chasseur et chef des gardes

NO Moyen 5 - PNJ principal (3 Blessures)

**Descripteur** : je suis un chasseur talentueux. Je n'ai aucun scrupule à faire ce que la situation exige. Je veux profiter d'une vie agréable sans avoir à travailler trop dur.

**Objectifs** : je sais comment le monde fonctionne et qui dirige réellement la maisonnée des Dubois. Satisfaire Elizaveta est le meilleur moyen de conserver mon statut.

**Don - Vétéran** : Vincent est doué pour tirer avantage de n'importe quelle situation. Quand il a le soutien d'au moins 2 de ses hommes, toute action contre lui subit 1 pénalité et Vincent peut infliger 1 Blessure supplémentaire.

## Les gardes de Gérard Dubois

NO Moyen 5 - PNJ mineur (1 Blessure)

**Descripteur** : nous faisons notre devoir (tant que nous sommes payés).

**Objectifs** : Vincent est le chef. Nous suivons ses ordres.

# Le village de Durfort

**Descripteur** : un endroit riche et prospère, en grande partie grâce à l'ancien baron, Patrick Dubois.

Quand les Chasseurs sillonnent Durfort, lancez un dé lors de chaque scène pour déterminer qui ils rencontrent :

## 1 Anne la petite pipelette

NO Moyen 5 - PNJ mineur (1 Blessure)

**Descripteur** : dame Elizaveta m'a ordonné de la tenir informée de ce qui se dit en ville. Je fais mon travail d'espionne parce que je ne veux pas qu'elle arrête de m'offrir des cadeaux.

## 2 Nicholas le chasseur

NO Moyen 5 - PNJ mineur (1 Blessure)

**Descripteur** : je connais bien la férocité des loups et j'ai hâte de montrer mes talents devant le baron Gérard.

## 3 Geneviève l'apothicaire

NO Facile 3 - PNJ mineur (1 Blessure)

**Descripteur** : j'ai échappé à un passé de sorcellerie et de tromperie. Je sais invoquer les esprits et parler avec eux.

## 4 Marcel le baratineur

NO Facile 3 - PNJ mineur (1 Blessure)

**Descripteur** : je traîne souvent en ville et les gens peuvent m'y rencontrer un peu n'importe où. Une fois, j'ai vu une petite fille dans la clairière aux chênes, mais personne n'a cru à mon histoire parce que je suis trop jeune.

## 5 Corinne la ménagère

NO Facile 3 - PNJ mineur (1 Blessure)

**Descripteur** : je connais toutes les rumeurs du village, en grande partie parce que j'en ai lancé la plupart. Je prends facilement la mouche et j'adore recevoir des cadeaux.

## 6 Didier le vieux grincheux

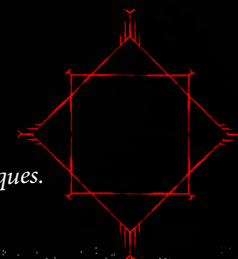
NO Moyen 5 - PNJ mineur (1 Blessure)

**Descripteur** : je déteste tous les étrangers et je regrette le vieux baron. Il savait se faire respecter. Pas comme ce mou de Gérard, qui a même épousé une étrangère!



# La grande forêt du Gévaudan

**Descripteur** : une vaste étendue d'arbres et de ravins naturels. Abrite des animaux et des créatures féeriques.



## La clairière aux chênes

**Descripteur** : un petit carré de verdure à un peu plus d'une heure de Durfort. La clairière est un lieu de pouvoir ésotérique au milieu de la grande forêt du Gévaudan.

**Don - Lieu féerique** : toute action liée à la magie reçoit 1 réussite supplémentaire dans cette petite clairière. Cet endroit absorbe l'énergie des êtres vivants. Pour chaque heure passée là-bas, vous devez dépenser 1 point de Soma ou subir 1 Blessure de fatigue.

Quand les Chasseurs arrivent dans la clairière, lancez un dé pour voir qui ils y rencontrent :

**1-3** : la clairière est vide, mais elle contient des empreintes de loups et les os de proies dévorées. Après 10 minutes, 8 loups noirs arrivent et prennent les Chasseurs en embuscade.

**4-5** : une meute se trouve dans la clairière (Greskar + 8 loups noirs).

**6** : Iskra se trouve dans la clairière, seule de jour ou avec la meute (résultat 4-5, mais sans Greskar) de nuit.

**Modificateur** : s'il fait nuit, ajoutez 2 au résultat du jet.

## Le vieux cimetière

**Descripteur** : un petit cimetière aux grilles rouillées et aux tombes de pierre. Une petite église abandonnée donne une aura lugubre à l'endroit. Quand les Chasseurs parcourent le cimetière, lancez un dé :

**1-2** : un petit sentier caché mène à un puits abandonné, dans lequel Elizaveta a jeté un vieux pendentif en terre cuite qu'Iskra lui avait autrefois fabriqué en cadeau.

**3-4** : Armand, un vieux marchand de vin et d'épices fortuné, arrive à toute allure dans le cimetière, poursuivi par les loups. Lancez un dé :

**1-3** : 8 loups noirs.

**4-5** : 8 loups noirs + Greskar.

**6** : 8 loups noirs + Iskra.

**5-6** : un groupe de bandits voyage dans le Gévaudan pour transporter du gibier braconné. Leur chef, Jozef, est un ancien amant d'Elizaveta et connaît le passé de cette femme. Les bandits veulent faire étape en ville pour se reposer, mais sans attirer l'attention des autorités.

# La tanière des loups

**Descripteur :** une grande caverne naturelle sillonnée de tunnels et agrémentée de petites grottes annexes, à moins de trois heures de Durfort. La journée, la tanière est pleine de loups qui se reposent, mais la nuit, elle est presque toujours vide.

**Don - Tanière défendue :** si quelqu'un se déplace dans la tanière sans masquer son odeur, les bêtes le repèrent rapidement. Au début de chaque scène passée dans ce lieu, vous devez réussir un Test de Défense de NO Moyen sous peine de voir arriver 1d6 (2d6 en journée) loups noirs.

Quand les Chasseurs explorent la tanière, lancez un dé par scène pour voir ce sur quoi ils vont tomber, ou présentez les pièces par ordre croissant :

**1-2 :** la tanière personnelle d'Iskra. Il est clair que cet espace est occupé par une petite fille. Des dessins sur le mur représentent une mère et sa fille qui se tiennent par la main. Ils sont tracés avec du sang.

**3-4 :** un prisonnier trop gravement blessé pour bouger. Selon ce qui s'est produit jusqu'ici, il peut être l'un des habitants de Durfort (voir *Village de Durfort*, page 16) ou l'une des rencontres au vieux cimetière qui n'a pas encore été déclenchée.

**5 :** une vaste caverne remplie d'os et de cadavres humains.

**6 :** un long tunnel souterrain qui mène de la tanière au vieux puits sur la place principale de Durfort.

# Anastazia l'Âme en Peine

NO Difficile 7 - PNJ principal (3 Blessures)

**Descripteur :** je suis un esprit qui ne parvient pas à trouver le repos, lié au souvenir de ma petite-fille. Mon état d'esprit ne me permet de communiquer avec les vivants qu'en leur envoyant des rêves, des murmures et des visions.

**Objectifs :** protéger Iskra de tout mal et trouver un moyen de sauver l'âme de ma petite-fille.

**Don - Esprit :** Anastazia est un esprit et ne peut être blessée que par magie. Elle peut apparaître en rêve à une cible, qui peut résister avec un Test de Défense ou accepter volontairement le contact. La cible subit 1 Blessure à cause du stress, mais reçoit d'Anastazia une vision d'un événement passé ou présent accompagnée d'une phrase à peine murmurée.

**Don - Grand-mère aimante :** Anastazia suit constamment Iskra et la protège contre tout danger. Grâce à sa forte volonté, elle peut interagir avec le monde matériel en déplaçant des objets et en manipulant l'environnement, et même infliger 1 Blessure à une cible. Si quelqu'un a des chances de l'aider à sauver sa petite-fille, Anastazia va tout simplement lui remplir l'esprit de souvenirs qu'elle a d'Iskra.

# Greskar le Grand Loup Noir

NO Moyen 5 - PNJ principal  
(4 Blessures)

**Descripteur :** je suis un énorme et puissant loup-garou. Je dois constamment prouver ma force pour rester l'alpha de la meute.

**Objectifs :** protéger Iskra et dévorer autant d'humains que possible.

**Don - Grand loup :** Greskar est un énorme loup noir, de la taille d'un cheval. Quand il attrape quelqu'un entre ses mâchoires, en plus d'infliger 1 Blessure, il peut le traîner ou le lancer au loin comme si le malheureux n'était qu'une vulgaire poupée de chiffon. Une fois par scène, la morsure de Greskar peut infliger 1 Blessure supplémentaire.

**Don - Flair du loup :** l'odorat de Greskar est infaillible. Le Grand Loup parvient toujours à identifier quelqu'un s'il connaît son odeur, ignorant tous les types de déguisement et même la magie.

# Iskra au Chaperon Rouge

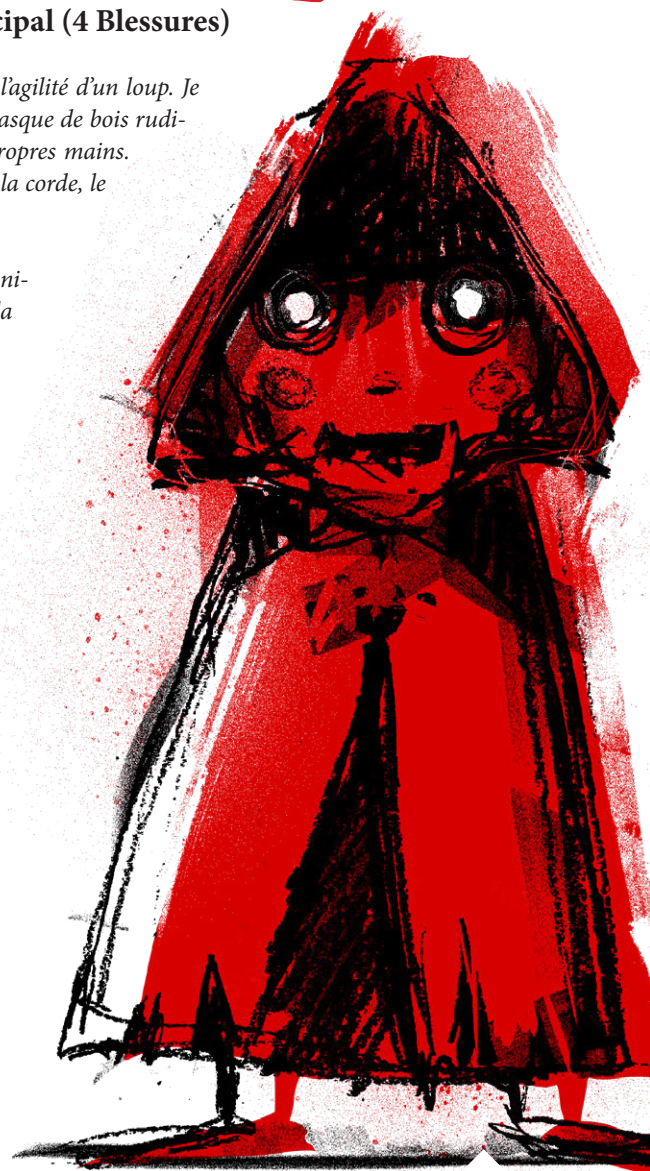
NO Moyen 5 - PNJ principal (4 Blessures)

**Descripteur :** je possède la force et l'agilité d'un loup. Je dissimule mon visage derrière un masque de bois rudimentaire que j'ai fabriqué de mes propres mains. Je porte une cape rouge usée jusqu'à la corde, le dernier cadeau de ma mère.

**Objectifs :** déchaîner ma fureur animale sur Elizaveta et sur quiconque la défend. Me venger de ma mère est devenu une obsession pour moi.

**Don - Sang du loup :** Iskra est animée par une fureur animale qui lui permet d'agir deux fois au cours d'une même passe.

**Don - Flair du loup :** l'odorat d'Iskra est devenu infaillible. La petite fille parvient toujours à identifier quelqu'un si elle connaît son odeur, ignorant tous les types de déguisement et même la magie.





# Ces loups noirs de la meute de Greskar

NO Facile 3 - PNJ mineur (1 Blessure)

**Descripteur :** nous sommes de féroces loups noirs, nous détestons les humains et nous n'obéissons qu'au chef de notre meute.

**Objectifs :** suivre sans hésiter tous les ordres de l'alpha de la meute.

**Don - Puissance de la meute :** toute action effectuée alors que le personnage est en conflit avec 2 loups ou plus reçoit 1 pénalité.

## Événements du scénario

Ce scénario comporte six événements principaux. En tant que conteur, n'hésitez pas à en créer de nouveaux en réponse aux actions des Chasseurs.

**Si les raids des loups ne sont pas arrêtés en 1 jour,** beaucoup des soldats de Gérard sont éliminés, victimes d'une attaque aux portes du palais, bien plus intense que celles qui ont eu lieu jusqu'ici. Après cet assaut furieux, les défenses de la ville sont réduites au minimum et il est très facile pour Iskra de s'introduire dans le palais des Dubois sous le couvert de la nuit.

**Si un Chasseur trouve le pendentif d'Iskra dans le puits,** Anastazia le contacte pour lui donner une vision d'Iskra sous sa forme d'enfant buvant à la rivière dans la clairière aux chênes. L'esprit de la grand-mère d'Iskra est incapable de communiquer directement, mais il essaie de faire comprendre aux Chasseurs qu'Iskra n'est pas un monstre.

**Si Elizaveta s'aventure à l'extérieur de la ville pour quelque raison que ce soit,** Iskra flaire immédiatement son odeur et se précipite vers l'endroit où elle se trouve pour l'éliminer, quel que soit le risque. Face à sa mère, la petite fille perd toute maîtrise d'elle-même et refuse d'entendre raison.

**Si Iskra est capturée,** la meute de loups menée par un Greskar furieux lance une énorme attaque sur Durfort. Elizaveta essaie d'éliminer sa fille avec un puissant poison.

**Si Iskra est tuée,** l'esprit d'Anastazia se retourne contre son meurtrier et lui envoie des visions d'Elizaveta tentant de laver le sang d'un enfant mort sur ses mains.

**Si quelqu'un accuse Elizaveta,** Gérard nie tout en bloc par peur et par honte, en invoquant des preuves concrètes et irréfutables. Pour sa part, Elizaveta se pose en victime et tente constamment de souligner le danger représenté par les loups.

## Dons de scénario

Ces Dons représentent des capacités spéciales liées au scénario *Iskra au Chaperon Rouge* et peuvent être acquis une fois les conditions correspondantes remplies. Un Chasseur ne peut détenir qu'un seul Don de scénario. S'il en achète un nouveau pendant un interlude, il doit perdre le précédent.

### Éclaireur

**Condition :** avoir minutieusement exploré au moins 2 lieux de la zone.

Maintenant, vous connaissez la zone dans laquelle vous vous déplacez et vous arrivez toujours à trouver le chemin le plus court. Une fois par scène, vous pouvez dépenser 1 point de Soma pour atteindre un lieu sans perdre de temps et avant qui que ce soit d'autre. Vous pouvez emmener un allié avec vous.

### Tueur de loups

**Condition :** avoir affronté les loups lors d'un combat au moins une fois.

Vous savez comment combattre les loups les plus féroces et vous veillez à ne pas vous faire encercler. Quand vous obtenez au moins un Dénouement standard sur un Test de Position ou de Défense contre une meute de bêtes, vous pouvez immédiatement éliminer 1 PNJ animal mineur doté de 1 seule Blessure.

### Doix des esprits

**Condition :** être entré en contact avec le Don Esprit.

En apaisant votre mental et en vous concentrant, vous pouvez ouvrir votre psyché au monde spirituel et communiquer avec les âmes en peine. Vous pouvez dépenser 1 point de Soma pour contacter une créature possédant le Don Esprit que vous avez déjà rencontrée. Vous ne subissez pas la Blessure causée par le stress du lien spirituel.

# Arborescence de scènes du scénario *Iskra au Chaperon Rouge*

## PREMIÈRE SCÈNE -

# 1

### *Dîner avec Gérard Dubois*

Cette scène est décrite en page 14.

**Fin de scène :** Gérard demande aux Chasseurs de chercher des traces des loups et les envoie au vieux cimetière, là où le premier massacre a eu lieu. Passez à la DEUXIÈME SCÈNE - *Le vieux cimetière*.

## DEUXIÈME SCÈNE -

# 2

### *Le vieux cimetière*

**Lisez le texte suivant à haute voix aux joueurs :** *le vieux cimetière de Durfort se trouve à un peu plus de dix minutes de marche de la ville. Avec la menace constante des loups, il est maintenant totalement abandonné. Au-delà des vieilles grilles rouillées, vous voyez de nombreuses pierres tombales érodées par le temps, une petite église et un vieux puits dont les planches de bois ont récemment été descellées.*

**Lieu :** le vieux cimetière de Durfort au milieu de la vaste forêt du Gévaudan. Pour s'y rendre, il faut suivre un sentier étroit qui serpente dans les bois en partant de la route principale.

**Moment :** nous sommes au petit matin, le soleil est haut dans un ciel d'hiver dégagé.

**Informations :** dans le cimetière, de nombreuses empreintes de loups sont marquées dans la terre. Au milieu d'elles se trouvent les empreintes de deux petits pieds nus, presque certainement ceux d'une petite fille. Au fond du vieux puits se

trouve le pendentif qu'Elizaveta a essayé de faire disparaître. La piste des loups mène dans les profondeurs de la forêt, vers leur tanière. Anastazia va contacter le Chasseur qui a récupéré le pendentif et lui donner une vision d'Elizaveta essayant vainement de laver ses mains tachées de sang.

**Fin de scène :** les Chasseurs doivent décider s'ils retournent en ville faire leur rapport (TROISIÈME SCÈNE OPTION A - *Rapport*) ou s'ils suivent la piste jusqu'à la tanière des loups (TROISIÈME SCÈNE OPTION B - *Sur la piste des loups*).

## 3a TROISIÈME SCÈNE OPTION A – *Rapport*

**Lisez le texte suivant à haute voix aux joueurs :** *maintenant que vous voyez Durfort en plein jour, vous vous rendez compte que le village est vaste et est toujours lentement en train de s'étendre, au point qu'il pourrait presque être qualifié de ville. Le commerce était florissant à Durfort sous le règne de l'ancien baron, mais à présent, tout cela est menacé par les bêtes sauvages qui rôdent dans la forêt voisine.*

**Lieu :** dans les rues du village, les gens vaquent à leurs affaires quotidiennes. Leur regard sombre trahit la peur qui circule au sein de la population.

**Moment :** nous sommes en fin de matinée, un peu plus d'une heure avant midi, heure à laquelle tout le village va faire une pause pour prendre un déjeuner frugal.

**Informations :** dans les rues du village, deux des habitants (voir *Village de Durfort*, page 16) abordent les Chasseurs pour leur parler. Au palais, Vincent salue les PJ en leur demandant comment s'est passée leur visite au cimetière, rassemblant ainsi des informations pour faire son rapport à Elizaveta. Après avoir entendu le rapport des Chasseurs, Gérard leur demande d'un ton hésitant ce qu'ils vont faire ensuite. Elizaveta tente

de savoir ce que les Chasseurs ont découvert et manifeste un intérêt très suspect si elle voit le pendentif.

**Fin de scène :** les Chasseurs peuvent soit chercher la tanière des loups (TROISIÈME SCÈNE OPTION B - *Sur la piste des loups*), soit tendre une embuscade à Iskra tout en restant en ville (QUATRIÈME SCÈNE - *Attaque surprise*).

## TROISIÈME SCÈNE OPTION B – 3b *Sur la piste des loups*

**Lisez le texte suivant à haute voix aux joueurs :** *suivre la piste des loups dans la forêt n'est pas facile et vous manquez de vous perdre plusieurs fois. Les traces finissent par mener à une vaste caverne naturelle qui plonge sous terre, dans les ténèbres.*

**Lieu :** la tanière des loups noirs. Les traces de la meute sont clairement visibles à l'extérieur.

**Moment :** traverser la forêt prend plus d'une demi-journée.

**Informations :** selon que les Chasseurs arrivent de jour ou de nuit, consultez la section *La tanière des loups* pour savoir qui ils vont rencontrer. Dans la tanière, ils peuvent trouver des traces d'Iskra et des informations à son sujet. S'ils le libèrent, le villageois prisonnier leur parle par le menu d'une petite fille masquée et portant une cape rouge usée jusqu'à la corde qui est le chef de la meute de loups.

**Fin de scène :** pendant que les Chasseurs sont dans la tanière, Iskra, Greskar et les autres loups de la meute lancent une attaque sur Durfort qui décime les hommes de Vincent. Les Chasseurs peuvent arriver en plein milieu du combat ou alors qu'il est presque terminé. Passez à la QUATRIÈME SCÈNE - *Attaque surprise*.



## 4 QUATRIÈME SCÈNE – *Attaque surprise*

**Lisez le texte suivant à haute voix aux joueurs :** *les cris des villageois se mêlent aux hurlements des loups, tandis que de grandes silhouettes bestiales traversent les ruelles comme des flèches sous la lumière de la lune. En empruntant un passage secret, la meute a lancé une attaque furieuse sur le manoir des Dubois.*

**Lieu :** le village de Durfort, avec toutes ses portes barricadées et des villageois terrifiés fuyant dans les rues.

**Moment :** la nuit est tombée, mais la pleine lune haute dans le ciel baigne le village d'une sinistre lumière blanche.

**Informations :** les loups sont impitoyables et beaucoup de villageois vont être dévorés vivants si les Chasseurs ne les sauvent pas. À la tête de ses hommes, Vincent tente de repousser Greskar et ses loups, mais il ne va pas se battre jusqu'à la mort. Pendant ce temps, Iskra s'est faufilée dans le palais à la recherche de sa mère.

**Fin de scène :** quelle que soit la manière dont se passe le combat, quand les Chasseurs arrivent au palais, ils y trouvent un Gérard terrifié en train de fuir les lieux. Le noble leur dit qu'une petite créature furieuse s'est introduite dans le palais et est à présent en train de traquer son épouse bien-aimée. C'est l'heure de la confrontation. Passez à la CINQUIÈME SCÈNE - *De quel côté êtes-vous ?*

## CINQUIÈME SCÈNE – 5 *De quel côté êtes-vous ?*

**Lisez le texte suivant à haute voix aux joueurs :** *le palais des Dubois est un véritable abattoir. Il semblerait que toute une meute de loups s'y soit déchaînée et ait tout détruit sur son passage. Quand vous entendez Elizaveta crier, vous vous précipitez dans le grand hall où vous avez dîné à votre arrivée. Devant vous se tient une Elizaveta terrifiée face à une petite fille couverte de boue et de sang. La petite fille montre les crocs comme un loup, mais elle a les mêmes yeux bleu cristallin qu'Elizaveta.*

**Lieu :** la salle de cérémonie du magnifique palais de la famille Dubois.

**Moment :** l'heure de la confrontation.

**Fin de scène :** Elizaveta demande aux Chasseurs de l'aider. En revanche, après un instant de surprise en voyant les nouveaux venus, Iskra est prête à mourir pour se venger. S'il est encore en vie, le hurlement de Greskar indique que le Grand Loup va arriver d'un instant à l'autre. Si quelqu'un a tissé un lien avec elle, Anastazia intervient avec une vision pour aider les Chasseurs à réaliser qui est le vrai monstre dans cette pièce.

### **Rebondissements et épilogues possibles**

Les Chasseurs vont probablement juger la triste histoire d'Iskra au Chaperon Rouge. Vont-ils punir Elizaveta ou bien vont-ils tuer la petite Iskra, qui a à présent l'apparence d'un monstre ?

En tant que conteur, vous pouvez conclure l'histoire ou continuer avec de nouvelles scènes : le passage secret dans le palais des Dubois constitue une excellente voie d'évasion pour Elizaveta ou Iskra. Greskar pourrait interrompre la confrontation entre la mère et la fille et leur permettre de battre en retraite en combattant les Chasseurs. Que va faire Vincent pour rester dans les bonnes grâces de sa dame ? Va-t-il tenter de tuer Iskra ou de se débarrasser des Chasseurs ? Et si en s'enfuyant du palais, Gérard atterrissait tout droit entre les crocs de la meute ?

## Informations présentes sur la fiche de Chasseur

- À côté du nom du Chasseur, un bref résumé de son passé explique qui il est et pourquoi il a rejoint l'Ordre.
- Les **Descripteurs** indiquent ce que le Chasseur fait le mieux et quels sont ses défauts. Intégrer un Descripteur dans la narration des actions d'un Chasseur permet de commencer un Test de Position ou de Défense avec 3 réussites de base. Vous attirer des ennuis dans l'histoire à cause de l'Inconvénient du Descripteur vous permet de le cocher et de gagner 1 XP.
- Les **Dons** sont de puissantes capacités spéciales que seuls les Chasseurs de l'Ordre possèdent. Ils peuvent être utilisés chaque fois qu'une occasion se présente, en respectant les règles et les limites du Don lui-même.
- Le **Sombre Ego** représente l'essence du Chasseur et son lien avec le monde des contes de fées, ce qu'était le Chasseur avant son Point de rupture. Vous pouvez activer le Sombre Ego quand la condition du **Déclencheur** est remplie, ou quand le Chasseur **subit ou décide de s'infliger 1 Blessure**. L'effet du Sombre Ego persiste pour le reste de la scène.
- L'**équipement** indique le matériel que le Chasseur possède et peut utiliser pour accomplir sa mission pour le compte de l'Ordre.
- La **valeur de Soma** représente la force intérieure du Chasseur et sa capacité à puiser dans la véritable essence d'un Conte Brisé. Dépenser du Soma augmente les chances d'un Dénouement positif pour n'importe quel Test de Position ou de Défense, ou permet d'activer certains Dons.

## Quand le conteur demande un Test de Position ou de Défense...

Regardez si l'un des **Descripteurs** du Chasseur peut l'aider pour l'action qu'il effectue. Si oui, le Chasseur commence avec **3 réussites de base**. Si aucun Descripteur ne s'applique, il commence avec seulement **1 réussite de base**. Vous pouvez obtenir des **réussites supplémentaires** (par exemple grâce à un Don) ou subir des **pénalités** (à soustraire du total) qui modifient le nombre de réussites de base. Une fois cela fait, comparez le **nombre de réussites** au **Niveau d'opposition** du PNJ ou de la Menace déclaré par le conteur.

Il existe trois Niveaux d'opposition :

**Facile 3, Moyen 5, Difficile 7**

Pour qu'une action ait un Dénouement positif, vous devez obtenir un **nombre total de réussites** (en additionnant les réussites de base et les réussites supplémentaires) au moins **égal au Niveau d'opposition** auquel vous êtes confronté.

## Pour obtenir des RÉUSSITES SUPPLÉMENTAIRES, vous pouvez...

- Dépenser du **Soma** de la réserve du Chasseur pour obtenir **1 réussite supplémentaire par point dépensé**.
- Décider de **lancer un ou plusieurs dés à six faces**. Vous gagnez **1 réussite supplémentaire par dé lancé**. Cependant, si ne serait-ce qu'un dé donne un résultat de 1, le Test échoue. Tous les autres résultats (2 à 6) comptent comme des réussites supplémentaires.

## Combien de dés pouvez-vous lancer ?

Lancer les dés est un pari. Vous pouvez lancer autant de dés que vous le désirez pour atteindre le Dénouement que vous désirez. Cependant, chaque dé supplémentaire lancé augmente les risques d'obtenir un 1, et un seul suffit pour provoquer un **Échec**. Même quand vous visez le meilleur Dénouement possible (Dénouement avec Avantage), le nombre total de réussites nécessaire ne dépasse jamais le Niveau d'opposition +2.

## Découvrez ce qui va se passer suite au Test...

Si le nombre total de réussites est égal au Niveau d'opposition, vous obtenez un **Dénouement avec Coût**. Le Chasseur a ce qu'il veut, mais en payant un **Coût** choisi par le conteur. Si cela est pertinent, le Chasseur peut aussi infliger 1 Blessure. Pour un Test de Défense, le Chasseur évite le danger auquel il était confronté, mais avec une complication choisie par le conteur.

Si ce nombre est supérieur de 1 au Niveau d'opposition, vous obtenez un **Dénouement standard**. Le Chasseur a ce qu'il veut. Pour un Test de Défense, le danger est géré sans complication. Si cela est pertinent, le Chasseur peut aussi infliger 1 Blessure.

Si ce nombre est supérieur de 2 au Niveau d'opposition, vous obtenez un **Dénouement avec Avantage**. Le Chasseur réussit mieux que prévu et gagne un **Avantage** en plus de ce qu'il voulait. Le conteur détermine l'effet supplémentaire, ou bien l'**Avantage spécial** de l'un des Dons du Chasseur peut s'activer. Pour un Test de Défense, le danger est parfaitement évité et le Chasseur obtient également un Avantage. Si cela est pertinent, le Chasseur peut aussi infliger 1 Blessure.

## Une Blessure est infligée...

Comme conséquence de l'échec d'un Test de Défense ou comme Coût pour une action. Chaque Blessure doit être décrite et notée sur la marque-page de la Fiche de Chasseur (à la fin de ce livret). La Blessure a un effet narratif sur ce que peut faire le Chasseur et sur le Niveau d'opposition de ce qu'il affronte. Chaque fois que vous subissez 1 Blessure, vous pouvez activer votre pouvoir de Sombre Ego pendant le reste de la scène. Un joueur peut décider d'infliger volontairement 1 Blessure à son Chasseur pour activer instantanément son Sombre Ego.

Quand il subit une troisième Blessure, le Chasseur est hors-jeu ou mort. Le conteur détermine le sort qu'il subit selon la situation.

## Il était une fois...

Si, pendant le scénario, le Chasseur s'attire des ennuis en soulignant l'**Inconvénient** de l'un de ses Descripteurs, la case correspondante doit être cochée. Pendant un interlude, chaque case cochée est convertie en **1XP**.

## Déclarer un interlude

Si les Chasseurs ont besoin de reprendre leur souffle, un joueur peut demander au conteur un **interlude** entre deux scènes. Pendant l'interlude, chaque Chasseur peut récupérer 1 Blessure **OU** 2 points de Soma. Chaque Chasseur peut poser une **question** à un autre Chasseur pour en apprendre plus sur son passé.

**Pendant un interlude, les joueurs peuvent dépenser des XP pour obtenir des effets supplémentaires :**

- ♦ récupérer 2 points de Soma par XP dépensé ;
- ♦ récupérer 1 Blessure par XP dépensé ;
- ♦ ajouter une **Spécialisation** à un Descripteur (pour 1 XP). Le Descripteur accorde toujours 3 réussites de base quand il est invoqué, mais pour le reste du scénario, le joueur peut aussi invoquer la Spécialisation une fois par scène et elle accorde 1 réussite supplémentaire ;
- ♦ obtenir un **Don de scénario** (pour 1 XP) pendant toute la durée du scénario.

Cependant, chaque interlude représente du temps écoulé. N'oubliez pas que le scénario et les PNJ peuvent continuer à évoluer même quand les Chasseurs ne leur prêtent pas d'attention.





**James  
le Bretteur**



# James le Bretteur

## Descripteurs et Dons

○ Je suis un bretteur talentueux et j'ai des manières irréprochables, c'est pourquoi l'Ordre me considère comme un excellent agent à envoyer se mêler à la haute société. J'adore déguster des mets fins et profiter de plaisirs dissolus.

✦ **Armé d'une épée et d'un sourire :** une fois par scène, vous pouvez effectuer un geste extrêmement précis avec votre **arme**, par exemple **subtiliser un objet que quelqu'un porte sur lui** ou **écrire quelque chose sur une surface**. La personne qui observe votre talent est soit impressionnée, soit intimidée, selon ce que le conteur décide. Vous recevez 1 réussite supplémentaire quand vous utilisez l'émotion que vous avez provoquée à votre avantage.

○ J'ai appris à affronter des monstres et des êtres aberrants sans me laisser intimider. La Bête me traque, car maintenant qu'elle a goûté à ma chair, elle ne peut plus s'en passer...

✦ **Tie-tac, voilà la Bête :** quand vous vous trouvez à l'extérieur, vous pouvez demander au conteur de faire venir la Bête qui veut vous dévorer.

**La Bête** est un PNJ monstrueux possédant les caractéristiques suivantes :

**NO Difficile 7 - (4 Blessures)**

**Descripteur :** je suis une énorme bête puissante. Je broie tout ce que je croise sur mon chemin à la recherche de ma proie.

**Don - Folie vorace :** la Bête a faim de votre chair au point qu'elle en devient folle et déchaîne sa rage sur quiconque lui barre la route pour vous atteindre. Avec sa force titanesque, elle peut abattre des arbres et des murs et projeter un homme au loin d'un simple coup de ses énormes pattes. La Bête est aussi très stupide et quitte la scène dès qu'elle ne vous voit plus. Vous recevez 2 réussites supplémentaires sur tous vos Tests de Défense contre elle. Si la Bête subit sa quatrième Blessure, elle s'évapore dans les airs, mais elle se régénère et peut de nouveau être utilisée lors de la scène suivante.

J'ai été beaucoup de choses au cours de ma vie : capitaine de navire, duelliste de renom et amant des plus belles femmes de la noblesse. Après des années de réussites et de victoires, un mystérieux enfant m'a vaincu par la tromperie. Ce méprisable garçon m'a mené tout droit dans la tanière d'une bête dangereuse et, après m'y avoir emprisonné, est parti en pensant que je me ferais dévorer par le monstre. J'ai survécu, même si j'y ai laissé une main... Je suis certain que ce garçon que je recherche n'est pas humain, et j'ai rejoint l'Ordre pour traquer cet enfant que je hais par-dessus tout, et ainsi avoir ma vengeance.

○ Je suis un homme du monde et rien ne peut plus réellement me surprendre. Je ne me remets jamais en question. Après tout, je suis le meilleur dans ce que je fais.

✦ **Sombre Ego - J'aurai votre tête :** une fois que vous avez choisi un adversaire, il n'a plus aucun espoir de vous échapper. Une fois par scène, vous pouvez effectuer une action supplémentaire contre la cible de votre défi (même si vous aviez déjà agi pendant cette passe) pour anticiper ce qu'elle va faire et empêcher son action avec la vôtre. Si un adversaire vous inflige une Blessure, vous savourez le goût d'un défi corsé et vous recevez 1 réussite supplémentaire sur chaque Test contre lui pour le reste du scénario.

**Déclencheur :** vous défiez un ennemi ou vous indiquez clairement qui vous êtes et à quel point vous êtes talentueux.

## Équipement

Une excellente épée de duel; un pistolet à poudre noire; un crochet d'excellente facture; une cape pourpre; des bottes de voyage; une paire de jumelles précieuses; des bagues de grande valeur.

Soma  
7

xp

## Blessures

- 1.
- 2.
3. Blessure supplémentaire.



**Garou  
le Vieux Loup**



# Garou le Vieux Loup

## Descripteurs et Dons

○ *Mes sens sont infaillibles. Rien ne peut échapper à mon odorat, c'est pourquoi l'Ordre se sert de moi comme gardien. Je déteste les odeurs et les bruits forts, car ils sont comme des fers rouges pour mes sens affûtés.*

⊗ **Vous ne pourrez jamais m'échapper :** une fois que vous avez senti l'odeur de quelqu'un, vous ne l'oubliez jamais. Pendant une scène, vous pouvez dépenser 1 point de Soma pour mémoriser l'odeur d'une personne avec laquelle vous interagissez. Vous la reconnaissez systématiquement et il sera aisé pour vous de suivre ses traces, même si un certain temps s'est déjà écoulé. Si vous vous concentrez, vous pouvez entendre un bruit même à une grande distance. Quand quelqu'un s'approche de vous, le conteur doit vous avertir bien avant que tous les autres personnages présents dans la scène le remarquent.

○ *Un véritable prédateur sait se faire passer pour le plus vulnérable des agneaux. Je sais me déguiser. Ma confiance en moi est sans limites et j'ai souvent tendance à sous-estimer le danger, prêt à prendre tous les risques pour savourer un morceau juteux.*

⊗ **Loup dans la bergerie :** vous pouvez dépenser 1 point de Soma pour prendre la forme d'un humain ordinaire. Créez un Descripteur qui vous représente et inclut au moins l'un des mots suivants : **vieux, vulnérable, faible**. Sous votre forme humaine, vous pouvez parler et agir sans problème, mais dès que vous utilisez votre Sombre Ego, vous perdez immédiatement l'effet de Loup dans la bergerie. Vous recevez 1 réussite supplémentaire quand vous utilisez le Descripteur que vous avez créé pour tromper quelqu'un et le prendre au dépourvu.

**J**e suis un loup des montagnes et bien plus rusé que les stupides villageois qui tremblent rien qu'en me voyant. Depuis toujours, je me tiens fièrement à la tête de ma meute, menant mille raids et dévorant de succulents et tendres morceaux de chair humaine. Mais je ne suis pas vieux au point de ne plus pouvoir affronter ceux qui me haïssent le plus, même si je suis beaucoup traqué et vilipendé. Maintenant que je fais partie de l'Ordre, j'utilise ma force pour défendre les Chasseurs faibles qui m'accompagnent, tout en sachant que je pourrais mettre un terme à leur vie insignifiante d'une seule morsure.

○ *Je suis plus féroce et plus puissant que n'importe quel humain et mes crocs peuvent même percer le métal. Mon âme de loup fier est tout pour moi.*

⊗ **Sombre Ego - Grand Méchant Loup :** vous êtes endurci par une vie passée dans les hautes montagnes et vos compétences de prédateur n'ont d'égal que votre courage. Quand vous déchaînez votre rage, créez un Descripteur la représentant qui inclut au moins l'un des mots suivants : **fort, féroce, inarrêtable**. Vous pouvez employer la force de trois hommes, ronger la pierre aussi facilement que la chair ou détruire n'importe quelle barrière. Quand vous agissez en utilisant ce Descripteur spécial pour des Tests de Position, vous obtenez 1 réussite supplémentaire. Une fois par scène, vous pouvez déchaîner votre rage et recevoir 3 réussites supplémentaires au lieu de 1.

**Déclencheur :** vous prenez la forme d'un **loup** ou vous dévoilez votre vraie nature, faisant fuir les faibles humains effrayés.

## Équipement

*Un collier de pierres et de bois que je porte sur l'une de mes pattes, venant du seul humain que je ne considère pas comme de la nourriture; des bibelots, des clés et d'autres objets de pacotille que je vomis parfois depuis mon grand estomac.*

Soma  
6

xp

## Blessures

- 1.
- 2.
3. Blessure supplémentaire.







**L'Inceroyable  
Joueur  
de Flûte  
Anonyme**



# C'Incroyable Joueur de Flûte Anonyme

**M**on art a toujours été ma raison de vivre. Je sais jouer de la flûte avec un tel talent que cela pourrait tout aussi bien être de la magie. J'ai appris à utiliser le pouvoir de la musique pour toucher les âmes des humains comme des animaux. Malheureusement, je ne compte plus le nombre de fois où j'ai commis des actes honteux pour me rapprocher de la mélodie parfaite. Comme j'étais coupable de divers crimes et que je m'étais vengé de ceux qui se moquaient de mon amour sincère pour la musique, j'avais été jeté en prison et j'attendais sereinement mon exécution. L'Ordre m'a fait libérer à condition que je promette de le servir et d'utiliser mes compétences pour combattre les ténébres. Je n'ai entreperçu la mélodie parfaite que dans les moments les plus sombres, donc peut-être qu'en menant une vie de Chasseur, je pourrai la trouver et m'en emparer.

## Descripteurs et Dons

De ma flûte, je peux jouer n'importe quelle mélodie et toucher les cœurs de tous les êtres vivants. Mais l'art a besoin de temps pour s'exprimer pleinement.

**Musique des sphères** : quand vous jouez de votre flûte, vous pouvez dépenser 1 point de Soma pour créer une mélodie spéciale. Choisissez :

**1. Susciter une émotion** : créez un Descripteur qui représente l'état émotionnel que vous souhaitez transmettre. Tous les personnages présents reçoivent ce Descripteur pour le reste de la scène. Pour que votre pouvoir touche des adversaires, le conteur peut vous demander un Test de Position.

**2. Ensorceler les animaux** : vous pouvez donner des ordres simples aux animaux qui entendent votre mélodie. S'ils sont agressifs au départ, vous devez réussir un Test de Position pour que votre mélodie fasse effet. Tant que vous jouez, vous pouvez demander aux animaux d'effectuer des actions simples, par exemple se déplacer ou suivre un ordre simple.

Je suis un acrobate et un musicien doué. Mon talent est sans égal et l'Ordre m'a choisi, car je sais attirer l'attention des gens et stimuler leurs émotions. Quand je suis saisi par l'inspiration artistique, je suis totalement dissocié de la réalité.

**Acrobate de talent** : quand vous chantez, dansez ou vous déplacez avec grâce, vous donnez toujours un spectacle magnifique. En tant qu'action supplémentaire, vous pouvez dépenser 1 point de Soma pour choisir l'un des effets suivants :

- vous pouvez effectuer un bond incroyable sur plusieurs mètres de hauteur sans que personne ne puisse vous arrêter ;
- vous pouvez prendre un objet, même si un ennemi le porte sur lui ;
- vous pouvez effectuer une action mineure avec une cascade, par exemple ouvrir une porte ou actionner un interrupteur, puis revenir exactement à l'endroit où vous vous trouviez au départ.

En tant qu'artiste, j'ai voyagé un peu partout et je connais beaucoup de mythes et de légendes. J'ai soif de savoir et tout ce que je ne connais pas me fascine.

**Sombre Ego - Pouvoir de la musique** : une fois par scène, vous pouvez produire un son que la ou les personnes de votre choix vont entendre, même à une grande distance. Tous ceux qui l'entendent subissent 1 Blessure, les objets fragiles se brisent et les animaux effrayés fuient. Vous pouvez aussi jouer une douce mélodie qui pousse le vent lui-même à vous obéir, transportant votre message à la ou aux personnes de votre choix, peu importe où elles se trouvent. Quand vous utilisez Pouvoir de la musique, vous pouvez aussi activer un effet de Musique des sphères sur une ou plusieurs cibles de votre choix.

**Déclencheur** : vous démontrez votre art dans toute sa mesure, par un spectacle qui ne peut être ignoré.

## Équipement

Une flûte précieuse de facture exceptionnelle ; un masque de théâtre ; une cape multicolore ; des craies et des poudres multicolores ; un vieil ocarina, le premier instrument dont j'ai joué ; Hamelin, ma fidèle souris dressée.

Soma  
5

xp

## Blessures

- - 
  -
- Blessure supplémentaire.**





**Baba Yaga**  
**l'Enfant Sorcière**

# Baba Yaga

## L'Enfant Sorcière

### Descripteurs et Dons

**J**e suis une enfant sorcière et mon pouvoio n'a d'égal que mon ambition. Je n'ai pas eu d'enfance, car je suis née en ayant déjà conscience de mes capacités. Pour la plupart des gens, je semble cynique et cruelle. Mais c'est parce qu'ils ne comprennent pas qu'ils ne sont que des pantins, les pions insignifiants des jeux sanglants auxquels jouent les sorcières et les magiciens. L'Ordre ne me prend pas de haut à cause de mon âge, c'est pourquoi il m'a donné le poste de cheffe que je mérite.

○ *Je suis une sorcière et mes pouvoirs magiques me permettent de faire tout ce que je veux. Il me faut suffisamment de temps pour lancer mes sorts.*

⊗ **Magie** : quand vous voulez accomplir quelque chose, vous pouvez utiliser la sorcellerie pour cela. Choisissez ce que voulez en faisant une phrase comme *Je veux voler sur ce vieux balai* ou *Je veux ressembler à un démon aux yeux de ces idiots*. Votre sort doit être concentré sur un objet en votre possession, par exemple un *balai sur lequel voler* ou un *masque que vous pouvez porter pour ressembler à un démon*. Payez un coût compris entre 0 et 2 points de Soma, déterminé par le conteur, pour activer votre sort pour une durée d'une scène. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas demander la mort soudaine de quelqu'un, mais vous pouvez infliger des Blessures par vos actions grâce à la **magie**.

○ *Je suis très douée pour lire les émotions des gens. C'est pour cela que l'Ordre m'a choisie comme cheffe des Chasseurs. J'adore manipuler les gens et je le fais souvent juste pour m'amuser.*

⊗ **Écoutez mes paroles** : une fois par scène, quand vous parlez à quelqu'un, vous pouvez poser une question au conteur concernant cette personne. La question doit porter sur son comportement, par exemple ses éventuels vices ou désirs. Vous gagnez 1 réussite supplémentaire sur toute action pour laquelle vous exploitez ce que vous avez découvert.

○ *Comme toute sorcière qui se respecte, j'ai toujours sur moi mon fidèle sac rempli d'herbes, de poisons et de toutes sortes d'ustensiles magiques. Mon apparence enfantine est souvent utile, mais parfois, elle pousse les autres à me sous-estimer et je déteste cela.*

⊗ **Sombre Ego - Méchante Sorcière** : vous recevez 1 réussite supplémentaire sur tout Test pour lequel vous utilisez l'un de vos sorts, soit grâce au Don Magie, soit en insérant le sort dans votre narration au travers des Descripteurs. De plus, vous pouvez déchaîner votre aura maléfique pour gagner un ou plusieurs des effets suivants :

1. les animaux et les gens ordinaires sont tourmentés par votre présence et fuient, terrorisés ;
2. vous gagnez 1 réussite supplémentaire si vous utilisez votre **magie** pour punir quelqu'un parce qu'il a rompu une promesse ou un accord que vous aviez conclu auparavant ;
3. dans la zone qui vous entoure, vous pouvez invoquer la lumière du jour ou les ténèbres.

**Déclencheur** : vous effrayez les gens ordinaires ou vous punissez quelqu'un avec votre **magie**.

### Équipement

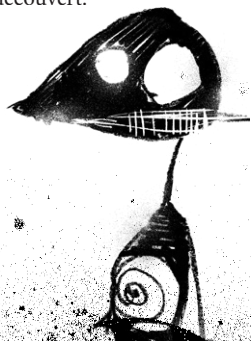
*Une vieille cape noire usée ; un sac d'ingrédients magiques ; un petit poignard à lame courbe ; une poupée de chiffon ; l'anneau de l'Ordre ; une branche de sureau porte-bonheur ; les clés d'une étrange cabane dans un arbre, qui se trouve toujours dans les parages de l'endroit où je suis.*

Soma  
5

xp

### Blessures

- 1.
- 2.
3. **Blessure supplémentaire.**





# Regina la Doleuse de Coeurs





# Regina

## La Doleuse de Cœurs



**J**e suis née pour diriger et je me suis toujours entourée de fidèles suivants prêts à se plier à tous mes caprices. Comme je n'avais pas l'avantage d'être née noble, j'ai toujours dû arracher le pouvoir que je détiens des mains de ceux moins dignes de l'exercer, à n'importe quel prix. J'ai dirigé des armées de brigands et bésé les cœurs de nombreuses personnes. Après chaque conquête, je me mets à la recherche d'un défi plus grand. Comme il existe encore tant de choses dans le vaste monde qui devraient me revenir de droit, j'en veux toujours plus. L'Ordre m'a donné un nouveau but, une nouvelle perspective et de nouvelles créatures à réduire en esclavage.

## Descripteurs et Dons

Je suis déterminée à obtenir ce que je **veux**, et rien ne peut se mettre en travers de ma route. Je suis prête à tuer, à humilier ou à conquérir tout ce qui s'interpose entre mon objectif et moi. Et comme vous pouvez l'imaginer, j'ai horreur qu'on me dise non!

**Je le veux, je l'aurai!**: quand vous agissez dans l'intention claire et directe d'atteindre un objectif, vous recevez 1 réussite supplémentaire sur tous vos Tests de Position pour ce faire. Une fois par partie, vous pouvez transformer un Échec en Dénouement avec Avantage. Décrivez comment vous faites pour serrer les dents et vous battre pour obtenir ce que vous voulez.

Grâce à mes contacts et à mon charisme, j'ai toujours un atout dans ma manche: des suivants prêts à m'aider et des alliés qui me doivent des faveurs. Mais entretenir mon empire de relations avantageuses nécessite des efforts et des ressources.

**Oui ma Reine**: lors d'une scène, vous avez toujours 2 fidèles serviteurs avec vous, prêts à exécuter tous vos **ordres**. Créez un Descripteur pour chacun, qui représente la compétence pour laquelle vous l'avez pris à votre service. Vos serviteurs feront de leur mieux pour satisfaire tous vos caprices. Décidez de quelle manière vous les payez. Si et quand il l'estime nécessaire, le conteur vous demandera de rémunérer leurs services pour ne pas perdre l'usage de ce Don pour le reste de la scène. Vous pouvez cocher ces deux Descripteurs pour obtenir des XP.

Je possède un charme enviable et j'adore m'habiller pour correspondre parfaitement au rôle que j'ai choisi. Même quand j'essaie de me réfréner, je ne passe jamais inaperçue.

**Sombre Ego - Faites ce que je veux!**: vous savez que votre manière de faire les choses est la seule qui soit correcte. Pendant la scène, en tant qu'acteur supplémentaire, vous pouvez choisir un autre personnage à qui vous allez donner un **ordre**. Dans le cas d'un allié, s'il fait exactement ce que vous lui dites, il reçoit 1 réussite supplémentaire sur son action ou son Niveau d'opposition augmente de 1. Si vous donnez un ordre péremptoire à un ennemi pour le piéger, son Niveau d'opposition est réduit de 1 ou vous pouvez l'empêcher d'utiliser l'un de ses Dons si vous avez déjà vu ce Don à l'œuvre. Une fois par scène, vous pouvez crier et attirer ainsi l'attention de tout le monde sur vous. Pendant quelques instants, les personnages présents se figent pour écouter ce que vous avez à dire.

**Déclencheur**: vous prenez le contrôle d'une situation et vous imposez vos décisions en attirant l'attention sur vous de manière dramatique.

## Équipement

Un long fouet en cuir incrusté de clous et de piques de métal; un magnifique éventail derrière lequel cacher mon visage; des vêtements pour toutes les occasions; une longue cape bordeaux; de l'or et des bijoux, qui m'ont été offerts par mes innombrables soupirants; un stylet aiguisé que j'utilise pour tenir mes cheveux.

Soma  
6

xp

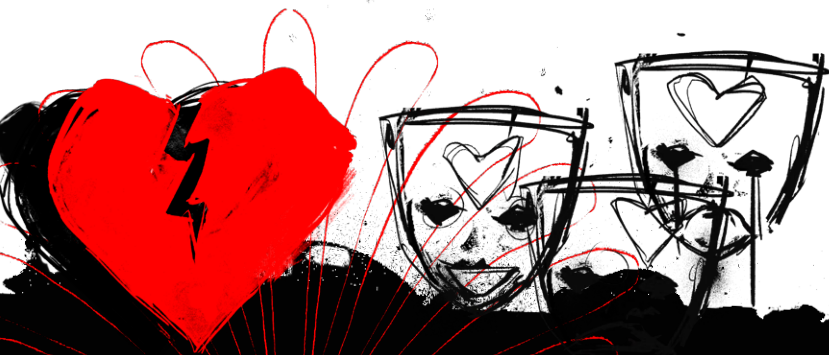
## Blessures

1.

2.

3.

Blessure  
supplémentaire.



# Il était une fois...

Descripteurs supplémentaires

---

---

---

---

---

---

---

---

Dons de scénario

---

---

---

---

---

---

---

---

Blessures

---

---

---

---

---

---

---

---

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

Soma

xp

Fiche

# Il était une fois...

Descripteurs supplémentaires

---

---

---

---

---

---

---

---

Dons de scénario

---

---

---

---

---

---

---

---

Blessures

---

---

---

---

---

---

---

---

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

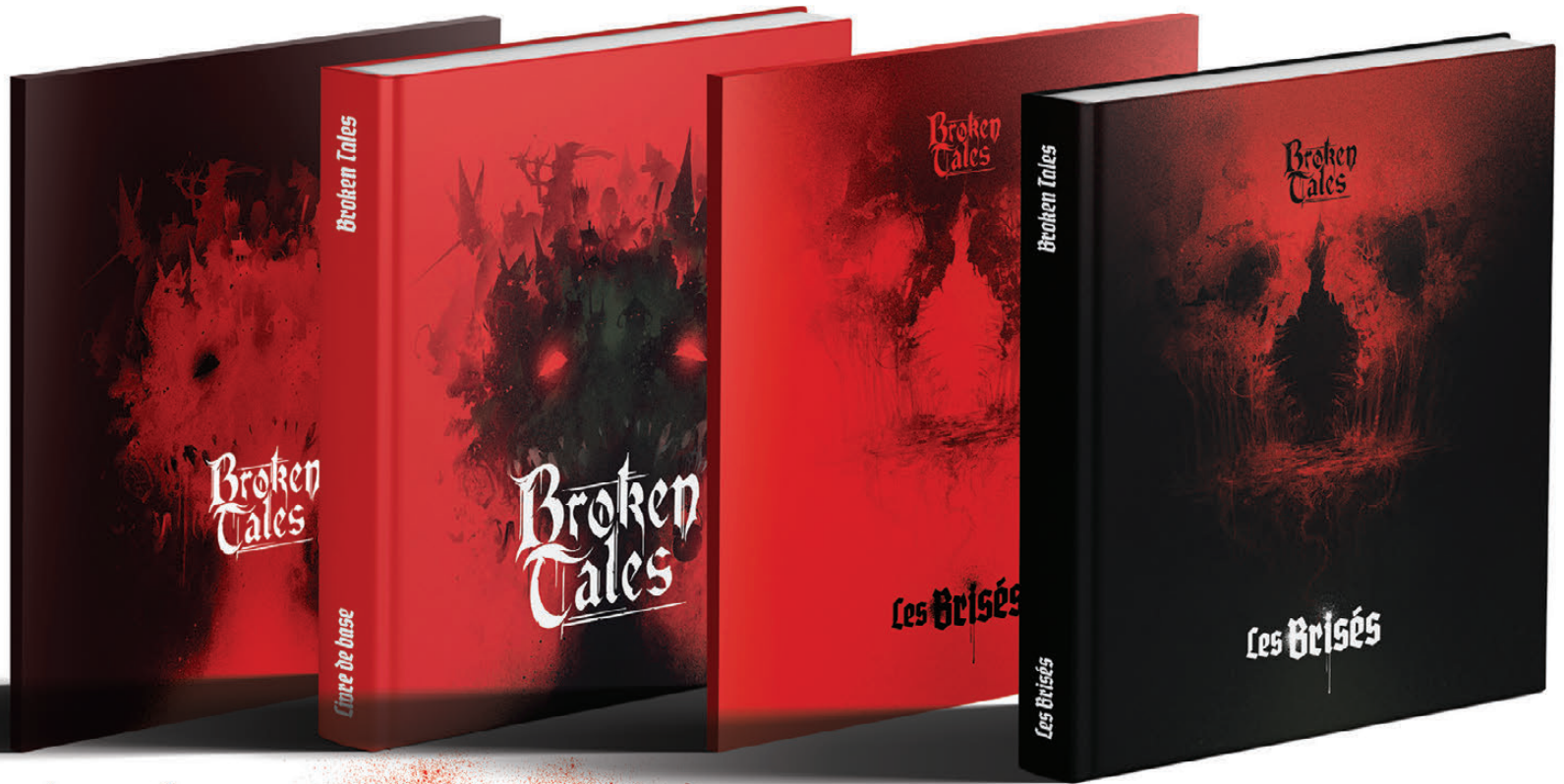
Soma

xp

Fiche



# Broken Tales



[www.arkhane-asylum.fr](http://www.arkhane-asylum.fr)

En financement du  
2 au 18 avril 2024

**GAME ON**  
TABLETOP