



RAVEN

PAR DANIEL P. ESPINOSA

ARKHANE ASYLUM

GUIDE DE DÉCOUVERTE

GUIDE DE DÉCOUVERTE

RAVEN

Un jeu de rôle d'horreur gothique, de magie et de malédictions
inspiré des œuvres d'Edgar Allan Poe.

par Daniel P. Espinosa

CONCEPTION ET ÉCRITURE

Daniel P. Espinosa

ÉDITION

Marta de la Serna et Francisco Javier Valverde

CORRECTION

Marta de la Serna

TRADUCTION

Jay Noden

MAQUETTE

Claudia Andrade

ILLUSTRATIONS

Abigail Larson

Andrés Sáez "Marlock"

"LE CORBEAU" D'EDGAR ALLAN POE

Une publication

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Mathieu Saintout

SECRÉTAIRE D'ÉDITION

Fabien Marteau

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Christopher Guénard

TRADUCTION

Sabine Abbonato

RELECTURE

Annie Le Meur

MAQUETTE

Christopher Guénard

OFFICE MANAGER

Sabrina Beaufls

MOYENS GÉNÉRAUX

Raphaël Crouzat

Copyright © 2025 Shadowlands Games.
Version française © 2025 Arkhane Asylum Publishing.

À PROPOS DE CE GUIDE DE DÉMARRAGE

Cet ouvrage vous propose l'essentiel afin de découvrir Raven et même d'y jouer. Si vous souhaitez en savoir plus, le livre de règles complet contient une description détaillée de tout l'univers. Vous y trouverez des informations sur le manoir, la famille Corvus, la ville, les différentes factions, la magie, les ténébreux secrets de la Loge, les Brumes, les corbeaux et l'Autre Côté. Vous pourrez consulter une encyclopédie des entités spectrales, dénicher des idées de récits et vous appuyer sur des exemples qui vous aideront à comprendre le système. De plus, cet ouvrage présente différents concepts de personnage, et des suggestions pour imaginer vos récits et adapter les histoires de Poe à vos parties. Enfin, il partage des conseils de narration sur l'horreur, et une explication approfondies des règles et de nombreuses situations qui peuvent apparaître en cours de jeu.

Si tout cela vous semble séduisant, rendez-vous à Raven !



Une fois, sur le minuit lugubre, pendant que je méditais, faible et fatigué,
Sur maint précieux et curieux volume d'une doctrine oubliée,
Pendant que je donnais de la tête, presque assoupi,
soudain il se fit un tapotement,
Comme de quelqu'un frappant doucement,
frappant à la porte de ma chambre.
« C'est quelque visiteur, murmurai-je, qui frappe à la porte de ma chambre
Ce n'est que cela, et rien de plus. »

Le Corbeau, Edgar Allan Poe
(traduction de Charles Baudelaire)

NOTRE FAMILLE EST MAUDITE

Et il en va ainsi depuis que lord Poe a fondé la ville et l'Ordre, que la magie déchue l'a corrompu et qu'ils l'ont tué.

Vous êtes les membres actuels de la famille Corvus, les descendants du créateur de l'Ordre et de la cité elle-même. Raven la Damnée, totalement isolée, se situe sur un continent perdu au cours du XIX^e siècle d'un monde différent, de l'Autre Côté d'un océan infranchissable. Votre aïeul a fini par l'atteindre après avoir subi d'innombrables pertes. Ici, les histoires et les poèmes de votre... de notre ancêtre Poe imprègnent l'atmosphère, les mythes et les malédictions qui frappent ses habitants et chacun d'entre vous.

Vous ne le savez que trop bien. Toutes les nuits, un brouillard s'étend sur la ville et dérobe les âmes des individus qui, au lieu de rester dans la chaleur de leur foyer, se montrent assez fous pour s'y aventurer. Pendant ce temps, jour et nuit, heure après heure, les corbeaux montent la garde sur chaque toit, le moindre arbre, la plus petite fenêtre. On dit que ces noirs et silencieux gardiens emportent les âmes des malheureux qui s'égarent dans les arabesques éthérées. Vers le pays des morts. De l'Autre Côté. Là d'où viennent les Brumes impies. Et dans ce lieu, les corbeaux les dévorent.

Quant aux Brumes... Eh bien, il n'y a pas grand-chose à dire, si ce n'est que notre ancêtre les a apportées ici, après que la magie interdite de l'ancienne Loge découverte à Raven l'a corrompu. En conséquence, nous autres Corvus avons vécu pendant deux cents ans comme une famille d'aristocrates et de mages damnés. L'Ordre se méfie de nous... de vous, et manigance dans votre dos. Et les fantômes des Brumes nous ont toujours attirés sur la voie de lord Poe.

Je sais à quoi ressemble votre vie, exactement semblable à la mienne... avant que je perde mon âme. Qu'importe le moment où vous lirez cette lettre. Je sais que vous vivez dans l'ombre de parents qui vous aiment et vous effraient à la fois, dans un immense manoir ancestral, où des domestiques évoluent en silence dans les couloirs, où des mystères et des ombres vous guettent à chaque coin. Et, bien sûr, en dignes Corvus, vous dissimulez tous vos secrets, votre magie, vos amours... et les malédictions qui vous affligent.

Mais ne vous détendez pas trop. Le jour viendra bientôt où vous tomberez dans l'abîme des conspirations de l'Ordre. Où vous disparaîtrez dans les abysses des mystères oubliés de l'ancienne cité de Raven. Par conséquent, votre destin consistera à sauver vos âmes, ou bien à devenir comme vos ancêtres, comme moi, et à emprunter la voie de la corruption vers les Brumes. Vers l'Autre Côté. Car il en a toujours été ainsi. Parce que vous, nous, sommes des Corvus.

Entrez dans Raven.

Entrez dans les Brumes.



Présentation de Raven

Vous avez entre les mains un jeu de rôle d'horreur gothique et de magie maudite inspiré de l'œuvre d'Edgar Allan Poe. Il se déroule dans un monde fictif qui présente une certaine ressemblance avec l'Amérique du Nord du XIX^e siècle. L'histoire a pour cadre une vieille ville aristocratique, aux rues plongées dans des brumes éternelles et infestées de spectres, contre lesquels un sinistre ordre occulte offre sa protection. La cité recèle moult secrets qui remontent à sa fondation... et même avant.

Raven constitue en elle-même une grande énigme, dont les racines s'étendent dans toutes les directions. Elle renferme d'innombrables lieux obscurs, ainsi que les vestiges d'une ancienne loge qui a jeté sa malédiction sur Raven et votre famille. Des corbeaux venus de l'Autre Côté vous surveillent à travers les fenêtres de votre mystérieux manoir.

En substance, *Raven* est un jeu...

D'histoires ténébreuses et de fantômes qui offrent aux protagonistes le cadre classique de l'horreur avec ses demeures hantées, son obsession des spectres et des malédictions d'outre-tombe, le tout baigné par la poésie et l'atmosphère sinistre de Poe.

De mystères cachés et de ruines déchues qui renferment l'histoire longtemps oubliée de Raven. Pourquoi la Loge a-t-elle été détruite ? Qu'est-ce qui a provoqué la malédiction des Brumes ? Que tait l'Ordre ? En quoi votre famille est-elle impliquée dans les événements passés et présents ? Quels secrets se dissimulent dans cette étrange demeure, lieu de votre naissance ?

D'anciennes conspirations bien réelles qui menacent de détruire la ville, l'Ordre et votre famille.

Raven se trouve également en proie à de sombres dangers. Lorsque vous vous promenez dans ses rues, dans les couloirs du manoir ou de l'Autre Côté, dans ce pays des âmes en peine, le péril reste toujours présent. La **Loge**, l'**Ordre** et un mystérieux **pouvoir des Ancêtres**, les **corbeaux** et les **chats**, les **Brumes**, les **spectres**, l'**Autre Côté**... sans compter votre propre **famille** et votre **manoir**.

LA FAMILLE CORVUS

Voilà deux cents ans de cela, lord Poe Corvus traversa les mers et arriva sur le Continent perdu au terme d'un dangereux périple. Il y découvrit la cité oubliée de Raven et y apprit les secrets de la Loge. Il fonda l'Ordre des Brumes avec les autres familles aristocratiques qui l'accompagnèrent plus tard, et il s'installa dans l'immense manoir où les vôtres résident depuis. Même à cette période, le vaste bâtiment rempli de mystères, de spectres et de périls était un lieu maudit, car il avait auparavant accueilli la Loge. À l'époque de lord Poe, il devint pendant un certain temps le centre de la ville, jusqu'à ce que l'homme se laisse corrompre et se fasse tuer pendant la guerre contre l'Ordre.

Cependant, la famille Corvus résista à la tempête et continua d'occuper le manoir. Au fil des générations, la demeure, source de craintes et de suspicions pour les habitants de Raven, fit la fierté de ses résidents. Et les bonnes raisons de redouter cette maison ne manquent pas. En effet, elle et la forêt environnante se trouvent en permanence enveloppées d'un épais brouillard dans lequel abondent les corbeaux. De plus, la chute du fondateur a lié toute sa descendance à une malédiction qui, jour après jour, nuit après nuit, pousse ses membres vers la corruption. Depuis les fenêtres du manoir, les oiseaux exercent leur garde vigilante.

Les Corvus survécurent à la mort de lord Poe uniquement grâce au soutien de certaines familles de l'Ordre. Elles estimaient qu'une lignée entière ne devait pas payer pour les actes d'un seul homme. C'est toujours le cas aujourd'hui, et l'organisation reste divisée sur le sort qu'elle doit lui réserver. Elle a décidé que ses membres demeureraient sous surveillance, et a confié cette tâche à la famille Ponnoner. Depuis lors, le Gardien tient étroitement à l'œil tous les Corvus.

L'actuel Gardien, lord G, est un mage certes vieillissant, mais droit et honorable. Il assume cette responsabilité depuis plusieurs décennies et se rend régulièrement au manoir. Au fil des ans, il a supervisé l'éducation des plus jeunes, observé avec attention les moindres gestes des plus âgés et informé l'Ordre du plus petit signe de corruption. Il est presque devenu un allié tant il a, plus que n'importe qui d'autre, protégé la famille du chef de l'Ordre et de ses tentatives d'éradication. Cependant, il représente aussi sa plus grande menace. Si jamais l'un d'entre eux se laissait pervertir, il se transformerait en exécuteur. Et à Raven, personne ne peut échapper au Gardien.

Aujourd'hui, deux siècles après la chute du fondateur, les membres de sa famille vivent dans un vieux manoir tentaculaire. La majeure partie du domaine vous demeure inconnue, tandis que vous vazez à vos occupations, vos passions, vos amours, vos recherches et vos mystères.

Pendant ce temps, l'Ordre vous observe.
Et les Brumes et les corbeaux se tiennent à l'affût.



Vos personnages Corvus

QUI ÊTES-VOUS ?

Vous incarnez la nouvelle génération de la famille Corvus, des aristocrates qui vivent dans leur manoir, un lieu immense et maudit qui demeure pour vous largement inconnu. Chacun d'entre vous possède une sombre vocation qui l'occupe jour et nuit. Vous êtes né avec cette fascination. Vous lui avez consacré une grande partie de votre vie et elle vous a révélé des secrets dramatiques que vous gardez jalousement.

Vous êtes des nécromanciens tourmentés, des invocateurs obsessionnels, des êtres sans âme, des poètes maudits, des lunatiques rongés par la culpabilité, des hypnotiseurs immortels...

Vous manipulez également la magie. Que vous appréciez l'Ordre ou non, il vous a enseigné un art qui correspond parfaitement à votre ténébreuse vocation. Peut-être a-t-il ainsi prévu de vous surveiller et de s'assurer que vous restiez à l'écart de la magie corruptrice de la Loge. Mais cela suffira-t-il à contenir votre désir d'apprendre cet art sinistre ?

Vos vies se déroulent au milieu des spectres et des malédictions de votre manoir, des laboratoires où vous et votre magie pourchassez des objets maléfiques et des aspirations dans lesquelles vous déversez vos obsessions ou avec lesquelles, en votre qualité d'aristocrates, vous meublez votre oisiveté.

Et, bien sûr, il y a aussi votre amour, votre obnubilation, et la vie sombre et remplie de secrets qui lui appartient. Peut-être n'est-il même plus parmi vous, mais depuis quand cela constitue-t-il un obstacle pour les Corvus ?

Vos personnages peuvent être tout cela à la fois, et plus encore. Et dans *Raven*, vos histoires personnelles revêtent tout autant d'importance, sinon plus, que les mystères que vous vous efforcez de résoudre.

Les personnages Corvus (PC) possèdent une série de traits qui illustrent la façon dont ils se comportent et les actions qu'ils peuvent accomplir, ainsi que les relations qu'ils entretiennent avec les autres personnages et leur environnement. De plus, leur évolution dans le récit les conduira plus loin sur leur Voie d'apprentissage ou sur la Voie à travers les Brumes, qui les rapprochera toujours plus de la corruption.

PERSONNALISER VOS PC ?

Dans ce guide, vous trouverez un certain nombre de livrets parmi lesquels vous pourrez choisir votre PC et, dans l'idéal, la famille ne devrait compter qu'un seul archétype de chaque catégorie. Vous pouvez personnaliser votre Corvus comme vous l'entendez et vous n'êtes bien sûr pas liés à un genre spécifique. Vous pouvez vous servir des suggestions à la fin de chaque carnet, qui conservent toutes le ton et le thème propres à leur modèle. Vous pouvez aussi en imaginer chaque section, à condition de respecter le préambule et les principes de *Raven* et d'en parler avec votre groupe.

Personnaliser son PC fait partie du jeu, et procéder ensemble permet de développer des individus hauts en couleur et des relations fascinantes. Si vous avez l'intention de poursuivre pendant plusieurs séances, consacrez une Session zéro à cette tâche. Si vous n'en jouez qu'une seule, prenez une Heure zéro (de 30 à 60 minutes) avant le début de la partie. Nous détaillerons la façon dont cela fonctionne un peu plus loin dans le guide.

Pour l'instant, vous disposez ici des étapes nécessaires pour personnaliser votre PC, que ce soit au cours d'une Session ou d'une Heure zéro. La Voix d'outre-tombe vous indiquera dans quelle mesure vous pouvez les imaginer (en d'autres termes, si vous utilisez uniquement la première étape, « Votre Essence ténébreuse », ou aussi la deuxième étape, « Approfondir l'histoire de votre Corvus »).

1. TRAITS FONDAMENTAUX : VOTRE ESSENCE TÉNÉBREUSE

Ils constituent les traits principaux à personnaliser lors d'une Session ou d'une Heure zéro. Pour des récits indépendants, ou si vous voulez commencer à jouer rapidement, cette étape suffit pour créer un personnage très ténébreux. Si vous prévoyez plusieurs séances ou si vous avez le temps, vous pouvez ajouter des détails à votre PC au cours de l'étape 2. Sinon, vous pouvez les définir au fur et à mesure que vous jouez.

- ☉ Choisissez ou imaginez votre **Nom**, votre **naturel Noble**, votre **naturel Ténébreux**, votre **naturel Élegant**.
- ☉ En ce qui concerne votre **Personnalité**, répartissez 3dC (très), 2dC (assez), 2dC (assez), 1dC (guère), 1dC (guère) et 0dC (pas du tout) sur les traits de caractère suivants : Inventivité, Érudition, Orgueil, Ardeur, Réflexion et Vaillance.
- ☉ Choisissez ou créez votre **Fâcheuse tendance**, votre **Malédiction** et votre **Amour maudit**.
- ☉ Choisissez ou créez 3 relations avec **vos frères et sœurs**. (Pour l'instant, définissez uniquement les phrases qui qualifient chaque relation, sans lui assigner de PC. Lors de la Session ou de l'Heure zéro, vous déciderez qui choisit la relation.)
- ☉ Choisissez **1 action de vocation** et **1 action maudite**.
- ☉ Choisissez le **Trait de caractère avec lequel vous manipulez la magie** : Inventif, Cultivé, Fier, Ardent, Réfléchi ou Vaillant.
- ☉ Dans votre **cercle de puissance magique**, choisissez Novice.
- ☉ Si le récit le nécessite, la Voix d'outre-tombe peut vous demander de définir certaines relations précises dans votre **cercle social**.

2. APPROFONDIR L'HISTOIRE DE VOTRE CORVUS

Si vous avez l'intention de participer à plusieurs récits ou si vous voulez ajouter des détails à vos vies ténébreuses, vous pouvez également compléter ces traits pendant la Session zéro. Nous vous déconseillons de procéder ainsi au cours d'une Heure zéro, car cela prendrait trop de temps. Vous pouvez les définir au fur et à mesure si nécessaire.

- ☉ Choisissez ou créez votre **Énigme personnelle**.
- ☉ Sur les indications de la Voix d'outre-tombe, utilisez les suggestions de votre **Cercle social** pour établir vos relations avec votre mère, votre père, le chef de l'Ordre et le Gardien. Vous pouvez éventuellement vous intéresser à celles que vous entretenez avec le chef de la Guilde, un membre problématique de la famille, ou encore le majordome ou la gouvernante du manoir.
- ☉ Choisissez ou imaginez **ce qui se passe souvent quand votre magie échoue**. Vous vous évanouissez, vous blessez quelqu'un, l'effet contraire se produit...
- ☉ Choisissez ou imaginez votre **façon de pratiquer la magie**. Par exemple, vous murmurez dans la langue des corvidés, votre regard devient envoûtant, vous effectuez une gestuelle complexe...
- ☉ Définissez en une phrase votre **Traumatisme de l'initiation**.
- ☉ Détaillez votre **Domestique** (valet ou femme de chambre), votre **Laboratoire** et déterminez le passé de votre objet de départ dans votre **Bibliothèque** et vos **Objets ténébreux**.

DONNER VIE À VOTRE PC LA SESSION OU L'HEURE ZÉRO

Vous devez suivre les étapes précédentes avec le reste de votre groupe pendant une Session ou une Heure zéro, selon le temps dont vous disposez et le nombre de séances que vous prévoyez. Si vous allez jouer une aventure unique, si vous vous trouvez dans une convention ou si vous n'avez qu'une journée, attardez-vous peu sur ce processus

(ce que nous avons appelé Heure zéro). Ainsi, vous pourrez commencer rapidement, explorer plus avant votre Essence ténébreuse et concevoir les liens cruciaux que vous entretenez avec vos sœurs et frères. Si vous réunissez les mêmes PC pour plusieurs récits, mieux vaut consacrer une session entière (la Session zéro) à la création des personnages. Imaginez leurs relations troublantes, et inventez tous ensemble quelques scènes initiales de leur sombre vie quotidienne.

L'HEURE ZÉRO : COMMENCER RAPIDEMENT AVEC DES PERSONNAGES PRÊTIRÉS

Suivez ces étapes pour une partie qui ne durera qu'une séance. Elles constituent le cadre idéal pour les conventions, lorsque le temps est limité ou que vous n'avez qu'un après-midi de libre. En revanche, ne sautez pas l'Heure zéro avant de commencer votre aventure. Raven représente un terreau fertile pour des relations riches, dramatiques et sinistres entre PC et PNC (personnages non Corvus), et aucun récit ne fonctionnera bien sans elles. Croyez-moi, vous voulez participer à l'histoire que vous vous apprêtez à jouer. Ce n'est jamais du temps perdu, mais plutôt un moment pour profiter de vos personnages et de votre famille. Votre expérience deviendra beaucoup plus intime.

Une Heure zéro devrait durer au moins une demi-heure (pour briser la glace et créer des liens intéressants) et pas plus d'une heure (afin d'éviter de trop rogner sur le temps de jeu). Il est souhaitable que la Voix ait au préalable personnalisé les livrets des PC, et laissé en blanc certaines sections pour que son auditoire puisse s'approprier les personnages. Contrairement à la Session zéro, aucune scène de la vie quotidienne ne se déroule, mais vous entrez directement dans le récit auquel vous allez participer. Voici les étapes à suivre :

1. LES PRÉPARATIFS DE LA VOIX D'OUTRE-TOMBE

Complétez toutes les sections des livrets de PC que vous allez donner grâce aux propositions disponibles en dernière page de chacun d'entre eux, ou bien avec certaines de vos propres idées. Toutefois, il existe quelques exceptions :

- I. ne complétez pas les valeurs distribuées parmi les traits de **Personnalité** ou le **Trait de caractère avec lequel vous manipulez la magie**. Laissez ce choix à vos joueurs ;
- II. ne créez pas l'**Énigme**, inutile pour un scénario unique ;
- III. notez les phrases qui définissent les relations entre **vos sœurs et vos frères**, mais ne dites pas à quel PC elles s'associent ;
- IV. ne complétez pas les **Relations avec les PNC**, établies par les joueurs dans le prélude en fonction des besoins du récit.

2. À LA TABLE DE JEU, L'HEURE ZÉRO

- I. Une fois le groupe rassemblé, faites un rapide **tour de présentation** des noms des joueurs et de la Voix d'outre-tombe.
- II. La Voix passe ensuite en revue les **techniques de sécurité**.
- III. Si quelqu'un ne connaît pas l'univers, la Voix peut **présenter Raven grâce à la lettre** disponible au début du guide, et peut en distribuer une copie à chaque joueur.
- IV. Elle lit le **préambule de Raven**, ainsi que les **principes du joueur et les principes de la Voix d'outre-tombe**, et peut aussi en distribuer une copie.
- V. Les joueurs choisissent un PC et prennent connaissance en détail de son histoire. La Voix peut proposer une musique de fond afin de créer une ambiance et, pourquoi pas, tamiser les lumières.
- VI. En suivant l'ordre autour de la table, chaque joueur **décrit brièvement son personnage** et y ajoute ses propres éléments. Pendant ce temps, les autres peuvent poser des questions pour briser la glace et commencer à esquisser les relations entre les PC (bien que

celles-ci ne soient pas encore définies dans les livrets). Laissez libre cours à votre imagination, mais **ne posez pas plus de deux questions par PC**.

VII. En suivant l'ordre autour de la table, un joueur **lit à haute voix une relation** qu'il a inscrite dans **vos sœurs et frères**, puis un autre la choisit pour son PC (si vous êtes plusieurs, décidez entre vous) et la développe brièvement. Passez ensuite au joueur suivant. Celui-ci procède de la même manière et un membre du groupe **dont le personnage n'est pas encore lié à ce PC** décide de s'associer à lui (n'attribuez jamais deux relations entre les mêmes PC). Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous ayez fait le tour complet, puis recommencez. À la fin, **chaque PC doit se retrouver lié à deux autres**, ce qui convient pour un récit de courte durée. Le reste peut s'improviser en cours de jeu.

Vous avez deux possibilités. Si vous n'avez pas beaucoup de temps, **ne faites qu'un tour de table pour les relations**. Les personnages n'en partageront qu'une avec un PC, mais cela suffira et vous pourrez broder sur la suite plus tard. S'il vous reste du temps ou si vous souhaitez approfondir les liens entre PC, **continuez votre tour de la table jusqu'à ce que tout le monde ait tissé un lien** (et un seul) **avec chaque membre du groupe**. Qu'importe si ces relations figurent dans leur livret ou dans un autre, ou qu'il reste des relations non attribuées alors qu'un PC les a notées sur sa feuille. Encore une fois, tout ce qui manque peut s'improviser ou se modifier pendant le jeu. Et **vérifiez bien qu'il n'y a pas deux relations entre les mêmes PC**.

VIII. **Commencez la partie**. Si le récit nécessite des liens entre les PC et les PNC, le moment est venu de les définir.

LA SESSION ZÉRO. COMMENCER À INTERPRÉTER LA VIE DES PERSONNAGES

Au cours de ce moment unique, vos PC prennent vie et donnent le ton aux récits ou au roman que vous vous apprêtez à jouer. Cette séance commune peut s'avérer très gratifiante et créative. Vous pouvez débiter par une première idée née du choix de vos livrets. En revanche, à mesure que la conversation se déroule, elle peut évoluer vers une situation plus séduisante. Comme son nom l'indique, la Session zéro doit durer toute la séance. Ne vous précipitez pas. Profitez de votre ténébreuse créativité. Et, bien sûr, tout cela appartient au jeu, alors amusez-vous ! Parlez de la même façon que vos personnages, laissez-vous emporter par vos discussions. Une fois que vous vous serez lancé, vous ne voudrez pas vous arrêter. Quelle que soit la manière dont vous vous y prenez, ce que vous aurez défini au cours de cette session rendra les parties à venir beaucoup plus fluides.

1. PERSONNALISER SON PC ET TISSER SES LIENS FAMILIAUX

Réalisez cette étape de la même manière que l'Heure zéro. Présentez les joueurs, l'univers et lisez le préambule de *Raven*, ainsi que les concepts de personnage disponibles. Néanmoins, contrairement à l'Heure zéro, la Voix n'aura pas rempli en partie les carnets de PC avant leur distribution, car les joueurs s'en chargeront au cours de cette séance. Pour ce faire, elle les guidera à travers chaque section, au fur et à mesure qu'ils les compléteront. Ils peuvent opter pour l'une des propositions qui figurent en dernière page ou en inventer une, tant qu'ils observent le cadre et que le groupe n'y voit pas d'objection.

Ensuite, définissez les relations entre personnages. Reprenez les étapes de l'Heure zéro : faites un tour de table et respectez l'ordre des joueurs, puis chacun d'entre eux lit à haute voix une relation, un autre la choisit pour son PC et en parle pour l'étoffer. Comme vous disposerez de plusieurs sessions, consacrez du temps à explorer pleinement ces rapports et associer **tous ceux qui figurent dans les**

livrets. N'en laissez aucune en blanc. Un PC ne doit pas posséder deux relations avec le même personnage. Cependant, il pourrait avoir inscrit un lien avec un PC différent sur sa fiche. *Par exemple, le Nécromancien peut avoir aidé l'Invocatrice, et cette dernière peut vouloir le tuer. Leurs livrets comporteront une relation, mais pas les deux.*

Tout au long de ce processus, les joueurs trouveront utile de parler à bâtons rompus et ainsi découvrir de nouvelles pistes. Cela leur permettra de briser la glace et d'apprendre à connaître leurs personnages. La Voix d'outre-tombe doit poser des questions qui amèneront le groupe à réfléchir et à proposer des idées sur leurs liens. Par exemple, « qu'est-ce qui t'a poussé à vouloir les tuer et que s'est-il passé ensuite ? ». Les autres joueurs peuvent (et devraient) également poser leurs propres questions. Veillez à ce que tous se joignent à l'échange, ce qui évitera que certains d'entre eux ne prennent le dessus.

Dans leurs livrets, les PC ne peuvent établir que trois relations. Au début en effet, mieux vaut ne pas tenter d'en gérer trop à la fois. Si vous comptez plus de quatre joueurs, vous pouvez créer ces liens supplémentaires au début ou les laisser en blanc. Ils se tisseront naturellement en cours de partie et les relations existantes pourront même se modifier. Laissez libre cours à ces évolutions. Vous pouvez aussi les ajouter plus tard.

2. DÉCRIREZ L'AILE INDIVIDUELLE DES PC DANS LE MANOIR

Au sein du manoir, vous vivez chacun dans une immense aile pleine d'objets qui s'étend sur plusieurs étages et dont vous avez choisi l'apparence. Dans ce lieu se dérouleront les histoires les plus intimes de vos personnages. Pendant la Session zéro, vous détaillerez la chambre à coucher, l'atelier ou le laboratoire de vos PC. Plus tard au cours du jeu, vous pourrez vous pencher sur d'autres espaces de leurs appartements, comme une morgue, un sous-sol, une tour, une bibliothèque, et ainsi de suite. Tout votre environnement doit dégager un petit air de malédiction. Par ailleurs, afin de faciliter la vie en commun, la demeure dispose d'une aile principale où vous vous réunissez régulièrement et que vous pouvez également évoquer. Par exemple, elle peut se constituer d'une grande salle à manger, d'une immense bibliothèque, d'un petit salon ou d'une pièce réservée aux visiteurs. En théorie, la plupart des histoires centrées sur le manoir et la famille s'y dérouleront.

3. CRÉER DES RELATIONS AVEC DES PNC IMPORTANTS

Définissez les rapports que vous entretenez avec votre mère, votre père, le chef de l'Ordre et le Gardien en fonction des indications disponibles dans chaque livret de PC. Ils constitueront votre premier contact avec *Raven*. En option, vous pouvez aussi établir une relation avec le chef de la Guilde, un membre de la famille qui vous pose des problèmes, ou encore le majordome ou la gouvernante du manoir. Discutez de chaque décision avec le reste du groupe.

Si vous envisagez de jouer plusieurs histoires et non un seul récit, vous pouvez approfondir les rapports que vous entretenez avec vos deux parents, puisque vous les côtoyez quotidiennement. Associez chaque question suivante à un PC et répondez-y, ou bien inventez les vôtres.

- ❖ Qui vos parents gâtent-ils ?
- ❖ Qui les a déçus ?
- ❖ Qui torturent-ils au cours de leurs expériences ?
- ❖ Qui protègent-ils d'eux-mêmes ?
- ❖ Qui les déteste et pourquoi ?

4. JOUER DES SCÈNES DE LA VIE QUOTIDIENNE D'UN CORVUS

Si vous entamez un récit de courte durée, vous pouvez sauter cette étape et entrer directement dans le vif du sujet. Si vous vous apprêtez à vous lancer dans un roman ou un récit en plusieurs sessions, pourquoi ne pas commencer par des scènes de la vie quotidienne des personnages, idéalement à tour de rôle ? Elles se révèlent utiles pour faire connaissance avec eux et leur donner du relief. La première pourrait impliquer l'amour de chaque PC et se dérouler dans un endroit où ce dernier passe souvent son temps, tel que son laboratoire, son bureau, son aile dans la demeure, un quartier de la ville de Raven... La Voix d'outre-tombe peut préparer ces saynètes à l'aide des **questions** suivantes.

- ❖ Dans quelle partie du manoir vous trouvez-vous habituellement les jours comme aujourd'hui ?
- ❖ Que faites-vous ?
- ❖ Avec qui vous trouvez-vous ?
- ❖ Quelles affaires en suspens devez-vous évoquer ou régler ?

Si vous souhaitez ne pas vous attarder, consacrez-leur cinq minutes chacune, coupez-les par une ellipse (un « fondu enchaîné ») et passez au joueur suivant. L'objectif consiste simplement à établir un premier contact avec votre personnage.

Puis vous pouvez lancer une scène avec tous les PC. La Voix d'outre-tombe peut en proposer une à l'aide de ces **questions**.

- ❖ Où vous retrouvez-vous souvent pour converser ?
- ❖ Vous réunissez-vous à l'heure du thé, après le déjeuner, le soir pendant que les brumes descendent dehors ?
- ❖ De quelles affaires en cours devez-vous discuter ou vous occuper ?

Joueurs, n'hésitez pas à poser des questions sur les actions entreprises par un autre PC au cours de sa scène. Pendant ce temps, la Voix d'outre-tombe peut vous interroger sur vos habitudes, vos proches, vos secrets, vos craintes, vos propres affaires en suspens... Laissez la scène se prolonger autant que vous le souhaitez. Ensuite, vous pouvez soit terminer la session ici, soit commencer le scénario lui-même. Dans ce dernier cas, la Voix peut entamer la scène d'Exposition du récit lorsque le juge opportun, ou le relier à la scène en cours.

Éléments du livret de personnage

Vous pouvez y consulter les traits de votre PC. À la dernière page du livret, vous trouverez des propositions à compléter.

1. VOTRE ESSENCE TÉNÉBREUSE

❶ Concept, devise, nom et ce qui vous représente.

Le concept indique votre vocation et un trait psychologique ténébreux. La devise se trouve dans la case de votre livret de PC et décrit qui vous êtes. Les prénoms suggérés proviennent des œuvres de Poe (si vous les changez, mettez-vous d'accord afin de ne pas choisir les mêmes). Les trois traits (Votre naturel noble, Votre naturel ténébreux et Votre naturel élégant) vous définissent en tant que membre de la famille Corvus.



② Personnalité : le trait que vous sollicitez souvent.

Elle indique dans quelle mesure vous présentez les différents traits de caractère et elle s'utilise pour effectuer les jets de dés. Elle s'évalue en dés Corvus (de 0 à 3dC).

- + INVENTIVITÉ : vos actions se révèlent fréquemment impulsives ou motivées par un élément inattendu, vous faites preuve de créativité ou bien vos agissements sortent de l'ordinaire. Ce trait s'applique aux actions ingénieuses et spontanées.
- + ÉRUDITION : vous vous laissez souvent aiguiller par votre soif d'apprendre ou par le savoir que vous pouvez acquérir, et non par l'intuition. Que vos actions soient modérées ou radicales, vous prenez toujours le temps de vous préparer et de vous informer, et vous découvrez tout à l'avance. Ce trait s'applique à des actions liées à la connaissance ou à la recherche.
- + ORGUEIL : en général, vous laissez l'orgueil vous guider, vous ne permettez pas qu'on vous impose quoi que ce soit ou qu'on vous écrase. Cette fierté peut s'avérer agressive, autoritaire et provocatrice, ou bien modérée et discrète, comme une revanche subtile. Ce trait s'applique à des actions en lien avec la détermination ou la confrontation.
- + ARDEUR : vous agissez souvent sans réfléchir, vous laissez les émotions, bonnes ou mauvaises, vous gouverner et à la moindre occasion, vous cherchez à vivre dans l'instant présent. Ce trait s'applique à des actions irrationnelles ou impulsives.
- + RÉFLEXION : d'habitude, vous vous modérez, pesez le pour et le contre et évaluez autant la personne que la situation. Vous ne foncez pas tête baissée et passionnément dans les ennuis et vous vous révélez difficile à manipuler. Ce trait s'applique à des actions relatives à l'observation et à la prudence.
- + VAILLANCE : d'ordinaire, vous agissez de manière physique, habilement ou en usant de la force, et vous prenez l'initiative quand il faut résoudre des situations compliquées. Vous faites preuve de décision et d'esprit pratique. Sans agir irrationnellement, vous tentez plutôt de vous assurer que rien ne vous blessera. Ce trait s'applique à des actions pragmatiques et physiques.

③ Les Tendances. Votre fâcheuse tendance.

Elles représentent la propension des personnages à rendre inquiétant tout ce qu'ils font. Dans le jeu, elles apparaissent pour donner à vos descriptions une atmosphère plus sinistre. Si vous agissez selon votre tendance, vous ajoutez 1dC au jet. Certes, elle vous cause aussi souvent des problèmes, mais en général, son influence demeure limitée et elle ne provoque aucune péripétie. Toutefois, elle devrait animer la scène. Si elle se complique, elle pourrait donner lieu à une péripétie.

Une tendance consiste en une phrase concise qui implique une action sombre, dérangement ou radicale, ou qui rompt avec les normes sociales. Elle devrait également compliquer la situation.

Vous commencez le jeu avec une tendance et en acquerez d'autres avec l'expérience, ce qui reflète la façon dont vous avez tendance à agir.

Exemple : dans un lieu maudit rempli de fantômes, le Nécromancien aura tendance à « ignorer le fait qu'un parent ou un ami se trouve en danger » et échangera plutôt avec le spectre ou le trépassé en face de lui. Au lieu de rendre visite à un parent dans son manoir et de lui demander ce que son fils fait toutes les nuits, l'Invoctrice aura tendance à « invoquer des esprits dangereux » pour qu'ils la suivent. Si vous cherchez des informations sur les lémures dans un livre, une activité potentiellement inoffensive, vous ne lancerez sans doute pas l'un des rituels contenus dans cet ouvrage. Vous ne plongerez pas forcément dans les arts corrompus, parce que vous avez tendance à être « dépendant à l'interdit », un trait particulièrement Corvus.

LES VALEURS DES TRAITS DE CARACTÈRE

Même s'ils possèdent une valeur numérique, vous pouvez évoquer vos traits de caractère par l'intermédiaire de leur descripteur en cours de jeu. Par exemple, vous vous montrez « très rationnel » ou « pas du tout orgueilleux ».

3dC : fort (très)

2dC : moyen (assez)

1dC : mauvais (guère)

0dC : insignifiant (pas du tout)

Posséder 0 dé dans un trait signifie que si vous voulez entreprendre une action avec cette caractéristique, vous devrez fournir un effort afin de gagner un dé d'aide (donner une sombre description de l'action ou chercher un appui), ou bien obtenir la collaboration d'un autre PC (la famille demeure importante).

④ La malédiction des Corvus

Voilà le fléau de votre famille, tapi au fond de votre âme, qui vous plonge dans l'obsession et guide vos actes, que vous le vouliez ou non. Elle apparaît diversement en fonction du personnage et consiste en :

- une œuvre de Poe et un thème qu'on y aborde, qui vous inspirera pour comprendre comment le PC agirait et déterminer ce qui le pousse vers l'abîme ;
- une phrase qui indique comment cette damnation se manifeste. Si, lors de la création de votre PC, vous optez pour une œuvre de Poe et un thème différents, conservez un choix original afin que votre personnage demeure unique.

Du point de vue des règles, vous pouvez déclencher la malédiction une fois par session dans le but de réussir quelque chose, même si cela entraînera toujours des complications.

⑤ Votre amour maudit

Votre personnage aime cette personne dans le style tragique de Poe et elle l'obsède, généralement à ses dépens. Elle peut se trouver sous le coup d'une malédiction, provoquée ou non par le PC, être entourée d'un mystère à élucider, ou même être morte, comme dans les poèmes *Le Corbeau* et *Annabel Lee*, ou la nouvelle *Ligeia*. Tout cela peut donner lieu à des scènes et des récits qui enrichiront la vie des protagonistes.

Dans le livret de personnage, un amour se définit par une phrase qui présente son concept et un conflit qui inclut le PC.

Une bonne idée consiste à l'impliquer dans un élément de son histoire, comme sa malédiction, son énigme, ses relations ou ses actions... Il peut aussi prendre part au récit en cours parce qu'il connaît le PNC principal, ou qu'il possède une sorte d'indice, ou bien qu'il fait partie du conflit, ou encore qu'il est devenu la victime. Dans l'idéal, définissez la relation que cet amour entretient avec d'autres PNC. Faites évoluer leur mystère en arrière-plan de sorte que, lorsque le PC le cherche, il découvre que quelque chose a changé, et peut-être pas en bien. Ce personnage peut également amorcer des scènes de détente pour récupérer d'éventuels effets secondaires. En bref, il constitue un élément essentiel pour rendre plus réelle la vie des PC.



6 Vos frères et sœurs

Les PC entretiennent des liens très étroits qui permettront d'imaginer des scènes et des histoires familiales. Les joueurs réfléchiront aux situations, bonnes ou mauvaises, qui ont marqué la relation de leur personnage avec trois membres de sa fratrie. Ce nombre volontairement limité facilitera l'exploration de ces rapports privilégiés au début du jeu. Si le groupe compte plus de quatre PC, les joueurs en choisiront trois avec lesquels ils partageront une relation. Cependant, veillez à ce qu'ils n'en possèdent pas plus les uns que les autres et que personne ne se retrouve mis à l'écart. Ne vous inquiétez pas si un PC n'a aucun lien avec l'un ou l'une de ses frères et sœurs, tant qu'il en a tissé un avec les trois restants. Les relations manquantes peuvent apparaître sans préambule à mesure que vous jouez des scènes entre personnages. De plus, toutes ces connexions viennent à peine de naître et elles évolueront au fil des récits que vous vivrez. Vous n'aurez plus besoin de les consulter.

7 Vos actions Corvus

En tant que membre de la famille Corvus, vous vous révélez capable d'accomplir certaines choses grâce à la vocation que vous avez choisie ou à votre sang damné, redouté par le reste de Raven.

ACTIONS PERSONNELLES

Tous les PC peuvent s'en servir. En voici la liste :

- ❶ **Déchaîner votre malédiction** pour réussir une **Péripétie avec complication** (la première provoquera la seconde). Avancez d'une étape sur votre Voie à travers les Brumes. Vous pourrez utiliser cette action une fois par récit, et elle ne nécessite aucun jet de dés. En effet, la Péripétie avec complication se produira toujours.
- ❷ **Obtenir un indice à propos de votre énigme** en demandant à la Voie d'outre-tombe de le relier à la situation actuelle. Il se rapportera à un mystère, à une faction ou à une menace de Raven, au récit en cours, ou bien à un membre de la famille Corvus. Vous pourrez vous servir de cette action une fois par récit.
- ❸ **S'abandonner de manière obsessionnelle** à votre addiction ou à votre amour, de manière à récupérer d'un effet secondaire mental ou physique, ou l'apaiser. Ce choix engendre une **Péripétie avec complication** qui implique l'élément auquel vous vous adonnez, et se révèle utile pour les scènes entre deux récits ou pour les pauses pendant une histoire. Il constitue un moment intime au cours duquel vous reprenez des forces et soulagez vos douleurs.
- ❹ **Explorer votre énigme**. Une fois par récit, vous pouvez demander qu'une scène s'intéresse plus particulièrement à un indice en relation avec votre énigme. Vous pouvez également demander une histoire dans laquelle celle-ci sera résolue. Vous devrez utiliser vos indices et impliquer votre famille.

ACTIONS DE VOCATION (NÉCROMANCIE, ETC.)

Les PC disposent de plusieurs actions quotidiennes spécialisées. Elles dépendent de la vocation que vous aurez choisie à la création du personnage. Vous en obtiendrez d'autres à mesure que vous avancerez sur votre Voie d'apprentissage. Si le jet de dés provoque une péripétie malheureuse, cette dernière peut être en lien avec ce que suggère l'action elle-même (par exemple, une dette).

ACTIONS MAUDITES

Ces actions surnaturelles liées à la malédiction des Corvus diffèrent en fonction de chaque PC. Choisissez-en une lorsque vous créez



votre personnage. Vous en obtiendrez d'autres à mesure que vous avancerez sur votre Voie d'apprentissage. Si le jet de dés provoque une péripétie malheureuse, cette dernière peut être en lien avec ce que suggère l'action elle-même (par exemple, une nouvelle menace).

8 Votre art magique maudit

Les personnages entrent en jeu en tant que spécialistes d'un art magique de l'Ordre lié à sa vocation. Ainsi, un Nécromancien commence avec l'art de la nécromancie. Au fur et à mesure que les PC avancent sur leur Voie d'apprentissage, ils peuvent assimiler de nouveaux arts, chacun avec sa propre épreuve.

9 Le trait de caractère avec lequel vous manipulez la magie

Vous devez sélectionner le trait de personnalité avec lequel vous pratiquez toute votre magie. Vous pouvez opter pour le niveau le plus élevé si vous considérez que votre art est lié à votre trait le plus distinctif. En revanche, cela ne constitue pas une obligation et vous pouvez tout à fait en choisir un différent. Par exemple, vous pensez que la magie de l'Autre Côté doit s'apprendre en tout premier et pourtant, vous n'avez pas du tout d'Érudition (0dC). Cela peut devenir un trait remarquable de votre PC si vous provoquez toujours des problèmes lorsque vous invoquez votre magie.

10 Votre cercle de puissance

Il indique votre statut au sein de l'Ordre ainsi que votre capacité magique, c'est-à-dire les types de sorts que vous pouvez lancer sans trop courir de risques. Entrer dans un nouveau cercle nécessite le passage d'une épreuve d'initiation. Vous commencez dans le premier cercle en tant que novice. Votre initiation a déjà eu lieu et l'Ordre dispose d'une fiole de votre sang, qu'il peut utiliser dans un rituel contre vous si vous vous écarterez de votre voie.

11 Vos actions magiques

Vous vous servez de la magie grâce à deux actions génériques. La première, **Déchaîner votre magie maudite**, convient pour un sort à effet immédiat. La seconde, **Entreprendre un rituel** est requise pour un effet complexe ou permanent.

12 Vos sacrifices magiques

La magie représente un don terrible. Si, lorsque vous l'invoquez, elle provoque une péripétie dans l'intrigue, elle nécessitera un sacrifice. Vous devez noter ces sacrifices dans votre livret de personnage afin de vous rappeler pourquoi, par exemple, vous portez toujours un bandeau là où se trouvait auparavant un œil. Le livret propose des sacrifices en relation avec les différents arts. Le livre de base contiendra également des suggestions pour les créer.

13 Effets secondaires

Ce sont toutes les conséquences physiques ou mentales subies par votre personnage et définies par un mot ou une courte phrase. Ajoutez 1dB (dé Brumes) aux jets de dés qui vous infligent des dégâts, mais aussi à ceux qui affectent l'intrigue. Par exemple, si vous vous êtes foulé la cheville, vous ne pouvez pas courir. Voici quelques suggestions, si rien ne vous vient à l'esprit dans le feu de l'action :

- **Effets mentaux** : cauchemars, obsession, paranoïa, terreur, méfiance, ambition, somnambulisme...
- **Effets physiques** : fatigue, épuisement, vertiges, blessure, elongation musculaire, entorse, maladie, fracture...

Vous pouvez compter quatre séquelles de chaque type. La quatrième provoque un traumatisme ou un handicap et vous empêche d'entreprendre d'autres actions, et ce jusqu'à ce que vous vous rétablissiez.

2. VOTRE ROMAN CORVUS

14 Votre énigme personnelle

Ce mystère sinistre et inconnu s'est produit dans votre passé et vous tentez de l'élucider, un indice après l'autre. Sa création demeure facultative. Vous pouvez estimer que votre personnage n'a pas besoin de plus de motivation, et ne pas ajouter une intrigue supplémentaire. Rien ne vous empêche de décider d'en imaginer une plus tard en cours de jeu. Le groupe peut aussi décréter dans son ensemble qu'aucun d'entre eux n'aura d'énigme, si vous préférez éviter de compliquer les histoires.

15 Votre cercle social

Les relations avec les PNC restent fondamentales, car elles vous permettent de vous impliquer dans les récits et les intrigues. Le livret de personnage vous propose une liste de relations potentielles, où vous pourrez noter les individus que vous connaissez.

Lorsque vous créez votre personnage, vous devez assigner l'une des affirmations disponibles à votre mère, à votre père, au chef de l'Ordre et au Gardien. En option, vous pouvez également y inscrire le chef de la Guilde, un membre problématique de la famille, ou encore le majordome ou la gouvernante du manoir. En cours de jeu, quand vous croisez un PNC adéquat, vous pouvez décider quel PC parmi votre groupe entretient une relation avec lui. Le joueur concerné le reportera alors dans son livret et choisira l'une des relations prédéfinies, ou bien en ajoutera une de son invention. À mesure que le récit progresse, une carte des interactions se développera et révélera l'étendue de vos vies.

16 Les traits distinctifs de votre magie

Ce sont les caractéristiques de votre magie. Souvenez-vous de les utiliser lorsque vous décidez de lancer un sort.

- Ce qui se passe souvent lorsque votre magie échoue.
- Comment vous pratiquez la magie.
- Le traumatisme que vous avez subi pendant votre initiation.

17 Péripéties non résolues

Au cours des différents récits, certaines situations personnelles resteront en suspens parce qu'elles sont le fruit d'interactions ou d'actions, ou bien parce qu'elles résultent d'une péripétie. Parmi ces événements, citons une aide qu'on devra vous apporter ou des problèmes qui vous menacent. Leur utilisation figure en détail dans la partie consacrée au système du Maelström.

18 Votre domestique (valet ou femme de chambre)

En votre qualité d'aristocrate, vous profitez des services d'une personne qui vous aide à vous habiller, qui entretient votre aile du manoir, repasse, répare ou achète vos vêtements, vous apporte vos repas au lit si vous le souhaitez, garde vos secrets (ou pas)... Elle appartient à la domesticité de la demeure et partage vos particularités, vos confidences et votre inquiétant comportement. Il vous revient de définir :

- **son nom** ;
- **deux traits** qui la rendent intéressante, étrange ou même dangereuse.

19 Votre laboratoire

Là-bas, vous pratiquez votre magie ou vos expériences. Vous pouvez y passer des jours et des nuits entières, ou simplement y venir lorsque les choses ne vont pas bien.

- **Apparence** : il reflète votre personnalité.
- **Problème** : quelque chose le rend toujours dangereux, inquiétant, étrange...

20 Votre bibliothèque et vos objets ténébreux

Vous notez ici les objets, les livres occultes et les possessions du même genre que vous acquérez au cours du jeu. Vous commencez avec un objet lié à votre vocation. Créez-lui une histoire et si vous le souhaitez, vous pouvez la modifier.

21 Les indices sur votre énigme

Dans cette section, vous notez les indices relatifs à votre énigme que vous découvrez à mesure que le récit progresse. Une fois que vous l'aurez résolue, effacez ces informations et créez-en une nouvelle.

22 Votre Voie à travers les Brumes

Le sang anathème des Corvus coule dans vos veines. Tôt ou tard, vous retrouverez sur le chemin qui vous conduira à travers les Brumes vers la corruption. Le Fondateur l'a parcouru jusqu'au bout lorsque la Loge lui a enseigné sa magie, et il a ainsi condamné sa lignée à subir maintes et maintes fois les affres de la tentation. Cette voie met votre âme en péril, mais on dit aussi qu'elle vous donne une certaine influence sur les malédictions, les corbeaux et les Brumes elles-mêmes.

Le livret de personnage suit votre progression le long de la Voie, et ce que vous obtenez quand vous franchissez une étape. Il vous indique également le temps qu'il reste à votre âme avant sa dissolution dans les Brumes.

23 Votre Voie d'apprentissage

De même, il existe des archives qui consignent l'expérience que vous obtenez. À la fin de chaque session, vous devez répondre à un certain nombre de questions sur les actions que vous avez entreprises. Cela vous permettra d'acquérir de nouvelles tendances, des arts magiques ou des actions Corvus.

Le manoir Corvus

Il représente l'un des plus anciens lieux de Raven et sa fondation est antérieure à l'arrivée de lord Poe. Il était à l'époque le siège de la Loge, mais il reste très possible qu'il ait existé avant. Chaque personnage Corvus occupe une grande aile qui lui est réservée, à l'écart des autres. Le manoir constitue leur château, leur refuge, un endroit où ils peuvent se reposer, passer du temps avec leurs proches ou mener leurs expériences. Cependant, il abrite bien plus que cela.

L'immense bâtiment entièrement noir, y compris la façade, les fenêtres et les portes, disparaît dans les Brumes. Certaines de ses ailes sont relativement récentes, d'autres très anciennes, et d'autres encore se sont retrouvées scellées, oubliées... ou interdites. Il compte aussi de nombreux sous-sols et salles souterraines, et l'on raconte que des tunnels les relieraient parfois à la ville de Raven et au-delà. Toutefois, ceux-ci sont souvent bloqués par les Brumes.

Autour du manoir s'étend une forêt maudite aux arbres centenaires où les Brumes apparaissent particulièrement denses la nuit. Sur les branches s'alignent toujours des corbeaux qui observent leur domaine d'un air menaçant, et justifient sa sinistre réputation auprès de la population. La forêt est parsemée de ruines, de vieux cimetières, de grottes et de mares... Tous les ingrédients pour une parfaite histoire de fantômes ! Partant du mur d'enceinte, un long chemin la traverse jusqu'à l'aile principale du manoir. On ose rarement s'y aventurer, et plus d'un curieux y a disparu sans jamais redonner signe de vie.

Enfin, n'oublions pas les habitants de la demeure, à savoir vos parents, les domestiques... et les chats.

LES HABITANTS DU MANOIR

VOTRE MÈRE ET VOTRE PÈRE

Vos parents, représentants actuels de la famille et possesseurs du manoir maudit, se trouvent aussi sous l'œil inquisiteur de l'Ordre. Si un événement survient, quel qu'il soit, ils auront des comptes à lui rendre. De même, si vous êtes à l'origine de quelque chose, vos parents vous demanderont quelques explications. Ils s'inquiètent pour vous et vous protègent, mais en même temps, vous les soupçonnez d'être touchés par la corruption qui menace tous les Corvus. Ils détiennent de nombreux secrets et pratiquent des rituels clandestins. Ils entretiennent des relations avec d'autres membres de la famille et des gens en ville, ce qui compliquerait sans aucun doute vos vies si l'Ordre venait à l'apprendre. Après tout, la famille Corvus demeure avant tout un mystère.

LES DOMESTIQUES DU MANOIR

Ces lieux immenses ont besoin de personnel pour les maintenir en ordre, veiller à leur entretien et à leur approvisionnement, préparer les repas et allumer les cheminées. Leur attitude est stricte, polie, impeccable et efficace. Leurs responsabilités sont leur affaire et les Corvus doivent rarement intervenir dans les questions d'organisation. Ils se trouvent dans le manoir depuis si longtemps que les personnages se souviennent des plus âgés lorsqu'ils étaient enfants.

Loyal, le personnel se consacre à s'occuper de la famille et reste totalement muet sur ce que celle-ci entreprend entre les murs du manoir. Ils ne parlent à personne de magie ou de corruption. Cependant, il dégage une impression inquiétante. Des générations de domestiques se sont succédé ici depuis des décennies. Ils connaissent des endroits dans lesquels aucun Corvus ne s'est rendu, des histoires sur

d'anciens membres de la famille dont personne ne se souvient aujourd'hui. Mais leurs lèvres sont scellées. Ils n'interviennent pas. Ils surveillent. Et ils semblent plus préoccupés par le manoir que par ses habitants.

LES CHATS

Les enfants Corvus apprennent de nombreuses règles pour se protéger des dangers du manoir. Pourtant, « Ne pas déranger les chats » reste la plus importante d'entre elles. On ignore tout de leur nature et des raisons de leur présence. D'après la tradition familiale, aucun pouvoir ne peut les affecter et, si l'on tente de s'en servir sur eux, cela ne peut qu'entraîner la perte de l'individu assez inconscient pour s'y essayer. Ils demeurent difficiles à trouver, car ils passent presque tout leur temps à dormir dans des coins que personne ne connaît. Si quelqu'un aperçoit un chat, c'est parce qu'il veut qu'on le voie et, quand cela se produit, il flotte toujours quelque chose de ténébreux dans l'air.

On dit aussi que, les Corvus qui parviennent à nouer une amitié avec un chat, se retrouvent liés à lui à jamais, pour le meilleur et pour le pire.

Le monde de Raven

LA VILLE

RAVEN EN BREF

Dans cette cité pullulent les secrets, les manoirs, les lieux damnés, les factions en conflit, les sombres dangers, les corbeaux, les Brumes... et c'est le royaume de la famille Corvus. Raven n'a rien d'une ville ordinaire, mais elle vit au jour le jour (et nuit après nuit) entre spectres et malédictions. Les gens qui l'habitent ont passé ainsi toute leur existence, et vos personnages ne font pas exception à la règle. Ils s'adaptent et ont adopté certaines habitudes pour se protéger, et faire de leur mieux pour continuer à vivre. Cependant, elle n'en demeure pas moins dangereuse.

Voici les traits les plus distinctifs de Raven.

1. La cité est toute blanche. Ses bâtiments sont construits avec de vieilles pierres claires, et même les toits ont cette couleur. Elle semble briller dans les Brumes à la tombée de la nuit.
2. Le manoir Corvus arbore un noir profond, et le siège de l'Ordre est fait de marbre rouge.
3. Tous les bâtiments, même les plus modestes, sont élégants et de facture ancienne.
4. On voit des corbeaux partout et ils veillent jour et nuit.
5. Personne ne sort dans les rues la nuit, car les Brumes recouvrent tout.
6. La technologie de la ville correspond à celle de l'époque du gaz. Il n'y a ni électricité ni télégraphe.
7. Raven se situe sur une péninsule, entourée d'une mer à jamais enveloppée par les Brumes.
8. La plupart des bâtiments se dressaient déjà là lorsque l'Ordre est arrivé voilà deux cents ans et nombre d'entre eux se trouvaient délabrés et vétustes. La guerre les a détruits ou endommagés, mais beaucoup ont été reconstruits par la suite. Toutefois, certaines zones, comme le quartier de la Guerre, demeurent abandonnées.
9. Il existe des ruines en pierres noires oubliées qui remontent à l'époque des ancêtres, et personne ne les comprend.



PARCOURIR LES RUES DE RAVEN

Quand vous quittez le manoir avec votre attelage et que vous vous engagez dans les rues blanches de Raven, vous apercevez en tout premier lieu les corbeaux. Des dizaines, ou plutôt des centaines d'oiseaux vous observent depuis les toits, les rebords des fenêtres, les arbres qui s'alignent dans les rues, les lampadaires à gaz. Lorsque vous descendez de votre calèche, ils sont toujours là, et quand vous entrez dans la maison de votre amour, ils attendent que vous reveniez. Si vous vous retournez, vous les verrez peut-être même qui vous contemplent à travers les carreaux. Ils sont toujours là. Heureusement, ils se contentent de regarder.

Lorsque vous quittez le domicile de votre amour, peut-être au crépuscule juste avant la tombée de la nuit, vous remarquez aussi l'odeur des Brumes. Bien qu'il fasse encore jour et que seules quelques volutes se tapissent dans les coins sombres, la mer en est éternellement enveloppée et son parfum flotte sur la ville. L'air de Raven rappelle l'humidité d'un vieux mausolée élégant qui, pendant des siècles, a attendu quelque chose. Mais une étrange fragrance, douce et sucrée, ancienne et nostalgique, l'imprègne aussi. Elle vous invite à oublier votre calèche et à vous égarer dans les artères de la ville, à suivre les Brumes jusqu'à l'endroit où leur senteur devient la plus entêtante et où vous pourrez la respirer et satisfaire votre envie. Mais après le dernier coin de rue, vous vous heurtez aux maudits passages des Brumes, par bonheur scellés, et vous vous retrouvez face à cette fumée blanche et intense dans laquelle des formes indistinctes rôdent et patientent.

Cependant, et heureusement pour vous, il fait encore jour. Vous avez toujours le temps de tourner les talons et de retourner à votre carrosse, à votre manoir, à votre cheminée et à vos livres, en ignorant les corbeaux qui vous ont suivi, perpétuellement à l'affût. Car la nuit tombera et l'odeur n'en deviendra que plus pénétrante. La nuit, Raven est une ville immense et silencieuse, aux rues désertes enveloppées de brouillard dans lesquelles vous avez envie d'errer. Et vous savez que, si vous cédez à la tentation, vous connaîtrez un sort pire que la mort. Quoi qu'il en soit, la voilà. Une cité blanche et ténébreuse à la fois, où flotte le parfum intense de l'humidité et de la poussière que l'on trouve dans un vieux cimetière familial. Une cité où la nuit n'offre rien d'autre que le spectacle des Brumes et le croassement des corbeaux.

Votre cité.

UN MONDE SANS DISCRIMINATION DE GENRE OU DE CULTURE

Raven est un monde de fantasy ténébreuse inspiré du XIX^e siècle aristocratique et des récits de Poe, mais uniquement dans le thème, le ton et la noirceur. Dans ce jeu, votre genre, votre orientation sexuelle, votre origine ou votre couleur de peau ne possèdent aucune importance. Seules comptent vos histoires. Cependant, vous n'avez en aucun cas affaire à une société utopique. Si l'on découvrait que quelqu'un avait un amour secret, qu'il est devenu fou à force de se tourmenter à cause de sa mort, ou qu'il a conclu un pacte avec les corbeaux pour qu'ils le ressuscitent, cela constituerait une source d'indignation morale. Là encore, seules les histoires comptent.

L'ORDRE

L'Ordre vigilant des Brumes, ou tout simplement l'Ordre, constitue une société de mages aristocrates qui gouverne et défend Raven. Il surveille tous les usages de la magie afin d'éviter que la corruption du Fondateur se répète, que la damnation actuelle des Brumes s'étende davantage et qu'elle emporte toutes les âmes de la cité. Ses membres protègent aussi les habitants des spectres, des corbeaux et de toutes les menaces venues de l'Autre Côté ou provoquées par les derniers vestiges de la Loge. Ils possèdent toute autorité sur les affaires courantes, à l'exception de celles relatives au commerce, supervisées par la Guilde, avec laquelle ils maintiennent un fragile équilibre pour le contrôle de la ville.

LORD USHER

Le chef actuel de l'Ordre, lord Usher, se soucie avant tout de la sécurité de Raven, et représente le plus grand ennemi de la famille Corvus. Il guette obstinément la moindre erreur qui justifierait l'exécution de ses membres et la confiscation du manoir, que ce soit pour le détruire ou pour en percer les secrets.

LA GUILDE

Si l'Ordre représente l'aristocratie de Raven, la Guilde veille sur sa haute bourgeoisie. Elle contrôle la plupart des négociants de la ville, depuis les tailleurs haut de gamme jusqu'aux marchés alimentaires. Elle supervise également toutes les importations et les exportations vers et en provenance de l'Ancien Continent. Les grandes entreprises bénéficient d'une protection et d'un règlement des litiges tarifaires, en fonction de la cotisation qu'elles versent. Les petits commerces n'ont pas d'autre choix que d'intégrer ses rangs. Cependant, qu'ils appartiennent ou non à la Guilde, ils profitent tous de son assistance directe devant un éventuel acte autoritaire de l'Ordre. Cette position lui vaut de nombreux soutiens.

Raven se trouve maintenue dans un équilibre de pouvoir précaire entre ces deux organisations. La Guilde ne tirerait tout simplement aucun bénéfice d'une guerre ouverte, et voilà bien la seule raison qui empêche le conflit d'éclater.

MADAME LALLANDE

Sans doute la personne la plus puissante de toute la ville, l'actuelle dirigeante de la Guilde, Madame Lallande, contrôle la quasi-totalité de ses ressources. Même si elle ne pratique pas elle-même la magie, elle demeure parfaitement capable de tenir tête à l'Ordre. Son réseau d'espionnage et « d'exécution » fait trembler plus d'un membre du conseil de cette faction.





Les Menaces de Raven

LA LOGE

Depuis sa destruction et sa condamnation à l'oubli voilà deux siècles, on n'a plus entendu parler d'elle. On a banni son savoir, brûlé ses livres et exterminé ses membres. On éradique sur-le-champ quiconque pratique sa magie. Le fanatisme ne motive nullement cette persécution orchestrée par l'Ordre, puisqu'elle relève plutôt d'une question de survie. On sait que le simple contact avec l'art de la Loge entraîne la corruption et renforce la malédiction des Brumes qui frappe Raven. De façon assez ironique, l'Ordre s'appuie sur une sorcellerie enracinée dans une énergie aussi dangereuse, et le sarcasme n'échappe pas à ses membres. Ils sont parfaitement conscients qu'ils doivent marcher tout au bord de l'abîme s'ils veulent protéger Raven avec la magie même qui l'a condamnée. Et cela n'échappe pas non plus à l'attention de la faction de Madame Lallande, qui guette le moindre signe de corruption en son sein afin de l'utiliser à son profit.

Malgré tout, certaines connaissances ont survécu à travers des études menées par l'Ordre, la Guilde, la Société d'exploration et la famille Corvus elle-même. Ces factions tentent de combler les lacunes présentes dans l'histoire de Raven, et recueillent au passage toutes sortes d'indices.

LES BRUMES

On se sert d'elles pour effrayer les enfants de Raven lorsqu'ils ne sont pas sages. On les accuse d'avoir provoqué la disparition des personnes dont on ne retrouve jamais les corps. Elles envahissent les rues de la ville à la tombée de la nuit. Elles obligent la population à s'enfermer dans les maisons et à se protéger craintivement des volutes qui se glissent sous les portes. Telle est la malédiction que la Loge a jetée sur la cité. Cependant, personne ne connaît exactement leur nature et, même aujourd'hui, deux cents ans plus tard, elles restent un sujet de débat au sein de l'Ordre.

On sait qu'elles sont la substance qui constitue l'Autre Côté, mais de nombreux doutes demeurent quant à leur origine. Sont-elles apparues là-bas ou bien ont-elles formé cette dimension ? D'après une théorie, elles rassembleraient les vestiges de dizaines de milliers d'âmes mortes, accumulés au fil des siècles et dilués par le temps. Une autre prétend qu'elles incarnent simplement l'absence de toute vie et qu'elles sont donc partie intégrante d'un cycle naturel incontrôlable, déclenché par la magie de la Loge. Toutes ces hypothèses mises à part, il reste certain que les Brumes aspirent l'énergie de tous ceux qui y pénètrent. Pire encore, elles absorbent leur âme.

LES CORBEAUX

On les voit partout, jour et nuit, sur les toits des immeubles et les branches des arbres. Ils se perchent sur le rebord des fenêtres et observent, parfois tapent à la vitre. Aucune personne saine d'esprit ne les laisserait entrer.

On dit que c'est à Raven qu'ils abondent le plus. Cette affirmation se vérifie à la moindre occasion, puisque les façades blanches de la ville affichent les grandes ombres noires de leurs ailes et qu'on entend en permanence leurs croassements dans les rues. En revanche, vous vous trompez si vous pensez que vous avez bien affaire à des oiseaux ordinaires. Les corbeaux sont des psychopompes, des esprits qui possèdent une forme physique. Ils emportent les âmes des morts dans les profondeurs de l'Autre Côté et les y torturent pendant des siècles. Certains leur donnent un nom plus courant, les démons, et il leur va comme un

gant. Ces puissantes créatures ténébreuses aiment tenter les gens et les faire souffrir, et peu importe le pacte qu'elles leur ont proposé.

À l'époque de la Loge, ces créatures se trouvaient au service de cette faction, observaient sans relâche, livraient des informations sur les âmes qui se dissimulaient à l'œil humain. Elles arrachaient celles des corps lorsqu'on le leur commandait et elles le font encore aujourd'hui, mais dans le but purement sinistre de semer la terreur. Toutefois, certains membres de l'Ordre affirment que les corbeaux procèdent pour le compte de la Loge qui continue d'exister, cachée dans Raven elle-même ou de l'Autre Côté.

Quelle que soit la vérité, les corbeaux sont toujours là. Ils poussent les gens à l'obsession, les surveillent et s'emparent de leurs âmes. Éternels. Sinistres. Cruels.

L'AUTRE CÔTÉ

Voilà le domaine des âmes mortes, un endroit froid et sans forme duquel les mânes toujours vagabonds cherchent désespérément à s'enfuir. Perpétuellement noyé dans le brouillard, il constitue une sorte de reflet brumeux du monde réel, entouré d'une mer blanche, nébuleuse et infinie. On s'y perd très facilement, et il est encore plus aisé pour les spectres voraces, rendus fous par des siècles d'errance dans ces immensités désolées, de traquer quelqu'un et de dévorer sa vie. Pourtant, les trépassés ne sont pas les seuls habitants du lieu. Une multitude d'entités menacent tout autant les âmes défuntées que les vivants qui se montrent assez inconscients pour en franchir le seuil. On les connaît sous le nom de *daemoni* et ces êtres profondément maléfiques aux origines incertaines se frayent, à l'occasion, un chemin dans le monde physique.

L'Autre Côté n'est pas fait pour les gens qui respirent. Si vous y passez trop de temps, vous risquez de perdre la vie ou la raison, ou pire encore. Ceux qui deviennent obsédés par cette dimension se mettent à considérer la réalité comme étrange, oublient tout ce qui concerne les vivants et jusqu'à leurs propres besoins mentaux et corporels.

LES ENTITÉS SPECTRALES

Dans Raven, il n'y a pas de monstres. Il y a des spectres. Ici, toutes les créatures ténébreuses et sinistres possèdent une essence spectrale, qu'elles soient intangibles ou formées par un corps ectoplasmique ou réanimé. Elles incluent tout et n'importe quoi, depuis les fantômes désireux de terminer une tâche inachevée jusqu'aux parasites dévoreurs d'âmes. Une entité spectrale peut se matérialiser dans son apparence translucide ou bien occuper un corps, et ainsi constituer une menace physique ou psychologique. Il en existe bien des sortes qui se cachent de l'Autre Côté, mais les malheureux qui les ont rencontrées ne sont guère nombreux. Dans Raven, il n'est pas rare qu'une personne que l'on connaît depuis longtemps et avec laquelle on a eu souvent affaire soit en réalité décédée.

On compte deux types de spectres. D'un côté, les *animae* apparaissent quand les individus meurent. Elles peuvent prendre n'importe quelle forme, comme des fantômes obnubilés par quelque chose qui est resté inachevé, ou bien des ombres amnésiques qui traînent avec eux leurs lugubres émotions. D'un Autre Côté, les *daemoni*, des entités spectrales sorties des Brumes, possèdent une nature foncièrement mauvaise qui les pousse à faire du mal aux gens. Ils peuvent devenir autant des parasites qui se nourrissent des sentiments extrêmes, que des reflets qui s'emparent des êtres vivants, et bien d'autres choses encore.

Comment jouer à *Raven*

Dans ce jeu, l'histoire créée autour de la table et celle des personnages constitue l'élément le plus important. L'objectif consiste à étoffer au fur et à mesure un récit commun. Dans celui-ci, la Voix d'outre-tombe (ou, plus simplement, « la Voix ») prend en charge l'univers et la narration, et les joueurs ce qui entoure les personnages Corvus (PC).

PRÉAMBULE

Même si *Raven* propose un cadre prédéfini, la table peut librement l'adapter à ses envies. Toutefois, nous vous suggérons de suivre ces postulats de départ, et ainsi vous familiariser avec le ton du jeu.

1. Les corbeaux en veulent à votre âme et ils deviennent obnubilés par celle-ci.
2. Personne ne peut vaincre les Brumes et elles peuvent apparaître n'importe où.
3. L'Autre Côté constitue un endroit déconcertant et on ne s'y trouve jamais en sécurité.
4. Les seuls chats résident dans le manoir des Corvus, ils sont tous noirs et on ne doit les déranger sous aucun prétexte.
5. Les spectres représentent les uniques monstres de *Raven*, et même le plus faible se révèle dangereux.
6. On peut revenir d'entre les morts, mais il émanera toujours de vous quelque chose de troublant.
7. Personne ne sait ce qui se cache dans le manoir Corvus ni les périls qu'il renferme.
8. Les domestiques du manoir ont quelque chose d'inquiétant. Peut-être se trouvent-ils aux commandes ?
9. Chaque coin de la ville possède ses lieux maudits, sans parler de ses secrets.
10. La magie exige toujours des sacrifices, alors réfléchissez bien à ce que vous acceptez d'offrir.
11. L'Ordre est dangereux et il vous surveille.
12. La sorcellerie de la Loge s'avère profondément corruptrice, et elle vous tente.

LA MAXIME DE LA FAMILLE CORVUS

Tous les récits se trouvent rattachés aux personnages Corvus. Consacrez du temps à leur création et vous pourrez ainsi vous servir de vos histoires dans vos parties. Dédiez des scènes afin de jouer et de profiter simplement de leur vie.

Tous les événements qui se déroulent dans *Raven* possèdent un lien avec la famille Corvus, et ce, même si ses membres l'ignorent.

LE SYSTÈME DE NARRATION DU MAELSTRÖM

Inspiré par des techniques littéraires, *Raven* cherche à recréer la structure d'un roman d'horreur grâce à des péripéties narratives et avec le Maelström du récit.

Les péripéties représentent des moments clés au cours desquels quelque chose se produit ou s'accomplit, et étoffe ou complique l'aventure, ce qui accentue ainsi la tension et aboutit à un



dénouement. Elles constituent les événements d'une histoire qui nous incitent à continuer à lire, à regarder ou à écouter. Elles vont au-delà de la simple résolution de l'action. En effet, une seule péripétie peut par exemple décrire l'issue d'un affrontement, ou bien la conclusion d'une semaine passée à tenter de percer une énigme, ou encore la façon dont un personnage se retrouve piégé dans une fosse de l'Autre Côté après un rituel qui a mal tourné.

Une péripétie offre toujours quelque chose d'intéressant, et elle enrichit la vie des PC autant qu'elle peut leur nuire. Résoudre un mystère, c'est très bien, mais un récit se révélera d'autant plus satisfaisant que vous avez savouré d'inattendues péripéties en cours de route. Dans *Raven*, vous ne jouez pas pour gagner, mais pour profiter de la noirceur.

Au cours d'une session, la Voix d'outre-tombe fournit les conflits et les mystères, dépeint le monde et le cadre de jeu, et interprète les PNC (personnages non Corvus) en présentant leurs actions et leurs réactions. Les joueurs contrôlent leur personnage, décrivent leurs actions, font des propositions pertinentes et lancent les dés. Tous chercheront à résoudre les situations de la manière la plus plaisante possible pour le groupe. Pendant ce temps, joueurs et conteur imaginent des péripéties qui permettent à l'histoire de progresser.

Les joueurs ne lancent des dés que lorsque leur PC se retrouve confronté à une menace. Ce jet déclenche une péripétie de l'intrigue, c'est-à-dire un changement important dans l'histoire. Il peut s'agir de :

1. une péripétie opportune dans le récit s'ils réussissent à vaincre la menace ;
2. une péripétie avec complication s'ils atteignent en partie leur objectif, ce qui leur permet de surmonter la menace, mais complique également l'histoire ;
3. ou une sombre péripétie qu'ils subiront s'ils ratent le jet, ce qui signifie qu'ils ne surmontent pas la menace, ou bien qu'ils la surmontent, mais paient un prix élevé.

La Voix d'outre-tombe ne lance pas les dés, elle détermine la menace à laquelle les joueurs doivent faire face avec leur jet de dés et la péripétie qui résulte d'un jet raté.

Le Maelström regroupe la structure narrative, le cœur de l'intrigue et le dénouement qui définissent l'histoire à jouer (voir plus loin la section intitulée « Le Maelström du récit »). La tension dans le scénario augmente grâce à des éléments atmosphériques, à une plus grande fréquence des péripéties malheureuses et à l'ajout de dés Brumes (voir ci-après) pour accroître le danger des menaces.

PÉRIPÉTIES ET JETS DE DÉS

PROVOQUER DES PÉRIPÉTIES

- Les PC provoquent des péripéties (et lancent des dés) afin de résoudre une menace relative au récit ou à eux-mêmes.
- La Voix d'outre-tombe peut provoquer des péripéties afin d'augmenter la tension et de faire progresser les événements. Celles-ci ne nécessitent pas de jet de dés et constitueront normalement des complications liées à des menaces dans le récit, ou bien dans l'histoire des PC ou dans Raven.
- La Voix définit également les péripéties malheureuses lorsque les PC ratent un jet.

LES DÉS DANS RAVEN

Le jeu fait appel à 10 dés à six faces de deux couleurs différentes. Il faut obtenir un résultat supérieur ou égal à 4 (ou un résultat pair) pour réussir un jet (cependant, vous pouvez vous servir de tous les dés dont le nombre de faces est un multiple de 2, comme d4, d8, d10, d12 et d20). Les deux types de dés peuvent s'annuler l'un l'autre :

- **5 dés noirs** (dés Corvus ou dC), qui représentent des jets favorables pour le personnage ;
- **5 dés blancs** (dés Brumes ou dB), qui représentent la menace d'une situation.

LANCER LES DÉS POUR UNE PÉRIPÉTIE

1. DÉTERMINER LA PLUS SINISTRE MENACE

Pour obtenir une péripétie, il faut une menace qui peut s'incarner dans un PNC, une entité, un lieu ou une situation, quels qu'ils soient. Chaque récit possédera des menaces définies pour lui. Dans le livre de base de *Raven*, vous trouverez celles qui se révéleront les plus pertinentes pour le cadre de jeu. Cependant, vous pouvez en imaginer d'autres, plus spécifiques, pour la situation. La Voix d'outre-tombe cherchera la plus sinistre menace qui pourrait affecter l'action des PC. Elle doit :

- être définie dans le récit ;
- être liée à l'histoire personnelle du PC ;
- ou bien exister dans le passé de Raven.

LES NIVEAUX DE MENACE

Cette valeur indique le nombre de dés à opposer lors d'un jet. Le niveau de Menace ne reflète pas toujours la puissance magique ou physique de celle-ci, mais plutôt son importance dans le récit. Voici quelques précisions pour vous guider :

- elle complique la situation : 1dB
- elle est dangereuse : 2dB
- elle est mortelle ou constitue la principale menace du récit : 3dB

Les Brumes deviennent denses si l'agit d'une menace ancienne, redoutable, corrompue ou inconnue. Il faut obtenir deux Chats pour vaincre un Corbeau.

2. DÉFINIR LA PÉRIPÉTIE À OPPOSER À LA MENACE

Le joueur décrira comment son action modifiera le récit afin de résoudre la menace (en d'autres termes, sa péripétie). La Voix d'outre-tombe peut ajouter des détails pour maintenir la cohérence des événements.

Elle indique ensuite le niveau de menace et ce qui pourrait arriver si l'action échoue (en d'autres termes, l'éventuelle péripétie malheureuse). Le joueur peut décider de ne rien faire, de négocier ou d'accepter les informations qu'on vient de lui donner. Il peut également proposer une situation qui pourrait mal tourner, et la Voix la colorer un peu plus.

3. JETS DE DÉS

LE JET DE DÉS D'UNE PÉRIPÉTIE

LA MENACE : 1 à 3dB (+ Brumes denses possibles)

+ MAELSTRÖM : +ndB

+ OBSTACLE : +1dB (complexité, situation, personne, objet ou effet secondaire applicable pour le PC)

(Maximum : 5dB)

oooooooooooooooooooo

VOTRE PERSONNALITÉ : 0 à 3dC

+ TENDANCE adéquate : +1dC

+ AIDE : +1dC (situation, personne, objet, action supplémentaire, expérience ou atmosphère sinistres)

(Si un ou plusieurs PC collaborent : +1dC supplémentaire)

(Maximum : 5dC)

Composer les groupements de dés Brumes

- **NIVEAU DE MENACE (1 à 3dB et éventuellement Brumes denses)** : entraîne des Brumes denses si la menace les définit ainsi ou si le Maelström indique leur présence (normalement dans le résultat).
- **MAELSTRÖM (0 à ndB)** : plus l'intrigue progresse, plus le cadre devient dangereux, et les dés Brumes s'ajoutent comme indiqué par le Maelström.
- **OBSTACLES (0 à 1dB)** : si quelque chose rend l'action complexe ou si une situation, une personne ou un objet devient un obstacle ou un effet secondaire qui nuit au PC, ajoutez +1dB (1 seul, quel que soit le nombre d'obstacles).

Vous ne pouvez rassembler que 5dB.

Composer les groupements de dés Corvus

- **TRAIT DE CARACTÈRE APPROPRIÉ (0 à 3dC)** : le joueur doit se demander « Comment se sent ou se comporte mon PC en ce moment ? » et la table doit exprimer son accord. En cas de doute, utilisez le deuxième trait de caractère le plus élevé.
- **TENDANCE (0 à 1dC)** : vous ne pouvez en mobiliser qu'une seule. Le joueur doit décrire l'action de façon à ce qu'elle corresponde à la tendance et au trait de caractère. Cela devrait générer une complication mineure de l'intrigue.
- **AIDE (0 à 1dC)** : ajoutez +1dC (et un seul, quel que soit le nombre d'individus qui assistent) pour une situation, une

EXEMPLE INTÉGRAL D'UN JET DE DÉS ET D'UNE PÉRIPÉTIE

Valdemar, l'être sans âme, se trouve en conflit à cause d'une haine personnelle envers le chef de l'Ordre, lord Usher. Dans une scène, sa joueuse annonce qu'elle jette le cocher à terre, s'empare des rênes et conduit le carrosse familial à toute vitesse dans les rues de Raven. Elle s'obstine malgré les états et les gens qu'elle renverse, et les accidents avec d'autres voitures et des passants qu'elle provoque. Elle ne veut qu'une scène narrative. En effet, son personnage a besoin de se réfugier dans son laboratoire pour oublier les horreurs qu'elle a vécues dans le manoir abandonné de Liam, son amour ressuscité (qui dissimule une vérité troublante le concernant). Dans ce cas, aucun jet de dés n'est nécessaire. La joueuse relatera cette histoire comme elle l'entend et la Voix d'outre-tombe pourra ajouter quelques éléments sinistres ou liés à l'intrigue.

Cependant, si Liam l'a prévenue que le chef de l'Ordre se dirigeait vers le manoir Corvus, elle agit de la sorte parce que lord Usher risque de découvrir des livres qu'elle lui a dérobés, et avec lesquels elle a l'intention de fabriquer des preuves incriminantes. Dans ce cas, un jet s'avère nécessaire, car l'action constitue une menace pertinente pour le récit ou le PC, et l'histoire connaîtra une péripétie si elle réussit ou si elle rate ce jet.

IDENTIFIER LA MENACE ET DÉFINIR LA PÉRIPÉTIE :

La Voix d'outre-tombe détermine que la foule qui se presse dans les rues de la ville, ses pavés gelés, ou encore la façon dont elle conduit l'attelage ne constitue pas la menace. Cette dernière se trouve plutôt dans la personne de lord Usher. La joueuse, pour sa part, définit la péripétie par laquelle elle entend surmonter la menace, à savoir arriver avant lord Usher pour dissimuler les ouvrages et ainsi éviter les soupçons. La Voix l'avertit du risque et précise que, si elle arrive trop tard, l'homme provoquera une péripétie malheureuse et accusera Valdemar devant l'Ordre. De plus, elle lui indique qu'elle s'oppose à une menace d'au moins 3dB. La joueuse accepte et maintient son action.

RASSEMBLER LE GROUPEMENT DE DÉS

I. Les dés Brumes

- ☉ **Menace** : la Voix précise que lord Usher possède un niveau de Menace égal à 3dB.
- ☉ **Maelström** : +1dB à cause du chapitre Développement qui complique la situation.
- ☉ **Obstacles** : la circulation se révèle dense et les rues étroites, de plus Valdemar demeure terrifiée (un effet secondaire) par les Brumes qui ont envahi la chambre de son amour. Les deux circonstances s'appliquent, mais on n'ajoute qu'un seul dB au total. Il en résulte un total de 5dB, la valeur maximale, et voilà à quoi l'être sans âme doit s'opposer.

II. Les dés Corvus

- ☉ **Personnalité** : à la question « Comment suis-je en train de me comporter ? », la joueuse répond « Orgueilleusement », un trait de caractère pour lequel Valdemar a consacré 3dC. Elle peut également choisir ce trait pour sa description, car il peut servir au cours d'actions de décision ou de confrontation, ou lui préférer Ardemment, qui implique des actions irrationnelles ou irréfléchies.
- ☉ **Tendance** : la joueuse déclare que son personnage suivra sa tendance « Défier l'autorité, quoi qu'il advienne », mais la table ne se montre pas aussi sûre qu'elle. En effet, son PC agit sous l'emprise de la peur. Si un mage de l'Ordre bloquait la porte du manoir et que Valdemar le renversait, ce qui provoquerait des conséquences plus tard, la table acquiescerait et ajouterait +1dC.
- ☉ **Aide** : la joueuse indique que les chevaux sont de sang maudit et qu'ils savent toujours comment retourner au manoir. Elle

pourrait aussi décrire la frénésie de l'action, ce qui participerait à installer une atmosphère sinistre. La table approuve et ajoute +1dC.

- ☉ Au total, Valdemar lancera 4dC. Son destin se trouve entre les mains des Chats, des Corbeaux et des Brumes.

LANCER LES DÉS ET NARRER LA PÉRIPÉTIE QUI EN RÉSULTE

Les 5dB de la Voix s'opposent aux 4dC de notre héroïne. Si au moins 2 Chats survivent (une péripétie opportune), la joueuse de Valdemar racontera la péripétie qui en résulte. Elle cache les livres avant l'arrivée de lord Usher, ordonne aux serviteurs d'apporter des tasses de thé et, au cours d'une conversation agréable, convainc l'homme de sa plus totale honnêteté. Du moins, jusqu'à ce que son plan progresse et qu'il tombe dans son piège.

Si elle se trouve avec 1 Chat, 1 Corbeau ou juste des Brumes (une péripétie avec complication), elle relatera comment elle cache les livres et apprécie le thé et la conversation. En revanche, la Voix ajoutera que des traces de poussière laissées sur la table par les livres ont éveillé les soupçons de lord Usher. Lorsqu'il s'en va, il ordonne que l'on surveille Valdemar de près. Cette péripétie complique les choses, mais elle pourra la surmonter au prix de quelques efforts.

Si au moins 2 Corbeaux survivent (une ténébreuse péripétie), la Voix raconte que lord Usher attend Valdemar à son retour et lui demande de l'accompagner dans la salle du Conseil afin qu'on l'y interroge.

LE MAELSTRÖM DU RÉCIT

Il symbolise le tourbillon de tension dans lequel les PC se retrouvent entraînés et qui aiguille les parties de Raven. Le Maelström du récit leur confère un caractère de plus en plus ténébreux, jusqu'à ce qu'elles atteignent leur conclusion. Il englobe l'histoire elle-même et se structure en chapitres, comme un récit d'horreur classique, à savoir l'exposition, le développement, la tension et la résolution. Il servira de guide pour faire progresser et compliquer l'histoire grâce aux péripéties, et pour introduire les PNC, les lieux, les indices et les menaces.

LES CHAPITRES DU MAELSTRÖM

Les récits de Raven suivent cette architecture, ce qui facilite leur prise en main et leur utilisation.

I. EXPOSITION : ce qui provoque le conflit ou fait naître le mystère, et sera toujours lié aux PC.

II. DÉVELOPPEMENT : les PC cherchent à neutraliser la menace et ils trouvent des personnes, des indices, des situations ou d'autres menaces, et plongent ainsi plus loin dans le récit.

III. TENSION : dans les récits plus longs, la situation devient plus dangereuse ou plus urgente à mesure que les PC découvrent des éléments inédits et que le dénouement approche.

IV. RÉSOLUTION : les PC doivent affronter la cause du conflit et le résoudre, pour le meilleur ou pour le pire. Cela peut constituer une épreuve de force, une décision morale ou une révélation choquante, et affectera toujours leur vie et donnera lieu à de nouveaux récits.

Chaque chapitre indique souvent :

- ☉ un niveau de Menace du Maelström qui augmente et ajoute des dés Brumes aux jets de dés ;
- ☉ une atmosphère et un ton qui deviennent de plus en plus sombres, sinistres et inquiétants ;
- ☉ des péripéties qui définissent le thème et font progresser l'intrigue, et qui prennent un tour de plus en plus périlleux ;
- ☉ des PNC, des lieux, des indices et des menaces spécifiques à chaque chapitre.



RACONTER LE MAELSTRÖM

I. COMMENCER

Un récit de *Raven* se découpe en chapitres. Cependant, avant de commencer, prenez le temps de mettre en relation les PC avec les PNC et les menaces principales de l'histoire. Pour ce faire, servez-vous des questions définies dans le récit, afin que ce qui se déroule devienne personnel et ne constitue pas simplement un mystère de plus. Ensuite, lancez la partie comme indiqué dans l'Exposition avec le conflit initial, le lieu, les PNC et la situation. Les joueurs demeurent libres d'interagir avec la situation qu'on leur décrit et ils provoqueront des péripéties au fur et à mesure que leurs actions se heurteront à des menaces. La Voix d'outre-tombe, quant à elle, doit déclencher les péripéties définies dans le chapitre du Maelström afin de donner forme à l'histoire et d'accentuer la tension. Lorsque la dernière péripétie du chapitre survient ou quand le moment semble opportun, passez à la suivante, au cours de laquelle les personnages approfondissent leur mystère. Le récit progressera ainsi jusqu'au dénouement, où les PC se retrouveront confrontés à la menace finale, pour le meilleur ou pour le pire.

II. ASSOULPIR LES CHAPITRES

À certains moments, le jeu s'écoule naturellement au fil des chapitres prévus et, à d'autres, les PC arrivent à des endroits ou provoquent à l'avance des événements. La transition entre deux chapitres peut dans certains cas s'avérer évidente (par exemple, si la nuit tombe et que la malédiction survient), et parfois vous ne savez pas comment procéder. Un nouveau lieu, un personnage inédit ou un événement constituent de bons déclencheurs pour lancer un chapitre, à condition que leur découverte demeure essentielle pour résoudre le mystère ou affronter la menace.

Peu importe si, en votre qualité de Voix, vous ignorez dans quel chapitre vous vous trouvez ou si les PC ont fait quelque chose avant le moment que vous aviez prévu. Utilisez les menaces, les PNC, les lieux et les péripéties des chapitres qui vous semblent le mieux correspondre. Il demeure essentiel que la tension continue de croître, que les menaces déclenchent des péripéties de plus en plus dangereuses et que vous atteigniez le dénouement.

III. DÉCLENCHER LES PÉRIPÉTIES DU CHAPITRE QUAND L'HISTOIRE LE DEMANDE

Si les PC sont au point mort, utilisez les péripéties de chaque chapitre pour faire grimper la tension ou progresser le récit. Toutefois, si ce dernier reste fluide grâce aux actions des joueurs et aux péripéties apparues avec leurs jets de dés, vous n'aurez peut-être pas besoin de déclencher tous les rebondissements que vous aviez prévus pour un chapitre. Cependant, nous vous recommandons de toujours lancer les péripéties initiales ou finales, car elles vous aideront à nouer les différents fils de votre trame scénaristique.

IV. ACCÉLÉRER LE RYTHME À L'APPROCHE DE LA DERNIÈRE LIGNE DROITE

Lorsque vous approchez du dénouement, les péripéties du chapitre doivent survenir plus fréquemment. Déclenchez-les vous-même, mettez vos PC dans des situations qui les obligent à faire des jets une fois confrontés aux dangers, accroissez la tension par le biais d'une péripétie, puis d'une autre...



LE SYSTÈME DU MAELSTRÖM ET SES PRINCIPES

1. Tout ce qui se passe à Raven possède un lien avec la famille Corvus. Toujours. Même si elle l'ignore.
2. On ne lance les dés que pour les menaces en rapport avec le récit.
3. Un seul jet permet de résoudre une situation ou une scène entière.
4. La Voix d'outre-tombe raconte le monde et l'histoire, elle ne lance pas les dés et déclenche les péripéties malheureuses.
5. Les joueurs racontent ce que font leurs personnages et définissent les péripéties opportunes.
6. Les propositions narratives se négocient avec toute la table.
7. Discutez entre vous pour obtenir la meilleure scène possible.
8. Montrez-vous généreux dans votre jeu.

La magie dans Raven

Elle se révèle subtile, sombre, froide, personnelle et elle vous glace le sang. Grâce à l'art approprié, vous pouvez invoquer et soumettre des spectres, rendre les êtres vivants fous ou obsédés. Vous pouvez tuer ou ressusciter des morts, ou bien ouvrir des fissures pour passer de l'Autre Côté (sans aucune garantie de retour). Vous pouvez faire survenir des choses ou les prédire (bien que l'ignorance demeure parfois préférable), et même manipuler l'électricité ou utiliser l'hypnose pour repousser les limites de la science.

LES SACRIFICES

Invoquer la magie nécessite toujours un sacrifice, quel qu'il soit. Vous devrez peut-être détruire une bague de famille et le seul souvenir que vous ayez de votre tante, manquer la veillée funèbre du père de votre amour alors que vous vous étiez juré de vous y rendre, ou encore d'offrir la vie d'un individu à qui vous tenez. Plus le pouvoir que vous essayez d'invoquer est grand, plus le sacrifice se révélera terrible, personnel et déchirant.

LANCER LES DÉS POUR UNE PÉRIPÉTIE ÉSOTÉRIQUE

La magie suit les mêmes principes que n'importe quelle autre action des PC. Si elle sert à résoudre une situation de menace par le biais d'une péripétie d'intrigue, elle nécessitera un jet de dés. Si aucune menace ne s'est manifestée, la magie fonctionnera, bien qu'elle requière toujours un sacrifice. La composition des groupements varie légèrement.

1. IDENTIFIER LA MENACE LA PLUS SINISTRE

Celle qui influence le récit.

2. DÉFINIR LA PÉRIPÉTIE ÉSOTÉRIQUE POUR SURMONTER LA MENACE

Expliquez comment elle résout la situation.

3. DÉFINIR LE SACRIFICE

Il doit consister à :

- ❶ **détruire ou faire du mal à une chose ou à une personne qui vous est chère**, en échange d'un problème en cours (lié à ce qui ou à qui a été blessé) ;
- ❷ **un Effet secondaire** (physique ou mental) ;
- ❸ **une péripétie malheureuse** : un problème immédiat (évitable) ou en cours (inévitables). Voir les suggestions de péripétie (une chose ou une personne inattendue est blessée, etc.) ;
- ❹ **l'action prend trop de temps** (et génère une complication de l'intrigue).

4. LANCER LES DÉS

Utiliser la table des groupements de dés pour une péripétie ésotérique.

5. RACONTER LES PÉRIPÉTIES ÉSOTÉRIQUES MALHEUREUSES

Quand la magie échoue, elles peuvent :

- ❶ déclencher le **RISQUE** indiqué par l'art dans votre livret de personnage ;
- ❷ avancer d'une **ÉTAPE** sur votre Voie à travers les Brumes ;
- ❸ déclencher la **MALÉDICTION** ;
- ❹ retourner la magie **CONTRE** le PC ou un amour ;
- ❺ rendre le **SACRIFICE** bien plus grand et douloureux, et ce, contre votre volonté.

Vous pouvez également utiliser les suggestions habituelles proposées pour une péripétie non ésotérique.

LES GROUPEMENTS DE DÉS D'UNE PÉRIPÉTIE ÉSOTÉRIQUE

LA MENACE :

1 à 3dB (+ Brumes denses possibles)

+ MAELSTRÖM : +ndB

+ OBSTACLE : +1dB (magie subtile, complexe, longue s'il ne s'agit pas d'un rituel, lointaine, rapide ou avec plusieurs cibles, un obstacle ou un effet secondaire applicable)

+ MAGIE DE LA LOGE ou ART INCONNU :
provoque l'apparition des Brumes denses

+ SURPASSE VOTRE CERCLE et N'EST PAS UN RITUEL : +1dB

(Maximum 5dB)

VOTRE PERSONNALITÉ :

0 à 3dC

+ TENDANCE adéquate : +1dC

+ AIDE : +1dC (magie simple, brève, proche, tranquille, objet lié, vous l'avez étudiée, quelque chose prête assistance ou atmosphère sinistre)

+ SACRIFICE obligatoire : 0dC

+ SACRIFICE TERRIBLE. Supplémentaire :
5dC ou annule les Brumes denses/traumatique :
péripétie opportune, pas de jet

(Si un ou plusieurs PC collaborent : +1dC
supplémentaire)
(Maximum 5dC)



Un exemple de jeu

Vous trouverez décrit ci-dessous le début d'un récit qui correspondrait au chapitre Exposition du Maelström. La Voix d'outre-tombe introduit la situation initiale aux joueurs, à savoir un événement familial qui ne tarde pas à déboucher sur un conflit.

Voix d'outre-tombe (Daniel) : C'est aujourd'hui le centième anniversaire de la mort de votre arrière-arrière-grand-mère, lady Victorine Corvus. Chaque année, vous commémorez sa vie, car elle a sauvé la famille de l'extermination lorsque sa sœur jumelle s'est retrouvée corrompue et que l'Ordre a voulu vous éradiquer. Lady Victorine l'a tuée de ses propres mains et a remis son corps à la faction. Ensuite, elle s'est suicidée. Vous allez dîner tous ensemble, et votre mère et votre père donnent des instructions aux domestiques depuis ce matin. La nuit tombe, les Brumes commencent déjà à apparaître à l'extérieur et effleurent les fenêtres. Malgré le feu qui ronfle, il fait froid et l'humidité s'infiltre par d'invisibles fissures. Où se trouve chacun d'entre vous ? Qu'est-ce qui vous empêche de rejoindre la famille à l'heure pour le souper ?

Valdemar, l'être sans âme (Ana) : J'ai eu une conversation très sérieuse avec Liam aujourd'hui.

Voix : Ton amour décédé, que tu as ramené depuis l'Autre Côté ? Que s'est-il passé ?

Valdemar : Il a encore essayé de tuer notre cousine Bérénice. J'ai eu du mal à le convaincre qu'il n'était pas un lémure, mais il est comme ça, il sait des choses inconnues des autres. Je lui ai fait jurer que quoi qu'il fasse, il ne la tuerait pas. Je parlerai à Roderick plus tard.

Voix : Bérénice, votre cousine... et l'amour de Roderick. Tu étais là, Roderick ?

Roderick, le nécromancien tourmenté (Juanxi) : Non. Ce soir, il est revenu couvert de sang et j'ai dû ramener tous les corps qu'il a laissés pour que l'Ordre ne l'élimine pas. C'en est trop. Je ne peux pas faire face à tout cela.

Voix : Vous assistez donc au dîner ?

Roderick : Dans peu de temps. Le travail s'accumule dans ma morgue et ce corps était sur le point de me dire quelque chose que je ne parviens pas à comprendre. Mais je pourrai m'y remettre une fois la soirée terminée.

Voix : Très bien. Après le repas, nous pourrions voir quelle péripétie résultera de votre recherche du secret qu'il cache... ou ce qui tournera mal. Pendant ce temps, que font Marie et Hécate ?

Hécate, l'invocatrice obsessionnelle (Nélida) : J'ai pris cette soirée très au sérieux et je me trouvais dans la bibliothèque pour me documenter sur l'histoire de notre arrière-arrière-grand-mère Victorine. Je veux l'invoquer grâce à ma planche ouija et j'ai fait quelques essais. Des spectres sont venus, mais elle n'en faisait pas partie. Et comme d'habitude, ils m'ont demandé de dire au revoir à leur famille et de retrouver le petit coffre où ils ont laissé leurs bijoux...

Voix : Une journée normale dans la vie d'Hécate. À l'évidence, tu n'avais pas besoin de faire de jet, car tu n'affrontais aucune menace et cela n'aurait pas provoqué de péripéties dans le récit principal. Cependant, pour invoquer ton arrière-arrière-grand-mère, tu dois lancer les dés. Veux-tu le faire maintenant ?

Hécate : Non, je veux essayer plus tard avec ma famille. Je pense que c'est une occasion très spéciale pour eux. De plus, père ne désapprouvera pas autant que d'habitude que je passe toute la journée avec ma planche ouija.

Voix : Très intéressant. Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ? Et où se trouve notre turbulente Marie ?

Marie, la poétesse maudite (Maria) : À une fête donnée dans le manoir de mon amour, Archibald. Il y a eu beaucoup de danse et de vin. Je vais lui demander de m'épouser ce soir.

Valdemar : Après l'avoir rejeté, ma chère sœur ? Ne lui as-tu pas dit que cette vie maudite n'était pas pour quelqu'un d'aussi pur que lui ? Tes mots, pas les miens.

Marie : Il est simplement vivant et j'ai très peur pour lui. Mais ce soir, j'ai bu beaucoup de sang de corbeau et je me laisse emporter par ma passion.

Voix : Tu ne te rends donc pas au dîner en l'honneur de ton arrière-arrière-grand-mère ?

Marie : Oh, le dîner ! Je donne mon verre à Archibald, je lui dis que j'ai quelque chose d'important à lui demander demain et je me précipite vers ma calèche. Je ne veux pas décevoir ma mère. Je réclamerai au cocher qu'il se dépêche.

Voix : C'est dangereux, tu le sais ? La nuit tombe et les Brumes envahissent déjà les rues de Raven. Cela deviendra une péripétie, car tu te retrouves confrontée à cette menace. Si cela tourne mal, le récit va se compliquer pour toi et pour ta famille, qui devra peut-être te sauver... encore une fois.

Marie : L'avantage d'être la petite dernière.

Voix : Très bien. Nous lancerons les dés plus tard et nous verrons ce que ton récit nous réserve. Tout d'abord, au manoir, Valdemar, Hécate et Roderick, vous arrivez tous en retard, mais vous vous retrouvez enfin assis à la table. Le comportement de votre mère, la peau plus pâle de jour en jour, devient plus froid, car elle progresse sur le chemin de la corruption, et elle vous toise d'un air sévère. Vous savez quelle vous aurait entraînés ici si vous n'étiez pas venus de votre propre chef. Votre père, la mine indifférente, lit un livre de philosophie tout en vous lançant du coin de l'œil un regard entendu et sinistre. Puis, votre mère prend la parole. « Peu importe que vous ne soyez pas tous là, nous avons quelque chose à vous dire. Nous avons reçu une visite bienvenue. ». Elle lève la main en direction de l'autre extrémité de la table et désigne une vieille chaise restée vide pendant de nombreuses décennies. Une légère brume commence à se former autour d'elle, vous sentez un frisson glacé vous parcourir. Vous entendez des chuchotements ténébreux tout autour de vous en provenance des ombres de la salle à manger. Au bout de quelques instants, la silhouette d'une femme portant des vêtements démodés se dessine.

Valdemar : Notre arrière-arrière-grand-mère Victorine est venue ? J'ai envie de la rencontrer depuis tellement longtemps !

Roderick : Eh bien, eh bien, on ne s'ennuie jamais dans cette famille.

Hécate : Voilà qui se révèle fort passionnant. Maintenant, je peux lui demander tout ce que je voulais !

Voix : Votre père lève les yeux de son livre et vous corrige, un sourire cruel sur les lèvres. « Non, ce n'est pas elle. C'est sa sœur Laplace, que Victorine a tuée à cause de sa corruption. Il lui reste quelques affaires à régler et elle aura besoin d'un corps. Lequel d'entre vous choisirons-nous pour le lui offrir ? » Je me demande si vous n'avez pas senti un frisson courir le long de votre échine. Mais passons à Marie pendant un moment afin de découvrir quelle péripétie son récit nous réserve. Se perdra-t-elle dans les Brumes, ou bien arrivera-t-elle à temps ? Se pourrait-il que la punition qui sanctionnera son retard soit de proposer son corps comme hôte à l'esprit de Laplace ?



Appendice : conseils ténébreux

TECHNIQUES DE SÉCURITÉ

AVANT DE JOUER

- ❖ **DÉCRIVEZ LE TON** : avertissez les joueurs du type de partie qui va se dérouler (par exemple, intense, psychologiquement horrible, pleine d'action, intime et triste, etc.). Cela permettra à la table d'adapter son style en fonction de l'atmosphère.
- ❖ **DÉFINISSEZ LES LIMITES PERSONNELLES** : elles constituent les sujets délicats que quelqu'un autour de la table, y compris la Voix d'outre-tombe, ne veut pas aborder. Personne ne doit le faire pendant le jeu ni demander pourquoi ils représentent une limite.

PENDANT LE JEU

- ❖ **LA CARTE X** : on peut interrompre à tout moment n'importe quelle scène si l'on prend la carte X (un morceau de papier sur lequel vous avez tracé un grand X).
- ❖ **FAITES LE POINT** : si quelqu'un semble par exemple absent, silencieux, mal à l'aise, triste, demandez-lui simplement « Est-ce que tout va bien ? Nous pouvons faire une pause si nécessaire. »
- ❖ **ARRÊTEZ ET AJUSTEZ** : tout le monde peut mettre fin à une situation inconfortable. Il faut exposer le problème et le groupe peut suggérer une alternative constructive.
- ❖ **LAISSEZ LA PORTE OUVERTE** : personne ne doit se sentir obligé de rester et personne ne doit demander pourquoi un joueur part. Soyez toujours ouvert et amical.

LES PRINCIPES DU JOUEUR

- ❖ Votre personnage doit toujours se comporter de manière **ÉLÉGANTE**, **ARISTOCRATIQUE** et **SINISTRE**.
- ❖ **PROPOSEZ** tout ce que vous appréciez dans l'environnement de votre personnage, à condition que cela entraîne un **RÉCIT TÉNÉBREUX**.
- ❖ Respectez le **TON** et le préambule de *Raven*.
- ❖ Souvenez-vous toujours de votre **AMOUR**, de votre **malédiction** et de votre **histoire personnelle**. Consacrez-leur une scène chaque session et si vous le pouvez, reliez certains de ces éléments au récit que vous jouez.
- ❖ Partagez du temps avec votre **FAMILLE** même si vous entretenez une relation sinistre avec elle. Cela multipliera la noirceur.
- ❖ Montrez-vous **SUBTIL** dans vos descriptions et vos actions surnaturelles et macabres. Elles doivent rester élégantes et nullement parodiques.

LES PRINCIPES DE LA VOIX D'OUTRE-TOMBE

- ❖ Restez **RAFFINÉ**, mais **Énigmatique**.
- ❖ Montrez-vous poète, mais **sombre**.
- ❖ Comportez-vous en **ARISTOCRATE**, mais **CRUEL**.
- ❖ Soyez **INTIME**, mais **SINISTRE**.
- ❖ **ADMIREZ** toujours les personnages **Corvus**.
- ❖ Rendez leur vie inquiétante, mais **FASCINANTE**.
- ❖ Tout doit toujours rester cohérent avec le récit.

- ❖ Acceptez toutes les **PROPOSITIONS** des joueurs, tant qu'elles impliquent un récit ténébreux. Adaptez-la systématiquement au **TON** et au **THÈME** de *Raven*.
- ❖ Le monde se révèle **ÉLÉGANTE**, **ARISTOCRATIQUE** et **SOMBRE**, tout comme les personnages **Corvus**.
- ❖ Les événements qui se déroulent dans la ville de *Raven* et dans les récits sont une **CAUSE** ou une **CONSÉQUENCE** de la famille **Corvus**. Quelqu'un **VEUT** toujours quelque chose des **PC**, ou bien eux ou leur famille ont **FAIT** quelque chose.
- ❖ Les **PC CONNAISSENT** toujours la menace ou la victime personnellement.
- ❖ Dans chaque récit, abordez un mystère inédit ou une nouvelle révélation de *Raven*.

TERMES TÉNÉBREUX

- ❖ Voici quelques suggestions au cas où vous auriez besoin d'inspiration pour vos descriptions.

COMMENT DÉCRIRE RAVEN

- ❖ **LIEUX** : sombre, sinistre, lugubre, terrible, inquiétant, enténébré, perdu, toiles d'araignée, délabré, maudit, corrompu.
- ❖ **CHOSSES** : vieux, poussiéreux, oublié, maudit, écrit, possède un secret, scellé, recherché, perdu, corrompu.
- ❖ **PERSONNAGES** : pâle, inquiétant, regard fixe, trop vieux, solennel, maudit, persécuté, poursuivi, ténébreux, mort, perdu, corrompu, détient des secrets, aimé, famille.

CE QU'ON TROUVE DANS RAVEN

- ❖ **MENACES** : Brumes, nuit, corbeau, chat, spectre, folie, passion, perte, malédiction, l'Ordre, la Guilde, la Loge, espion, assassin, le Gardien, la famille **Corvus**, serviteur, une chose dissimulée, perdue, oubliée.
- ❖ **LIEUX** : cimetière, tombe, cercueil, niche, mausolée, crypte, morgue, cave, ruines, manoir, jardin, salle à manger, grenier, ruelle, maison délabrée, tunnel de brume.
- ❖ **PERSONNAGES** : espions, voleurs, aristocrates, mages, bourgeois.
- ❖ **NUIT** : brume, corbeaux, froid, croassements lointains, fragments, silhouettes, rêves obsessionnels, nostalgie.
- ❖ **MANOIR** : tableaux, domestiques, cheminées, fenêtres, bibliothèque, poussière, aile condamnée, pièce oubliée, ombre, grincement, hauts plafonds, interminable, odeur de plâtre et de bois, candélabres, chat.
- ❖ **AUTRE CÔTÉ** : brumeux, nébuleux, noir comme dans un four, glacé, des yeux observent, silhouettes de corbeaux, charognards qui rôdent, parasites qui assimilent, ombres perdues, lémures qui vous recherchent.
- ❖ **BRUMES** : silhouettes, froid mordant, des aiguilles qui vous percent l'âme, yeux de corbeau, mains de spectre, perdu, votre cœur se glace, faiblesse.
- ❖ **VILLE** : calèches, vendeurs et vendeuses, bateaux, rues pavées, lampadaires à gaz, journaux, théâtres.
- ❖ **LIEUX MAUDITS** : tunnel de brume, quartier maudit, manoir abandonné, demeure délabrée, ruines ancestrales, cimetière.





UN VIEIL AMOUR DE VIEUX CHAT

UN RÉCIT POUR RAVEN, LE JEU DE RÔLE
PAR DANIEL P. ESPINOSA

Votre grand-père a été chassé de la maison et de la famille Corvus voilà des années de cela à cause de son comportement discutable, de son penchant pour la boisson et de ses manières cruelles. Cependant, comment ne pas éprouver de l'affection pour lui quand on vient soi-même d'une famille déjà fort discutable ?

Il vous a invités à passer quelques jours avec lui dans le manoir abandonné où il vit en exil, dans la forêt des Vestiges. Dans ce lieu isolé, entouré d'arbres séculaires et solennels, cerné par les Brumes en maraude et parsemé de demeures délabrées tout droit sorties de l'époque de la Loge, un vieux tableau va réveiller un mystère tout à fait ténébreux.



Synopsis pour les joueurs

Cela fait bien des années que vous n'avez pas vu votre cher grand-père Evrard Corvus. Vous avez partagé de nombreux moments avec lui durant votre adolescence dans les tavernes de Raven. Vous y avez découvert la vie trouble d'un peintre qui buvait trop, se montrait violent et vivait avec des gens d'une origine nettement inférieure. Vos parents remettaient souvent ces penchants en question, même si cela vous a peut-être plu. On l'a chassé du manoir Corvus voilà longtemps pour des motifs que vous ignorez. Il vous a envoyé une lettre et vous invite à venir quelques jours chez lui, raison pour laquelle vous vous trouvez dans votre calèche. Vous traversez la forêt des Vestiges et passez devant les restes abandonnés de demeures, au milieu de grands arbres et dans les volutes de brouillard. Vous cherchez cet endroit décrépit, perdu et maudit où votre grand-père semble avoir vécu depuis son départ. Cela constituera peut-être une pause dans votre vie au manoir et dans vos responsabilités, ou bien un moyen d'échapper à vos problèmes. Vous avez voyagé pendant des heures et la nuit approche, noyée par les Brumes et la tempête, quand enfin se dresse son manoir à la façade fissurée, encerclé par les arbres morts. La lumière ne filtre que par une seule fenêtre, mais vous accueillerez avec joie la chaleur et le visage de votre grand-père après un si long périple.

Les éléments principaux du récit

THÈMES : décadence, obsession, vengeance.

LE CONFLIT : dans le manoir maudit et délabré du grand-père exilé des PC, un chat obsédé par le vieil homme veut détruire leur âme pour se venger de ce que celui-ci lui a fait subir.

LA SOMBRE VÉRITÉ : le grand-père a mené une vie baignée d'alcool et de cruauté, et il a tué le chat. Celui-ci est revenu pour le rendre fou et, quand il a quitté le manoir, l'animal est parti avec lui. Depuis des décennies, il le harcèle, joue avec ses nerfs et ronge lentement son âme. Le vieillard ne cesse de tuer la créature et pourtant, elle revient toujours à la vie et elle continuera jusqu'à ce que son tortionnaire se laisse tuer. Le grand-père vit avec sa sœur, qui est en réalité une apparition. Elle meurt tout le temps et veut que son frère repose avec elle dans le mausolée. Il doit chaque fois l'enfermer dans sa tombe, mais elle aussi revient, comme le chat.

LA MENACE PRINCIPALE : le chat qui veut chasser les âmes des PC et de leur grand-père. Ce dernier veut utiliser ses petits-enfants pour se libérer de la créature.

PNC IMPLIQUÉS : la sœur jumelle du grand-père, mourante et profondément corrompue par les Brumes. Elle se montre dangereuse, démente, froide et mystérieuse. En réalité, elle est décédée (c'est une apparition) et son frère répète le rituel consistant à l'enterrer vivante.

LE TON : horreur subtile dans l'obscurité d'un vieux manoir.

LE MYSTÈRE : pourquoi un chat se trouve-t-il dans le vieux manoir de la forêt des Vestiges et comment a-t-il pu gagner la confiance du grand-père ? Pourquoi veulent-ils se tuer mutuellement ?

LA MENACE SECONDAIRE : le grand-père, élégant, sympathique, fragile, cruel. Il veut à tout prix se débarrasser du chat et utilisera volontiers ses petits-enfants pour calmer l'envie de chasser du félin. Toutefois, il le regrettera.

IMPLICATION ÉMOTIONNELLE DES PC : dans leur enfance, ils ont vécu des moments intenses, troubles et intimes avec leur grand-père, mais ils ne l'ont pas vu depuis des années.



RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

Alors qu'ils rendent visite à leur grand-père dans son manoir à moitié délabré de la forêt des Vestiges, ils aperçoivent un étrange tableau qui le représente avec un chat sur les genoux. On peut lire son titre, « Mon chat ». Leur grand-tante se trouve avec eux et discute, mais elle est faible et malade. Un soir, elle dit : « Je meurs, mon frère. Me permettras-tu de reposer à tes côtés dans le mausolée ? ». Le chat apparaît et se laisse caresser par les PC, puis il saute à la gorge du grand-père qu'il blesse avant de se faire tuer de sa main. Leur tante décède et le vieil homme l'enferme dans la crypte sur ces paroles : « Elle y restera deux semaines jusqu'à ce que je l'enterre, afin que sa corruption ne cause pas plus de dégâts à cette maison ». Le chat revient la nuit et traque les PC sans relâche. Leur aïeul commence à leur reprocher ce qui se passe, il semble perdre la tête et devenir dangereux. Lors d'une nuit d'orage, le chat rôde et le vieillard leur fait de violentes remontrances. Ils se réveillent enfermés dans le mausolée avec leur grand-tante. Quand ils en échappent, leur grand-père a peut-être laissé le chat le tuer pour mettre un terme à sa malédiction.

TERMES TÉNÉBREUX : silence absolu, manoir en ruine, grande fissure dans le mur, étang dans la brume, jardin recouvert de feuilles mortes, les Brumes les entourent à quelque distance, isolement, empreintes de pattes de chat, vent glacial dans le passage, lits à baldaquin.

UNE RÉVÉLATION : les chats ne ressentent aucune pitié pour les individus qui leur font du mal. Et ils ne meurent pas.

SONS : les miaulements plaintifs du chat. Feulement. Bruits de pattes du félin. Orage. Murs qui craquent.

DÉTAILS SUPPLÉMENTAIRES, QUELQUES SCÈNES : le chat poursuit inlassablement les PC ; ils se réveillent dans leur chambre avec lui, qui les observe dans l'obscurité... Ils se réveillent ensevelis avec le cadavre de leur grand-tante, qui semble cette fois-ci bien morte.

Menaces

PLUTON, LE VIEUX CHAT NOIR

NIVEAU DE MENACE : 3dB ; Brumes denses

DESCRIPTION : gros, noir, des cicatrices sous sa fourrure, des yeux pénétrants.

OBSESSION : détruire pièce par pièce tout ce que le grand-père aime.

COMPOTEMENT : indolent, curieux, se laisse cajoler, attaque à l'improviste.

PÉRIPÉTIES OPTIONNELLES

+ S'installe sur la poitrine d'un PC pour dormir.

++ Saute et griffe le visage de celui qui l'attaque.

+++ Dévore l'âme de celui qui tente de le tuer.

PÉRIPÉTIE INATTENDUE : le chat se frotte contre les individus dotés d'une âme bonne et leur pardonne.

RELATIONS AVEC LES PC

☉ Qui a fait du mal à un chat voilà longtemps ? Cela aurait-il pu être le même animal ?

☉ Avec qui un chat est-il venu dormir une nuit ? Cela aurait-il pu être le même animal ?

RELATIONS AVEC LES PNC

☉ Grand-tante : il l'étudie avec curiosité lorsqu'il la voit, mais il n'interagit pas avec elle.

☉ Grand-père : feule et siffle quand il l'aperçoit, s'approche furtivement de lui dans l'obscurité et l'attaque à l'improviste. Il ne reste jamais à sa portée.

CONFLIT PERSONNEL : l'un des PC a pu se montrer gentil avec le chat, qui peut regretter de les tuer, lui ou un autre PC. Il a besoin d'affection, mais au fond de lui, il crie vengeance.



EVRARD CORVUS, LE GRAND-PÈRE EN EXIL

NIVEAU DE MENACE : 3dB

DESCRIPTION : le grand-père paternel, éternel bon vivant mal élevé et irresponsable, ne s'entendait pas avec le père des PC. On n'a jamais reconnu son talent de peintre et il a toujours fait preuve d'avant-gardisme, ce que l'aristocratie n'apprécie guère. Les personnages ignorent pourquoi ce génie capricieux et frustré a quitté le manoir, ils savent seulement qu'il s'est disputé avec son fils. Ce dernier prétend qu'il l'a mis à la porte, mais cela ne correspond pas à l'arrogance que leur aïeul démontre. Peut-être a-t-il décidé de partir ? Il n'est pas un grand mage et les Brumes l'ont corrompu par pur hédonisme, simplement parce qu'il cherchait des moyens d'explorer son art et de nouveaux plaisirs.

OBSESSION : il veut à tout prix se libérer du chat dans son manoir et il utilisera volontiers ses petits-enfants pour calmer l'envie de chasser du félin.

COMPOTEMENT : élégant, amical, fragile, désespéré et dérangé, parfois amer et désagréable.

PÉRIPÉTIES OPTIONNELLES

+ Pleure discrètement quand il voit sa sœur.

++ Reproche aux PC que son chat l'ait attaqué.

+++ Scelle le manoir grâce à la magie pour empêcher les PC de s'éloigner du chat, ce qui calme ainsi la soif de vengeance de l'animal.

PÉRIPÉTIE INATTENDUE : regrette d'avoir fait du mal aux PC.

RELATIONS AVEC LES PC

☉ Qui a-t-il emmené, enfant, dans une taverne où l'on consommait de la liqueur de sang de corbeau et le stupéfiant qu'on appelle la brume ?

☉ Qui était son petit-enfant préféré et pourquoi ?

☉ Qui avait un lien avec son talent de peintre ? A-t-il enseigné à cet individu ?

☉ Qui s'oppose à sa vie de débauche ?

☉ Qui est amoureux de lui ou l'admire ?

RELATIONS AVEC LES PNC

☉ Sa sœur : il l'adore et souffre beaucoup de son sort. Elle est morte de la fièvre qu'elle a attrapée dans ce lieu insalubre, où ils se sont retrouvés par sa faute.

CONFLIT PERSONNEL : il aime ses petits-enfants et ne veut pas qu'ils souffrent, mais il ne supporte plus le harcèlement du chat.

PCNC



EVELYN CORVUS, LA GRAND-TANTE

DESCRIPTION : la sœur jumelle du grand-père possède un esprit fragile et déséquilibré, mais elle se montre pourtant amicale. Les PC ne la voyaient que de temps en temps, car elle vivait loin du manoir Corvus. Malade depuis sa naissance, elle a toujours eu une constitution délicate et ils ignorent pourquoi. En réalité, elle s'est impliquée dans des rituels qu'elle n'aurait pas dû mener dans son enfance et elle a perdu la raison. Les PC la rencontraient quand elle venait au manoir ou lorsqu'ils lui rendaient visite et, même si elle semblait déconnectée de la réalité, elle s'est toujours montrée très affectueuse envers eux. Ils ignorent que, malgré sa vie d'alcoolique, leur grand-père s'est occupé d'elle avec amour. Ils ne savent pas non plus qu'il l'a emmenée avec lui dans la forêt des Vestiges, et encore moins qu'elle est morte.

NIVEAU DE MENACE : 1dB

OBSESSION : mourir avec son frère à ses côtés.

COMPORTEMENT : elle boit du thé avec eux et discute. Faible et souffrante. Amicale et triste. Donne sa main au grand-père qui la caresse distraitemment, sans la regarder.

PÉRIPÉTIES OPTIONNELLES

+ Parle aux PC de son enfance et de la valeur de la vie.

++ Se souvient de l'époque où son frère était quelqu'un de bien.

+++ Se souvient des moments où son frère s'est montré horrible.

RELATIONS AVEC LES PC

(Définissez ces relations lorsqu'ils la rencontrent dans le manoir du grand-père au début du récit).

- ☉ Qui s'est occupé d'elle lorsqu'elle a séjourné au manoir et qu'elle est tombée particulièrement malade ?
- ☉ A qui a-t-elle offert un vieux objet de famille que cette personne emporte toujours avec elle ?

Lieux

LA FORÊT DES VESTIGES

Cette vieille forêt perpétuellement dépourvue de vie et seulement habitée par les fantômes et les Brumes se situe à l'extérieur de la ville et s'étend sur plusieurs kilomètres vers le nord. Dans le passé, elle accueillait les résidences d'été qui appartenaient aux grandes familles aristocratiques de la Loge. On y trouve de vastes manoirs abandonnés et délabrés, bien indépendants les uns des autres. Les immenses terrains qui les entourent étaient jadis de magnifiques jardins. Aujourd'hui, les mauvaises herbes et les broussailles les ont envahis, et on n'y contemple que des bassins d'eau verdâtre, des vestiges de statues ou de fontaines et des volutes de brouillard un peu partout. Les demeures sont maudites, comme la forêt, et voilà pourquoi personne n'a essayé de les occuper à nouveau. Relation avec les PC : l'un d'entre eux s'y est perdu une fois et il a failli mourir.

L'ATELIER DU GRAND-PÈRE

- ☉ Ce qu'il apporte au récit : les tableaux obsessionnels du chat.
- ☉ Relation avec les PC : l'un d'entre eux s'est rendu dans son ancien atelier pour apprendre à peindre avec lui. Toiles joyeuses.

LE MAUSOLÉE

- ☉ Ce qu'il offre au récit : il constitue le lieu où ils se retrouveront enfermés. Ils découvriront qu'Evelyn est morte à plusieurs reprises.
- ☉ Relation avec les PC : l'un d'entre eux a été enterré dans une crypte identique.

Indices

LE PORTRAIT DU GRAND-PÈRE ET DU CHAT

- ☉ Où : dans le salon.
- ☉ Ce qu'il apporte au récit : le grand-père semble tendu. Il cache quelque chose.

LES CICATRICES DU CHAT

- ☉ Il porte d'anciennes marques que l'on peut sentir si on le caresse ou si on l'examine de près. Elles sont profondes et datent de plusieurs années.

LE DANGER DES CHATS

- ☉ Si vous dérangez un chat, il vous suivra par-delà la tombe et il peut faire du mal à la personne que vous aimez le plus pour se venger...
- ☉ Rien ne peut tuer définitivement un chat.
- ☉ Traitez-le bien et il se pourrait qu'il vous ignore.
- ☉ Les toiles du grand-père montrant sa cruauté envers le chat
- ☉ Où : l'atelier du vieux homme, fermé à clé. Les PC connaissent les lieux depuis leur enfance.
- ☉ Ce qu'on y trouve : des tableaux obsessionnels où il se représente en train de tuer l'animal de différentes manières. Les blessures de celui-ci correspondent à ses cicatrices.
- ☉ ESQUISSE d'une peinture posée sur la cheminée, plus ancienne et réalisée d'une main sûre. On peut y lire « Mon tourment ».

Le grand-père révèle qu'il a tué le chat dans le manoir.

NOTES POUR LA NARRATION DE “UN VIEIL AMOUR DE VIEUX CHAT”

Ce récit s'inspire de deux histoires d'Edgar Allan Poe, *La Chute de la maison Usher* et *Le Chat noir*, et les mêle au thème des mystérieux chats de *Raven*. Il emprunte à *La Chute de la maison Usher* les concepts de la sœur et du frère, de l'enterrement de l'une par l'autre, et de la culpabilité et de la folie qui petit à petit s'ensuivent. De plus, on y retrouve le délabrement de la maison aux murs lézardés qui disparaît dans une mare à la fin de l'histoire. Du récit *Le Chat noir*, il reprend le protagoniste alcoolique et violent et les mauvais traitements qu'il inflige au chat, ainsi que le retour répété de ce dernier d'entre les morts. Ces éléments s'associent à l'essence dangereuse des chats de *Raven*, ce qui en fait la principale menace du récit. Si elle n'est pas absolument nécessaire, la lecture de ces histoires vous aidera à trouver le bon ton et elle vous inspirera peut-être afin d'ajouter des éléments, si vous pensez que leur présence se révèle appropriée.

Le récit s'adapte mieux à une séance unique où tout se déroule la même nuit, avec la montée en puissance d'une tempête qui ébranlera les fondations de la maison. Tout d'abord, les joueurs découvrent le mystère du chat, puis la raison pour laquelle leur aïeul le tue et, enfin, celle qui explique pourquoi le félin le poursuit. L'énigme reste simple et facile à percer. En effet, il s'agit de ressentir la tension provoquée par la persécution du vieil homme par l'animal et, en même temps, de réaliser que ce dernier est en fait une victime et non un monstre. Le grand-père doit se montrer amical et fragile, mais au fur et à mesure que le récit progresse, il commence à perdre la tête et peut devenir cruel envers les PC, bien qu'il finisse par le regretter. La fin entre lui et le chat ne devrait pas être facile. Inévitablement, quelqu'un mourra ou sacrifiera son âme, ou bien continuera pour toujours à subir la persécution du félin.

La grand-tante constitue une intrigue secondaire, créée pour ajouter un mystère supplémentaire. De quoi souffre-t-elle, pourquoi le grand-père l'ignore-t-il et pour quelle raison l'enterre-t-il pour ensuite l'oublier ? Conçue pour que les joueurs ne résolvent pas trop rapidement l'intrigue du chat et son secret, elle permet d'enrichir l'action. Elle représente aussi l'occasion de proposer un angle émotionnel qui rend le vieillard plus humain, puisque, malgré son attitude peu sociable, il a passé des années à s'occuper de sa sœur.

Enfin, profitez de ce récit pour approfondir le mystère des chats de *Raven* et comprendre pourquoi il ne faut jamais les déranger.

LE MAELSTRÖM DU RÉCIT

I. EXPOSITION

(+0dB. Péripéties de la menace : inquiétantes +)

Atmosphère : silence, poussière, humidité.

Ton : émerveillement, décadence, étrangeté.

~~~~~

**DÉBUT** : les PC arrivent à la maison à la tombée de la nuit.

**PÉRIPÉTIES POSSIBLES**

+ (**Conflit**) : le chat apparaît et persuade un PC de le caresser.

++ La grand-tante Evelyn apparaît.

+++ (**Fin**) : le chat est tué et tout le monde va dîner.

~~~~~

PNC: Evelyn, le grand-père, le chat.

LIEUX : le jardin, l'étang couvert de brume, le salon, le rez-de-chaussée désolé.

INDICE : le tableau du chat.

II. DÉVELOPPEMENT

(+1dB. Péripéties de la menace : effrayantes ++)

Atmosphère : parquet fendu, chutes de pierres, nuageux, vent.

Ton : malaise, enquêter sur le chat.

~~~~~

**DÉBUT** : la nuit, en train de dîner.

**PÉRIPÉTIES POSSIBLES**

+ Evelyn parle, se montre joyeuse, mais devient de plus en plus malade.

++ Evelyn : « Je meurs, mon frère. Me permettras-tu de reposer à tes côtés dans le mausolée ? ».

+++ (**Fin**) : des miaulements pitoyables dans un passage lointain. Le chat est revenu.

~~~~~

PNC: Evelyn, le grand-père, le chat.

LIEU : la salle à manger.

INDICE : Evelyn parle de peinture et du passé de son frère.

SUGGESTIONS : mettez l'accent sur le malaise provoqué par le changement d'attitude chez le grand-père et sa méfiance. Faites en sorte que le dîner soit bref. L'homme quittera la table plus tôt si on le pousse à parler. Utilisez la tante pour accélérer le rythme si les PC se retrouvent bloqués et ne savent pas quoi faire. Permettez-leur de se déplacer librement dans le manoir.

III. TENSION

(+2dB. Péripéties de l'intrigue : dangereuses +++)

Atmosphère : léger orage, volets qui claquent, plafonds qui gémissent.

Manoir en décrépitude.

Ton : peur, attaques incessantes dans l'obscurité.

~~~~~

**DÉBUT** : enquête dans le manoir/dormir.

**PÉRIPÉTIES POSSIBLES**

+ Le chat réveille un PC et le blesse.

+ Le félin rôde un peu partout.

+ Evelyn, malade, se promène dans les couloirs ou avec un PC.

++ Le chat les coince dans l'atelier, afin qu'ils découvrent la méchanceté du vieil homme.

++ Il les attaque à plusieurs reprises pour faire sortir le grand-père de sa cachette.

++ Le grand-père est trop effrayé pour se montrer et sacrifie ses petits-enfants.

+++ (**Fin**) : Evelyn meurt et son frère apparaît.

~~~~~

PNC: Evelyn, le grand-père, le chat.

LIEU : l'atelier rempli des tableaux du grand-père.

INDICES : les toiles du chat avec des blessures visibles, et non des cicatrices.

SUGGESTIONS : concentrez-vous sur les attaques incessantes de l'animal. En même temps, il les conduit jusqu'à l'atelier du grand-père pour qu'ils voient ce qu'il a fait. Enrichissez l'intrigue avec la mort de la grand-tante.

IV. RÉSOLUTION

(+2dB et Brumes denses. Péripéties de la menace : dangereuses +++)

Atmosphère : la tempête se déchaîne, le manoir s'enfonce, les cris du grand-père.

Ton : tempête, désespoir, drame.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

DÉBUT : le corps d'Evelyn est transporté dans la crypte.

PÉRIPÉTIES POSSIBLES

+ (Initiale) Le grand-père les enferme dans la crypte.

+ Les cris d'agonie du grand-père.

++ Evelyn se réveille et tente d'absorber des vies.

++ Evelyn, sur un ton affectueux : « Resteras-tu avec moi ? Je ne supporte pas la solitude ».

+++ La tempête brise les fenêtres et les murs commencent à se fissurer.

+++ (Fin) : l'affrontement à mort entre le chat et le vieillard.

RÉVÉLATION : Evelyn a été condamnée à revivre son trépas jusqu'à ce que son frère décède à son tour.

PÉRIPÉTIE : elle pourrait vouloir qu'un PC l'accompagne.

PNC : Evelyn, le grand-père, le chat.

LIEU : la crypte.

INDICES : plusieurs cadenas ferment le tombeau. Linceuls d'époques antérieures.

SUGGESTIONS : frénésie. Les cris d'agonie du grand-père qui appelle à l'aide intensifieront le drame. Servez-vous de la tempête. Utilisez Evelyn qui se relève en fantôme corrompu pour les menacer s'ils l'arrêtent. Le chat se concentre sur le grand-père.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

RÉSOLUTIONS POSSIBLES :

- ⊗ le vieil homme meurt. Le manoir est plongé dans un silence total. Le félin est assis, lèche ses pattes ensanglantées et se laisse caresser ;
- ⊗ les PC arrivent alors que le grand-père est encore en vie. Il leur demande de laisser le chat le tuer une fois pour toutes afin de les sauver ;
- ⊗ ils montrent de l'affection au chat qui renonce à sa mission de vengeance ;
- ⊗ le grand-père se laisse tuer pour sauver ses petits-enfants et mettre fin à sa souffrance.





NÉCROMANCIEN TOURMENTÉ



VOTRE NOM :

VOTRE NATUREL TÉNÉBREUX :

VOTRE NATUREL NOBLE :

VOTRE NATUREL ÉLÉGANT :

PERSONNALITÉ

LE TRAIT QUE VOUS SOLICITEZ SOUVENT.



INVENTIVITÉ

Actions créatives et spontanées



ÉRUDITION

Actions relatives aux connaissances et à l'investigation



ORGUEIL

Actions relatives à la détermination et au conflit



ARDEUR

Actions irrationnelles et irréfléchies



RÉFLEXION

Actions prudentes, liées à l'observation



VAILLANCE

Actions physiques et pragmatiques

POUR DÉTERMINER QUEL
TRAIT DE CARACTÈRE UTILISER :

de quelle manière suis-je en train de me comporter ou d'agir ? En cas de doute, choisissez le second trait de personnalité le plus élevé.

RÉPARTITION

3dC (fort), 2dC (moyen), 2dC (moyen), 1dC (mauvais), 1dC (mauvais), 0dC (insignifiant).

Votre cercle social ne compte que des tombes. Vous passez votre vie à penser à la mort, à ses causes, à ses formes, à ses victimes... Cependant, vous ne vous demandez pas si vous pourrez un jour l'éviter, mais plutôt si vous y êtes préparé.



VOTRE FÂCHEUSE TENDANCE.

+1DC SI VOUS DÉCRIVEZ L'ACTION
AFIN QU'ELLE CORRESPONDE À UNE TENDANCE.

VOTRE MALÉDICTION

LE CHAT NOIR

THÈME : LE SENTIER DE LA PERDITION.

DÉCHAÎNEZ VOTRE MALÉDICTION pour réussir une Péripétie avec complication (votre Malédiction provoquera la complication). Avancez d'une étape sur Votre Voie à travers les Brumes. Une fois par récit.

VOS FRÈRES ET SŒURS

- Vous avez aidé _____ à _____
- Vous avez failli tuer _____ pour _____
- _____ vous aide toujours pour _____

VOTRE ÉNIGME PERSONNELLE

OBTENEZ UN INDICE à propos de votre énigme en demandant à la Voix d'outre-tombe de relier la situation présente à celle-ci. La Voix vous donnera un indice en rapport avec : une énigme de Raven, le récit actuel, un membre de la famille Corvus, une faction ou une menace en provenance de Raven.

Une fois par récit.

VOTRE AMOUR MAUDIT

Son nom _____

Son conflit _____

VOS ACTIONS DE CORVUS

S'abandonner de façon obsessionnelle à votre addiction ou à votre amour, de manière à récupérer d'un Effet secondaire mental ou physique, ou l'apaiser. Ce choix peut engendrer une Péripétie avec complication qui implique votre addiction ou votre amour.

Explorer votre énigme. Une fois par récit, vous pouvez demander qu'une scène s'intéresse plus particulièrement à un indice en relation avec votre énigme. Vous pouvez aussi demander à jouer un récit dans lequel celle-ci sera résolue. Vous devrez utiliser vos indices et impliquer votre famille.

VOS ACTIONS NÉCROMANTIQUES (CHOISISSEZ-EN 1)

- ❑ Vous connaissez les cimetières de la ville, qui les fréquente et certains secrets. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui entraîne une dette.
- ❑ Si vous ne possédez rien d'interdit, vous connaissez quelqu'un qui détient ce genre d'objet. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui implique de futurs problèmes.
- ❑ Vous pouvez voir dans les pupilles d'un mort la dernière chose qu'il a aperçue. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui implique un danger.

VOS ACTIONS MAUDITES (CHOISISSEZ-EN 1)

- ❑ Vous pouvez ressusciter quelqu'un. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui provoque un terrible sacrifice.
- ❑ Vous pouvez provoquer la mort lente d'un individu. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui déclenche la perte d'un de vos proches.

VOTRE ART MAGIQUE MAUDIT

NÉCROMANCIE

Magie des *daemoni*, nécromancie avec des cadavres.
RISQUE : l'âme de celui qui a invoqué cette magie risque d'être soumise à une tentation ou une corruption qui ne le quittera jamais.
INITIATION : invoquer un daemon et recevoir sa marque de la haine.

Trait de car. avec lequel vous pratiquez la magie :

Votre traumatisme d'initiation :

Comment vous pratiquez la magie :

Quand votre magie échoue :



VOTRE CERCLE SOCIAL

(il relie chaque nouveau PNC à l'un de vos PC)

- _____ : vous a donné vos premiers cadavres et est peut-être responsable de votre obsession pour la nécromancie.
- _____ : a proposé d'être votre professeur.
- _____ : veut connaître vos secrets sur la mort.
- _____ : débiteur. Vous avez tenté sans succès de réanimer son amour.
- _____ : votre confident ou meilleur ami, avec qui vous passez des journées interminables dans les cimetières, à déterrer les cadavres.
- _____ : votre rival, qui utilise coups bas et tactiques dangereuses contre vous.
- _____ : votre mentor, qui vous a enseigné l'amour de la nécromancie.
- _____ : vous protège.
- _____ : vous a sauvé.
- _____ : veut vous tuer.
- _____ : vous cache quelque chose.
- _____ : veut vous manipuler.
- _____ : _____
- _____ : _____
- _____ : _____

VOS ACTIONS MAGIQUES MAUDITES

Déchaîner votre magie maudite pour lancer un sort immédiat. Toujours au prix d'un sacrifice relatif à l'art dont vous allez vous servir.

Entreprendre un rituel pour un effet complexe ou permanent. En plus d'un sacrifice, il engendre toujours un coût (vous et la Voix d'outre-tombe en choisissez un chacun) : composants étranges ou particuliers, résultat peu fiable, trop long, trop d'efforts, magie inconnue, interdite ou dangereuse, effet légèrement différent de vos attentes, endette la famille envers un tiers, vous aurez besoin de l'aide d'une personne précise.

VOS SACRIFICES MAGIQUES

La magie qui apporte une péripétie pertinente au récit nécessitera un sacrifice. Ce sacrifice se révélera d'autant plus grand que la magie sera puissante. Vous ne pouvez pas le réitérer au cours du même récit.

Suggestions : un jour ou une nuit importante, sacrifier quelque chose qui vous tient particulièrement à cœur, utiliser le corps d'un de vos proches, vous servir d'un matériau unique que vous gardiez en réserve, du sang humain qui vous apportera des problèmes, commettre un acte cruel contre un amour, un pacte, le sacrifice d'un amour, l'âme d'un amour, votre âme après votre mort.

EFFETS SECONDAIRES MENTAUX

Cauchemars, obsession, paranoïa, terreur, méfiance, ambition, somnambulisme...

Traumatisme : _____

EFFETS SECONDAIRES PHYSIQUES

Fatigue, épuisement, vertiges, blessure, elongation musculaire, entorse, maladie, fracture...

Handicap : _____

PROBLÈMES QUI VOUS MENACENT

ASSISTANCE QUE L'ON VOUS DOIT

AUTRES PÉRIPÉTIES EN COURS

VOTRE CERCLE DE POUVOIR MAGIQUE

- ☐ NOVICE. Sorts : simples, courants. (Initiation : offrir une fiole de votre sang à l'Ordre.)
- ☐ ADEPTE. Sorts : détaillés, ceux des autres. (Initiation : détruire quelque chose qui vous est cher.)
- ☐ MAGE. Sorts : complexes, antiques. (Initiation : détruire sans vous faire aider une chose périlleuse et d'une puissance supérieure à vos capacités.)
- ☐ MAÎTRE. Sorts : puissants, maudits. (Initiation : conclure un pacte avec un être puissant en échange d'une chose essentielle.)
- ☐ ARCHIMAGE. Sorts : dangereux, inconnus, légendaires. (Initiation : sacrifier un amour qui a commis un acte terrible.)



VOTRE DOMESTIQUE

Son nom : _____

Il/elle est (énumérez-en deux) : _____

VOTRE LABORATOIRE

Apparence : _____

Problème : _____

VOTRE BIBLIOTHÈQUE ET VOS OBJETS TÉNÉBREUX

Anneau de nécromancien qui appartenait à votre grand-père ou à votre grand-mère. _____

INDICES SUR VOTRE ÉNIGME

Une fois votre énigme résolue, effacez ces informations et créez-en une nouvelle avec la Voix d'outre-tombe. Pour ce faire, vous vous servirez des péripéties en cours.





INVOCATEUR OBSESSIONNEL

VOTRE NOM :

VOTRE NATUREL TÉNÉBREUX :

VOTRE NATUREL NOBLE :

VOTRE NATUREL ÉLÉGANT :

PERSONNALITÉ

LE TRAIT QUE VOUS SOLICITEZ SOUVENT.



INVENTIVITÉ

Actions créatives et spontanées



ÉRUDITION

Actions relatives aux connaissances et à l'investigation



ORGUEIL

Actions relatives à la détermination et au conflit



ARDEUR

Actions irrationnelles et irréfléchies



RÉFLEXION

Actions prudentes, liées à l'observation



VAILLANCE

Actions physiques et pragmatiques

POUR DÉTERMINER QUEL
TRAIT DE CARACTÈRE UTILISER :

de quelle manière suis-je en train de me comporter ou d'agir ? En cas de doute, choisissez le second trait de personnalité le plus élevé.

RÉPARTITION

3dC (fort), 2dC (moyen), 2dC (moyen), 1dC (mauvais), 1dC (mauvais), 0dC (insignifiant).

Vous vivez au milieu des fantômes. Vous les attirez, ils viennent à vous et ce qu'ils veulent ne se révèle pas toujours bon pour vous ou les autres. Cependant, en leur compagnie, vous vous sentez comme chez vous.



VOTRE FÂCHEUSE TENDANCE.

+1DC SI VOUS DÉCRIVEZ L'ACTION
AFIN QU'ELLE CORRESPONDE À UNE TENDANCE.

VOTRE MALÉDICTION

LE PORTRAIT OVALE

THÈME : LA CHUTE DANS LE MONDE DES SPECTRES.

DÉCHAÎNEZ VOTRE MALÉDICTION pour réussir une Péripétie avec complication (votre Malédiction provoquera la complication). Avancez d'une étape sur Votre Voie à travers les Brumes. Une fois par récit.

VOS FRÈRES ET SŒURS

- Vous avez aidé _____ à _____
- Vous avez failli tuer _____ pour _____
- _____ vous aide toujours pour _____

VOTRE ÉNIGME PERSONNELLE

OBTENEZ UN INDICE à propos de votre énigme en demandant à la Voix d'outre-tombe de relier la situation présente à celle-ci. La Voix vous donnera un indice en rapport avec : une énigme de Raven, le récit actuel, un membre de la famille Corvus, une faction ou une menace en provenance de Raven.

Une fois par récit.

VOTRE AMOUR MAUDIT

Son nom _____

Son conflit _____

VOS ACTIONS DE CORVUS

S'abandonner de façon obsessionnelle à votre addiction ou à votre amour, de manière à récupérer d'un Effet secondaire mental ou physique, ou l'apaiser. Ce choix peut engendrer une Péripétie avec complication qui implique votre addiction ou votre amour.

Explorer votre énigme. Une fois par récit, vous pouvez demander qu'une scène s'intéresse plus particulièrement à un indice en relation avec votre énigme. Vous pouvez aussi demander à jouer un récit dans lequel celle-ci sera résolue. Vous devrez utiliser vos indices et impliquer votre famille.

VOS ACTIONS D'INVOCATION (CHOISISSEZ-EN 1)

- ☐ Vous connaissez quelques spectres qui peuvent vous aider. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui entraîne une dette.
- ☐ Vous avez accès à n'importe quel membre de la haute société grâce à vos séances de spiritisme. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui provoque de futurs problèmes.
- ☐ Vous avez entendu une histoire utile impliquant des spectres. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui implique un danger.

VOS ACTIONS MAUDITES (CHOISISSEZ-EN 1)

- ☐ Vous pouvez invoquer un spectre humain, quel qu'il soit, par l'intermédiaire de votre planche ouija. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui induit un coût.
- ☐ Vous pouvez ressusciter en vous la vie d'un spectre humain. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui se rapporte à leur mort.
- ☐ Vous pouvez voir les spectres invisibles. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui implique un danger.

VOTRE ART MAGIQUE MAUDIT

SPECTRES

Invocation, soumission, destruction et protection des fantômes.

RISQUE : l'obsession d'un fantôme pour l'invocateur.

INITIATION : invoquer le fantôme d'un être cher et le lier.

Trait de car. avec lequel vous pratiquez la magie :

Votre traumatisme d'initiation :

Comment vous pratiquez la magie :

Quand votre magie échoue :



VOTRE CERCLE SOCIAL

(il relie chaque nouveau PNC à l'un de vos PC)

- _____ : quand vous étiez petit, on vous enfermait toujours plusieurs nuits d'affilée dans une cave avec des esprits, sans jamais vous en donner la raison.
- _____ : sait qui a peint le portrait ovale qui vous ressemble, mais qui a disparu.
- _____ : veut que vous ameniez, avec votre planche ouïja, quelque chose pour...
- _____ : veut détruire votre planche ouïja.
- _____ : votre confident ou meilleur ami, avec qui vous partagez votre monde des esprits.
- _____ : votre rival, qui mène à un affrontement chaque fois que vous tentez de contrôler un esprit.
- _____ : votre mentor, qui vous apprend comment vous servir de votre planche ouïja.
- _____ : vous protège des esprits.
- _____ : vous a sauvé.
- _____ : veut vous tuer.
- _____ : vous cache quelque chose.
- _____ : veut vous manipuler.
- _____ : _____
- _____ : _____
- _____ : _____

VOTRE CERCLE DE POUVOIR MAGIQUE

- ☐ NOVICE. Sorts : simples, courants. (Initiation : offrir une fiole de votre sang à l'Ordre.)
- ☐ ADEPTE. Sorts : détaillés, ceux des autres. (Initiation : détruire quelque chose qui vous est cher.)
- ☐ MAGE. Sorts : complexes, antiques. (Initiation : détruire sans vous faire aider une chose périlleuse et d'une puissance supérieure à vos capacités.)
- ☐ MAÎTRE. Sorts : puissants, maudits. (Initiation : conclure un pacte avec un être puissant en échange d'une chose essentielle.)
- ☐ ARCHIMAGE. Sorts : dangereux, inconnus, légendaires. (Initiation : sacrifier un amour qui a commis un acte terrible.)



VOS ACTIONS MAGIQUES MAUDITES

Déchaîner votre magie maudite pour lancer un sort immédiat. Toujours au prix d'un sacrifice relatif à l'art dont vous allez vous servir.

Entreprendre un rituel pour un effet complexe ou permanent. En plus d'un sacrifice, il engendre toujours un coût (vous et la Voix d'outre-tombe en choisissez un chacun) : composants étranges ou particuliers, résultat peu fiable, trop long, trop d'efforts, magie inconnue, interdite ou dangereuse, effet légèrement différent de vos attentes, endette la famille envers un tiers, vous aurez besoin de l'aide d'une personne précise.

VOS SACRIFICES MAGIQUES

La magie qui apporte une péripétie pertinente à l'histoire nécessitera un sacrifice. Ce sacrifice se révélera d'autant plus grand que la magie sera puissante. Vous ne pouvez pas le réitérer au cours du même récit.

Suggestions : un jour ou une nuit importante, sacrifier quelque chose qui vous tient particulièrement à cœur, offrir un objet donné par un spectre dont vous êtes proche, faire quelque chose qui rend un spectre mal à l'aise, venger un spectre malgré vous, vous laisser posséder, offrir un souvenir, offrir le corps d'un amour qui vient de mourir.

EFFETS SECONDAIRES MENTAUX

Cauchemars, obsession, paranoïa, terreur, méfiance, ambition, somnambulisme...

Traumatisme : _____

EFFETS SECONDAIRES PHYSIQUES

Fatigue, épuisement, vertiges, blessure, elongation musculaire, entorse, maladie, fracture...

Handicap : _____

PROBLÈMES QUI VOUS MENACENT

ASSISTANCE QUE L'ON VOUS DOIT

AUTRES PÉRIPÉTIES EN COURS

VOTRE DOMESTIQUE

Son nom : _____
Il/elle est (énumérez-en deux) : _____

VOTRE LABORATOIRE

Apparence : _____
Problème : _____

VOTRE BIBLIOTHÈQUE ET VOS OBJETS TÉNÉBREUX

Une vieille planche ouïja que vous êtes le seul à comprendre. _____

INDICES SUR VOTRE ÉNIGME

Une fois votre énigme résolue, effacez ces informations et créez-en une nouvelle avec la Voix d'outre-tombe. Pour ce faire, vous vous servirez des péripéties en cours.



VOTRE VOIE À TRAVERS LES BRUMES

I. À LA LISIÈRE DES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

II. EFFLEURER LES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

III. TRAVERSER LES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

IV. AU CŒUR DES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

V. SANS ESPOIR DE RETOUR ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

LORSQUE VOUS ACHÉVEZ UNE SECTION

(vous avez coché les cinq cases)

- **Choisissez une magie** : Malédiction, l'Autre côté profond, Corbeaux.
- **Ajoutez un effet à votre malédiction** : nuit à l'un de vos proches ; dure trop longtemps ; attire quelque chose de dangereux ; vulnérable aux Brumes, aux corbeaux, à l'Autre côté ou aux entités spectrales ; peau froide ; visage pâle ; corps inerte ; apparence de la mort...

VOTRE VOIE D'APPRENTISSAGE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

À la fin de la session, cochez une case chaque fois que vous avez :

- Agi en Corvus typique
- Déclenché une malédiction au moins une fois
- Découvert un indice sur votre énigme
- Découvert quelque chose sur la vie secrète de votre amour
- Rendu les choses difficiles pour votre famille ou l'Ordre grâce à vos invocations
- Fait quelque chose de dérangeant avec une entité spectrale

Une fois qu'elles sont toutes cochées, effacez-les et choisissez une Avancée.

AVANCÉES

- ☐ Nouvelle action de vocation ou nouvelle action maudite
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve
- ☐ Nouvelle fâcheuse Tendance
- ☐ Nouvel art si vous réussissez votre initiation
- ☐ Nouvelle action de vocation ou nouvelle action maudite
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve
- ☐ Nouvelle fâcheuse Tendance
- ☐ Nouvel art si vous réussissez votre initiation
- ☐ Nouvelle action de vocation ou nouvelle action maudite
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve
- ☐ Nouvelle fâcheuse Tendance
- ☐ Nouvel art si vous réussissez votre initiation
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve

COMMENT CRÉER VOTRE INVOCATEUR OBSESSIONNEL

Les corbeaux vous souhaitent la bienvenue pour l'étape la plus importante dans Raven : définir votre personnage.

Consacrez un peu de temps ou une Session zéro à définir vos PC (personnages Corvus), ce qui vous permettra d'imaginer des histoires personnelles fouillées et de sombres relations familiales. Servez-vous de ces suggestions pour construire ce que vous voulez. Cependant, assurez-vous de garder le ton et les bases de Raven et le type de PC.

CRÉER VOTRE ESSENCE TÉNÉBREUSE (pour les récits indépendants)

- **Votre nom** : Annabelle, Pluton, Hécate, Egæus...
- **Votre naturel Noble** : érudit, spirite, scientifique...
- **Votre naturel Ténébreux** : dépendance aux invocations, manque de confiance, trop sûr de soi, paranoïaque, trop intrépide...
- **Votre naturel Élégant** : économe dans ses mouvements, pâle, ne cille pas, regard perdu dans le vague, tenue rouge...
- **Personnalité** : répartissez 3dC (fort), 2dC (moyen), 2dC (moyen), 1dC (mauvais), 1dC (mauvais), 0dC (insignifiant) sur les traits Inventivité, Érudition, Orgueil, Ardeur, Réflexion et Vaillance.
- **Fâcheuse Tendance** : choisissez-en une. Exemple : découvrir les secrets des autres par des moyens ténébreux...
- **Votre malédiction** : imaginez une phrase inspirée par ce qui suit. CE QUI VOUS ARRIVE : vous êtes dépendant des invocations que vous effectuez avec votre planche ouïja, mais les esprits ne vous obéissent pas toujours ; les esprits vous suivent partout et vous disent que vous faites partie de leur monde ; vous soupçonnez que tout un chacun pourrait être un esprit ; vous ne semblez pas appartenir à votre époque, à votre lieu ou à votre corps...

ET QUI SE TROUVE EN LIEN AVEC : un amour, un ennemi, un proche, un inconnu, un membre de la famille, quelque chose qui vous appartient, ou appartient à une autre personne ou à une entité différente, et qui apparaît dans des lieux maudits.

- **Votre Amour maudit** : imaginez une phrase inspirée par ce qui suit.

IL EST : éthéré, alangui, endolori au moindre contact, un spectre. MAIS : vous l'avez invoqué et vous n'en avez pas encore payé le prix ; il veut qu'on le ressuscite ; on l'a assassiné ; il perturbe les gens. ET QUI SE TROUVE EN LIEN AVEC : l'Ordre, la Loge, la Guilde, la famille Corvus.

- **Vos frères et sœurs** : accordez-vous sur une relation par PC, inspirée par :

VOUS AVEZ/UN AUTRE PC A : aidé à... ; failli le tuer pour... ; reçu son aide pour...

VOUS AVEZ/IL A : invoqué avec votre planche ouïja, ce qui a mis en péril votre âme ou la sienne ; détruit le spectre d'un amour ou d'un ennemi honni ; été possédé pour un problème personnel/égoïste ; perdu votre adelphe ou vous-même parmi les spectres (à dessein ou pas), en quête de secrets interdits.

ET IMPLIQUÉ : un amour, un ennemi, un proche ou un membre de la famille.

- Choisissez **1 action de vocation** et **1 action maudite** parmi celles proposées dans votre livret. Choisissez le **Trait de caractère avec lequel vous manipulez la magie**. Dans votre **Cercle de puissance magique**, choisissez « Novice ».
- **Cercle social** : uniquement si la Voix d'outre-tombe a besoin d'une relation initiale.

APPROFONDIR VOTRE HISTOIRE

(Pour les longs récits ou pour détailler votre PC en cours de jeu)

- **Votre énigme personnelle**. Imaginez une phrase inspirée par ce qui suit.

CE QUIL... : vous enfermaient avec les spectres à la cave quand vous étiez enfant et pour quelle raison ; certains spectres que vous invoquez restent ; a fabriqué cette planche ouïja qui vous obsède ; envoie des spectres que vous n'avez pas appelés.

ET EST EN LIEN AVEC : la Loge, l'Ordre, la Guilde, les origines de Raven, la guerre et la malédiction de la ville, les Brumes, l'Autre côté, la famille Corvus, le manoir Corvus.

- **Votre cercle social**

LORSQUE VOUS CRÉEZ VOTRE PERSONNAGE, décidez d'une relation avec les personnes suivantes : votre mère, votre père, le chef de l'Ordre, le Gardien.

Vous pouvez également en assigner une au chef de la Guilde, à un membre problématique de la famille, ou encore le majordome ou la gouvernante du manoir. EN COURS DE JEU, vous pouvez ajouter une relation déjà existante ou en créer une si un nouveau personnage ou un PNC adéquat apparaît dans le récit.

- Définissez **le traumatisme que vous avez subi pendant votre initiation**.
- **Comment vous pratiquez la magie** : vous murmurez dans la langue des corbeaux, votre regard devient hypnotique, vous effectuez une gestuelle complexe...
- **Quand votre magie échoue** : vous vous évanouissez, vous blessez quelqu'un, le contraire se produit...
- **Votre domestique** : (reportez deux traits) vous a sauvé de votre mère ou de votre père ; n'aime pas vos fantômes ; est évité par vos fantômes ; attire les fantômes ; s'occupait d'un membre de la famille décédé ; demande des conseils aux autres serveurs à votre sujet ; ne dort jamais et veille sur vous pendant votre sommeil ; voit des choses que vous ne voyez pas.
- **Votre laboratoire**

APPARENCE : une pièce équipée d'une table d'invocation ; une pièce vide aux murs noirs ; une chambre remplie d'objets exotiques ; un vieux grenier...

PROBLÈME : un lieu bien caché impossible à trouver quand cela s'avère nécessaire ; addictif...

- **Votre objet de départ** dans Votre bibliothèque et vos objets ténébreux. Imaginez-lui une histoire courte et sinistre.



POÈTE MAUDIT



VOTRE NOM :

VOTRE NATUREL TÉNÉBREUX :

VOTRE NATUREL NOBLE :

VOTRE NATUREL ÉLÉGANT :

PERSONNALITÉ

LE TRAIT QUE VOUS SOLICITEZ SOUVENT.



INVENTIVITÉ

Actions créatives et spontanées



ÉRUDITION

Actions relatives aux connaissances et à l'investigation



ORGUEIL

Actions relatives à la détermination et au conflit



ARDEUR

Actions irrationnelles et irréflechies



RÉFLEXION

Actions prudentes, liées à l'observation



VAILLANCE

Actions physiques et pragmatiques

POUR DÉTERMINER QUEL
TRAIT DE CARACTÈRE UTILISER :

de quelle manière suis-je en train de me comporter ou d'agir ? En cas de doute, choisissez le second trait de personnalité le plus élevé.

RÉPARTITION

3dC (fort), 2dC (moyen), 2dC (moyen), 1dC (mauvais), 1dC (mauvais), 0dC (insignifiant).

Vous êtes né avec un esprit dérangé, car vous voyez dans votre art des choses que personne d'autre ne voit. Votre vie est liée à votre poésie, votre passion, votre addiction, ce qui coule de votre plume... et aux drogues qui étouffent vos visions.



VOTRE FÂCHEUSE TENDANCE.

+1DC SI VOUS DÉCRIVEZ L'ACTION
AFIN QU'ELLE CORRESPONDE À UNE TENDANCE.

VOTRE MALÉDICTION

LE MASQUE DE LA MORT ROUGE
THÈME : L'OBSESSION DE LA CRÉATION.

DÉCHAÎNEZ VOTRE MALÉDICTION pour réussir une Péripétie avec complication (votre Malédiction provoquera la complication). Avancez d'une étape sur Votre Voie à travers les Brumes. Une fois par récit.

VOS FRÈRES ET SŒURS

- Vous avez aidé _____ à _____
- Vous avez failli tuer _____ pour _____
- _____ vous aide toujours pour _____

VOTRE ÉNIGME PERSONNELLE

OBTENEZ UN INDICE à propos de votre énigme en demandant à la Voix d'outre-tombe de relier la situation présente à celle-ci. La Voix vous donnera un indice en rapport avec : une énigme de Raven, le récit actuel, un membre de la famille Corvus, une faction ou une menace en provenance de Raven.

Une fois par récit.

VOTRE AMOUR MAUDIT

Son nom _____
Son conflit _____

VOS ACTIONS DE CORVUS

S'abandonner de façon obsessionnelle à votre addiction ou à votre amour, de manière à récupérer d'un Effet secondaire mental ou physique, ou l'apaiser. Ce choix peut engendrer une Péripétie avec complication qui implique votre addiction ou votre amour.

Explorer votre énigme. Une fois par récit, vous pouvez demander qu'une scène s'intéresse plus particulièrement à un indice en relation avec votre énigme. Vous pouvez aussi demander à jouer un récit dans lequel celle-ci sera résolue. Vous devrez utiliser vos indices et impliquer votre famille.

VOS ACTIONS DE POÉSIE MAUDITE (CHOISISSEZ-EN 1)

- ☐ Vous connaissez des secrets partout en ville où se trouvent des œuvres d'art. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui implique un danger.
- ☐ Vous connaissez les bonnes personnes dans les pires tavernes. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui provoque une dette.
- ☐ Quiconque possède une sensibilité artistique vous admire. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui fait naître la peur.

VOS ACTIONS MAUDITES (CHOISISSEZ-EN 1)

- ☐ Ce que vous créez grâce à votre art devient une réalité. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui déclenche des troubles.
- ☐ Votre travail vous dévoile une vérité à même de vous aider. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui implique l'inexactitude.
- ☐ Vous pouvez émouvoir et convaincre n'importe qui grâce à vos écrits. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui annonce de futurs problèmes.

VOTRE ART MAGIQUE MAUDIT

POÉSIE

Création, destinée, divination, coïncidences.

RISQUE : le destin se retourne contre vous.

INITIATION : sacrifier votre plus grand rêve à une funeste destinée.

Trait de car. avec lequel vous pratiquez la magie :

Votre traumatisme d'initiation :

Comment vous pratiquez la magie :

Quand votre magie échoue :



VOTRE CERCLE SOCIAL

(il relie chaque nouveau PNC à l'un de vos PC)

- _____ : vous protège de votre art et ne veut pas vous montrer ce que vous avez créé pendant votre enfance.
- _____ : est aussi un artiste et vous encourage à lâcher prise lorsqu'il vous rend visite.
- _____ : possède plusieurs de vos œuvres sans votre accord.
- _____ : veut que vous utilisiez votre art pour aider...
- _____ : votre confident ou meilleur ami, qui vous fournit en drogues et avec qui vous vous adonnez aux paradis artificiels.
- _____ : votre rival et un plagiaire de votre travail.
- _____ : votre mentor, qui vous a appris à contrôler votre pouvoir.
- _____ : entretient votre addiction.
- _____ : vous a sauvé.
- _____ : veut vous tuer.
- _____ : vous cache quelque chose.
- _____ : veut vous manipuler.
- _____ : _____
- _____ : _____
- _____ : _____

VOS ACTIONS MAGIQUES MAUDITES

Déchaîner votre magie maudite pour lancer un sort immédiat. Toujours au prix d'un sacrifice relatif à l'art dont vous allez vous servir.

Entreprendre un rituel pour un effet complexe ou permanent. En plus d'un sacrifice, il engendre toujours un coût (vous et la Voix d'outre-tombe en choisissez un chacun) : composants étranges ou particuliers, résultat peu fiable, trop long, trop d'efforts, magie inconnue, interdite ou dangereuse, effet légèrement différent de vos attentes, endette la famille envers un tiers, vous aurez besoin de l'aide d'une personne précise.

VOS SACRIFICES MAGIQUES

La magie qui apporte une péripétie pertinente au récit nécessitera un sacrifice. Ce sacrifice se révélera d'autant plus grand que la magie sera puissante. Vous ne pouvez pas le réitérer au cours du même récit.

Suggestions : un jour ou une nuit importante, sacrifier quelque chose qui vous tient particulièrement à cœur, vous servir de votre sang, détruire l'une de vos œuvres d'art unique, succomber à de dangereux excès, quelqu'un se trouve sur le point de vous tuer, laisser quelqu'un d'autre profiter de votre triomphe.

EFFETS SECONDAIRES MENTAUX

Cauchemars, obsession, paranoïa, terreur, méfiance, ambition, somnambulisme...

Traumatisme : _____

EFFETS SECONDAIRES PHYSIQUES

Fatigue, épuisement, vertiges, blessure, elongation musculaire, entorse, maladie, fracture...

Handicap : _____

PROBLÈMES QUI VOUS MENACENT

ASSISTANCE QUE L'ON VOUS DOIT

AUTRES PÉRIPÉTIES EN COURS

VOTRE CERCLE DE POUVOIR MAGIQUE

- ☐ NOVICE. Sorts : simples, courants. (Initiation : offrir une fiole de votre sang à l'Ordre.)
- ☐ ADEPTE. Sorts : détaillés, ceux des autres. (Initiation : détruire quelque chose qui vous est cher.)
- ☐ MAGE. Sorts : complexes, antiques. (Initiation : détruire sans vous faire aider une chose périlleuse et d'une puissance supérieure à vos capacités.)
- ☐ MAÎTRE. Sorts : puissants, maudits. (Initiation : conclure un pacte avec un être puissant en échange d'une chose essentielle.)
- ☐ ARCHIMAGE. Sorts : dangereux, inconnus, légendaires. (Initiation : sacrifier un amour qui a commis un acte terrible.)



VOTRE DOMESTIQUE

Son nom : _____
Il/elle est (énumérez-en deux) : _____

VOTRE LABORATOIRE

Apparence : _____
Problème : _____

VOTRE BIBLIOTHÈQUE ET VOS OBJETS TÉNÉBREUX

Un carnet, une toile ou un objet du même genre couvert d'œuvres dont vous ne vous souvenez même pas.

INDICES SUR VOTRE ÉNIGME

Une fois votre énigme résolue, effacez ces informations et créez-en une nouvelle avec la Voix d'outre-tombe. Pour ce faire, vous vous servirez des péripéties en cours.



VOTRE VOIE À TRAVERS LES BRUMES

I. À LA LISIÈRE DES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

II. EFFLEURER LES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

III. TRAVERSER LES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

IV. AU CŒUR DES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

V. SANS ESPOIR DE RETOUR ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

LORSQUE VOUS ACHÈVEZ UNE SECTION

(vous avez coché les cinq cases)

- **Choisissez une magie** : Malédiction, l'Autre côté profond, Corbeaux.
- **Ajoutez un effet à votre malédiction** : nuit à l'un de vos proches ; dure trop longtemps ; attire quelque chose de dangereux ; vulnérable aux Brumes, aux corbeaux, à l'Autre côté ou aux entités spectrales ; peau froide ; visage pâle ; corps inerte ; apparence de la mort...

VOTRE VOIE D'APPRENTISSAGE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

À la fin de la session, cochez une case chaque fois que vous avez :

- Agi en Corvus typique
- Déclenché une malédiction au moins une fois
- Découvert un indice sur votre énigme
- Découvert quelque chose sur la vie secrète de votre amour
- Rendu les choses difficiles pour votre famille ou l'Ordre grâce à votre art
- Fait quelque chose de dérangeant avec l'une de vos créations

Une fois qu'elles sont toutes cochées, effacez-les et choisissez une Avancée.

AVANCÉES

- ☐ Nouvelle action de vocation ou nouvelle action maudite
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve
- ☐ Nouvelle fâcheuse Tendance
- ☐ Nouvel art si vous réussissez votre initiation
- ☐ Nouvelle action de vocation ou nouvelle action maudite
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve
- ☐ Nouvelle fâcheuse Tendance
- ☐ Nouvel art si vous réussissez votre initiation
- ☐ Nouvelle action de vocation ou nouvelle action maudite
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve
- ☐ Nouvelle fâcheuse Tendance
- ☐ Nouvel art si vous réussissez votre initiation
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve

COMMENT CRÉER VOTRE POÈTE MAUDIT

Les corbeaux vous souhaitent la bienvenue pour l'étape la plus importante dans Raven : définir votre personnage.

Consacrez un peu de temps ou une Session zéro à définir vos PC (personnages Corvus), ce qui vous permettra d'imaginer des histoires personnelles fouillées et de sombres relations familiales. Servez-vous de ces suggestions pour construire ce que vous voulez. Cependant, assurez-vous de garder le ton et les bases de Raven, ainsi que le type de PC.

CRÉER VOTRE ESSENCE TÉNÉBREUSE (pour les récits indépendants)

- **Votre nom** : Marie, Victor, Edgar, Rowena...
- **Votre naturel Noble** : poète, écrivain, peintre, sculpteur, acteur...
- **Votre naturel Ténébreux** : excentrique, désordonné, passionné, histrion, dépendant à la fumée des Brumes ou au sang de corbeau...
- **Votre naturel Élégant** : sinistre, moderne, négligé, coloré, extravagant, brillant...
- **Personnalité** : répartissez 3dC (fort), 2dC (moyen), 2dC (moyen), 1dC (mauvais), 1dC (mauvais), 0dC (insignifiant) sur les traits Inventivité, Érudition, Orgueil, Ardeur, Réflexion et Vaillance.
- **Fâcheuse Tendance** : choisissez-en une. Exemple : vous précipiter dans le danger (et aimer cela)...
- **Votre malédiction** : imaginez une phrase inspirée par ce qui suit.

CE QUI VOUS ARRIVE : lorsque vous êtes à jeun et que les drogues n'embrument pas votre esprit, vous gardez le contrôle de votre art ; vous voyez la vérité dans votre art et, si vous la dévoilez, vous apporterez la mort ; vous êtes obsédée par l'accomplissement de l'œuvre parfaite et provoquez ce sentiment chez les autres ; votre art vous montre le terrible, mais le terrible vous voit aussi.

ET QUI SE TROUVE EN LIEN AVEC : un amour, un ennemi qui vous est proche ou inconnu, un membre de la famille ; quelque chose qui appartient à vous ou à une autre personne, avec les terribles techniques utilisées dans votre art.

- **Votre Amour maudit** : imaginez une phrase inspirée par ce qui suit.

IL EST : tourmenté, puissant, fragile, sombre, poète.

MAIS : c'est le portrait craché de quelqu'un que vous avez aimé et qui est mort ; parfois, il agit comme une autre personne ; il vous fait courir un danger ; il est en danger ; vous êtes le seul à le voir la nuit ; c'est un rival dans votre art.

Et qui se trouve en lien avec : l'Ordre, la Loge, la Guilde, la famille Corvus.

- **Vos frères et sœurs** : accordez-vous sur une relation par PC, inspirée par :

VOUS AVEZ/UN AUTRE PC A : aidé à... ; failli le tuer pour... ; reçu son aide pour...

VOUS AVEZ/IL A : créé une chose interdite à l'aide de votre art ; rendu fou ou obsédé quelqu'un que vous n'auriez pas dû ; plagié une chose dangereuse ; développé une dépendance aux drogues

afin d'échapper aux visions que vous (ou lui) ne voulez pas voir. ET IMPLIQUAIT : un amour, un proche, un ennemi ou un membre de la famille.

- Choisissez **1 action de vocation** et **1 action maudite** parmi celles proposées dans votre livret. Choisissez le **Trait de caractère avec lequel vous manipulez la magie**. Dans votre Cercle de puissance magique, choisissez « Novice ».
- **Cercle social** : uniquement si la Voix d'outre-tombe a besoin d'une relation initiale.

APPROFONDIR VOTRE HISTOIRE

(Pour les longs récits ou pour détailler votre PC en cours de jeu)

- **Votre énigme personnelle**. Imaginez une phrase inspirée par ce qui suit.

QUOI OU QUIL... : n'est pas affecté par vos créations ; vous a poussé par la ruse à créer quelque chose ; vous lit un horrible poème dont les effets vous demeurent inconnus ; a volé votre travail.

ET EST EN LIEN AVEC : la Loge, l'Ordre, la Guilde, les origines de Raven, la guerre et la malédiction de la ville, les Brumes, l'Autre côté, la famille Corvus, le manoir Corvus.

- **Votre cercle social**

LORSQUE VOUS CRÉEZ VOTRE PERSONNAGE, décidez d'une relation avec les personnes suivantes : votre mère, votre père, le chef de l'Ordre, le Gardien.

Vous pouvez également en assigner une au chef de la Guilde, à un membre problématique de la famille, ou encore le majordome ou la gouvernante du manoir. EN COURS DE JEU, vous pouvez ajouter une relation déjà existante ou en créer une si un nouveau personnage ou un PNC adéquat apparaît dans le récit.

- Définissez le **traumatisme que vous avez subi pendant votre initiation**.
- **Comment vous pratiquez la magie** : vous murmurez dans la langue des corbeaux, votre regard devient hypnotique, vous effectuez une gestuelle complexe...
- **Quand votre magie échoue** : vous vous évanouissez, vous blessez quelqu'un, le contraire se produit...
- **Votre domestique** : (reportez 2 traits) n'a pas de langue ; en sait plus que vous ne le pensez ; raconte vos secrets aux autres serveurs ; se révèle meilleur artiste que vous ; est très vieux, bien qu'il semble jeune ; n'est pas affecté par votre magie ; a été affecté par votre magie à d'autres occasions ; protège vos œuvres ; détruit vos œuvres ; vous protège.

- **Votre laboratoire**

APPARENCE (choisissez-en deux) : bibliothèque, immense bureau, atelier d'artiste dans un grenier, crypte artistique, vieux cloître...

PROBLÈME (choisissez-en deux) : débordé de vieux projets ; très décrépit, mais parfait pour vous...

- **Votre objet de départ** dans Votre bibliothèque et vos objets ténébreux. Imaginez-lui une histoire courte et sinistre.



ÊTRE SANS ÂME

VOTRE NOM :

VOTRE NATUREL TÉNÉBREUX :

VOTRE NATUREL NOBLE :

VOTRE NATUREL ÉLÉGANT :

PERSONNALITÉ

LE TRAIT QUE VOUS SOLICITEZ SOUVENT.



INVENTIVITÉ

Actions créatives et spontanées



ÉRUDITION

Actions relatives aux connaissances et à l'investigation



ORGUEIL

Actions relatives à la détermination et au conflit



ÂRDEUR

Actions irrationnelles et irréfléchies



RÉFLEXION

Actions prudentes, liées à l'observation



VAILLANCE

Actions physiques et pragmatiques

POUR DÉTERMINER QUEL
TRAIT DE CARACTÈRE UTILISER :

de quelle manière suis-je en train de me comporter ou d'agir ? En cas de doute, choisissez le second trait de personnalité le plus élevé.

RÉPARTITION

3dC (fort), 2dC (moyen), 2dC (moyen), 1dC (mauvais), 1dC (mauvais), 0dC (insignifiant).

Vous êtes mort et revenu sans votre âme, à part quelques bribes qui vous suffisent pour vivre. Vous demeurez tourmenté par l'idée qu'un jour on risque de vous ensevelir par erreur et ne plus jamais vous déterrer... et aussi par ce que vous apercevez chaque fois de l'Autre côté.



VOTRE FÂCHEUSE TENDANCE.

+1DC SI VOUS DÉCRIVEZ L'ACTION
AFIN QU'ELLE CORRESPONDE À UNE TENDANCE.

VOTRE MALÉDICTION

UN ENTERREMENT PRÉMATURÉ
THÈME : LA LUTTE CONTRE LA MORT.

DÉCHAÎNEZ VOTRE MALÉDICTION pour réussir une Péripétie avec complication (votre Malédiction provoquera la complication). Avancez d'une étape sur Votre Voie à travers les Brumes. Une fois par récit.

VOS FRÈRES ET SŒURS

- Vous avez aidé _____ à _____
- Vous avez failli tuer _____ pour _____
- _____ vous aide toujours pour _____

VOTRE ÉNIGME PERSONNELLE

OBTENEZ UN INDICE à propos de votre énigme en demandant à la Voix d'outre-tombe de relier la situation présente à celle-ci. La Voix vous donnera un indice en rapport avec : une énigme de Raven, le récit actuel, un membre de la famille Corvus, une faction ou une menace en provenance de Raven.

Une fois par récit.

VOTRE AMOUR MAUDIT

Son nom _____

Son conflit _____

VOS ACTIONS DE CORVUS

S'abandonner de façon obsessionnelle à votre addiction ou à votre amour, de manière à récupérer d'un Effet secondaire mental ou physique, ou l'apaiser. Ce choix peut engendrer une Péripétie avec complication qui implique votre addiction ou votre amour.

Explorer votre énigme. Une fois par récit, vous pouvez demander qu'une scène s'intéresse plus particulièrement à un indice en relation avec votre énigme. Vous pouvez aussi demander à jouer un récit dans lequel celle-ci sera résolue. Vous devrez utiliser vos indices et impliquer votre famille.

VOS ACTIONS D'ÊTRE SANS ÂME (CHOISISSEZ-EN 1)

- ☐ Les spectres vous ignorent, car vous n'avez pas d'âme. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui implique votre addiction ou votre amour.
- ☐ Les gens vous ignorent parce que vous êtes mort. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui inclut des spectres.
- ☐ Vous y êtes déjà allé, mais vous étiez de l'Autre côté. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui introduit quelque chose venu de l'Autre côté..

VOS ACTIONS MAUDITES (CHOISISSEZ-EN 1)

- ☐ Les vestiges de votre âme passent de l'Autre côté et votre corps se retrouve plongé en catalepsie. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui entraîne un danger.
- ☐ Vous riez face à la mort. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui associe une personne qui vous est chère.
- ☐ Vous trouvez le chemin vers l'Autre côté. Ce choix peut générer une Péripétie avec complication qui suggère de futurs problèmes.

VOTRE ART MAGIQUE MAUDIT

L'AUTRE CÔTÉ

Maîtriser les ouvertures, se déplacer de l'Autre côté, protection dans et contre l'Autre côté.

RISQUE : l'Autre côté prend le contrôle.

INITIATION : survivre une nuit par-delà la mer de l'Autre côté.

Trait de car. avec lequel vous pratiquez la magie :

Votre traumatisme d'initiation :

Comment vous pratiquez la magie :

Quand votre magie échoue :



VOTRE CERCLE SOCIAL

(il relie chaque nouveau PNC à l'un de vos PC)

- _____ : vous appelait parfois... vous prenant pour une autre personne qui vivait aussi dans le manoir.
- _____ : a expulsé... de... pour une chose dont vous êtes en réalité responsable.
- _____ : vous a offert l'occasion de trahir votre famille et de travailler pour son compte afin de retrouver quelque chose de l'Autre côté.
- _____ : veut vous détruire pour des raisons que vous ignorez.
- _____ : votre confident ou meilleur ami, avec qui vous partagez les secrets ou les découvertes en provenance de l'Autre côté.
- _____ : votre rival qui vous met, vous et les autres, en danger à cause de l'Autre côté ou quand vous vous y trouvez.
- _____ : votre mentor, qui vous apprend à vous déplacer de l'Autre côté.
- _____ : entretient votre addiction.
- _____ : vous a sauvé.
- _____ : vous l'avez sauvé.
- _____ : veut vous tuer.
- _____ : vous cache quelque chose.
- _____ : veut vous manipuler.
- _____ : _____

VOS ACTIONS MAGIQUES MAUDITES

Déchaîner votre magie maudite pour lancer un sort immédiat. Toujours au prix d'un sacrifice relatif à l'art dont vous allez vous servir.

Entreprendre un rituel pour un effet complexe ou permanent. En plus d'un sacrifice, il engendre toujours un coût (vous et la Voix d'outre-tombe en choisissez un chacun) : composants étranges ou particuliers, résultat peu fiable, trop long, trop d'efforts, magie inconnue, interdite ou dangereuse, effet légèrement différent de vos attentes, endette la famille envers un tiers, vous aurez besoin de l'aide d'une personne précise.

VOS SACRIFICES MAGIQUES

La magie qui apporte une péripétie pertinente au récit nécessitera un sacrifice. Ce sacrifice se révélera d'autant plus grand que la magie sera puissante. Vous ne pouvez pas le réitérer au cours du même récit.

Suggestions : un jour ou une nuit importante, sacrifier quelque chose qui vous tient particulièrement à cœur, livrer un être cher à l'Autre côté, vous perdre là-bas, en ramener quelque chose, en libérer une chose terrible qui vous est liée, ouvrir un passage que vous devez refermer rapidement..

EFFETS SECONDAIRES MENTAUX

Cauchemars, obsession, paranoïa, terreur, méfiance, ambition, somnambulisme...

Traumatisme : _____

EFFETS SECONDAIRES PHYSIQUES

Fatigue, épuisement, vertiges, blessure, élongation musculaire, entorse, maladie, fracture...

Handicap : _____

PROBLÈMES QUI VOUS MENACENT

ASSISTANCE QUE L'ON VOUS DOIT

AUTRES PÉRIPÉTIES EN COURS

VOTRE CERCLE DE POUVOIR MAGIQUE

- ☐ NOVICE. Sorts : simples, courants. (Initiation : offrir une fiole de votre sang à l'Ordre.)
- ☐ ADEPTE. Sorts : détaillés, ceux des autres. (Initiation : détruire quelque chose qui vous est cher.)
- ☐ MAGE. Sorts : complexes, antiques. (Initiation : détruire sans vous faire aider une chose périlleuse et d'une puissance supérieure à vos capacités.)
- ☐ MAÎTRE. Sorts : puissants, maudits. (Initiation : conclure un pacte avec un être puissant en échange d'une chose essentielle.)
- ☐ ARCHIMAGE. Sorts : dangereux, inconnus, légendaires. (Initiation : sacrifier un amour qui a commis un acte terrible.)



VOTRE DOMESTIQUE

Son nom : _____

Il/elle est (énumérez-en deux) : _____

VOTRE LABORATOIRE

Apparence : _____

Problème : _____

VOTRE BIBLIOTHÈQUE ET VOS OBJETS TÉNÉBREUX

Une cloche qui vous permet d'être entendu même lorsque vous vous trouvez de l'Autre côté. _____

INDICES SUR VOTRE ÉNIGME

Une fois votre énigme résolue, effacez ces informations et créez-en une nouvelle avec la Voix d'outre-tombe. Pour ce faire, vous vous servirez des péripéties en cours.



VOTRE VOIE À TRAVERS LES BRUMES

I. À LA LISIÈRE DES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

II. EFFLEURER LES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

III. TRAVERSER LES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

IV. AU CŒUR DES BRUMES ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

V. SANS ESPOIR DE RETOUR ☐☐☐☐

Magie : _____ Effet maudit : _____

LORSQUE VOUS ACHÈVEZ UNE SECTION

(vous avez coché les cinq cases)

- **Choisissez une magie** : Malédiction, l'Autre côté profond, Corbeaux.
- **Ajoutez un effet à votre malédiction** : nuit à l'un de vos proches ; dure trop longtemps ; attire quelque chose de dangereux ; vulnérable aux Brumes, aux corbeaux, à l'Autre côté ou aux entités spectrales ; peau froide ; visage pâle ; corps inerte ; apparence de la mort...

VOTRE VOIE D'APPRENTISSAGE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

À la fin de la session, cochez une case chaque fois que vous avez :

- Agi en Corvus typique
- Déclenché une malédiction au moins une fois
- Découvert un indice sur votre énigme
- Découvert quelque chose sur la vie secrète de votre amour
- Vous avez rendu les choses difficiles pour votre famille ou l'Ordre grâce à l'Autre côté
- Vous avez fait quelque chose de dérangeant avec l'Autre côtés

Une fois qu'elles sont toutes cochées, effacez-les et choisissez une Avancée.

AVANCÉES

- ☐ Nouvelle action de vocation ou nouvelle action maudite
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve
- ☐ Nouvelle fâcheuse Tendance
- ☐ Nouvel art si vous réussissez votre initiation
- ☐ Nouvelle action de vocation ou nouvelle action maudite
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve
- ☐ Nouvelle fâcheuse Tendance
- ☐ Nouvel art si vous réussissez votre initiation
- ☐ Nouvelle action de vocation ou nouvelle action maudite
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve
- ☐ Nouvelle fâcheuse Tendance
- ☐ Nouvel art si vous réussissez votre initiation
- ☐ Progressez dans votre cercle de pouvoir si vous réussissez l'épreuve

COMMENT CRÉER VOTRE ÊTRE SANS ÂME

Les corbeaux vous souhaitent la bienvenue pour l'étape la plus importante dans Raven : définir votre personnage.

Consacrez un peu de temps ou une Session zéro à définir vos PC (personnages Corvus), ce qui vous permettra d'imaginer des histoires personnelles fouillées et de sombres relations familiales. Servez-vous de ces suggestions pour construire ce que vous voulez. Cependant, assurez-vous de garder le ton et les bases de Raven, ainsi que le type de PC.

CRÉER VOTRE ESSENCE TÉNÉBREUSE (pour les récits indépendants)

- **Votre nom** : Virginia, Edgar, Valdemar, Margaret...
- **Votre naturel Noble** : étudiant, avocat, négociant...
- **Votre naturel Ténébreux** : silencieux, observateur, curieux, imprudent, calme...
- **Votre naturel Élégant** : ne se fait pas remarquer, pâle, vêtements élimés, gestes crispés...
- **Personnalité** : répartissez 3dC (fort), 2dC (moyen), 2dC (moyen), 1dC (mauvais), 1dC (mauvais), 0dC (insignifiant) sur les traits Inventivité, Érudition, Orgueil, Ardeur, Réflexion et Vailance.
- **Fâcheuse Tendance** : choisissez-en une. Exemple : défier l'autorité par tous les moyens...
- **Votre malédiction** : un enterrement précoce. (Thème : la lutte contre la mort.) Imaginez une phrase inspirée par ce qui suit.

CE QUI VOUS ARRIVE : vous souffrez de catalepsie à des moments inopportuns ou dangereux, et vous ne vous réveillez pas ; l'Autre côté vous appelle et vous entraîne ; lorsque vous dormez, vous vagabondez de l'Autre côté sans pouvoir vous contrôler ; vous êtes mort et les gens fuient devant vous, ou pire encore.

ET QUI SE TROUVE EN LIEN AVEC : un amour, un ennemi, un proche, un inconnu, un membre de la famille ; quelque chose qui vous appartient ou appartient à une autre personne ; un lieu dont vous ne vous souvenez pas de l'Autre côté.

• **Votre Amour maudit** : imaginez une phrase inspirée par ce qui suit.

IL EST : incompréhensible, adorable, dangereux, pratiquant de la magie.

MAIS : il est mort ; ce sont deux individus identiques ; vous êtes tombé amoureux du portrait d'un défunt ; il est revenu à la vie par l'intermédiaire d'un rituel qui va vous coûter cher ; belliqueux ; il vous a très souvent sauvé de l'Autre côté.

Et qui se trouve en lien avec : l'Ordre, la Loge, la Guilde, la famille Corvus.

• **Vos frères et sœurs** : accordez- aidé à... ; failli le tuer pour... ; reçu son aide pour...

VOUS AVEZ/IL A : sauvé/placé dans un cercueil l'autre pour de sinistres raisons ; été ramené des/pénétré dans les profondeurs de l'Autre côté ; simulé le fait d'être vivant aux dépens de la vie de quelqu'un d'autre, pour votre (sa) survie mais à un coût terrible ; exercé votre (sa) vengeance et provoqué un autre problème.

ET IMPLIQUAIT : un amour, un proche, un ennemi ou un membre de la famille.

APPROFONDIR VOTRE HISTOIRE

(Pour les longs récits ou pour détailler votre PC en cours de jeu)

- **Votre énigme personnelle**. Imaginez une phrase inspirée par ce qui suit.

QUOI OU QUIL... : veut se venger de vous ; contrôle votre âme perdue afin de s'emparer de votre corps ; a provoqué votre première catalepsie ; a provoqué la perte de votre âme ; vous appelle par un autre nom et pour quelle raison.

ET EST EN LIEN AVEC : la Loge, l'Ordre, la Guilde, les origines de Raven, la guerre et la malédiction de la ville, les Brumes, l'Autre côté, la famille Corvus, le manoir Corvus.

- **Votre cercle social**

LORSQUE VOUS CRÉEZ VOTRE PERSONNAGE, décidez d'une relation avec les personnes suivantes : votre mère, votre père, le chef de l'Ordre, le Gardien.

Vous pouvez également en assigner une au chef de la Guilde, à un membre problématique de la famille, ou encore le majordome ou la gouvernante du manoir. EN COURS DE JEU, vous pouvez ajouter une relation déjà existante ou en créer une si un nouveau personnage ou un PNC adéquat apparaît dans le récit.

- Définissez **le traumatisme que vous avez subi pendant votre initiation** quand vous avez appris votre art.
- **Comment vous pratiquez la magie** : vous murmurez dans la langue des corbeaux, votre regard devient hypnotique, vous effectuez une gestuelle complexe...
- **Quand votre magie échoue** : vous vous évanouissez, vous blessez quelqu'un, le contraire se produit...
- **Votre domestique** : (reportez 2 traits) se montre méfiant depuis que vous avez perdu votre âme ; cancanne à votre sujet avec les autres serviteurs ; vous protège à n'importe quel prix ; veille sur vous ; connaît l'Autre côté, mais ne vous dit rien à ce sujet ; a vu l'âme que vous avez perdue ; vous assiste dans vos besoins, sauf quand cela concerne l'Autre côté ; vous trahira.
- **Votre laboratoire**

APPARENCE (imaginez un trait) : bureau professionnel garni de livres et de notes ésotériques ; chambre à coucher meublée d'antiquités qui se trouvaient déjà là ; cave dépourvue de fenêtres équipée d'une cloche et d'une corde ; vieux grenier doté de grandes fenêtres...

PROBLÈME : trop loin de tout ; vous vous trouvez parfois isolé...

- **Votre objet de départ** dans Votre bibliothèque et vos objets ténébreux. Imaginez-lui une histoire courte et sinistre.



FICHE DE SUIVI DE PC ET SUGGESTIONS POUR LA SESSION



SITUATION ACTUELLE : _____

THÈMES À EXPLORER PENDANT LA SESSION : _____

PÉRIPÉTIES EN COURS : _____

PC : _____



MALÉDICTION

RELATIONS IMPORTANTES :

PROBLÈMES EN COURS :

AMOUR

MOTIVATION : _____

SITUATION : _____

SACRIFICES IMPORTANTES :

ASSISTANCES EN COURS :

ÉNIGME PERSONNELLE :

RELATIONS AVEC LES PC :

AUTRES PÉRIPÉTIES :

PÉRIPÉTIE POSSIBLE _____

NOTES _____





NOTES



Lined area for notes, consisting of multiple horizontal lines.



REJOIGNEZ LA CAMPAGNE DE
FINANCEMENT PARTICIPATIF SUR

GAME ON
TABLETOP™

cliquez ICI
ou rendez-vous sur
<https://www.gameontabletop.com/cf5461/raven.html>

