



# Dragon d'agate



es dragons d'agate sont l'une des espèces de dragon les plus mal connues, du fait de leurs pouvoirs de métamorphose et d'une grande discrétion. Pour survivre à certaines crises et guerres, il leur arrive de rester longtemps sous une autre forme. Ils se dissimulent aussi parfois dans la nature, se réfugiant dans l'Inframonde où ils se lovent parmi les pierres et s'endorment jusqu'à paraître ne faire qu'un avec des cavités de minéraux. On leur attribue des tremblements de terre, qui surviendraient quand ils bougent dans leur sommeil. Pour cette raison, bien des nains gardiens se refusent à prospecter les gisements d'agate, de crainte de réveiller par erreur un puissant dragon courroucé. Rien que porter de cette pierre semi-précieuse est d'ailleurs perçu comme un signe de malchance pour les plus superstitieux d'entre eux.

La Cité Franche est connue pour abriter plusieurs dragons d'agate. Certains auraient décidé de s'y établir sur le long terme pour des raisons encore mal connues. L'implication de ces créatures dans la politique de la cité est difficile à mesurer mais produit de nombreuses rumeurs et théories plus ou moins extravagantes, en particulier à cause des agissements du mystérieux Mille visages.

## Dragonnet d'agate

Comme les dragonnets ne savent pas encore se métamorphoser, les nids d'agate sont particulièrement protégés et dissimulés. Il n'y a pas d'environnement type, l'essentiel pour les parents étant de passer inaperçu. Les petits apprennent autant de choses que possible tout en restant dissimulés afin d'être prêts à affronter le monde le moment venu. La soif de connaissances et de vagabondage des petits peut donner bien des difficultés au parent, qui doit faire montre d'une attention constante, sous peine de voir sa précieuse progéniture partir en vadrouille.



### Dragonnet d'agate

*Dragon de taille M, chaotique neutre*

- **Classe d'armure** 17 (armure naturelle)
- **Points de vie** 32 (5d8 + 10) | **Seuil de blessure** 8
- **Vitesse de déplacement** 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

- **Jets de sauvegarde** Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4
- **Compétences** Discrétion +2, Perception +4
- **Immunités (dégâts)** psychique
- **Sens** vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
- **Langues** draconique
- **Facteur de puissance** 2 (450 PX)

#### Actions

**Morsure.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

**Souffle (recharge 5-6).** Le dragon utilise l'un des deux souffles suivants :

- **Souffle psychique.** Le dragon crache une projection d'énergie psychique de 9 m de long et de 1,50 m de large. Chaque créature prise dans cette ligne doit effectuer un JS Intelligence DD 12 et subir 16 (3d10) dégâts psychiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.
- **Souffle étourdissant.** Le dragon crache un cône d'énergie étourdissante de 9 m. Chaque créature prise dans cette zone d'effet doit réussir un JS Intelligence DD 12 sous peine d'être **étourdi** durant 1 minute. Une cible peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet en cas de réussite.



# Jeune dragon d'agate

Désormais éduqués et capables d'arborer une apparence leur permettant de passer inaperçu, les jeunes dragons d'agate quittent le cocon protecteur dans lequel ils ont jusque-là grandi. Ils gardent souvent des liens avec les membres de leur fratrie, même si la curiosité et les apprentissages peuvent les entraîner loin les uns des autres.

Malgré leur propension à la discrétion, les dragons d'agate de cet âge sont avides de découvertes et grégaires. Ils s'intégreront volontiers dans les sociétés qu'ils pourront rencontrer, ravis de faire de nouvelles expériences. Leur nature chaotique les pousse à chercher la nouveauté, si bien qu'ils passent rarement plus de quelques années au même endroit.

## Jeune dragon d'agate

Dragon de taille G, chaotique neutre

- **Classe d'armure** 18 (armure naturelle)
- **Points de vie** 142 (15d10 + 60) | **Seuil de blessure** 36
- **Vitesse de déplacement** 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	17 (+3)

- **Jets de sauvegarde** Dex +3, Con +7, Sag +4, Cha +6
- **Compétences** Discrétion +3, Perception +7, Tromperie +6
- **Immunités (dégâts)** psychique
- **Sens** vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
- **Langues** commun, draconique
- **Facteur de puissance** 8 (3 900 PX)

### Traits

**Change-forme limité.** Le dragon se métamorphose magiquement en humanoïde d'un facteur de puissance inférieur ou égal au sien, ou recouvre sa véritable forme. S'il est tué dans une autre forme que celle d'origine, sa dépouille ressemblera à un demi-dragon. Pendant 1 minute précédant et suivant la transformation, le dragon est **neutralisé** et ne peut interrompre ce processus. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas absorbé par la nouvelle forme. Ce qui est trop grand tombe ; ce qui est trop petit peut craquer.

Sous sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses pv, ses dés de vie, sa faculté de parole, ses maîtrises, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que sa capacité à utiliser cette aptitude. En dehors de ces éléments, ses caractéristiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des aptitudes de classe et des actions légendaires dont celle-ci pourrait disposer.

### Actions

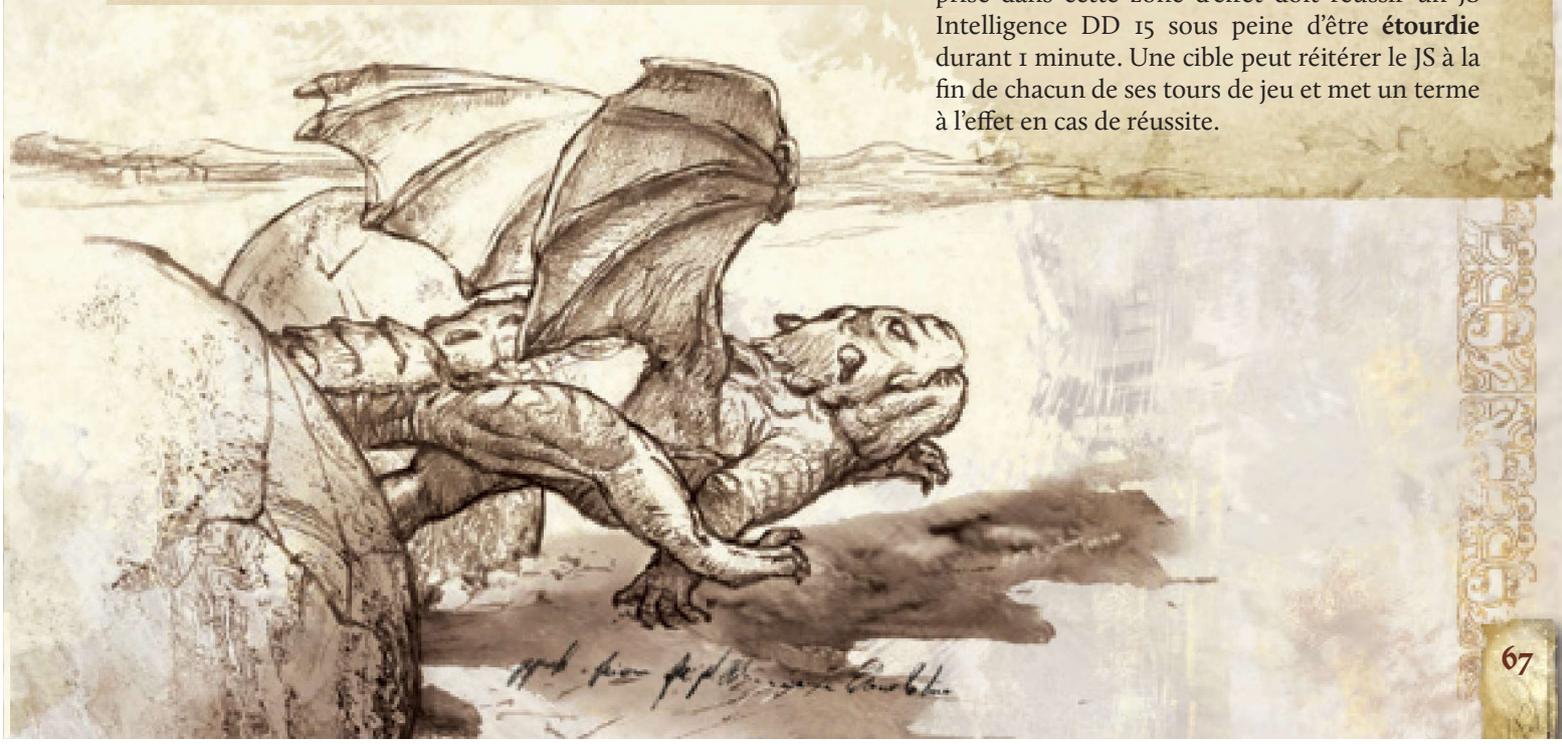
**Attaques multiples.** Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de coup de griffe.

**Morsure.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Réussite* : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

**Coup de griffe.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

**Souffle (recharge 5-6).** Le dragon utilise l'un des deux souffles suivants :

- **Souffle psychique.** Le dragon crache une projection d'énergie psychique de 18 m de long et de 1,50 m de large. Chaque créature prise dans cette ligne doit effectuer un JS Intelligence DD 15 et subir 44 (8d10) dégâts psychiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.
- **Souffle étourdissant.** Le dragon crache un cône d'énergie étourdissante de 9 m. Chaque créature prise dans cette zone d'effet doit réussir un JS Intelligence DD 15 sous peine d'être **étourdie** durant 1 minute. Une cible peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet en cas de réussite.



## Dragon d'agate adulte

Les dragons d'agate ont plusieurs lieux de rendez-vous sur Eana et s'y réunissent discrètement. Certains s'y retrouvent après une entrevue onirique, d'autres y vont par curiosité, pour faire des rencontres au gré du hasard, quitte à ne trouver personne. Les emplacements de ces lieux sont enseignés aux jeunes avant qu'ils ne quittent le nid secret dans lequel ils ont grandi, et cette connaissance peut être complétée au fil de rencontres de semblables.

L'acquisition d'un repaire est souvent assez tardive pour les dragons d'agate, qui ont un certain penchant pour le nomadisme. Il arrive aussi que, contrairement à d'autres dragons, ils n'élisent domicile que temporairement, voire se désintéressent de l'idée d'accumuler pouvoir et richesses, au profit d'une existence de découvertes. Une attitude aussi peu orthodoxe peut leur valoir l'incompréhension d'autres dragons.

### Dragon d'agate adulte

Dragon de taille TG, chaotique neutre

- **Classe d'armure** 19 (armure naturelle)
- **Points de vie** 212 (17d12 + 102) | **Seuil de blessure** 53
- **Vitesse de déplacement** 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

- **Jets de sauvegarde** Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
- **Compétences** Discrétion +5, Perception +12, Survie +7, Tromperie +9
- **Immunités (dégâts)** psychique
- **Sens** vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
- **Langues** commun, draconique
- **Facteur de puissance** 15 (13 000 PX)

#### Craïts

**Change-forme.** Au prix d'une action le dragon se métamorphose magiquement en humanoïde ou bête d'un facteur de puissance inférieur ou égal au sien, ou recouvre sa véritable forme. Il la retrouve aussi s'il est tué. L'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté lui aussi par la nouvelle forme (à sa convenance).

Sous sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses pv, ses dés de vie, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'ancre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que sa capacité à utiliser cette aptitude. En dehors de ces éléments, ses caractéristiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des aptitudes de classe et des actions légendaires dont celle-ci pourrait disposer.

**Résistance légendaire (3/jour).** Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

#### Actions

**Attaques multiples.** Le dragon peut utiliser Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de coup de griffe.

**Morsure.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Réussite* : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants.

**Coup de griffe.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +12 pour toucher,

allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

**Queue.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Réussite* : 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

**Présence terrifiante.** Chaque créature située dans un rayon de 36 m du dragon, choisie par ce dernier et consciente de sa présence, doit réussir un JS Sagesse DD 17 sous peine d'être **effrayée** pendant 1 minute. Une créature peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Toute créature qui réussit le jet de sauvegarde ou pour qui l'effet prend fin est immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pour les 24 prochaines heures.

**Souffle (recharge 5-6).** Le dragon utilise l'un des deux souffles suivants :

- **Souffle psychique.** Le dragon crache une projection d'énergie psychique de 27 m de long et de 1,50 m de large. Chaque créature prise dans cette ligne doit effectuer un JS Intelligence DD 19 et subir 55 (10d10) dégâts psychiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.
- **Souffle étourdissant.** Le dragon crache un cône d'énergie étourdissante de 18 m. Chaque créature prise dans cette zone d'effet doit réussir un JS Intelligence DD 19 sous peine d'être **étourdie** durant 1 minute. Une cible peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet en cas de réussite.

### Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-dessous. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour de jeu d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

- **Détection.** Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).
- **Attaque de queue.** Le dragon effectue une attaque de queue.
- **Attaque d'ailes (coûte 2 actions).** Le dragon bat furieusement des ailes. Chaque créature située dans un rayon de 3 m du dragon doit réussir un JS Dextérité DD 20 sous peine de subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et de se retrouver à terre. Le dragon peut ensuite voler jusqu'à la moitié de sa VD en vol.



# Dragon d'agate vénérable

Le besoin et l'envie de sommeil s'accroissant avec l'âge, les dragons d'agate vénérables sont plus sédentaires que leurs congénères plus jeunes. Ils investissent volontiers une grotte depuis laquelle ils « habitent » une montagne, jusqu'à en devenir d'une certaine manière l'âme. Leur intervention dans les rêves des habitants et leurs aptitudes de repaire concourent à les faire souvent passer pour des divinités locales liées à la terre.

Aucun dragon d'agate vénérable n'est semblable à un autre. L'un pourra être un ermite satisfait de sa solitude, l'autre un sage soucieux de dispenser ses connaissances et son expérience, et l'autre enfin un farceur invétéré incapable de refréner l'étendue de ses plaisanteries. Il n'est d'ailleurs pas impossible que son attitude change d'un siècle sur l'autre.

## Dragon d'agate vénérable

Dragon de taille Gig, chaotique neutre

- **Classe d'armure** 22 (armure naturelle)
- **Points de vie** 444 (24d20 + 192) | **Seuil de blessure** III
- **Vitesse de déplacement** 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	21 (+5)

- **Jets de sauvegarde** Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12
- **Compétences** Discrétion +7, Nature +12, Perception +17, Survie +10, Tromperie +12
- **Immunités (dégâts)** psychique
- **Sens** vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
- **Langues** commun, draconique
- **Facteur de puissance** 22 (41 000 PX)

### Craints

**Change-forme.** Au prix d'une action le dragon se métamorphose magiquement en humanoïde ou bête d'un facteur de puissance inférieur ou égal au sien, ou recouvre sa véritable forme. Il la retrouve aussi s'il est tué. L'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté lui aussi par la nouvelle forme (à sa convenance).

Sous sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses pv, ses dés de vie, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que sa capacité à utiliser cette aptitude. En dehors de ces éléments, ses caractéristiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des aptitudes de classe et des actions légendaires dont celle-ci pourrait disposer.

**Résistance légendaire (3/jour).** Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

### Actions

**Attaques multiples.** Le dragon peut utiliser Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de coup de griffe.

**Morsure.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Réussite* : 20 (2d10 + 9) dégâts perforants.

**Coup de griffe.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Réussite* : 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants.

**Queue.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +16 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Réussite* : 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

**Présence terrifiante.** Chaque créature située dans un rayon de 36 m du dragon, choisie par ce dernier et consciente de sa présence, doit réussir un JS Sagesse DD 20 sous peine d'être **effrayée** pendant 1 minute. Une créature peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Toute créature qui réussit le jet de sauvegarde ou pour qui l'effet prend fin est immunisée contre la Présence terrifiante du dragon pour les 24 prochaines heures.

**Souffle (recharge 5-6).** Le dragon utilise l'un des deux souffles suivants :

- **Souffle psychique.** Le dragon crache une projection d'énergie psychique de 36 m de long et de 3 m de large. Chaque créature prise dans cette ligne doit effectuer un JS Intelligence DD 23 et subir 71 (13d10) dégâts psychiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.
- **Souffle étourdissant.** Le dragon crache un cône d'énergie étourdissante de 18 m. Chaque créature prise dans cette zone d'effet doit réussir un JS Intelligence DD 23 sous peine d'être **étourdie** durant 1 minute. Une cible peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet en cas de réussite.

### Actions légendaires

Le dragon peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-dessous. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour de jeu d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

- **Détection.** Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).
- **Attaque de queue.** Le dragon effectue une attaque de queue.
- **Attaque d'ailes (coûte 2 actions).** Le dragon bat furieusement des ailes. Chaque créature située dans un rayon de 4,50 m du dragon doit réussir un JS Dextérité DD 24 sous peine de subir 16 (2d6 + 9) dégâts contondants et de se retrouver **à terre**. Le dragon peut ensuite voler jusqu'à la moitié de sa VD en vol.

Handwritten notes in a cursive script, likely Latin or Italian, located in the upper left corner of the page. The text is partially obscured by the drawing and includes words such as "Kämpfle", "Körper", "Kopf", "Knochen", "Kiefer", "Kiefer", "Kiefer", "Kiefer".



Handwritten notes in a cursive script, likely Latin or Italian, located at the bottom of the page. The text is partially obscured by the drawing and includes words such as "Körper", "Kopf", "Knochen", "Kiefer", "Kiefer", "Kiefer", "Kiefer".



*Le repaire prison de Hrysanthéis*

## Repaire d'un dragon d'agate

La magie du dragon a pour effet de modifier son environnement à son image et de lui donner l'avantage dans son domaine.

### Effets régionaux

Les effets de la présence durable d'un dragon d'agate sont assez subtils pour être attribués à la présence d'autres créatures surnaturelles, typiquement d'une divinité ou d'esprits.

-  **Contrôle du climat.** Une fois par jour, le dragon d'agate peut lancer le sort *contrôle du climat* en n'importe quel point de son domaine.
-  **Vision du domaine.** 3 fois par jour, le dragon d'agate peut lancer le sort *scrutation* sans composante matérielle en n'importe quel point de son domaine. Il peut également déplacer le capteur à une VD de 15 m en vol stationnaire, et utiliser ses sorts à partir du capteur comme s'il s'y trouvait en personne.
-  **Abri.** Le dragon peut utiliser le sort *abri du chasseur* avec un emplacement de sort du 5<sup>e</sup> niveau en n'importe quel point de son domaine, et l'ouvrir aux créatures de son choix.
-  **Souffle (recharge 4-6).** Tant qu'il est dans son repaire, le souffle du dragon se recharge sur 4-6 au lieu de 5-6.

### Actions de repaire

Lorsqu'il est dans son repaire, le dragon peut entreprendre une action de repaire au rang 20 d'initiative, après tout intervenant *ex-aequo* éventuel.

-  **Déplacement.** Le dragon effectue un déplacement égal à sa VD.
-  **Inspirer.** Le dragon tente de récupérer son souffle. Il lance un d6. S'il obtient un 6, son action de **souffle** est de nouveau disponible.
-  **Écailles solides.** Jusqu'à sa prochaine action de repaire, le dragon bénéficie d'une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques.
-  **Résistance à la magie.** Jusqu'à sa prochaine action de repaire, le dragon bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
-  **Sorts innés.** La caractéristique magique du dragon d'agate est le Charisme (DD de sauvegarde des sorts : 17 pour un dragon adulte, 20 pour un dragon vénérable). Le dragon d'agate peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :
  - À volonté : *bouche magique, illusion mineure*
  - 3 fois par jour : *invisibilité suprême, marche silencieuse*
  - 1 fois par jour : *image programmée, mirage, songe*



## Mille visages

**A**utrefois un honorable dragon d'agate, aujourd'hui un monstre corrompueur et patient, Mille visages est l'un des plus redoutables périls que la Cité Franche ait aujourd'hui à affronter. Les aventuriers pourraient bien voir en lui d'abord un allié et un soutien, avant de comprendre qu'il est leur pire ennemi.

### La vérité sur Mille visages

**H**rysanthéis était un **dragon d'agate** aventureux et curieux, bienveillant envers les peuples humanoïdes et très attaché à la Cité Franche. Il y revenait sans cesse, toujours sous une nouvelle apparence, prenant plaisir à avoir ainsi plusieurs vies successives, soignant à chaque fois les détails. Tel un acteur perfectionniste, il cherchait à tester plusieurs attitudes, personnalités et historiques.

Il fut en particulier l'aventurière naine gardienne Arxtrude, héroïne secrète de la Cité Franche, qui s'enfonça dans ses tréfonds pour participer à la lutte contre l'infestation d'un nid chancreux en 271-272. Bien que l'équipée fût victorieuse, Arxtrude ne bénéficiait pas de la résistance naine face à la corruption et revint porteuse du mal qui causerait la perte d'Hrysanthéis des années plus tard.

Imprudent et déterminé à garder le secret sur sa nature, Hrysanthéis abusa des atouts chancreux dont il hérita, tout en négligeant les effets négatifs qui s'aggravaient. Au final, le dragon donna naissance à un jumeau maléfique retors (cf. **GRIMOIRE**, chapitre **Corruption : Les effets de la corruption permanente, Somnambule du Chancre**).

Cette créature immortelle existera tant que Hrysanthéis vivra, et inversement, Hrysanthéis vivra tant que son jumeau existera – jusqu'au jour maudit où la corruption du dragon d'agate sera trop puissante et provoquera la fusion de ces deux êtres. À ce moment, le monde tremblera devant l'émergence d'un nouveau prince chancreux exceptionnellement dangereux.

Pour l'heure, le jumeau d'Hrysanthéis est parvenu à l'enfermer dans les tréfonds de la Cité Franche. Il a conçu un lieu d'où le dragon d'agate ne devrait plus jamais pouvoir sortir ni être menacé par qui que ce soit, tout en demeurant dans une stase profonde.

## Que reste-t-il d'Hrysanthéis aujourd'hui ?

Le dragon d'agate est prisonnier et profondément endormi. En tant que dragon adulte, il est capable de voyager dans les rêves. C'est désormais son seul mode d'action, mais il est pourchassé inlassablement par les créatures au service du Cauchemar. Lorsque Hrysanthéis cherche à contacter des humanoïdes, le Cauchemar s'en prend à eux : il trouble le contenu des rêves en cherchant à faire passer Hrysanthéis pour un monstre maléfique, et si cela ne suffit pas, il va jusqu'à éliminer ceux qui pourraient aider Hrysanthéis. Torturé, confus, horrifié, le dragon manque de lucidité et de méthode. Il culpabilise aussi énormément de ce qu'il fait endurer à d'autres, se montrant très hésitant sur les contacts qu'il établit. Ne sachant par ailleurs pas où il se trouve précisément, le dragon est bien en peine de renseigner ceux qui pourraient malgré tout vouloir se lancer à son secours.

### Incarner Mille visages

Pour les aventuriers, la lutte contre Mille visages s'annonce très compliquée, et certaines décisions qu'ils prendront de bonne foi pourront ne faire qu'aggraver la situation. Voici des étapes possibles d'évolution de la situation :

❖ **Un commanditaire idéal.** Althéa Temperanza (voir plus loin) était la dernière incarnation d'Hrysanthéis alors qu'il était encore maître de sa vie. Il prévoyait d'en faire une héroïne politique de la Cité Franche, quelqu'un qui rétablirait l'égalité au sein des institutions et redonnerait espoir aux déshérités. Le jumeau corrompu a repris cette façade, et a ainsi hérité des dangereux ennemis d'Althéa. Elle risque des tentatives d'assassinat, des calomnies et d'autres manœuvres tortueuses. En tant que commanditaire, Althéa paraît être un parangon de justice et d'innocence.

❖ **L'assassin intouchable.** Lysandre (voir plus loin) est la première incarnation conçue par le jumeau corrompu. Il s'agit d'un assassin exceptionnel. Autrefois, il s'en prenait à des soutiens et des amis d'Althéa pour tourmenter Hrysanthéis, mais cette époque est révolue. Il propose désormais ses services audacieux et terriblement efficaces à des personnalités ambitieuses, le but étant de les aider – jusqu'à un certain point – à régner sur la Cité Franche. En donnant le pouvoir à des êtres détestables et en révélant leurs scandaleuses manigances, Lysandre compte les faire chuter dans un contexte de crise institutionnelle majeure.

❖ **La dictature honorable.** L'un des buts de Mille visages est de gagner les pleins pouvoirs par l'intermédiaire de son identité Althéa Temperanza. La politicienne doit paraître le seul recours possible pour rétablir la paix et l'ordre dans la ville en tant qu'Absolue.

❖ **Les dérives.** Sous couvert d'assurer l'harmonie, l'Absolue Althéa entreprendra de paralyser les forces de la Cité Franche : arrêter l'opposition ; placer des incompetents (ou des corrompus) à des postes clefs ; envoyer au loin, dans des missions suicidaires, les aventuriers qui pourraient sauver la ville de ce qui s'annonce, etc. Dans le même temps, des nids chancreux pourront se développer dans les sous-sols, idéalement en grand nombre et sans adversité sérieuse pour les éliminer.

❖ **Un tyran immortel.** Que des rebelles s'en prennent à Althéa n'est pas impossible à ce stade. Ils peuvent la tuer : elle renaîtra la nuit suivante. Les habitants de la Cité Franche, témoins de ce prodige, seront terrifiés et beaucoup préféreront se soumettre plutôt que risquer une mort certaine, d'autant qu'Althéa continue de manier le mensonge en promettant des lendemains radieux si on la laisse mener sa mission à bien.

❖ **Le prix douloureux de la victoire.** Pour abattre Mille visages, il faudrait tuer le jumeau et Hrysanthéis le même jour. Une autre solution consisterait à purifier Hrysanthéis, mais les méthodes permettant de libérer une créature d'une corruption critique sont très difficiles à mettre en œuvre (cf. **GRIMOIRE**, chapitre **Corruption : Se libérer de la corruption**). Le pire serait en définitive de tuer Hrysanthéis seulement. Ce dernier possédant actuellement 19 points de corruption, le dragon d'agate reprendrait vie dans l'enveloppe charnelle de son jumeau maléfique en gagnant le dernier point de corruption permanente qui le sépare de la transformation en prince chancreux.

❖ **La guerre du Crépuscule.** Si ce prince chancreux émergeait en même temps que les hordes de ravageurs jaillissaient des profondeurs de la Cité Franche, le monde connaîtrait une nouvelle ère très sombre, plus terrible et douloureuse encore que la guerre de l'Aube...



## Mille visages sous sa forme

### draconique

Ravageur ayant l'aspect d'un dragon adulte de taille TG, chaotique mauvais

- **Classe d'armure** 22 (armure naturelle chancreuse)
- **Points de vie** 225 (18d12 + 108) | **Seuil de blessure** 57
- **Vitesse de déplacement** 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

- **Jets de sauvegarde** Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
- **Compétences** Acrobaties +5, Discrétion +10, Intimidation +9, Intuition +7, Perception +12, Persuasion +9, Survie +7, Tromperie +9
- **Résistances (dégâts)** feu
- **Immunités (dégâts)** acide, psychique
- **Sens** vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
- **Langues** cyfand, draconique, phantasme
- **Facteur de puissance** 16 (15 000 PX)

### Traits

**Attaque sournoise.** Une fois par tour de jeu, Mille visages inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme s'il a bénéficié d'un avantage au jet d'attaque ou si la cible est située à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés non neutralisés. L'aptitude ne s'applique pas si Mille visages a subi un désavantage au jet d'attaque.

**Change-forme.** Au prix d'une action, Mille visages se métamorphose magiquement en humanoïde ou bête d'un facteur de puissance inférieur ou égal au sien, ou recouvre sa véritable forme. Il la retrouve aussi s'il est tué. L'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté lui aussi par la nouvelle forme (à sa convenance).

Sous sa nouvelle forme, Mille visages conserve son alignement, ses pv, ses dés de vie, sa faculté de parole, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que sa capacité à utiliser cette aptitude. En dehors de ces éléments, ses caractéristiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des aptitudes de classe et des actions légendaires dont celle-ci pourrait disposer.

**Jumeau maléfique.** Tant que Hrysanthéis vit, si Mille visages meurt, il réapparaît à minuit à un endroit où Hrysanthéis a précédemment perdu du sang.

**Pattes d'araignée.** Mille visages peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans devoir effectuer de test de caractéristique.

**Résistance légendaire (3/jour).** Si Mille visages rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

**Saut étendu.** Mille visages peut sauter avec élan jusqu'à 15 m en longueur et 6 m de hauteur.

### Actions

**Attaques multiples.** Mille visages peut utiliser Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de coup de griffe.

**Morsure.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Réussite* : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants.

**Coup de griffe.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

**Queue.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Réussite* : 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

**Présence terrifiante.** Chaque créature située dans un rayon de 36 m de Mille visages, choisie par ce dernier et consciente de sa présence, doit réussir un JS Sagesse DD 17 sous peine d'être **effrayée** pendant 1 minute. Une créature peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Toute créature qui réussit le jet de sauvegarde ou pour qui l'effet prend fin est immunisée contre la Présence terrifiante de Mille visages pour les 24 prochaines heures.

**Souffle (recharge 5-6).** Mille visages utilise l'un des deux souffles suivants :

- **Souffle psychique.** Mille visages crache une projection d'énergie psychique de 27 m de long et de 1,50 m de large. Chaque créature prise dans cette ligne doit effectuer un JS Intelligence DD 19 et subir 55 (10d10) dégâts psychiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.
- **Souffle étourdissant.** Mille visages crache un cône d'énergie étourdissante de 18 m. Chaque créature prise dans cette zone d'effet doit réussir un JS Intelligence DD 19 sous peine d'être **étourdie** durant 1 minute. Une cible peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet en cas de réussite.

### Réactions

**Adaptation instantanée (x3 par repos court ou long).** Quand Mille visages est ciblé par une attaque d'arme ou de sort, il peut utiliser sa réaction pour renforcer son exosquelette chancreux sur la partie de son corps visée. Il bénéficie d'un bonus de +5 à la CA contre cette attaque.

**Bond évasif.** Quand Mille visages est ciblé par un effet de zone, il peut jouer sa réaction pour effectuer un saut sans élan, en hauteur ou en longueur. Si son bond la resitue hors de la zone de l'effet, il n'est pas affecté. Le trajet de son saut doit être dégagé, c'est-à-dire dépourvu de créatures ou d'obstacles. Son déplacement suscite les attaques d'opportunité des créatures à portée.

### Actions légendaires

Mille visages peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-dessous. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour de jeu d'une autre créature. Mille visages récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

- **Attaque de queue.** Mille visages effectue une attaque de queue.
- **Détection.** Mille visages effectue un test de Sagesse (Perception).
- **Attaque d'ailes (coûte 2 actions).** Mille visages bat furieusement des ailes. Chaque créature située dans un rayon de 3 m de lui doit réussir un JS Dextérité DD 20 sous peine de subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et de se retrouver **à terre**. Mille visages peut ensuite voler jusqu'à la moitié de sa VD en vol.

## ■ Les aspects

Mille visages agit essentiellement à travers deux identités qui lui permettent d'accomplir ses plans (cf. **Incarner Mille visages**). Au gré de ses besoins – et de ceux du meneur – il peut parfaitement prendre une autre forme via son aptitude de change-forme. Quelle que soit son apparence, il conserve ses aptitudes chancreuses (cf. **GRIMOIRE**, chapitre **Corruption : Les effets de la corruption permanente, Squelette chancreux**) ainsi que son aptitude d'Attaque sournoise. Le profil fourni ci-après vaut aussi bien pour Althéa que pour Lysandre.



### Althéa Temperanza la politicienne

Qui ne connaît pas Althéa Temperanza dans la Cité Franche ? Cette humaine est l'image du succès et de l'espoir pour les plus pauvres. Elle a commencé tout en bas de l'échelle, avant de faire fortune dans le commerce au long cours.

La découverte de prodigieux trésors lui a permis de s'installer dans une riche demeure dominant la cité. Aujourd'hui, Althéa est députée pour la seconde fois. Son premier mandat fut un succès populaire, lui assurant malgré le système de tirage au sort l'obtention aisée d'un second mandat.

Il est de renommée publique qu'Althéa est une femme pieuse pratiquant la méditation et les études spirituelles et philosophiques dans les pièces les plus élevées de sa demeure. En réalité, il s'agit d'un subterfuge pratique pour disparaître durant plusieurs heures sans témoin. Mille visages peut ainsi partir à sa guise à l'aide d'un passage dérobé. Un réseau d'escaliers et de passages secrets lui permet de se rendre discrètement ou ouvertement au palais de la Palmeraie, dans les terrasses proches, dans la basse-ville ou dans les catacombes.

*Althéa Temperanza*



*Lysandre*

### **Lysandre l'assassin**

L'insaisissable et sinistre Lysandre est l'image altière de la mort impitoyable. Créé par Mille visages pour nuire à Hrysanthéis, ce personnage sert aujourd'hui l'ambition du Chancre. Pour ne pas laisser deviner l'intérêt d'Althéa dans les actions de Lysandre, ce dernier accepte régulièrement des contrats qui n'ont aucun lien avec ses projets, afin de dissimuler dans la masse les actions véritablement importantes qu'il mène.

Aujourd'hui, Lysandre a des relations dans la truanderie, et il se tient informé de ce qui se passe dans l'ombre à la faveur de son statut élevé au sein de la guilde de voleurs de la Raqisa. Il a choisi ce groupe pour son ambition, et il l'aide à renverser l'équilibre ancien que la Tridentine maintenait avec les puissants de la Cité Franche. À la discrétion du meneur, il est tout à fait possible qu'une partie des actions audacieuses et violentes entreprises par les malfrats de Ghardat soit inspirée par Mille visages.



## Mille visages sous forme

### humanoïde

Ravageur ayant l'aspect d'un humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

- **Classe d'armure** 20 (armure de cuir clouté +2 , armure naturelle chancreuse)
- **Points de vie** 225 (18d12 + 108) | **Seuil de blessure** 57
- **Vitesse de déplacement** 9 m, escalade 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

- **Jets de sauvegarde** Dex +8, Con +7, Sag +7, Cha +9
- **Compétences** Acrobaties +8, Discrétion +13, Intimidation +9, Intuition +7, Perception +12, Persuasion +9, Survie +7, Tromperie +9
- **Résistances (dégâts)** feu
- **Immunités (dégâts)** acide
- **Sens** Perception passive 22
- **Langues** cyfand, draconique, phantasme
- **Facteur de puissance** 16 (15 000 PX)

#### Craints

**Attaque sournoise.** Une fois par tour de jeu, Mille visages inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme s'il a bénéficié d'un avantage au jet d'attaque ou si la cible est située à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés non neutralisés. L'aptitude ne s'applique pas si Mille visages a subi un désavantage au jet d'attaque.

**Change-forme.** Au prix d'une action, Mille visages retrouve sa forme draconique, ou prend la forme d'un humanoïde ou d'une bête de son choix.

**Jumeau maléfique.** Tant que Hrysanthéis vit, si Mille visages meurt, il réapparaît à minuit à un endroit où Hrysanthéis a précédemment perdu du sang.

**Pattes d'araignée.** Mille visages peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans devoir effectuer de test de caractéristique.

**Résistance légendaire (3/jour).** Si Mille visages rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

**Saut étendu.** Mille visages peut sauter avec élan jusqu'à 8,40 m en longueur et 3 m de hauteur.

#### Actions

**Attaques multiples.** Mille visages effectue deux attaques d'épée courte.

**Épée courte +1 vicieuse.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un JS Constitution DD 15. Elle subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas de sauvegarde ratée, et la moitié en cas de réussite. Sur un 20 naturel au jet d'attaque, le coup critique inflige également 7 dégâts perforants supplémentaires.

**Arbalète légère.** *Attaque d'arme à distance* : +8 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un JS Constitution DD 15. Elle subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas de sauvegarde ratée, et la moitié en cas de réussite.

#### Réactions

**Adaptation instantanée (x3 par repos court ou long).** Quand Mille visage est ciblé par une attaque d'arme ou de sort, il peut utiliser sa réaction pour renforcer son exosquelette chancreux sur la partie de son corps visée. Il bénéficie d'un bonus de +5 à la CA contre cette attaque.

**Bond évasif.** Quand Mille visages est ciblé par un effet de zone, il peut jouer sa réaction pour effectuer un saut sans élan, en hauteur ou en longueur. Si son bond la resitue hors de la zone de l'effet, il n'est pas affecté. Le trajet de son saut doit être dégagé, c'est-à-dire dépourvu de créatures ou d'obstacles. Son déplacement suscite les attaques d'opportunité des créatures à portée.