

Ordre Draconis

Cette aide de jeu sert de cadre à un scénario que je traduirai bientôt.

Sous la façade d'une bande criminelle vouée à divers types d'affaires louches, se cache un culte chaotique très actif. Evidemment, les rares personnes qui en ont entendu parler pensent qu'il s'agit d'un groupe dédié à la contrebande. C'est vrai d'un certain point de vue, bien qu'il ne s'agisse pas de la contrebande habituelle. Celle-ci est d'un genre très particulier, il ne s'agit pas du négoce de brandy bretonnien mais de lotus noir, d'obscurs parchemins magiques venus du Japon et de Cathay, de pierre de difformité...

L'Ordre Draconis n'a rien à voir avec les autres types de bandes qui agissent à Marienburg, il y a des différences importantes.

Structure

L'ordre est composé de trois cercles (extérieur, intermédiaire et intérieur). Le cercle extérieur est dédié à la contrebande et à l'extorsion, ce qui ne le différencie pas beaucoup de ce que peut faire la Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler. Une fois que les membres de cercle ont prouvé leur loyauté et leur efficacité, ainsi qu'une certaine forme de pensée, ils sont préparés à entrer dans le cercle suivant. Il est important de noter que les membres de ce premier cercle ne savent rien des véritables objectifs de l'organisation ni de l'existence d'autres cercles, et que la majorité d'entre eux n'iront jamais au-delà du cercle extérieur. En réalité, ils ne savent pas qui dirige l'organisation. La seule chose dont ils soient sûrs est qu'ils sont bien payés. A ce niveau, les membres traitent habituellement avec un unique contact, appartenant au cercle intermédiaire, qui leur donne leurs instructions. Une autre rumeur, qu'on ne commente pas entre membres bien qu'elle soit tenue pour sûre, est qu'ils travaillent pour la Maison den Euwe (**Marienburg : Sold Down the River** p. 33). Ce qui n'est pas entièrement faux comme nous le verrons plus loin.

Une fois à l'intérieur du cercle intermédiaire, les membres se rendent réellement compte de ce qui se trame : un culte au seigneur Tzeentch. Les membres du cercle intermédiaire sont surveillés par des individus de ce niveau qui les informent des qualités nécessaires pour s'élever dans l'organisation. Une fois à l'intérieur de ce cercle commence la véritable action. Il ne s'agit plus seulement de trafic de lotus ou d'aller porter un parchemin chez certains antiquaires, mais de conspirer contre le gouvernement de la ville et de réaliser des rituels d'adoration au Seigneur de la Transformation. Ce niveau est hautement restreint et est normalement formé de 81 personnes (9 étant le chiffre sacré de Tzeentch). Ce chiffre peut varier mais, jusqu'à cette date, il ne l'a jamais dépassé. Il est plutôt inférieur car l'organisation cherche sans cesse des membres pouvant accéder ce niveau et ceci sans risquer d'être découverts. Les membres qui y sont récemment arrivés sont surveillés pendant un temps afin de vérifier leur loyauté. Certaines personnes peuvent être exemptées de cette surveillance si elles ont montré auparavant une foi profonde dans le Maître du Destin. Dans ce niveau, on ne connaît pas l'identité des membres du cercle intérieur.

Le cercle intérieur est celui qui dirige d'une main de fer l'organisation. Il contrôle de qui peut accéder aux cercles précédents jusqu'aux actions qui doivent être entreprises. Il est contrôlé par neuf personnes dont personne ne sait rien dans les autres cercles. Les Neuf, comme on les appelle dans le cercle intermédiaire, se connaissent entre eux. Il y a divers membres détachés comme le jeune héritier de la maison den Euwe, Egmund, et sa mère, Katsi. Ce cercle est dirigé de manière démocratique, chaque membre disposant d'un vote. Bien qu'il n'existe pas de leader à proprement parler, il y a des membres plus influents que d'autres. Le plus influent est Koji Okumoto, frère de Katsi Okumoto, épouse de Karl den Euwe et mère de Egmund. Koji est quelqu'un de très persuasif avec une grande influence dans le Nipponsstad à l'intérieur de la Maison den Euwe. (Voir plus bas).

Les Neuf cachent leur identité sous un masque qui ne laisse apparaître que les yeux. Ces masques sont de facture nipponne et représentent des faces démoniaques. Les Neuf couvrent également leur corps de vêtements amples, dans les tons bleus, qui masquent tout de leur sexe, race ou mutations.

Ils ont l'habitude de se réunir périodiquement dans leur quartier privé. Par privé, je veux dire qu'il est à l'usage exclusif des Neuf et qu'eux seul en connaissent la localisation. (Voir plus bas).

Objectifs

Comme n'importe quel autre groupe chaotique, l'ordre prétend subjuguier le monde et, en même temps, faire de Tzeentch le dieu unique. C'est évidemment une ambition irréalisable pour le culte en lui seul. En tant que bons connaisseurs de la vie politique à Marienburg, essentiellement, et du reste du Vieux Monde, les Neuf savent que la rébellion ouverte n'est pas viable. Cependant, en manipulant les autres factions politiques de la ville et grâce à ses contacts avec d'autres cultes, comme les *Rainbow Flames*, l'Ordre peut espérer avoir une grande influence. Influence non connue des groupes impliqués.

A l'intérieur du cercle extérieur, ces objectifs et cette affiliation au Chaos ne sont pas connus. Pour n'importe quel membre de ce niveau, leur organisation fait partie, comme beaucoup d'autres, de la *Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler* (**Marienburg : Sold Down the River** p. 35). Chaque membre est affilié à la ligue ainsi qu'à d'autres unions, comme celle des Dockers ou celle des Pilotes, toujours à titre personnel

Actuellement, les Neuf essaient de semer la discorde et le désordre en ville. Dans une moindre mesure, ils défendent aussi les intérêts de la Maison den Euwe (comme l'héritier de cette Maison fait partie du culte, il est important de maintenir et de renforcer sa position à l'intérieur du Conseil). Cela a mené à une série d'actions envers les van de Kuypers et d'autres Maisons.

Connections

L'Ordre possède de forts contacts avec le *Rainbow Flames* qui a son quartier général à L'Université. Il exerce également, par l'intervention personnelle de Koji et Egmund, une grande influence sur la Maison den Euwe grâce à Katsi Okumoto, épouse de Karl den Euwe. Karl a une grande confiance en sa femme et a l'habitude de lui demander conseil sur bien des points. Cela a été utile pour se servir des fonds et de l'infrastructure de cette maison pour les actions de l'Ordre. Il est important de savoir que ni Karl ni le reste de sa famille ne sont au courant de l'existence de l'organisation et de son infiltration.

La *Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler* possède quelques informations sur l'Ordre. En premier lieu, ses membres ne connaissent que quelques détails sur le cercle extérieur. La *Guilde* croit que l'Ordre ne s'occupe que de contrebande d'objets artisanaux et de bijoux avec quelques incursions dans le domaine du lotus. Elle pense qu'il s'agit d'une petite bande prospère qui s'occupe de ses affaires sans mettre le nez dans celles des autres. Comme n'importe quelle autre bande, elle possède son représentant dans la *Guilde*. Celui-ci, Adriaan de Groot, défend les intérêts de l'Ordre comme n'importe quel représentant le ferait. Adriaan est un membre détaché du cercle intermédiaire et pourrait être le prochain à faire partie des Neuf quand une place se libèrera. L'Ordre a ainsi un indicateur qui lui permet d'être au courant des actions entreprises par la *Guilde*.

Koji Okumoto possède beaucoup de contacts dans le Nipponstad, comme le Chemin du Scorpion, une petite mais puissante organisation. Elle est composée d'une petite douzaine de ninjas, maîtres et disciples. Ils sont peu nombreux, mais leurs capacités, leurs connaissances du Vieux Monde sont d'une grande utilité. En réalité, il s'agit d'une espèce de réseau d'espions et d'assassins du Daimyo du Nipponstad.

Localisations

Il y a trois quartiers généraux importants. Le premier est pour le cercle extérieur et est situé sous une vieille taverne dans l'ancienne partie du Suiddock, très exactement sur l'île de Riddra à côté du Noormanswijk (**Marienburg : Sold Down the River** p. 52-53). C'est à l'intérieur de la taverne, nommée le Martin Pêcheur, que les membres du cercle extérieur reçoivent leurs cargaisons. Les réunions se font dans la salle principale, à la vue de tous. Ils reçoivent leurs ordres simplement assis autour d'une table. On leur indique l'endroit où se rendre et les instructions adéquates, mais rien de plus. Ils ont l'habitude d'aller d'un endroit à un autre sans savoir ce qu'ils transportent ou pourquoi ils doivent menacer telle personne. Sur cet aspect, l'Ordre exige une discrétion maximale. Ceux qui outrepasseraient cette règle se retrouveraient au fond d'un canal.

La taverne est composée d'une grande salle commune, de petites salles privées et d'une chambre où dort le propriétaire. A part cela, elle comporte les pièces habituelles à ce genre d'endroit comme une cuisine, une cave, des latrines (à l'extérieur)...Le propriétaire, Marcellus Peek, est un ancien marin et contrebandier qui, ayant eu des ennuis avec la justice, a décidé de se retirer et a acheté cette taverne. C'est un membre du cercle intermédiaire et un fidèle serviteur du Maître du Destin. Avec les années et l'aide partielle de l'Ordre, il a réussi à construire un énorme magasin souterrain où il garde les fournitures les moins compromettantes de l'Ordre. L'accès se fait par une cachette dans la cave, sous un énorme tonneau de vin bretonnien.

Le quartier du cercle intermédiaire se trouve dans le Doodkanaal, le pire quartier de la ville. Les gardes n'y entrent pas à moins d'y être obligés. Cachée au milieu des ordures flottant sur le canal se trouve une entrée grillagée où se rendent les membres à l'aide de leurs propres barques. La grille qui obstrue l'entrée est fermée magiquement et il faut donner le mot de passe adéquat (Tsién-Tsin) pour l'ouvrir. La grille se lève alors, sans faire de bruit et les barques peuvent entrer. De l'autre côté de la grille, le canal, d'une largeur de 5 à 6 mètres et d'une hauteur de 3 mètres, poursuit sa route sous la ville. On trouve ici le cœur de l'organisation. La grille n'est pas le seul obstacle à franchir : les membres jettent régulièrement des kilos de viande fraîche pour attirer et nourrir un horrible avorton qui nage dans le canal. Cet avorton est un énorme insecte amphibien qui a toujours très faim. (Voir ci-dessous pour ses caractéristiques). Celui qui passerait la grille et ne jetterait rien à l'eau pour distraire le monstre finirait vite en hors-d'œuvre. Après avoir apaisé la faim du monstre, on se dirige vers un quai d'où l'on accède aux dépendances du cercle. Ici sont gardés les biens les plus importants de l'Ordre, comme une petite quantité de pierre de difformité utilisée pour les expérimentations, des parchemins magiques, des grimoires, une série de geôles où sont enfermés les résultats des expérimentations (semblables à celles que réalisent les Skaven du Clan Moulder), etc. On y trouve également la trésorerie qui ne contient qu'une partie de l'argent de l'Ordre. La comptabilité est gardée dans le quartier des Neuf. Les autres dépendances importantes sont une série de chapelles dédiées au Maître des Transformations où l'on pratique des actes de dévotion et l'initiation

des néophytes au cercle intermédiaire. Il y a également une petite bibliothèque avec des œuvres interdites et des traités de démonologie. C'est ici que le maître Isawa Jiro enseigne la démonologie aux sorciers de l'Ordre.

A part l'entrée par le canal, on peut accéder à ces dépendances par une série d'entrées secrètes se situant dans les cloaques de la ville. Elles sont bien cachées et peu de membres en connaissent l'existence.

Le dernier quartier, celui des Neuf, change régulièrement de lieu et se trouve actuellement dans une propriété de Koji Okumoto dans le Nipponstad. Il s'agit d'une maison de geishas d'accès restreint et fortement gardée. Seuls les citoyens les plus riches du Nipponstad et quelques vieux mondains, parmi lesquels se trouvent les Neuf, y ont accès. Les geishas y distraient les clients pendant que les Neuf se réunissent dans les appartements privés de Koji.

Personnalités

Koji Okumoto (Démoniste de niveau 3, ex-apprenti sorcier, ex-initié, ex-samurai, noble).

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
4 69 42 5 6 16 78 3 64 65 83 70 80 54

Alignement : Chaotique (Tzeentch)

Compétences :

Baratin, Comédie, Eloquence, Déguisement, Etiquette, Conscience de la Magie, Identification des morts-vivants, Connaissance des démons, Sens de la magie, Sixième sens, Langue étrangère (Occidentale, Cathanesse, Eltharin, Nipponesse, Langue noire, Queekish), Vision nocturne, Coup Puissant, Langue hermétique, Identification des plantes, Torture, Connaissance des parchemins, Esquive, Maîtrise des runes, Théologie (Nippone et Vieux monde), Déplacement silencieux urbain, Résistance accrue, Natation, Orientation, Chant, Musique, Lire/Ecrire, Législations, Fabrication de drogues, Soins des animaux, Incantations niveau 3, Méditation, Identification des objets magiques, Equitation, Astronomie, Langue secrète – Ordre Draconis.

Equipement : Diverses propriétés à Marienburg et au Nippon ; un kimono de qualité ; des masques (de cérémonie et normaux), daisho (katana et wakizashi) et tout ce que vous voudrez qu'il ait.

Age : environ 70 ans

Apparence :

Koji est un homme de grande taille, pour un oriental, et robuste. Il porte des vêtements traditionnels et porte un masque lorsqu'il sort, comme marque de sa tradition. Sous le masque se cachent des yeux calculateurs et un sourire sinistre. Pour n'importe quel marienbourgeois, il ressemble à tous les autres nippons de la ville, bien que ceux-ci ne soient pas d'accord. Koji a eu beaucoup de chance avec les dons qu'il a reçus de Tzeentch : rien ne laisse percevoir ses transformations mutantes. A part cela, il est tatoué des pieds jusqu'au cou. Il a l'air de n'avoir que trente ans.

Mutations et dons : Intelligence supérieure (+20) ; Augmentation du seuil de blessure (B +6) ; Manipulateur (fonctionne comme décrit dans le scénario) ; Force mentale (FM +20) ; Vieillesse inexistant ; Régénération.

Sorts : Tous les sorts de magie démoniaque de niveau 3 et inférieurs que vous désirez. Il peut également avoir, à votre discrétion, un démon particulier.

Personnalité :

Koji est un homme cruel et manipulateur. Cela fait beaucoup d'années qu'il erre de par le monde et il connaît bien les gens ; il sait ainsi tirer bénéfice de n'importe quelle situation. Il parle toujours d'une voix douce et tranquille sauf lorsqu'il s'agit de Tsien-Tsin. Sa voix prend alors une intonation fanatique et de totale vénération. A part dans ces moments-là, il se meut et agit comme un félin.

Connections et objectifs :

Nombreux et divers. En plus de son influence sur la Maison den Euwe, il exerce un grand contrôle sur le Nipponstad. Il maintient actuellement une correspondance avec divers cultes de l'Empire, la Bretonnie et la Tilée. A Marienburg même, il est en train de recruter des membres du *Rainbow Flames* avec l'intention d'absorber ce culte à l'intérieur de l'Ordre. Tout cela cadre parfaitement avec son idée d'organiser et d'unifier les divers cultes voués à Tzeentch de par le continent. C'est son ambition actuelle ; il pense que, une fois qu'il y sera parvenu, il réussira à détruire les états de l'intérieur pendant que ses frères attaqueront en masse en sortant des bois. Il croit que Tzeentch l'a envoyé ici pour accomplir cela.

Un détail : il n'est pas le frère de Katsi, mais son père ; sa mutation l'empêchant de passer pour tel.

Adriaan de Groot (Initié, Matelot et Garde du corps)

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
4 49 42 4 4 9 58 2 44 56 55 60 50 45

Alignement : Chaotique (Tzeentch)

Age : 23

Compétences :

Baratin, Comédie, Eloquence, Déguisement, Connaissance des démons, Sens de la magie, Sixième sens, Langue étrangère (Occidentale, Langue noire, Nipponesse), Falsification, Coup Puissant, Résistance à l'alcool, Torture, Esquive Déplacement silencieux urbain, Canotage, Construction navale, Manœuvres nautiques, Nager, Orientation, Lire/Ecrire, Législations, Conduite d'attelages, Arme de spécialisation – arme à feu, , Langue secrète – Ordre Draconis.

Equipement : Vêtements de docker, bourse avec 5d10 co ; pistolet (caché), couteau.

Apparence :

C'est un homme grand et bien formé. Sa crinière blonde et ses yeux bleus et brillants se remarquent. Il porte une petite barbe qui le fait paraître plus vieux qu'il n'est et sourit de manière parfois irritante.

Personnalité :

Adriaan est le modèle typique du Marienbourgeois : ouvert d'esprit, charismatique, joyeux et toujours prêt à gagner de l'argent. C'est ce qui l'a mené à l'organisation et à connaître Koji. Après avoir démontré son efficacité dans le cercle extérieur, il a été admis dans le cercle intermédiaire. Bien que le principe de servir un culte chaotique l'ait choqué au début, il a vite vu sa bourse se gonfler. Maintenant, cela ne le dérange plus. Plus que cruel, Adriann est un être intéressé.

Connections :

Adriaan est très bien infiltré dans la Corporation des Dockers. Il est le protégé de Lea-Jan Cobbius, maître de la corporation, et apprécié par ses compagnons. A l'intérieur de l'Ordre, c'est le membre le plus important et le plus actif du cercle intermédiaire. Tout le monde pense qu'il intégrera le cercle des Neuf quand une place se libèrera. En plus d'être le bras droit de Koji, Adriaan est le représentant de l'Ordre (en tant qu'organisation criminelle) auprès de la Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler.

Matthias Prath (initié et contact des PJs)

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
4 35 42 3 3 7 48 1 44 36 45 50 40 35

Alignement : Chaotique (Tzeentch)

Age : 32

Compétences :

Baratin, Comédie, Eloquence, Déguisement, Sixième sens, Langue étrangère (Occidentale), Esquive Déplacement silencieux urbain, Falsification, Canotage, Construction navale, Manœuvres nautiques, Résistance à l'alcool, Orientation, Orientation, Lire/Ecrire, Législations, Conduite d'attelages, Arme de spécialisation – arme à feu, , Langue secrète – Ordre Draconis.

Equipement : Vêtements de qualité standard, bourse avec 5d10 co ; pistolet (caché), couteau.

Apparence :

Matthias est laid, complètement chauve et avec une figure peu amicale. Il a l'air de n'importe quel docker. A première vue, il ressemble à un simple contrebandier de plus dans une ville où tout le monde l'est, plus ou moins. Ce qu'il a de spécial, s'il consent à soulever sa chemise, c'est son dos, couvert de plumes. Cela est dû à une contre-réaction de son rituel d'initiation au Cercle intermédiaire.

Personnalité :

Matthias est froid et calculateur. Il n'a de loyauté pour personne à l'exception du culte, non par dévotion envers Tzeentch mais parce qu'il les considère comme sa famille. Sa façon de parler est rude et il a toujours l'air plus sot qu'il ne l'est réellement. Cela lui sert à tromper les gens pour en tirer bénéfice le moment venu.

Connections :

Matthias a beaucoup de contacts parmi les contrebandiers du Suiddock. C'est un membre connu de la Ligue, où il n'a pas une grande influence, mais où il est considéré comme quelqu'un de confiance. Il est également membre de l'Association des Bateliers où il est aussi connu.

Julius Storm (Agitateur, docker, ex-étudiant, initié)

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
5 42 39 4 3 8 38 1 44 56 45 50 42 50

Alignement : Chaotique (Tzeentch)

Age : 22

Compétences :

Baratin, Comédie, Eloquence, Déguisement, Sixième sens, Langue étrangère (Occidental, Elthárin), Falsification, Histoire, Géographie, Cartographie, Connaissance des plantes, Esquive, Langue secrète – Ordre Draconis, classique, Numismatique, Déplacement silencieux urbain, Falsification, Canotage, Construction navale, Manœuvres nautiques, Nager, Orientation, Lire/Ecrire, Législations, Conduite d'attelages, Arme de spécialisation – arme à feu, Résistance à l'alcool, Astronomie.

Équipement : Vêtements de qualité standard, bourse avec 3d6 co ; pistolet (caché), couteau.

Apparence :

Julius est petit et potelé. Il a l'habitude de porter une barbe de quelques jours négligée et ses cheveux commencent à s'éclaircir en couronne. Quoique son apparence ne soit pas une merveille, Julius est plus en forme qu'il n'y paraît.

Personnalité :

Charismatique. C'est le mot que le définit le mieux. Il le sait et l'emploie pour son propre bénéfice et pour celui du culte. Il est également ambitieux et profondément dévoué. Son meilleur avantage est d'être capable de s'identifier à son interlocuteur, lui dire qu'il veut entendre.

Connections :

Julius est membre de deux cultes, l'Ordre et le *Rainbow Flames*. Il fait actuellement le lien entre les deux. Il a d'abord été membre du Rainbow avant d'être recruté par Koji. Il voit d'un bon œil cette absorption d'autant plus qu'il en est bénéficiaire. Il pense que le projet de Koji d'unifier les cultes est sous l'auspice de l'Ame du Destin. Son autre contact important est Haam Markvalt. Julius est un de ses amis de confiance. C'est lui qui a donné à Markvalt un médaillon contenant une pierre de difformité, ce qui l'a perverti.

Isawa Jiro (Maître sorcier, Démoniste de 4° niveau)

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
2 29 22 2 3 11 58 1 64 45 80 80 80 45

Alignement : Chaotique (Tzeentch)

Compétences :

Baratin, Comédie, Eloquence, Déguisement, Etiquette, Conscience de la Magie, Identification des morts-vivants, Connaissance des démons, Sens de la magie, Sixième sens, Langue étrangère (Occidental, Cathanesse, Eltharin, Nipponesse, Langue noire, Queekish), Philosophie, Langues hermétiques, Connaissance des plantes Vision nocturne, Coup Puissant, Langue hermétique, Identification des plantes, Torture, Connaissance des parchemins, Esquive, Maîtrise des runes, Théologie (Nippone et Vieux monde), Déplacement silencieux urbain, Orientation, Chant, Musique, Lire/Ecrire, Législations, Fabrication de drogues, de poisons, de parchemins et de potions, Soins des animaux, Incantations niveau 3, Méditation, Identification des objets magiques, Equitation, Astronomie, Hypnotisme, Divination, Chimie, Langue secrète – Ordre Draconis.

Équipement : Kimono de qualité, masque de cérémonie, grimoires et objets magiques variés

Age : 93

Apparence :

Isawa est un démoniste ancien et savant. Il possède diverses mutations et incapacités qui l'empêchent de sortir. Il porte des vêtements nippons traditionnels, un masque et des sandales. Alors que les Neufs n'ont pas pour habitude de montrer leur visage, lui ote son masque devant ses apprentis. Son visage ressemble à un parchemin tellement il est ridé. Bien qu'il semble mentir sur son âge, il a encore des cheveux, qu'il rase quotidiennement, et une fine moustache luisante.

Mutations et dons : Intelligence supérieure (+20), Force Mentale (+20), Vie augmentée, Pieds d'oiseau, plaques d'os sur le corps (+2 bonus d'armure), Vie nocturne (Phase 3).

Sorts : Tous les sorts de démonologie de niveau 4 plus les sorts de bataille que vous voulez.

Egalement, à discrétion du MJ, il peut avoir un démon particulier.

Personnalité :

Isawa est un vieil excentrique et est quelque peu distrait. On le prend d'ailleurs parfois pour un vieillard sénile mais son cerveau fonctionne parfaitement. Bien qu'il soit profondément dévot et qu'il ait passé des années à participer à des rituels et sacrifices, ce n'est pas une personne mauvaise. Il a une vision particulière du chaos et de Tzeentch, les voyant comme quelque chose de parfaitement naturel, sans perversion, une manière d'être et de vivre différemment. Bien qu'il ne soit pas entièrement d'accord avec Koji sur sa façon de diriger l'Ordre, il l'appuie et le prend pour une espèce d'illuminé.

Il traite ses élèves de façon paternaliste. Il a toujours aimé la jeunesse et ce qu'il déteste le plus dans sa réclusion est de ne pouvoir voir jouer les enfants (étrange pour un chaotique, non ?).

Connections et objectifs :

En dehors de l'Ordre, il ne connaît personne à Marienburg mais cela ne le dérange pas. A l'intérieur de l'Ordre, il est respecté en tant que membre des Neufs. A l'intérieur de ce cercle, tous le respectent en tant que maître en démonologie et pour ses années d'activisme. Il est loyal envers Koji et a l'habitude d'appuyer ses décisions pendant les votes des Neufs. A part cela, il ne se mêle jamais des disputes qui peuvent exister au sein de l'Ordre.

Fœtus aquatique (Gardien du quartier du Doodkanaal).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	49	0	7	8	48	15	6	15	-	10	89	89	-

Règles spéciales :

Le mouvement indiqué est aquatique ; sur terre, il est de 1. Les blessures engendrées ne peuvent être soignées ; la victime est alors affligée à vie de plaies ouvertes et suppurantes. Le fœtus n'a pas d'yeux, il se dirige grâce à son odorat et aux ultrasons. Il engendre la Terreur (ce qui cause 1d3 points de folie).

Apparence :

C'est une grande masse tentaculaire avec une énorme bouche pleine de dents semblables à des dagues.

Le Passeur (Mutant, passeur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3/5	29	22	3	4	9	50	1	24	25	30	40	45	5

Le premier mouvement indiqué est terrestre, le deuxième à la nage

Alignement : Chaotique (Tzeentch)

Compétences :

Comédie, Déguisement, Sixième sens, Vision nocturne, Esquive, Orientation, Astronomie, Langue secrète – Ordre Draconis, Canotage, Construction navale, Manœuvres nautiques, Natation, Langue maternelle : Nipponesse.

Note : il ne parle pas l'Occidental mais le comprend plus ou moins.

Équipement : vêtements amples, barque.

Age : Inconnu

Apparence :

Il va vêtu de haut en bas avec des vêtements amples. Ils sont de confection médiocre et de mauvaise qualité. Sous ces haillons se cache quelque chose que l'on ne peut considérer comme humain. Il tient plus du batracien. Il a été transformé en quelque chose de très semblable à un Profond.

Mutations : Transformation (Profond), Branchies (peut respirer sous l'eau).

Personnalité :

Introverti et fermé. Il a de graves problèmes vocaux (Int. -20 pour le comprendre) mais cela ne le gêne pas car il n'aime pas parler. Il évite à tout prix d'être vu.

Connections et objectifs :

Il travaille pour l'Ordre. Il ne parle à personne et a juste l'habitude de faire ce qu'on lui dit, c'est-à-dire transporter les gens jusqu'au quartier et alimenter le fœtus.

Xavier Sanchez.

wendigo@arrakis.es

Traduction de l'espagnol : Hikaki