



CAMPAGNE

LES MAINS DISPARUES

UNE CAMPAGNE POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.

SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,

REPUBLIQUES DE TECHNOMAGIES, REPUBLIQUE D'ANIMA.

Scénarios et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente une campagne pour **4 à 6 joueurs de niveau 1 à 5**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée de la campagne et ses enjeux. Les scénarios de la campagne, et d'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées...) en lien avec la campagne sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Avant-Propos – Comment utiliser ce document	3
Les enjeux de la campagne	4
Une république oligarchique	4
Plusieurs axes narratifs	5
Famille, nécromancie et trahison, l'intrigue principale ?	5
Anima et le monde de Grörst	7
La république d'Anima	7
Inquisition et culte du Desséché	8
La maison Disnovese	8
Les axes narratifs	10
Nécromancie et trahison	10
Rivalités familiales	11
Les démons du cuir	12
Vue d'ensemble	12
Les scénarios	13
Les Mains Disparues	13
Duel au Pinceau	14
Soirée en Ville	14
Cambriolage chez les Teremsi	15
Nettoyage d'Egouts	15
La Chasse au Démon	16
Tentatives d'Assassinats	17
La Traque de Maître Mestanio	18
Le Procès de Federico di Spiolioso	19
L'Héritage du Technomage	20
Le Domaine Teremsi	20
Retour dans les Egouts	21
Le Nécromant Dévoilé	22
Raid dans le quartier des Fontaines	22
Epilogue	23
Les PNJs importants	24
Lugnela Ceneri	24
Côme Ceneri	24
Gianmarco del'Vestal	25
La famille Teremsi	26
Les personnages joueurs	27
Fionella	27
Desmonio	27
Federico / Ratsani	28
Cistalius	28



AVANT-PROPOS – COMMENT UTILISER CE DOCUMENT.

Je crois que chaque campagne, et chaque scénario de jeu de rôle devrait être unique.

Le jeu de rôle est un loisir de création collective. Le Maître du Jeu a évidemment un rôle essentiel dans la conduite de l'histoire et éventuellement dans la rédaction préalable de scénario. Mais c'est uniquement l'interaction avec le groupe de joueur qui va permettre de vraiment écrire l'histoire.

Les scénarios, et la campagne ne sont que des trames. Un matériau de base. Ils seront réhaussé par les idées des joueurs. Ils seront enrichis de leurs erreurs. Ils seront déstabilisés par leurs fulgurances. Et de cet effort collectif naîtra une histoire, forcément unique.

Ce document est donc le résultat de ce que fut notre campagne, à mon groupe de joueur et à moi sur ces trois dernières années.

Il me semblerait très improbable qu'un autre groupe de joueur suive exactement le même parcours. L'objectif de ce document, est donc de présenter modestement ce que pourrait être une campagne dans le monde de Grörst.

Certains scénarios sont utilisables de façon assez générale (certains étant même franchement indépendant). Et un MJ pourra également reprendre des idées dans la trame globale, ou dans certains axes narratifs.

A minima, ce document pourra être un exemple de ce que peut être une campagne. Et pour nous, joueurs et MJ, ce sera aussi un souvenir de quelques bons moments.

En espérant que cela en inspirera d'autres...



LES ENJEUX DE LA CAMPAGNE

Dans cette section, nous présentons les grands enjeux de la campagne. **Au fond, qu'est-ce que cette histoire essaye de raconter ?**

C'est probablement ce qu'il y a de plus « réutilisable », alors je commence par ça. Les quelques idées qui ont motivé cette campagne et m'ont servi de guide. Le reste ayant été construit autour.

UNE REPUBLIQUE OLIGARCHIQUE

La première idée de la campagne, c'est le monde de Grörst, et plus précisément **la République d'Anima**. Le premier objectif de la campagne est de jouer dans ce monde et de le faire découvrir aux joueurs.

RENAISSANCE FANTASTIQUE

En créant les Républiques de Technomagie, je voulais avant tout jouer dans un monde que je qualifierai de « Renaissance Fantastique ».

Du médiéval fantastique, mais situé sur un moyen âge finissant où les premières **ébauches de la modernité** s'invitent. Un monde de République marchandes, oligarchiques et corrompues. Quelque part entre Borgia et

De Vinci, entre la Venise et la Florence du XVème ou XVIème siècle.

Un monde fantastique, mais **essentiellement humain** (d'autres parties de la terre de Grörst sont plus multi-espèces). Un monde avec un côté **technologique développé**, presque steam-punk par certains aspects. Et un monde avec une **magie existante mais assez contrainte**.

UNE MAGIE CONTRAINTE

Le monde de **Full Metal Alchemist** a été une des premières inspirations de la Technomagie. Notamment le besoin d'utiliser des composants matériels pour la magie. C'est une idée que j'ai trouvée intéressante pour ancrer la magie dans le réel et lui ajouter quelques contraintes.

Le système de magie du **jeu de rôle Rolemaster** est aussi une inspiration capitale pour la séparation entre magie Théurgiste et magie Essentielle. J'ai trouvé intéressant de les opposer et de créer un monde où **les dieux et les hommes s'opposent pour l'accès à la magie**.

Dans ce monde, les Républiques ont fait **le choix de la magie des hommes** et elles ont rejeté les dieux.

Je trouvais alors intéressant de créer une sorte **d'inquisition laïque** pour s'assurer que les cultes ne

puissent pas se développer dans les Républiques. Cette inquisition est d'ailleurs tout aussi intégriste et impitoyable que sa version religieuse.

UN SOUPÇON DE VIEUX ROYAUME

Enfin, entre les premières versions du Monde de Grörst et la dernière itération, il y a aussi eu pour moi la lecture des livres de **Jean Philippe Jaworski**.

Et bien sûre, même si elle existait avant, Anima s'est retrouvé fortement inspiré par la **Ciudalia de Gagner la Guerre**.

Le **Culte du Desséché** est aussi une importation assez directe, au moins pour son nom du monde du Vieux Royaume de Jaworski. Dans le monde d'Anima il revêt un aspect supplémentaire intéressant : il s'agit du seul culte autorisé dans un monde où les dieux sont interdits.

PLUSIEURS AXES NARRATIFS

La seconde grande idée de cette campagne est de **mélanger plusieurs axes narratifs**.

UN MONDE SANS ORDRE

Le Monde de Grörst tel que je le conçois est complexe, et possède une part importante d'aléatoire. Tous les événements ne sont pas reliés entre eux par une grande histoire ou une grande cause. Les dieux ne sont pas vraiment « au commande ».

Certaines choses arrivent par hasard. Certaines choses n'ont rien à voir avec « l'histoire principale ».

C'est en partant de cette idée que j'ai conçu la campagne.

UN ENCHAÎNEMENT D'ÉVÉNEMENT

Donc certains scénarios sont faits pour n'avoir volontairement aucun rapport avec le précédent. **Les événements s'enchaînent, les personnages sont entraînés par l'histoire, sans que l'ordre ou la destination soit évident.**

Pour encore brouiller les cartes, j'ai volontairement mélangé certains scénarios ou éléments de scénario entre eux. Les PJs ont ainsi croisé des amorces d'autres scénarios ou des rencontres liés à d'autres scénarios au fil de la campagne.

Pour rendre les choses lisibles « de l'extérieur », j'ai publié les scénarios individuellement. Mais ce n'est pas vraiment la façon dont ils ont été joués (du moins pas certains).

C'est d'ailleurs une des raisons qui fait que certains morceaux de la campagne n'ont pas été publiés. Il s'agit

souvent d'intermède, ou de petites actions parsemées ici ou là entre deux scénarios.

DONNER DU SENS AU CHAOS

Les joueurs sont mis face à une énigme : à chaque fois qu'il joue, ils ne savent pas si l'aventure à un lien avec le reste de l'histoire.

Concrètement face à ce vide certains de **mes joueurs se sont mis à créer**. Ils ont inventé des liens qui n'existaient pas. De fait, ce sont des sortes de « théorie du complot ». Ils ont relié entre eux des événements qui n'avait aucun rapport. Cela ferait déjà **une très bonne raison d'adopter cette approche**¹.

L'autre raison et que cela m'a permis plus facilement de tromper mes joueurs et d'endormir leur méfiance... préparant **le retournement de situation final**.

FAMILLE, NECROMANCIE ET TRAHISON, L'INTRIGUE PRINCIPALE ?

Enfin, j'avais dès le départ **certain éléments de la trame principale**. Car même si plusieurs trame devait se mélanger, il fallait tout de même un enjeu central.

L'ARCHIMAGE

Puisque le mélange entre magie divine « Théurgiste » et humaine « Essentiel » était un des interdits du monde. Il m'a semblé logique que le « grand méchant » de ma campagne devait briser cet interdit.

Je suis donc parti sur l'idée **d'un Technomage qui développerait des pouvoirs de magie divine**.

La **nécromancie** est venue assez naturellement. C'est un classique du genre. Cela permet des combats contre des morts vivants (toujours une réussite). Et c'était très cohérent avec le monde des République de Technomagie qui vit **sous la menace des armées des morts**.

Mais comme nous partions sur une campagne pour niveau 1 à 5, voir même au départ pour un seul scénario niveau 1. Je voulais aussi faire de ce « grand méchant » une sorte **d'apprenti qui évoluerait avec les personnages joueurs**.

COTOYER LE MECHANT

Un second élément qui était présent dès le départ dans la trame narrative était de permettre aux PJs de **côtoyer le « boss final » dès le départ de la campagne**.

J'aime assez cette idée d'un méchant « très proche » qui se révèle à la fin. Cela permet **de construire de l'enjeu émotionnel sur la rencontre finale**.

¹ Voir les joueurs devenir « complotistes » est assez savoureux.

D'autant plus quand les PJs ont été amené petit à petit à faire confiance à ce PNJ. **La trahison n'en est que plus savoureuse.**

LE DESTIN TRAGIQUE D'UNE HERITIÈRE

Enfin, c'est le personnage de Fionella Disnovese qui complète la définition de cet axe narratif. **Je voulais me servir de ce personnage pour illustrer le destin tragique d'une héritière.**

En tant que femme dans le monde de la haute bourgeoisie d'Anima, Fionella n'a pas vraiment d'autre option que de chercher un bon parti. En tant que principale héritière de la maison Disnovese c'est même **un enjeu politique majeur pour son père.**

Pourtant le personnage ne désire que son indépendance. Et cela ne peut aboutir qu'à **une conclusion tragique.**

Surtout vu les intentions de la tante de Fionella. Lugnela Ceneri saura facilement **exploiter les envies d'indépendance de la jeune fille** et la crédulité de son père pour causer la perte de la famille Disnovese.

Je trouve que cette tragédie illustre assez bien **le côté « Sombre » d'Anima.** Car Anima n'est certainement pas un endroit « bon », et il n'y a rien de « bon » à attendre de ses élites dirigeantes.



ANIMA ET LE MONDE DE GRÖRST

Je présente ici quelques éléments de contexte sur le monde dans lequel se déroule la campagne. Le but n'est pas de reproduire le « lore » de l'univers en détail (qui existe sur [lignes d'orages](#)) mais de fournir des références rapides au MJ sur les « **forces importantes** » pour la campagne.

LA REPUBLIQUE D'ANIMA

Quelques éléments de contexte sur la république d'Anima

ANIMA EN BREF

Cette campagne vous emmène dans [la ville d'Anima](#) au cœur des [Républiques de Technomagie](#). Le [monde de Grörst](#) est un monde où la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) sont en compétition.

Pour préserver la Magie Essentielle, les hommes des Républiques de Technomagie ont créé des institutions : les Ecoles de Technomagies qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »). Dans les faits, une seule religion est tolérée : [le Culte du](#)

[Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de morts vivants. Loin à l'Est d'Anima, la ville du Barrage sert de rempart contre les hordes des nécromants.

Loin de cette menace, [la République d'Anima](#) est une cité état, république oligarchique dirigé par un Sénat rassemblant les patriarches des familles les plus influente et riches.

LES FORCES D'ANIMA

Le MJ devrait avoir à l'esprit les éléments suivants :

- L'exécutif d'Anima est dirigé par [le conseil de l'horloge](#). Un haut conseil de 5 sénateurs.
- Le [Sénat d'Anima](#) est l'organe politique principal. C'est un sénat aristocratique où les sièges sont réparti entre les familles les plus riches.
- Les forces d'élites d'Anima sont les [arbalétriers de l'horloge](#). Ce sont des soldats très expérimentés et ils peuvent servir de « forces spéciale » dans la ville d'Anima (si jamais les PJs mettent vraiment trop le bazar et débordent les gardes).

- Les forces armées d'Anima sont la **phalange d'Anima**. Ce sont des soldats expérimentés, mais ils interviennent peu dans la ville d'Anima.
- La **garde de la ville** est organisée par quartier, il s'agit d'une sorte de milice bourgeoise. C'est à eux que les PJs auront affaire en premier s'il y a du grabuge en ville.

INQUISITION ET CULTE DU DESSECHE

L'inquisition et le culte du desséché peuvent être **deux « commanditaires » légitime** pour les joueurs (par la présence dans le groupe de Federico et de Cistalius).

Aussi il est bon d'avoir quelques notions sur chacune de ces institutions.

L'INQUISITION

L'Ordre des Inquisiteurs du Barrage est le **premier commanditaire** pour les PJs dans le scénario « les mains disparues ».

Pour autant **cette relation risque de se compliquer**.

L'Ordre est réputé pour son intransigeance avec la magie Théurgiste. Ce qui pourra éventuellement poser problèmes à certains personnages (Scurorso, Bonito ou Marcilla).

D'autre part, l'Ordre va montrer **une coupable tolérance envers les agissements du Nécromant**. A la fin des Mains Disparues, c'est l'ordre qui décide de considérer que le rabatteur était le véritable criminel et qu'il n'y a pas d'autres coupable à pourchasser.

C'est en partie par « facilité » : **l'Ordre aime les affaires classées**. C'est en partie aussi par **corruption**.

A Anima, la collégiale des inquisiteurs est assez dépendante du pouvoir politique. Elle est théoriquement indépendante. Mais en réalité, une de ses missions principales est d'assurer le recrutement régulier et l'envoi de contingents d'Anima vers le Barrage. Et pour cela, **le soutien des grandes familles d'Anima est essentiel**.

Si l'Ordre soupçonne l'implication d'un Technomage ou d'un noble d'Anima dans l'affaire des Mains Disparues. **Il préfère donc enterrer l'affaire**.

Mais attention, **on parle ici plus d'un « biais » que de réelle « corruption »**. L'Ordre a tendance à considérer que les riches familles d'Anima sont plutôt des soutiens à sa cause. Et à l'inverse, il considère que les frange « dangereuses » de la population sont avant tout les pauvres.

Ce biais de l'Ordre peut avoir **différentes conséquences sur le groupe de joueur**.

Dans mon groupe, la situation est allée rapidement « au clash », Federico finissant exclu de l'ordre avant de rejoindre le culte du Desséché pour devenir le Frère Processionnaire Ratsani.

La situation n'est pas obligée de dégénérer à ce point, mais **des tensions sont probables**.

Je conseillerai toutefois d'autoriser l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage à faire un « **comeback** » et une « **rédemption** » sur la fin de la campagne : Mis devant le fait accompli et suffisamment de preuves, l'Ordre reconnaîtra la culpabilité de Côme et de Lugnela et pourra se montrer **un soutien précieux sur les derniers scénarios**.

LE CULTE DU DESSECHE

Le Culte du Desséché est **l'autre grand commanditaire du groupe**.

Dans le cadre de la campagne, **c'est une institution plutôt « fiable »**. Et c'est probablement ce qu'on peut considérer comme le plus proche des « **gentils** » de l'histoire.

Contrairement à l'Ordre des Inquisiteurs, le culte du Desséché se montrera bien plus tolérant avec des PJs théurgistes (Scurorso, Boniot, Marcilla) tant qu'ils ne pratiquent pas de nécromancie.

Par contre le culte est **féroce**ment opposé au Nécromant et fera tout pour le mettre hors d'état de nuire.

Malgré ce côté « **gentils** », je conseillerais tout de même de garder l'aura **sombre, macabre et mystérieuse** qui entoure le culte du Desséché.

Il s'agit tout de même d'un **culte du dieu des morts**. Et même s'ils remplissent **une mission « d'intérêt public »** en s'occupant des funérailles et en éliminant les morts vivants, ce ne sont **pas vraiment de joyeux lurons**.

LA MAISON DISNOVESE

Enfin la maison Disnovese fait aussi office de point de référence central pour le groupe et sa chute est au cœur d'un des enjeux de la campagne.

UNE FAMILLE DE NOTABLES

La famille Disnovese est une famille de rang sénatoriale. Elle est originaire du Muncipe de **Bois-Huant** à l'Est d'Anima. Le sénateur Disnovese est l'un des trois sénateurs représentant le Muncipe de Bois-Huant au **sénat** d'Anima.

La famille a fait longtemps partie des notables de Bois-Huant avant d'atteindre le rang sénatorial. La famille a fait fortune en accumulant un important domaine agricole entre Bois-Huant et Anima et en vendant la production à **Anima**. Elle a également su intelligemment augmenter son influence par des alliances et mariages.

Elle possède aujourd'hui, en plus de son important domaine agricole (plusieurs fermes), une demeure sénatoriale à Anima, une grande demeure familiale à Bois-Huant, ainsi qu'une scierie et un petit atelier de meubles situés à Bois-Huant.

UN SENATEUR SANS SUCESSEUR

Le sénateur Bartoldo Disnovese est le quatrième Disnovese à accéder à la dignité sénatoriale. C'est peut-être aussi le dernier.

Son frère aîné est mort lors de sa jeunesse, il n'a pas d'autre frère et n'a qu'une fille : Fionella Disnovese.

C'est elle qui héritera donc du domaine à la mort de son père. Ou plus exactement c'est son mari si elle est mariée d'ici là. Si elle n'a pas trouvé de mari, le domaine Disnovese reviendra à Fionella mais elle sera sous la tutelle de son Oncle : le Sénateur Ceneri (qui a épousé Lugnela, la sœur aînée de Bartoldo Disnovese).

Le mariage de Fionella est donc un enjeu existentiel pour la famille. Et l'erreur stratégique de Bartoldo est de confier la recherche de prétendant à sa sœur Lugnela (qui a tout à gagné à ce que cela n'aboutisse pas).



LES AXES NARRATIFS

Plusieurs axes narratifs s'entrecroisent au fil des scénarios. Dans cette section, ils sont présentés individuellement avec les enjeux liés à chacun.

NECROMANCIE ET TRAHISON

Le premier axe, et sans doute le plus important est celui qui lie les PJs au Nécromancien/Archimage.

COME : UN TECHNOMAGE CORROMPU

Côme Ceneri est un jeune technomage. Il n'est pas vraiment très doué pour la Technomagie, mais pas non plus franchement mauvais, il est simplement assez médiocre.

Mais ses études sur l'eau du Fleuve des Morts lui ont donné une opportunité : il a pu développer en secret des pouvoirs de Nécromancie. Ces pouvoirs lui viennent directement des Non-morts situés de l'autre côté du Barrage qui utilisent l'eau du fleuve pour lui communiquer une part de leur pouvoir.

Il s'agit donc non seulement de magie Théurgiste et de Nécromancie, mais en plus d'une trahison ouverte contre les **Républiques de Technomagie**.

OBJECTIF PRINCIPAL

Le but principal de Côme est simple : augmenter son pouvoir. Mais il n'est en fait que le jouet des Seigneurs Nécromants.

Pour développer ses pouvoirs, Côme se livre à des expériences dans les égouts de la ville. Il crée d'abord des Mains Animées (*Les Mains Disparues*), puis ses premiers squelettes et zombis (*Nettoyage d'Egouts*), et ainsi de suite au fil des scénarios...

OBJECTIF SECONDAIRE

Le but secondaire de Côme est de se venger de ses camarades de l'école de Technomagie plus doué que lui.

Et notamment de **Gianmarco Del'Vestal**, son ancien ami et amant. Ce dernier réussit tout mieux que Côme et Côme a finit par en développer une jalousie malade.

UNE RELATION SUIVIE

Côme Ceneri devrait rencontrer les PJs assez tôt dans la campagne (*Soirée en Ville* ou *Duel au Pinceau*) et établir peu à peu une relation de confiance avec eux.

Au départ il considérera les PJs comme une moindre nuisance. Puis il tentera de les éliminer, tout en maintenant une façade amicale.

Le Nœud de sa trahison se trouve sur les derniers scénarios : *Retour dans les Egouts* et *Le Nécromant Dévoilé*.

RIVALITES FAMILIALES

Un second axe, fortement lié au premier est celui de la rivalité entre les familles Disnovese, Teremsi et Ceneri.

LUGNELA : LA FAMILLE D'ABORD

Le grand méchant de l'histoire est ici Lugnela Ceneri (née Disnovese), la mère de Côme, et tante de Fionella.

Lugnela a pris le parti de sa nouvelle famille, les Ceneri. C'est elle qui est derrière le pouvoir de cette dernière, son mari, le sénateur Ceneri n'étant qu'un pantin.

C'est aussi une sorcière (occultiste) qui sert des puissances issues de la féerie. Elle utilise ses pouvoirs pour manipuler son entourage.

OBJECTIF PRINCIPAL

Le principal objectif de Lugnela est de **récupérer le domaine Disnovese**.

Pour cela, il faut éliminer son frère : Bartoldo Disnovese. Il faut aussi éliminer Fionella Disnovese, ou à minima s'assurer qu'elle est « sous contrôle ». En effet, tant que Fionella ne sera pas mariée, c'est le sénateur Ceneri, oncle de Fionella, qui contrôlera le domaine Disnovese en cas de mort de Bartoldo.

OBJECTIF SECONDAIRE

L'objectif secondaire de Lugnela est de **nuire à la famille Teremsi**.

Une rivalité commerciale existe entre les deux familles. La famille Teremsi, tenant du parti Belliciste souhaite maintenir des taxes hautes sur le Pont des Âmes Perdues qui est un des principaux leviers de financement de la Phalange d'Anima. Or le commerce de cuir venu de Félicendre (fief des Ceneri) passe par ce pont.

De plus : les Teremsi sont des producteurs de bétail qui vendent aussi du cuir sur les marchés d'Anima. Les Ceneri le voit comme une dangereuse concurrence.

Contrairement au Disnovese, les Teremsi sont une famille nombreuse et trop bien établi pour pouvoir espérer les éliminer physiquement. Mais l'objectif de Lugnela sera surtout de les éliminer politiquement.

LE PLAN DE LUGNELA

Le plan de Lugnela est donc **de monter les Teremsi et les Disnovese les uns contre les autres**, avant d'éliminer les deux familles.

Elle crée pour cela des incidents sur le commerce de la famille Disnovese en accusant les Teremsi. Elle pousse

Bartoldo et Fionella à attaquer les Teremsi (*Cambriolage chez les Teremsi, Le Domaine Teremsi*).

L'objectif est de pousser les Teremsi à une réaction abusive, ce qui finit par se produire (*Raid sur le quartier des fontaines*).

Il n'y aura plus alors qu'à jouer les victimes pour détruire politiquement les Teremsi.

Factions Politiques d'Anima

Les Charitables : Parti des familles très riches, parti des armateurs du Riffago. Point de vue : augmenter la richesse de la ville par le commerce, apaiser les tensions, acheter la paix et la paix sociale.

Familles « Charitable » : les Del'Vestal

Les Bellicistes : Etendre l'influence d'Anima par la guerre, parti historique d'Anima, parti des vieilles familles, parti de la guerre contre Roche, support de la Phalange, des sénateurs qui sont en charge d'Ametta.

Familles « Belliciste » : Les Teremsi

Le parti du charbon (ou parti du charbon et de l'argent) : parti des producteurs d'Anima, lié à différentes guildes, enrichir anima en tirant parti de ses ressources (charbon, mines d'argent, cuir...), c'est le parti majoritaire et un peu le ventre mou du Sénat d'Anima.

Familles « du Charbon » : Les Disnovese et les Ceneri.

LUGNELA - FIONELLA : UNE RELATION AMBIGUË

Lugnela a une relation ambiguë avec sa nièce Fionella.

D'un côté, elle la voit comme **un danger potentiel**. Si Fionella se marie, le domaine Disnovese échappera à Lugnela. Éliminer Fionella est un objectif important pour Lugnela.

D'un autre côté, elle se reconnaît dans Fionella. Lugnela et Fionella ont toutes deux grandi dans le domaine familial de Bois Huant. Toutes deux ont débarqué jeunes filles « à marier » à Anima. Toutes deux sont farouchement indépendantes, ambitieuses et intelligentes. Et toutes deux ont un certain « sens de la famille » (même si la loyauté de Lugnela a basculé des Disnovese au Ceneri). Lugnela ne peut pas ne pas remarquer ces similitudes.

Lugnela se prend donc un peu au jeu de jouer la mentore pour Fionella. Elle y voit un moyen commode de la manipuler. Mais elle y trouve aussi **un réel intérêt pour les capacités de sa nièce**.

À mesure de la campagne, et à mesure que Fionella survivra aux tentatives d'assassinats et traversera les épreuves. Lugnela sera donc à la fois d'autant plus énervé qu'elle est un peu admiratrice.

LES DEMONS DU CUIR

Le troisième grand axe narratif concerne la **présence de sorcières parmi les tanneuses de la Tannerie d'Anima**.

UN AXE INDEPENDANT

C'est un axe relativement mineur mais qui peut se mélanger facilement avec les deux autres (surtout sur les premiers scénarios). Il fournit une sorte de vrai-fausse piste aux PJs puisqu'il n'y a **aucun lien avec les deux autres intrigues**.

Il est pourtant tentant de faire des liens vu l'implication des différentes familles (Disnovese, Ceneri, Teremsi) dans le commerce des cuirs. Ainsi que la localisation d'une partie de l'intrigue des Mains Disparues.

Cette confusion permet d'entretenir un sentiment de menace diffuse et de complexité de l'intrigue pour les PJs.

INDUSTRIE DU CUIR ET SORCELLERIE

Cette intrigue implique différents participants de l'industrie des cuirs, chacun selon son niveau.

- Tout en bas de l'échelle, il y a **une tanneuse de cuir** et sorcière. Celle-ci est surtout une victime dans cette affaire. Elle est enlevée et contrainte d'invoquer un démon. Pourtant pour l'Inquisition c'est la principale coupable puisqu'elle pratique une magie interdite.
- Ensuite viennent **les chasseurs**. Ils sont avant tout motivé par un « coup » qui leur permettrait de gagner un peu plus et de se mettre à l'abri du besoin.
- Viens ensuite **Maitre Mestanio, artisan du cuir**. C'est le commanditaire qui est prêt à acheter du « cuir de démon » sans vraiment se soucier de comment les chasseurs l'ont obtenu. Il est riche, mais souhaite par orgueil et cupidité travailler cette peau rare.
- Enfin, viens **le Sénateur Disnovese, protecteur de Maitre Mestanio**, qui fera de son mieux pour étouffer l'affaire et mettre Maitre Mestanio à l'abri des poursuites de l'inquisition.

Cette intrigue permet donc de mettre les PJs (surtout ceux liés à l'Inquisition) face à **certaines contradictions** sur qui sont réellement les victimes et les coupables, les bons et les méchants dans la ville d'Anima.

SCENARIO INDEPENDANT

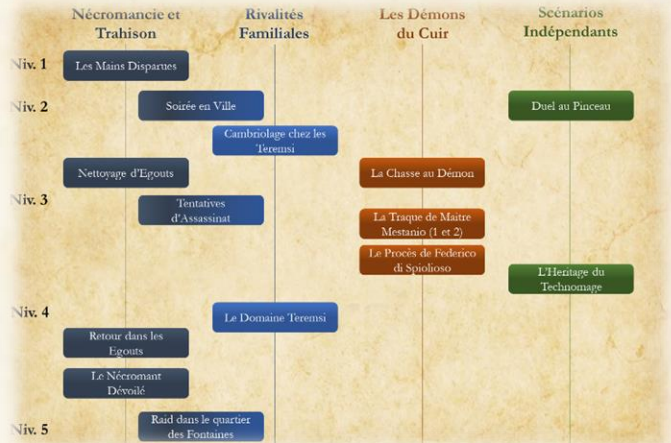
Enfin la campagne inclue deux scénarios véritablement indépendants.

Là aussi ils peuvent être reliés aux autres axes de la campagne : par la présence de **Côme Ceneri dans Duel au Pinceau**, et par la présence de **la famille Teremsi dans l'Héritage du Technomage**.

Il ne reste alors plus qu'aux PJs de créer de toute pièce des liens entre ces scénarios indépendant et le reste de l'intrigue.

VUE D'ENSEMBLE

La trame présentée ci-dessous (*ainsi qu'en début de chapitre*) représente les scénarios placés sur les différents axes scénaristiques. Ils sont ordonnés par chronologie de haut en bas. Une indication du niveau attendu des PJs est présenté sur la gauche.





LES SCENARIOS

Dans cette section, nous présentons les scénarios un par un, dans l'ordre chronologique.

Pour chaque scénario on trouve ses caractéristiques générales (synopsis public, niveau des PJs, axe narratif, résumé pour le MJ) ainsi qu'un petit descriptif de comment le scénario s'est déroulé dans ma campagne.

Note Importante : Certains scénarios n'ont pas été joué par mes joueurs, mais il me semble malgré tout intéressant de les présenter comme option pour quelqu'un souhaitant suivre cette campagne.

A l'inverse certains scénarios joué par mes joueurs n'ont pas été publié car il était souvent trop « spécifique » et difficilement adaptable.

LES MAINS DISPARUES

Ce scénario est [publié ici](#). Il a été joué par mes joueurs.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 1

Axe narratif : Nécromancie et trahison

Synopsis public :

Il s'agit d'une **enquête suite à plusieurs meurtres étranges** commis dans [le quartier de la Tannerie](#), un Faubourg pauvre et industriel de [la ville d'Anima](#). Vous aurez **3 jours** pour vous faire votre idée sur ces crimes, en parcourant la ville, interrogeant certains de ces habitants, et visitant des lieux liés aux crimes. Les **phases**

d'enquêtes pourraient également vous mener à des **phases d'action plus intense...**

Résumé pour le MJ :

Le scénario propose aux joueurs d'enquêter sur trois meurtres de tanneuses. Les trois victimes ont été retrouvées avec les mains tranchées et on y a détecté des traces de Magie Théurgiste. L'enquête est contrainte par le temps : elle doit se dérouler en moins de 72 heures.

- Dans l'Acte 1 (qui couvre les premières 48 heures) les joueurs enquêtent dans le quartier de la Tannerie, ils apprennent progressivement qui sont les victimes et identifient un individu suspect. C'est principalement une partie d'enquête avec peu d'action. L'enquête mènera tout de même à une course poursuite acrobatique dans le quartier, et les plus en manque d'action pourront chercher la bagarre dans les tavernes mal famées du quartier.

- Dans l'Acte 2 les joueurs poursuivent leur enquête à la recherche du principal suspect dans le quartier le plus dangereux d'Anima : le Faubourg de la Lanterne. Ils prennent d'assaut sa maison et devrait y trouver une carte représentant une partie des égouts de la ville. Ils devraient également avoir l'occasion de faire pas mal de mauvaises rencontres dans ce quartier répugnant.

- Dans l'Acte 3 les joueurs traquent le suspect dans les égouts de la ville, il s'agit d'une partie plus classique d'exploration de donjon. Cela les mène à une confrontation finale avec le meurtrier et ses complices.

La conclusion apporte quelques réponses aux questions que les joueurs se posaient, elle propose aux joueurs plusieurs choix sur ce qu'il faut faire du meurtrier, mais elle ouvre également de nombreuses questions sur le

commanditaire réel de ses meurtres et une potentielle corruption des institutions d'Anima.

COMPTE RENDU DE JEU

Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio et Federico.

Il s'est déroulé globalement comme prévu.

En fin de scénario, le rabatteur a été livré à l'Inquisition mais Fionella a conservé la « main mécanique ».

Evènements notables :

- La visite chez le rabatteur (Acte 2, Scène 2) a été un échec retentissant. Les PJs ont raté leur entrée coordonnée chez le rabatteur (un groupe par une porte, l'autre de l'autre côté). Federico a pris un carreau d'arbalète qui a bien failli le tuer.
- Première apparition du PNJ Cothario Genesis, dit « le garde qui parle fort ».



DUEL AU PINCEAU

Scénario issu du [site AideDD](#), mais qui peut être adapté à la campagne. Ce scénario n'a pas été joué par mon groupe, les PJs ont refusé l'accroche du scénario.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 2

Axe narratif : **Indépendant**, mais l'accroche du scénario est intégrée au scénario « Les Mains Disparues » (début de l'Acte 2).

Résumé pour le MJ :

Un artiste fait un portrait d'un des PJs. Ce portrait est « enchanté » et permet de « posséder » le personnage.

Une fois délivré de cette malédiction, les PJs en cherchent l'origine

Il découvre qu'un Prêtre veut utiliser ce procédé pour « posséder » un de ces rivaux, Prêtre d'une autre congrégation.

Les PJs se rendent à une réception organisée par le prêtre dans le but de faire le portrait de son ennemi. Ils doivent réussir à démasquer le coupable et délivrer le peintre retenu prisonnier.

ADAPTATION NECESSAIRES

Afin de jouer ce scénario dans la ville d'Anima, les adaptations suivantes me semble nécessaire :

Le scénario devrait se dérouler majoritairement (sauf l'accroche) dans **le quartier des Fontaines**, qui est le quartier artistique d'Anima (et également la demeure de riches familles).

Le **demi-elfe Edhelran** devrait être un humain ordinaire.

Les deux protagonistes de la querelle (les deux prêtres) devraient être **remplacé par des Technomages**. Les profils suivants peuvent être utilisés :

- Le Technomage Magister **Bombillo Sforisti** à la place de **Mitrias, Grand Prêtre du Nuage** : Un homme d'une cinquantaine d'année, bien portant et arborant une petite barbichette blanche soigneusement taillée.
- Le Technomage Magister **Arthuro Retondi** à la place de **Valdenath grand prêtre du Crâne et de la Taupe** : Un homme d'une cinquantaine d'année, ayant une imposante cicatrice sur la joue.

En option : Chacun des deux Technomage pourra être accompagné à la soirée par ses apprentis :

- Côme Ceneri, apprenti de Bombillo Sforisti.
- Gianmarco Del'Vestal, apprenti d'Arthuro Retondi.

Cela peut être un moyen commode de faire rencontrer ces deux protagonistes aux PJs lors du second scénario. Tout en installant « Côme » du côté des « gentils ».

A l'inverse, le MJ peut décider qu'ils ne sont pas présents à la soirée. Mais lorsque leur nom apparaîtra plus tard dans l'intrigue, les PJs auront déjà rencontré leurs maîtres, ce qui peut constituer un lien intéressant.



SOIREE EN VILLE

Ce scénario a été joué par mes joueurs. Il n'a pas été publié, car il ne présente aucune véritable « intrigue ».

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 1 à 2.

Axe narratif : **Nécromancie et trahison, Rivalités familiales.**

Synopsis public :

Vous êtes invités à une soirée chez les Ceneri dans leur magnifique demeure du quartier des fontaines !

Ce scénario, ou « gros intermède » invite les joueurs à rencontrer un ensemble de personnages d'Anima lors d'une soirée mondaine.

Résumé pour le MJ :

Il n'y a pas de véritable intrigue dans ce scénario, juste un ensemble de rencontres avec des PNJs. Certaines sont sans conséquences, d'autres sont des accroches pour de futurs scénarios. Les plus notables sont :

Une discussion avec un groupe de Technomage sur la possibilité de mélanger magie Théurgiste et magie Essentielle. Les Technomages Magister Bombillo Sforisti et Arthuro Retondi tombent d'accord sur une impossibilité totale. Les deux apprentis des Technomages, Côme Ceneri et Gianmarco Del'Vestal écoute sagement la discussion des deux magisters.

Une entrevue un peu plus tard dans la soirée avec Gianmarco Del'Vestal, qui remet en cause les conclusions des deux magisters et propose au PJs un rendez-vous dans quelques jours dans une auberge pour leur en dire plus...

Une discussion avec Côme Ceneri qui dira soupçonner Gianmarco Del'Vestal, et qui conseillera au PJs de se rendre au rendez-vous fixé par Gianmarco mais dans le but de lui voler son carnet de note.

Une rencontre avec Maître Mestanio, artisan du cuir sous la protection de la maison Disnovese.

Une discussion de Fionella avec sa tante **Lugnela Ceneri**. Celle-ci se présente en mentor pour sa nièce. Elle lui explique que le sénateur Disnovese a des problèmes avec la famille Teremsi. Et elle lui conseil d'aller voler des livres de compte chez les Teremsi (accroche **pour Cambriolage chez les Teremsi**).

Des rencontres avec des **marchands de Félicendre** sous la protection des Ceneri, ainsi qu'avec des **membres de la Phalange** qui peuvent permettre au PJs de comprendre l'enjeu des taxes du pont des Ames Perdus (qui est la clé de l'opposition des Ceneri au Teremsi).

COMPTE RENDU DE JEU

Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio et Federico. Il s'est déroulé globalement comme prévu.

² Il faut croire que c'est le risque de vouloir mener trop d'axes narratifs en parallèle.

CAMBRIOLAGE CHEZ LES TEREMSI

Ce scénario n'a pas été joué par mes joueurs. Fionella, prise par les scénarios **Nettoyage d'Égouts** et **Chasse au Démon** a oublié d'en parler aux autres personnages²... L'histoire a avancé sans ce scénario.

Il n'est pas non plus disponible sur Lignes d'Orages car il n'a jamais été finalisé.

CARACTERISTIQUES

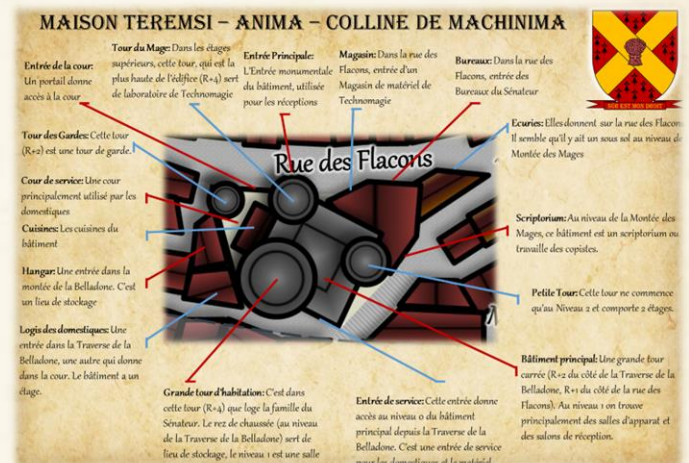
Niveau des PJs : Niv. 2

Axe narratif : **Rivalités familiales.**

Résumé pour le MJ :

Les PJs sont chargés par Lugnela Ceneri de prendre discrètement des informations dans les livres de comptes des Teremsi. Pour cela ils doivent s'introduire dans une soirée organisée chez les Teremsi et accéder aux registres comptables dans les bureaux du Sénateur Teremsi.

Plusieurs options pour s'introduire dans la soirée pouvait être envisagée : se faire passer pour de riches invités, se faire embaucher comme domestique pendant la soirée, ou tenter un cambriolage en règle...

**NETTOYAGE D'ÉGOUTS**

Ce scénario est [publié ici](#). Il a été joué par mes joueurs.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 2.

Axe narratif : **Nécromancie et trahison.**

Synopsis public :

Il s'agit d'une **enquête** qui vous est confié par **le Culte du Desséché**. Un foyer de **mort-vivants** a été identifié dans les égouts de la ville, il vous faudra aller **confirmer sa présence et l'éliminer**.

Résumé pour le MJ :

Le scénario propose aux joueurs de s'enfoncer dans les égouts de la ville pour enquêter sur des rumeurs faisant état de l'installation d'un petit foyer de morts-vivants. Cette mission leur est confié par [le Culte du Desséché](#).

En suivant les indications fournies par la [guilde des Egoutiers d'Anima](#), les PJs trouvent effectivement le foyer mort vivant : un petit regroupement de Zombis.

Lors du combat contre ceux-ci, les PJs sont confronté à l'apparition d'un nouvel antagoniste, un technomage dévoyé qui expérimente avec la nécromancie.

Ils se retrouvent alors piégés dans le complexe d'égouts de la ville et doivent chercher un moyen de remonter à la surface.

A noter : ce scénario, ainsi que les deux suivants (*La Chasse au Démon* et *Tentatives d'Assassinats*) ont été mélangé, les PJs ayant les accroches pour les différents scénarios en parallèle.

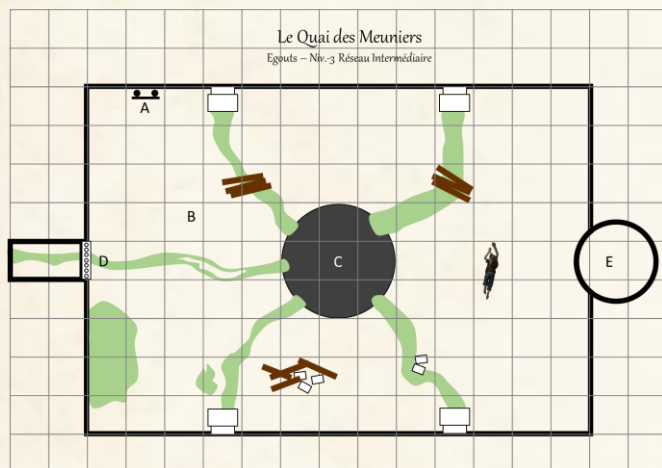
COMPTE RENDU DE JEU

Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio, Federico, Cistalius et Scurorso.

Il s'est déroulé globalement comme prévu.

Evènements notables :

- Le combat dans la cuve a été aussi chaotique qu'il pouvait l'être. Les PJs ont finis par fuir plus ou moins en désordre.
- Il y a eu un débat intense sur la possibilité de prendre du repos dans les égouts. Heureusement pour eux les PJs ont finis par décider de se reposer un peu avant d'avancer.



LA CHASSE AU DEMON

Ce scénario est [publié ici](#). Il a été joué par mes joueurs.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 2.

Axe narratif : *Les Démons du Cuir*.

Synopsis public :

Un groupe de braconniers semble se livrer à des activités louches impliquant l'utilisation de magie interdite. Vous devrez enquêter sur leurs activités pour découvrir ce qui se trame et décider de la conduite à tenir.

Résumé pour le MJ :

Le scénario propose aux joueurs d'enquêter sur un groupe de braconniers se livrant à des activités louches, impliquant une magie interdite.

Globalement le scénario permet plusieurs approches, de l'infiltration patiente et délicate au rentre dedans brutal. Dans un premier temps, les joueurs devront enquêter dans le quartier de la Tannerie, tenter de s'infiltrer parmi les braconniers, et découvrir le lieu de leur prochain rendez-vous occulte : une grange à une demi-journée de marche de la ville.

En se rendant à ce rendez-vous, ils découvriront que les braconniers se sont lancés dans une chasse au démon. Pour cela, Ils ont capturé une sorcière et ils comptent bien la contraindre à invoquer un démon pour ensuite le tuer et récupérer sa peau.

Mais leur plan risque de ne pas se dérouler exactement comme prévu... et les joueurs pourraient se retrouver au centre d'une situation un peu chaotique.

A noter : ce scénario, ainsi que le précédent et le suivant (*Nettoyage d'égouts* et *Tentatives d'Assassinats*) ont été mélangé, les PJs ayant les accroches pour les différents scénarios en parallèle.

COMPTE RENDU DE JEU

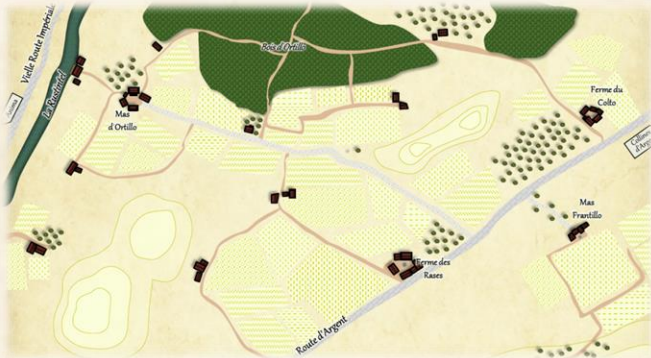
Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio, Federico, Cistalius et Scurorso.

Il s'est déroulé globalement comme prévu.

Evènements notables :

- Le combat final a été aussi chaotique que prévu, la grange a terminé dans les flammes initiant une fascination de mes joueurs pour les flammes.
- Federico aura presque réussi à capturer la sorcière... mais elle finit par le terrasser avec une [Décharge Occulte](#). Il ne doit son salut qu'à l'intervention de Cistalius. Il ressort particulièrement bouleversé de cette rencontre, développant des symptômes de paranoïa.
- Les PJs ont réussi à faire prisonnier le chasseur Vertano et ont tenté de le ramener vers Anima.

- Mais sur le chemin du retour vers Anima, la sorcière suit discrètement les PJs et s'attaque à eux. Elle finit par [envouter Desmonio](#) et le faire attaquer et tuer Vertano.
- C'est le Culte du Desséché qui accueille ensuite les PJs et « lève » les malédictions dont ils souffrent.



TENTATIVES D'ASSASSINATS

Ce scénario (ou ensemble de mini-scénario) n'a pas été publié, mais la description qui en est faite ci-dessous devrait suffire à les reproduire.

Il s'agit en réalité d'un ensemble de rencontre ayant eu lieu entre le scénario **Les Mains Disparues** et **Retour dans les Egouts**.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 2 à 4.

Axe narratif : Nécromancie et trahison, **Rivalités familiales**.

Résumé pour le MJ :

A partir des Mains Disparues, Côme Ceneri et sa mère tendent plusieurs pièges aux PJs et notamment à Fionella pour tenter de l'éliminer.

Lugnela Ceneri essaye en parallèle de convaincre Fionella que les commanditaires de ces assassinats sont les Ceneri.

LE RETOUR DES MAINS

La première tentative d'assassinat a eu lieu après la fin des Mains Disparues. Elle a été jouée en intro de **Soirée en Ville**.

Les PJs sont réveillés en pleine nuit par une présence dans leur chambre : [une des mains « zombie »](#) est entrée par la fenêtre. Elle s'approche sans bruit d'eux et tente de les étrangler.

Cette rencontre permet de commencer à mettre les PJs dans une ambiance de danger.

Elle est aussi amusante à gérer, car même si les mains sont très faibles, les PJs doivent les affronter seul et en n'ayant pas accès à leurs armes ou armures.

BANDITS SUR LES QUAIS

La seconde tentative d'Assassinat a eu lieu après Soirée en Ville et en intro aux scénarios **Chasse au Démon** et **Nettoyage d'Egouts**.

Après Soirée en Ville, les PJs ont voulu rencontrer Gianmarco Del'Vestal dans une auberge située Place des Chaudières dans [le quartier des Docks](#). Sur les conseils de Côme ils souhaitaient voler le carnet de note de Gianmarco.

Le vol a été un échec et Gianmarco s'est enfui en invoquant un [nuage de fumée](#) et en prenant [ses jambes à son cou](#).

Prenant alors la direction du Quai des Meuniers (pour le scénario Nettoyage d'Egout), les PJs sont attaqués sur la route du Fleuve, un peu avant d'arriver Place de l'Horloge. Ils font face à un groupe de plusieurs [bandits](#), dirigé par un [malfrat](#) et un [molosse](#). Les ennemis attaquent à distance avec des arbalètes.

S'ils sont pris vivant, seul le malfrat a vu le commanditaire, il le décrit comme un jeune homme de bonne famille (il s'agit de Côme, mais la confusion avec Gianmarco ou l'un des fils Teremsi est facile).

La rencontre n'est pas particulièrement difficile, même si les PJs doivent gérer le fait d'être attaqué par plusieurs opposants situés tout autour d'eux.

ASSASSIN DANS LA VILLE

La troisième tentative d'Assassinat a eu lieu pendant le scénario **La Traque de Maître Mestanio**.

Alors que les PJs descendent la route de Briserou, un [Espion](#) s'approche discrètement de Fionella (**Test de Discrétion +4 vs Perception Passive** des Joueurs).

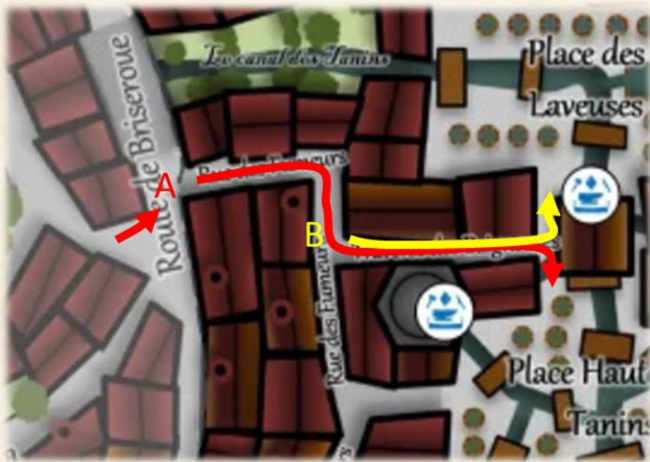
Si réussi les PJs ne le remarque que lorsqu'il est à 3m de Fionella et son **surpris** (=> pas action / réaction). Il s'approche, attaque (2x épée courte avec avantage + attaque sournoise), sa lame est trempée dans du **poison => Jet de Sauvegarde de Constitution DD 14 +2d6 dégâts poison** (moitié si JdS réussi). Enfin il s'enfuit en courant (**foncer en action bonus**).

Un peu plus loin, un groupe trois [Malfrats](#) armés d'arbalète attend pour couvrir la retraite de l'assassin.

S'il est attrapé l'assassin dira avoir été recruté dans le Faubourg de la Lanterne par un « jeune technomage » encore une fois la description peut correspondre à Côme, Gianmarco ou l'un des fils des Teremsi. Lugnela dira être certaine que c'est un coup des Teremsi.

Cette rencontre est intéressante pour montrer l'efficacité d'un PNJ comme l'espion lorsqu'il est utilisé au maximum de ses capacités.

Le personnage ciblé par l'attaque (Fionella normalement) a très peu de chance de survivre à une attaque réussie. Les autres PJs se retrouvent face à un choix : aider Fionella se stabiliser ou poursuivre l'agresseur.



JOUTES NAUTIQUES

La quatrième tentative d'assassinat a lieu après *Le Domaine Teremsi*. A leur retour à Anima, les PJs sont invité par la famille Ceneri à assister à des [joutes nautiques](#). Et le sénateur **Disnovese** propose même à Desmonio de participer.

Celui-ci affronte donc plusieurs concurrents lors de joutes sur les canaux du **Quartier des Fontaines**. Pendant ce temps, Fionella et Côme observe la scène depuis le ponton de la maison Ceneri. Ratsani et Cistalius sont sur une autre barque, chargé de la sécurité (*car parfois ceux qui tombent dans l'eau du fleuve des morts se relèvent en zombies*).

Ce qui devait arriver, arriva. L'un des concurrents se relève en mort-vivant : **une Goule**. Elle escalade le ponton des Ceneri et **tente de tuer Fionella**. Pendant ce temps **Côme semble tétanisé** (*il contrôle la Goule, mais prétextera après coup souffrir d'une peur irrépressible des morts vivants*).

Cette rencontre est à la fois l'occasion d'un mini jeu amusant (la Joute), d'une socialisation avec Côme, et enfin d'un retour des tentatives d'Assassinats de Fionella.

C'est aussi sans doute là que Côme s'expose le plus. Une enquête approfondie à postériori pourrait mener les PJs à le soupçonner.

COMPTE RENDU DE JEU

Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio, Federico, et Cistalius.

Il s'est déroulé globalement comme prévu.

Evènements notables :

- Fionella a bien failli ne pas réussir à se débarrasser seule de sa Main Zombie.
- Le Molosse sur le quai a été tué beaucoup trop rapidement au goût du MJ, le pauvre pépère n'aura même pas pu placer une attaque.
- Fionella est tombé sous les coups de l'assassin, mais celui-ci n'a pas pu aller très loin. Cistalius a une nouvelle

fois sauvé la situation en stabilisant Fionella avant de finir l'assassin avec un [éclair traçant](#).

- Desmonio a remporté tout ses tournois lors de la Joute Nautique. Ratsani a enchainé une course acrobatique sur les pontons d'Anima pour venir au secours de Fionella.
- Les PJs n'ont pas du tout été alarmé par la « nécrophobie » de Côme. Ils ont considéré que le PNJ devait être faible et inutile.

LA TRAQUE DE MAITRE MESTANIO

Ce scénario est [publié ici](#). Il a été partiellement joué par mes joueurs.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 2 à 3.

Axe narratif : **Les Démons du Cuir.**

Synopsis public :

Le groupe est chargé par un notable de la ville de retrouver, et de protéger Maître Mestanio, artisan du cuir accusé et recherché par [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#). Ils doivent le retrouver et le ramener à la maison du sénateur Disnovese, avant que les Inquisiteurs ne mettent la main sur lui, et... aussi discrètement que possible.

Résumé pour le MJ :

Le scénario propose aux joueurs de retrouver Maître Mestanio, un Maître Artisan du Cuir impliqué dans une sombre histoire de magie interdite. Ils doivent le trouver avant les inquisiteurs qui le pourchasse, et le mettre en sécurité dans la maison d'un notable (qui assurera sa défense).

Dans un premier temps, les joueurs devront retrouver la trace de Maître Mestanio, qui a disparu. Cette enquête, menée à Anima les verra se confronter aux inquisiteurs qui suivent les même piste (avec un peu d'avance ou de retard).

Une fois que les joueurs auront identifié où est parti Mestanio, il leur faudra se rendre à sa maison de campagne, se débarrasser des mercenaires qu'il a pris pour le protéger, puis le ramener à Anima, le tout en évitant les inquisiteurs qui sont eux aussi sur la trace de Mestanio.

COMPTE RENDU DE JEU

Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio, Federico, et Cistalius.

Les joueurs ont lamentablement foiré et se sont fait capturer par l'Ordre des Inquisiteurs (sauf Fionella qui s'est lâchement enfuie seule).

Evènements notables :

- Une fois dans la maison de Maître Mestanio, Federico s'est précipité dans les étages sans attendre le reste du

groupe. Il a donc déclenché l'arrivée des Inquisiteurs tout en séparant le groupe.

- Faisant face aux inquisiteurs, Federico a convaincu Desmonio et Cistalius de se rendre. Les trois ont donc été fait prisonniers.
- Fionella s'est enfuie par une fenêtre du bureau. Elle a échappé à la capture sans grande difficulté et sans comprendre pourquoi les autres restaient en arrière.
- La capture de $\frac{3}{4}$ du groupe a rendu impossible la seconde partie du scénario. A la place nous avons joué l'intermède « le procès de Federico Di Spiolioso ».

LE PROCES DE FEDERICO DI SPIOLIOSO

Il s'agit en réalité **plus d'un intermède que d'un scénario**. Il n'a pas été publié car beaucoup trop spécifique aux actions de mes joueurs lors des scénarios précédents.

Il me semble néanmoins intéressant d'en faire **un bref résumé pour montrer l'évolution possible d'un personnage** (Federico - Ratsani).

DES TRAJECTOIRES DIFFERENTES

Suite à leur capture par l'Ordre des Inquisiteurs dans la Traque de Maître Mestanio, les PJs suivent des trajectoires différentes :

- **Cistalius**, grâce à l'intervention du Culte du Desséché est rapidement mis hors de cause et sort après une nuit en prison.
- **Desmonio** est également libéré après une nuit en prison. Il doit sa libération à l'intervention du sénateur Bartoldo Disnovese. Cependant il n'échappe pas à un procès. Au cours du procès, il est condamné à une forte amende. Celle-ci sera payé par le Sénateur Disnovese. Cela ne fait que renforcer la fidélité (forcée) de Desmonio à la famille Disnovese.
- **Maître Mestanio**, lui aussi capturé par l'inquisition passe également en procès. Mais habilement défendu par le sénateur Disnovese, il écope lui aussi simplement d'une forte amende.
- **Federico** passe une bonne semaine en prison. Une semaine où il perd presque l'esprit et est assailli par un fantôme qui habite sa cellule. Enfin lors de son procès il est accusé d'avoir trahi l'ordre des inquisiteurs et de pratiquer de la théurgie. Il est condamné à mort. L'exécution est confiée au Culte du Desséché comme il est coutume à Anima.

DE FEDERICO A RATSANI

Pensé initialement comme un Inquisiteur de la collégiale des Simples, Federico a eu une évolution peu ordinaire.

UN MAUVAIS INQUISITEUR

A la suite des Mains Disparues, Federico a commencé à avoir des **accrochages avec sa hiérarchie** (l'inquisiteur Mastandi) qui ne le reconnaissait pas à sa juste valeur.

Dans les scénarios *Nettoyage d'Égout* et *Chasse au Démon* il a commencé à cacher des informations à l'inquisition, espérant résoudre seul les enquêtes et revenir auréolé de gloire face à Mastandi.

Après *Chasse au Démon*, il est bien obligé de raconter sa mission et son échec à Mastandi. Celui-ci décide de le **virer de l'Inquisition**.

LA REVELATION DU DESSECHE

En parallèle, Federico a commencé à avoir une relation particulière à la mort et à son dieu : **le Desséché**.

Le point de départ est sa « **presque-mort** » face à la sorcière dans *Chasse au Démon*. Puis l'exorcisme qui a suivi au sein de la Ziggourat d'Anima.

A partir de là, la relation avec le Desséché ne fait que s'amplifier. **En prison** la rencontre avec **un fantôme** a également un fort impact psychologique sur le personnage.

Enfin après avoir été exécuté par le **Culte du Desséché**, les prêtres du Desséché pratique un examen de la conscience du mort (une sorte de **« communication avec les morts »** améliorée).

Le Desséché leur révèle alors que le personnage a **un destin extraordinaire**. Les prêtres le relève donc d'entre les morts.

L'ASCENSION DE RATSANI

Ainsi **né le personnage de Ratsani**. C'est à la fois une continuation de Federico et un nouveau départ.

Il prend un masque de rat pour emblème. Et il rejoint [la Congrégation de la Miséricorde](#) au sein du Culte du Desséché.

Dans les scénarios suivant (*Le Domaine Teremsi*, *Le Nécromant Dévoilé* et *Raid dans le Quartier des Fontaines*) Ratsani reçoit plusieurs fois des « communications » du Desséché qui le guide. Il s'agit à présent d'un personnage « inspiré », purement au service de sa divinité.



L'HERITAGE DU TECHNOMAGE

Ce scénario est [publié ici](#). Il a été joué par mes joueurs.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 3 à 4.

Axe narratif : **Indépendant**. Le scénario se déroule « en chemin » pour le scénario suivant : Le Domaine Teremsi.

Synopsis public :

Le groupe est chargé par un [notable de la ville](#) d'une mission secrète dans le domaine d'une famille rivale : les Teremsi. Ils voyagent sous le déguisement de membres du [Culte du Desséché](#) (et avec l'assentiment de ce dernier). Mais alors qu'ils approchent de la ville de [Trimouli](#) une rencontre imprévue va les retarder...

Résumé pour le MJ :

En route pour la ville de Trimouli, les PJs tombent sur une scène de carnage. Une étrange machine expérimentale des Technomages (une sorte de prototype de train) a explosé, tuant tous ces occupants.

Les PJs (dont au moins l'un d'entre eux doit être membre du Culte du Desséché), sont chargés de régler la succession du Technomage mort dans l'accident.

Il y a de nombreux prétendants pour s'emparer des richesses du mage, mais il faudra d'abord en faire l'inventaire en explorant sa demeure.

Celle-ci est piégée de toute part et habitée par les créations du mage qui se montrent plutôt belliqueuse. Une fois la tour du mage « nettoyée » les PJs peuvent décider qui obtiendra l'héritage.



COMPTE RENDU DE JEU

Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio, Federico, et Cistalius.

Il s'est déroulé globalement comme prévu.

Evènements notables :

- **Desmonio et Cistalius** ont bien failli mourir étouffés par un Tapis.

- Le groupe s'est fait **détrousser de la moitié des pièces d'or** trouvées dans la tour par les bandits à la fin du scénario.
- Le groupe n'a pas vraiment pris de décision sur l'héritage du Technomage. Il est donc revenu à l'école de Technomagie, représentée par **Niccollo Teremsi**.

LE DOMAINE TEREMSI

Ce scénario n'a pas été publié. Il s'agissait d'un scénario en jeu « assez ouvert » se prêtant mal à une publication et à un jeu indépendant de la campagne³.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 3 à 4.

Axe narratif : **Rivalités familiales**.

Synopsis public :

Fionella Disnovese a échappé de peu à une tentative d'assassinat, en pleine rue, à Anima.

Le **Sénateur Disnovese**, son père, soupçonne une famille rivale : les Teremsi d'être derrière ce méfait. Il charge le groupe d'une nouvelle mission. **Ils doivent se rendre sur les terres des Teremsi** (à 2 jours au Nord d'Anima) pour y **répandre le chaos**.

Afin d'effectuer leur mission avec **une certaine discrétion**, ils voyageront sous le déguisement de prêtre du **Desséché**. La hiérarchie du Culte du Desséché a, pour des raisons qui lui sont propre, autorisé la mission.

Résumé :

Le scénario entremêle **plusieurs intrigues se déroulant sur le territoire des Teremsi :**

Lugnella Ceneri a recommandé aux PJs de s'en prendre aux **taureaux des Teremsi**. Elle leur a pour cela fourni du **poison**. Les PJs doivent trouver un moyen **d'empoisonner les bêtes discrètement**.

Le **Culte du Desséché** a chargé **Cistalius** de remplir un rituel **d'hommage aux ancêtres de la famille Teremsi**. Les PJs doivent passer trois nuits enfermées dans le caveau familial. Les deux premières nuits sont calmes et cette mission fournit un **bon alibi aux PJs**. Mais lors de la troisième nuit, les PJs sont transportés dans **une version onirique du Passé**, où la famille Teremsi lutte contre les morts vivants. Ils sont chargés d'une **mission suicide** : effectuer une sortie depuis la citadelle pour anéantir un **crâne feu**.

A l'aube, les PJs entendent parler **de la disparition d'un jeune garçon** qui gardait les cochons dans la forêt. S'ils s'y intéressent, ils pourront **surprendre certains des bandits** qui leur avait dérobé leur or dans le scénario l'Héritage du Technomage. Ceux-ci ont enlevé le jeune garçon et demande une rançon à son père.

³ Je le publierai peut-être dans le futur s'il y a des demandes.

Le meunier et sa femme tentent d'empoisonner le père du meunier. Ils attendent la mort de ce dernier depuis des années pour pouvoir enfin quitter Teremsi et aller vivre à Anima. Ils demandent au PJs d'enterrer le vieil homme, mais **celui-ci n'est pas encore tout à fait mort...**

Les PJs pourraient aussi se lancer dans **un cambriolage** en règle de la maison des Teremsi ou trouver **d'autres idées** pour leur nuire (le but du scénario est d'offrir un terrain de jeu assez ouvert au PJs).

COMPTE RENDU DE JEU

Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio, Federico, et Cistalius.

Il s'est déroulé très partiellement comme prévu.

Evènements notables :

- **Fionella** a réussi à empoisonner le taureau des Teremsi en se glissant dans la ferme une nuit. Sur le chemin du retour, Fionella a entendu un chat égaré et s'est persuadé qu'il s'agissait d'une sorcière.
- **Desmonio** s'est perdu en slip la nuit dans le domaine des Teremsi en essayant de suivre Fionella pour la protéger.
- **Cistalius** ne s'est pas rendu compte que le vieux meunier était toujours vivant. Il a enterré le pauvre homme vivant. Le desséché n'a pas été content et a chargé Ratsani de punir Cistalius (le tuer puis le réanimer) et de punir les meuniers (les tuer).
- **Ratsani et Fionella** ont mis en place un plan pour mettre le feu au domaine Teremsi. En réalité ils ont brûlé une vieille grange et le moulin (qui n'appartient pas aux Teremsi).



RETOUR DANS LES ÉGOUTS

Ce scénario est [publié ici](#). Il a été joué par mes joueurs.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 4.

Axe narratif : Nécromancie et trahison.

Synopsis public :

Le groupe est chargé par le **culte du Desséché** de retrouver la trace d'un Technomage disparu récemment dans **les égouts de la ville.**

Résumé :

Les joueurs sont recontactés par le **Culte du Desséché** après leur participation à l'enquête précédente (cf. **Nettoyage d'Egout**).

En effet, l'enquête a continué sans eux. Un technomage (**Côme Ceneri**) a été chargé de pousser les investigations pour étudier la main mécanique (retrouvée à la fin des **Mains Disparues**).

Or celui-ci a disparu depuis quelques jours et **cette disparition inquiète le culte**. Les joueurs commencent leur enquête en recevant le journal de recherche du Technomage (fourni en Aide de Jeu).

Celui-ci les guides sur les traces du mage **dans les égouts d'Anima**. Au terme d'une longue exploration des égouts, les joueurs finissent par trouver le **Technomage vivant** mais **prisonnier d'une créature**.

Une fois libéré, ils **trouvent ensemble de nouvelles informations** et remontent à la surface.

COMPTE RENDU DE JEU

Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio, Federico, et Cistalius.

Il s'est déroulé globalement comme prévu.

Evènements notables :

- **Desmonio** a acheté un molosse pour l'accompagner dans des aventures. Mais celui-ci s'est fait rapidement tuer.
- **Les PJs** ont trouvé par hasard, et assez rapidement, la bonne combinaison pour le broyeur.
- **La rencontre avec le Crabe Pêcheur** a failli être fatale.
- **Les PJs** n'ont pas pu s'empêcher de vouloir faire du surf sur **la chute d'eau**, et ils sont tombés à l'eau.
- **Les PJs** ont résisté à l'envie d'aller voir **le coffre (mimique)**.
- Poursuivi par **une Horreur Crochue**, Cistalius a bien faillit rester coincé entre deux rochers.



LE NECROMANT DEVOILE

Ce scénario est [publié ici](#). Il a été joué par mes joueurs.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 4 à 5.

Axe narratif : Nécromancie et trahison.

Synopsis public :

Le groupe tend une embuscade à un Technomage sur la route menant [d'Anima](#) à [Trimouli](#). Le Technomage est soupçonné d'être un adepte de pratiques magiques interdites (Théurgie nécromantique) et le groupe a été chargé de le capturer par le [culte du Desséché](#).

Résumé :

Lors du dernier scénario les joueurs ont **retrouvé et délivré le technomage Côme Ceneri** dans les égouts d'Anima. Avec son aide ils ont ensuite découvert une **cachette du Nécromancien** que le groupe pourchasse depuis le scénario des [Mains Disparues](#).

Côme Ceneri a alors identifié le Nécromancien comme étant **son ancien compagnon** : un technomage du nom de **Gianmarco Del'Vestal**.

Cette nouvelle est accueillie avec gravité par le Culte du Desséché. Gianmarco Del'Vestal est le **fil d'un puissant et riche politicien d'Anima**.

Le groupe est chargé de **monter une embuscade discrète sur la route de Trimouli pour capturer Gianmarco**. Le groupe est pour cela aidé par Côme Ceneri et sa mère **Lugnela Ceneri** (qui est aussi la tante d'un des PJs).

Au départ l'embuscade se déroulera comme prévu par les joueurs. Mais **l'embuscade prend rapidement un tour inattendu**.

Côme Ceneri achève Gianmarco et se retourne contre le groupe.

Les PJs comprennent alors qu'ils ont été abusés et que Côme est le véritable Nécromant.

COMPTE RENDU DE JEU

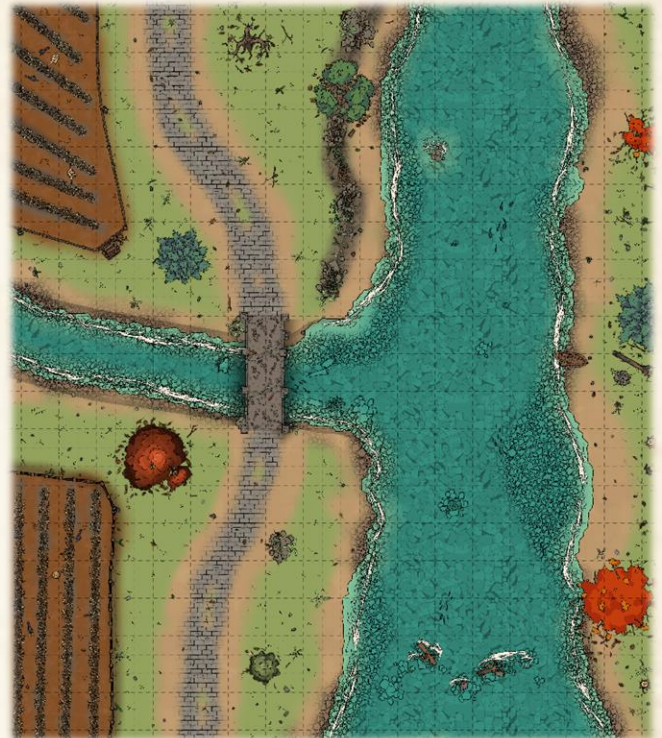
Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio, Federico, et Cistalius.

Il s'est déroulé partiellement comme prévu. L'échec de la fuite de Côme n'était pas vraiment prévu.

Evènements notables :

- **La trahison de Côme a été un succès.** Les PJs lui faisait entièrement confiance et se sont vraiment senti trahit.
- **Le plan de Côme pour s'enfuir a échoué lamentablement.** Les Zombis créés par le Necrophage ont attaqué ses chevaux avant qu'ils ne puissent récupérer Côme.
- **Le Desséché a chargé Ratsani de tuer Côme.**

- A la fin du scénario les PJs ont décidé de partir sans prendre le temps de se reposer pour aller **attaquer la maison Ceneri au plus vite**.
- **Fionella a eu l'idée de se déguiser en Côme** pour mieux surprendre sa tante.



RAID DANS LE QUARTIER DES FONTAINES

Ce scénario est [publié ici](#). Il a été joué par mes joueurs.

CARACTERISTIQUES

Niveau des PJs : Niv. 5.

Axe narratif : Nécromancie et trahison, [Rivalités familiales](#).

Synopsis public :

Le groupe est chargé par le [culte du Desséché](#) d'investir une maison bourgeoise dans le [quartier des Fontaines d'Anima](#) pour y appréhender une sorcière présumée.

Résumé :

Suite à la découverte de l'identité réelle du Nécromant. Les PJs comprennent que **Lugnela Ceneri** est le cerveau derrière les différentes attaques qu'ils ont eu à subir.

Qu'ils décident par eux même d'aller lui rendre une visite, ou que cette mission leur soit confié par le **Culte du Desséché**, ils doivent maintenant **se rendre à la maison Ceneri**.

Ce scénario **décrit la maison, ses occupants, et les différentes entrées possibles**. Il propose **plusieurs options** pour attaquer la maison ainsi que **différentes fins possibles**.

COMPTE RENDU DE JEU

Le scénario a été joué avec les personnages suivant : Fionella, Desmonio, Federico, et Cistalius.

Il s'est déroulé partiellement comme prévu.

Evènements notables :

- Les PJs sont arrivés à la maison Ceneri **sans prendre de repos** et avec **Fionella déguisé en Côme**.
- **Lugnela a rapidement reconnu Fionella** sous le déguisement de Côme. Elle lui a proposé de trahir le groupe.
- **Fionella a accepté.**
- **Cistalius est mort rapidement.**
- **Desmonio a hésité** entre attaquer Lugnela ou Ratsani et il a fait un peu les deux (au cas où).
- **Ratsani a réussi à s'enfuir par la fenêtre** et à rentrer à la Ziggourat.

EPILOGUE

Voilà l'épilogue écrit pour mes joueurs.

Le lendemain matin, **Lugnela** fit porter le corps sans vie de Cistalius à la Ziggourat, avec une lettre pour le père Ferrera et un petit coffret de bois contenant une coquette somme.

Il fut déclaré que **Cistalius** était mort de ses blessures, après avoir protégé jusqu'au bout Côme Ceneri. On dit même que c'est Cistalius qui a insisté pour ramener Côme chez lui et qu'il a attendu que celui-ci soit bien en sécurité pour expirer dignement, joignant son âme au Desséché. Côme n'a survécu d'ailleurs que par miracle à l'odieuse attaque des Teremsi sur la route de Trimouli. Attaque qui a coûté la vie à ses amis : Gianmarco del'Vestal et la jeune Fionella Disnovese. Aussi la famille Ceneri se montra particulièrement généreuse dans les années à venir avec le culte du Desséché...

Le frère Ratsani eu beau protester en interne, on lui fit comprendre que pour l'instant sa mission à Anima était terminée. Le nécromant était hors d'état de nuire et c'était bien l'essentiel. Lugnela était sans doute une sorcière, mais cela regardait plus l'inquisition que le culte du Desséché. Fionella était certainement une abominable traîtresse, mais le Desséché finirait sans doute par avoir son âme. Pour l'instant, le Desséché l'appelait, pour aller combattre le mal à son origine : dans le territoire des morts. Aussi il partit pour le Barrage sans demander son reste, bien content de quitter cette ville corrompue.

Dans les mois qui suivirent, **la famille Ceneri** étendit son emprise comme jamais sur Anima. Elle récupéra l'ensemble des biens de la famille Disnovese et réduisit la famille Teremsi à un semi-exil. Le sénateur Ceneri pris la tête de la faction du Charbon et imposa ses vues à l'ensemble du Sénat. Son fils **Come**, abandonna ses études de Technomage pour se consacrer aux affaires de la famille. Il y réussit brillamment, administrant d'une main de maître

les anciens domaines Disnovese. Il fut rapidement pressenti pour récupérer le fauteuil de Sénateur de son Oncle, même si pour l'instant sa jeunesse l'en empêchait.

En privé **Fionella s'entendit à merveille avec sa tante**. Elle fut initiée aux pratiques occultes de celle-ci. Mais n'eut dans un premier temps pas plus de succès que feu son cousin pour contacter les entités extra-planaires avec lesquelles sa tante dialoguait. Mais contrairement à Côme, c'est dans la chapelle chtonienne, sous la maison que le déclic eu lieu. Et ce furent **les démons qui répondirent à son appel**. Elle y trouva un protecteur, ce qui remplit Lugnela d'un mélange de satisfaction, et de terreur.

Desmonio se mit au service de Côme Ceneri. Il fit **vœu de silence** après la mort de Fionella et on dit qu'il se coupa lui-même la langue dans un geste de dévouement. Il y gagna une certaine renommée dans le milieu des gardes du corps d'Anima et une réputation de fanatisme. Il fit preuve d'une très grande loyauté auprès de ses nouveaux maîtres, n'hésitant pas à mettre sa vie plusieurs fois en danger pour protéger son nouveau patron. Certains remarquèrent tout de même une certaine **lueur de terreur qui ne quittait plus jamais son regard** et les mauvaises langues murmuraient que sa bouche désormais close abritait un démon.

Ratsani poursuivit sa quête **par-delà le barrage**. Il monta une petite unité de risque-tout, s'aventurant toujours plus loin dans le territoire des morts avec un objectif simple : tuer le plus de morts-vivants que possible. Il fut en ceci secondé efficacement par la jeune **Antonina Melecca** (*la fille du Meunier*) qui avait quitté Anima avec lui. Celle-ci se révéla redoutable au combat, faisant virevolter un lourd encensoir de bronze contenant une relique sacrée : **le crane de Cistalius**.

LES PNJS IMPORTANTS

LUGNELA CENERI

Lugnela Ceneri, tante de Fionella est l'un des « grands méchants » de l'histoire. C'est un personnage intelligent et manipulateur qui fera tout pour la réussite de sa famille aux dépens des Disnovese et des Teremsi.

Alignement : Neutre Mauvais.

Idéal : Le pouvoir revient aux esprits supérieurs qui savent se montrer impitoyables.

Lien : Ma famille est maintenant Ceneri et je ferais tout pour sa réussite.

Trait : Empoisonne aussi bien ses ennemis avec des paroles qu'avec des plantes.

Défaut : Un peu trop sûr d'elle-même, elle développe une certaine tendresse pour sa « rivale » Fionella.



UNE JEUNE FILLE DE BONNE FAMILLE

Lugnela Ceneri, née Disnovese est la fille cadette d'Evaristo Ceneri. Elle a grandi dans le domaine familial de Bois-Huant, dans l'ombre de son frère Marco Disnovese.

Ses relations avec son grand frère ont toujours été compliquées. A l'inverse, elle s'est facilement lié d'amitié avec son plus jeune frère : Bartoldo. Elle a même développé une sorte d'emprise sur son jeune frère.

La jeunesse de Lugnela a été la jeunesse typique d'une riche bourgeoise de la République d'Anima. Elle a grandi et été éduqué dans le but de lui faire faire un bon mariage.

Et c'est ce qu'elle a fait. Elle a été mariée très jeune à Carlo Ceneri, fils de sénateur et futur sénateur. Ce fut un mariage de raison, mais Lugnela se rendit vite compte qu'elle pouvait facilement contrôler son nouveau mari.

UNE VOLONTE DE PUISSANCE

Mais Lugnela n'a jamais supporté d'être une simple jeune fille, une épouse ou une mère. Elle s'est toujours sue intelligente et plus capable que bien des hommes (à commencer par ses frères).

Alors elle a toujours eu une double vie. La nuit elle sortait de la demeure familiale pour courir les rues d'Anima participant à toutes sortes de cambriolages, complot, trafics et assassinats.

Enfin, c'est dans le domaine de sa « nouvelle » famille, les Ceneri qu'elle a fait une rencontre qui a changé sa vie. Le Bois de Perce Cendre est une forêt ancienne et profonde. En son sein il y a encore des échos de la féerie.

La volonté de puissance de Lugnela a attiré l'attention de ces puissances occultes. Et Lugnela y a gagné de nouveaux pouvoirs.

UNE RANCEUR FAMILIALE

Si elle a rejoint et embrassé la cause de la famille Ceneri, Lugnela n'a jamais oublié d'où elle vient. Le Domaine Disnovese devrait être à elle, ses frères ne sont que des incapables.

Sa rivalité avec son aîné Macro a toujours été vive. Aussi il a vite succombé à une étrange maladie, déclenché par les poisons de sa sœur.

Avec Bartoldo, le problème été différent. Grâce à son emprise sur son frère, c'était presque comme si Lugnela commandait directement le domaine Disnovese. Nul besoin de l'éliminer. Du moins au départ.

L'arrivée de Fionella à Anima changea tout. Soudain, Lugnela a réalisé que si Fionella se mariait, le domaine Disnovese risquait de lui échapper.

C'est à partir de là qu'elle met en place son plan pour récupérer le domaine.

COME CENERI

Côme Ceneri, fils de Lugnela et cousin de Fionella est l'autre « grand méchant » de l'histoire. C'est un jeune Technomage qui manipule une magie interdite pour faire de la nécromancie.

Alignement : Loyal Mauvais.

Idéal : Je vais devenir le plus grand mage de tous les temps en maîtrisant magie essentielle et théurgiste.

Lien : Je suis au service de ma mère et de mes maîtres par-delà le barrage.

Trait : Aimable et de bonne compagnie, il n'attaque que quand il est sûr de sa force.

Défaut : Il ne doit ses pouvoirs qu'à d'autres (sa mère, les nécromants) il est profondément jaloux de ceux qui réussissent par eux-mêmes.



UN DESTIN CHOISI PAR SA MERE

Côme Ceneri est le fils cadet de Carlo et Lugnela Ceneri. Il a grandi entre la ville d'Anima et le domaine familial de Félicendre.

Le domaine Ceneri et la charge de Sénateur de Carlo étant destiné au frère aîné de Côme (Enrico), Lugnela a toujours eu un autre plan pour son fils Cadet.

De constitution relativement fragile par rapport à son frère, Côme a été destiné assez jeune par sa mère à devenir Technomage. Il a donc reçu une très bonne éducation, avant d'entrer à l'Ecole de Technomagie d'Anima.

Lugnela a également toujours considéré que Côme pourrait un jour, d'une façon ou d'une autre, récupérer la charge de Sénateur et le domaine des Disnovese.

UN JEUNE HOMME UN PEU MEDIOCRE

Mais Côme a souvent été une déception pour sa mère.

Il est certes plus intelligent qu'Enrico, Carlo ou Bartoldo. Mais il n'est pas au niveau de sa mère.

Il réussi assez bien ses études à l'Ecole de Technomagie d'Anima. Mais il n'est pas brillant. Son camarade (et ex-amant) Gianmarco Del'Vestal réussit beaucoup mieux que lui.

Lugnela a essayé de l'initier à l'occultisme et au contact avec des entités féerique ou démoniaque, mais sans succès. Les entités féeriques de la forêt de Perce-Cendre n'ont pas répondu. Les tentatives de contacter des démons dans les sous-sols de la maison Ceneri se sont révélée un échec pour Côme.

Cette relative médiocrité a été une forte source de frustration pour Côme. Elle a exacerbé sa jalousie vis-à-vis de Gianmarco.

AU SERVICE DES SEIGNEURS DES MORTS

Pour finir ses études, un Technomage doit effectuer une thèse. Celle-ci se fait sous la conduite d'un Technomage Magister et est souvent liée à une institution de la République d'Anima.

Côme fait sa thèse de Technomage sur le traitement des eaux du fleuve des morts, sous la direction de **Bombillo Sforisti** et en collaboration avec la guilde des égoutiers d'Anima.

C'est ainsi qu'il est rentré en contact avec l'eau du Fleuve des Morts. Cette eau, bien que filtré par le Barrage, reste contaminé par la magie des seigneurs nécromants qui règne par-delà le barrage.

Cette eau a servi de lien permettant aux Seigneurs des Morts de transférer une partie de leur pouvoirs à Côme, et de prendre progressivement le contrôle du jeune homme.

Côme en a été ravi, il était enfin quelqu'un d'exceptionnel.

GIANMARCO DEL'VESTAL

Gianmarco Del'Vestal, est un jeune et brillant Technomage. Ancien camarade et amant de Côme Ceneri, il sera la victime des machinations de ce dernier.

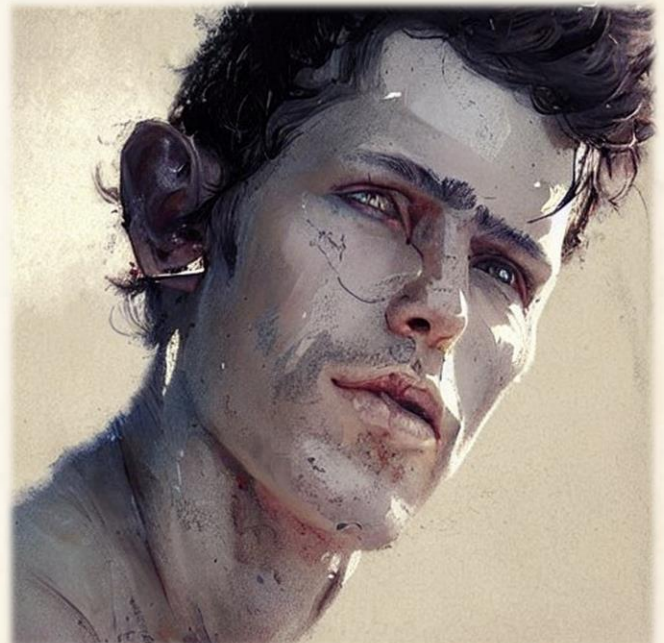
Alignement : Loyal Neutre.

Idéal : Les grandes famille, comme la mienne, on le destin d'Anima entre leurs mains. C'est l'ordre naturel mais c'est une responsabilité importante.

Lien : Je devrai un jour succéder à mon Père, je dois m'y préparer.

Trait : Poli et réservé, il analyse la situation avec prudence avant de parler.

Défaut : Il conserve son amitié à Côme et ne peut pas le soupçonner d'avoir sombrer dans la nécromancie.



UN RICHE HERITIER

Gianmarco est le fils du sénateur Eliès Del'Vestal dit « le juste », membre du conseil de l'Horloge. Eliès Del'Vestal est un des membres les plus importants de la classe politique d'Anima.

C'est aussi le chef d'une des familles les plus riches de la ville. La fortune de la famille Del'Vestal s'est faite grâce à la mine d'Argent de Satare. Technomages de père en fils, les Del'Vestal ont été impliqués depuis plusieurs générations dans l'exploitation de la mine.

UNE RELATION AVEC COME

Gianmarco et Côme se sont rencontrés dans les soirées mondaines d'Anima. Mais ils ont vraiment sympathisé à l'école de Technomagie d'Anima.

Leur amitié s'est transformée en amour, et ils sont devenus amants. Côme était fasciné par l'intelligence de Gianmarco. Les deux jeunes hommes ont vécu une histoire heureuse, jusqu'à ce que la jalousie de Côme empoisonne tout.

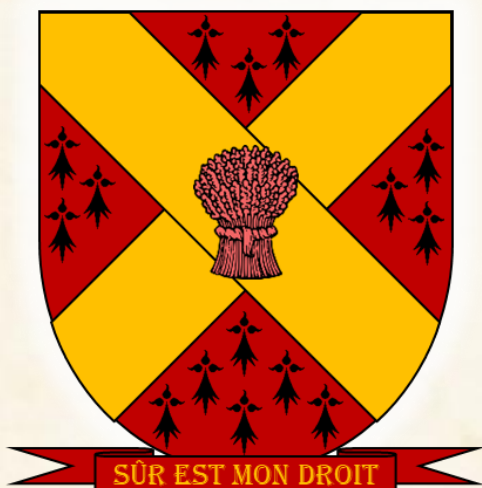
UN EXPERT DES MAINS ANIMEES

Gianmarco fait sa Thèse de Technomagie sous la direction du Technomage Magister **Arthur Retondi**. Ce dernier est également médecin de l'**Hôpital d'Anima**.

Gianmarco travaille sur la possibilité de réaliser des prothèses techno-magiques. Il travaille notamment sur des prothèses de la main. Il a déjà réussi à créer des mains animées et en a même offert une à Côme.

LA FAMILLE TEREMSI

La famille Teremsi est **une famille sénatoriale d'Anima**. C'est une riche famille, rivale des Disnovese et des Teremsi.



UNE FAMILLE ANCIENNE

La famille Teremsi est une vieille famille d'Anima. Elle est **propriétaire d'un fief du même nom** (Teremsi) dans la **plaine d'Ametta**.

C'est une famille du parti Belliciste, conservatrice et attachée à la puissance militaire d'Anima. La famille dispose également d'une **tour dans le quartier de Machinima**.



La devise de la famille Teremsi est « **Sûr est mon droit** ».

LES MEMBRES DE LA FAMILLE

Le chef de famille est le sénateur **Alessandro Teremsi** (54 ans). Il est marié (en second mariage) avec **Maria Teremsi**.

Sa mère **Paula Teremsi**, une très vieille femme est toujours vivante.

Le sénateur **Alessandro Teremsi** a trois fils :

L'aîné est **Dany Teremsi** (une trentaine d'années), qui se destine à reprendre le siège de sénateur. Il s'occupe principalement de gérer le domaine familial de Teremsi. C'est un des opposants principaux dans **Le Domaine Teremsi**.

Le cadet est **Esteban Teremsi**, un jeune homme téméraire et turbulent. Il est actuellement engagé dans les Cadets d'Anima. C'est lui qui tuera Bartoldo Disnovese dans **Raid dans le Quartier des Fontaines**

Le benjamin des fils du sénateur est **Côme Teremsi**, un jeune garçon de 12 ans qui s'intéresse à la Technomagie. C'est lors de son anniversaire que devait se dérouler le scénario **Cambriolage chez les Teremsi**.

Nicollo Teremsi, est le frère cadet du Sénateur Alessandro. C'est un Technomage Magister, professeur à l'école de Technomagie d'Anima. C'est lui qui récupère **l'Héritage du Technomage** au nom de l'école de Technomagie d'Anima dans le scénario du même nom.

Nicolo Teremsi a deux filles : **Lila et Gabriela** qui ont 7 et 5 ans.

LES PERSONNAGES JOUEURS

FIONELLA

Fionella est la **fil**le du **S**énateur Bartoldo Disnovese, un riche patriarche d'Anima. Elle a grandi en province dans le domaine familiale de **Bois-Huant** et vient de rejoindre son père dans la **ville d'Anima**.



ROLEPLAY

Fionella a rapidement pris le **statut de « leader » du groupe**. Ce fut un personnage charismatique qui a beaucoup joué de son statut de **riche héritière** pour s'imposer.

L'enjeu principale pour elle fut de **trouver sa place** dans la société d'Anima. Elle a été assez **tiraillée entre son rang social et son vécu d'aventurière**.

Ces aventures ont été l'occasion pour elle de **s'affirmer**, de se **confronter parfois à son père**, tout en essayant de **servir sa famille au mieux**.

Fionella a été **au cœur des intrigues de la campagne**, et elle finit par trahir le groupe pour rejoindre sa tante. Le personnage aura donc **fini par trouver sa place : celle d'une scélérate**.

GAMEPLAY

Fionella est une **roublarde**. Mais le personnage s'est rapidement orienté sur un modèle de **roublard assez « mondain »**, loin du voleur, de l'assassin ou du bandit de grand chemin.

C'est assez logiquement qu'elle **s'est spécialisé niveau 3 en « Conspiratrice »**. Guidant les autres membres du groupe à distance avec sa capacité d'utiliser l'action **« Aider » à distance** et sur **une action bonus**.

Capable à la fois de faire très mal avec ses **attaques sournoises** et d'aider ses camarades, elle a souvent un rôle important. C'est aussi le seul personnage du groupe qui développe vraiment **les attaques à distances** avec son arbalète.

En revanche, c'est **un personnage assez « fragile »** en classe d'armure et points de vie, et c'est également une **cible récurrente** (tentatives d'assassinats).

Le gameplay correspond ainsi assez bien au roleplay : **un personnage essentiel, souvent mortel, mais qui doit être protégé par les autres membre du groupe**.

DESMONIO

Un jeune **garde** passé par **les Phalanges d'Anima**. Il est aujourd'hui au service de la famille Disnovese en charge de la **protection de Fionella Disnovese**.



ROLEPLAY

L'enjeu principal pour Desmonio aura toujours été **la fidélité**. Une fidélité pour sa patronne Fionella, pour la famille Disnovese, et pour le groupe.

Ce fut un personnage **plus en retrait que Fionella**, mais dont **la présence armée** suffisait à montrer sa force.

Il aura fait preuve de fidélité tout au long de la campagne, **subissant parfois les conséquences des frictions** entre Fionella et son Père, ou entre Fionella et le groupe.

La fin de la campagne le met face au défi ultime, et après une brève hésitation, **il choisit la fidélité à Fionella**.

GAMEPLAY

En matière de Gameplay, Desmonio est un **guerrier pensé avant tout comme un « tank »**.

Tout au long de la campagne Desmonio a toujours été le guerrier sur lequel le reste du groupe pouvait compter pour **prendre les coups en première ligne**.

Sa capacité de **protection au bouclier** a sauvé de nombreuses vies au cours de la campagne. Et lors de sa spécialisation en **maître de guerre** il choisit des manœuvres très orientées sur le support du reste du groupe.

FEDERICO / RATSANI

Un jeune **inquisiteur**, suivant la voix de la **collégiale des Simples**. Il a récemment rejoint la **collégiale de la Rustintel** à **Anima** pour y compléter son apprentissage.



ROLEPLAY

Federico et Ratsani, ce fut **deux personnages en un**, mais **une même obsession : la pureté fanatique**.

Federico s'est rapidement confronté à sa hiérarchie au sein de l'inquisition. Passant souvent près de la mort, ses expériences l'ont très vite radicalisé. Et c'est finalement assez logiquement qu'à force de tutoyer la mort, il s'est rapproché du Culte du Desséché.

Ratsani a poursuivi la **quête de pureté et d'absolu** de Federico, avec peut être **un peu plus de sagesse**. Le personnage s'est senti choisi et protégé par son dieu, **pleinement en accord avec lui-même**.

La fin de la campagne lui a offert **une porte de sortie in-extremis** qui correspondait bien au vécu du personnage. Il survit contre toute attente, **plus fanatique que jamais**.

GAMEPLAY

Capable des actions les plus flamboyantes comme des échecs les plus retentissants, Ratsani a toujours été caractérisé par la **fine limite entre vitesse et précipitation**.

Moine toujours volontaire pour se porter en première ligne des combats. Federico/Ratsani a pleinement profité des capacités de **vitesse et d'actions décuplés** que lui offrait sa classe.

Sa crise de foi et son changement d'allégeance s'est traduit au niveau gameplay par un **double classage en guerrier**. Cela lui apporte un petit **surplus de dégât** au corps à corps et surtout **un second souffle** dont le personnage avait bien besoin vu son tempérament téméraire.

Il s'est ensuite spécialisé en suivant la **voie de la miséricorde**. Un choix intéressant, qui traduit en partie le début de sagesse et peut être de mysticisme que le personnage a trouvé auprès du Desséché.

CISTALIUS

Un jeune **prêtre du Desséché**, rattaché à la **Grande Ziggourat d'Anima**. Il espère bientôt devenir **Père Fossoyeur** et a **soif de connaissances**.



ROLEPLAY

Cistalius aura toujours été **le pôle raisonnable du groupe**. Il s'est rapidement imposé, après Fionella, comme l'autre leader du groupe, défendant **souvent une approche mesurée et raisonnable**.

Il a **servi fidèlement le Culte du Desséché**. Et il fut assez rapidement **secondé par Ratsani** qui se mit dans ses traces. La campagne a fait du Culte du Desséché la principale force « bonne » de la campagne. Et il a suivi cette voie, servant de contrepoids à certains des excès du groupe.

C'est aussi, paradoxalement, un personnage qui a parfaitement **su jouer du côté inquiétant** de sa fonction de prêtre du culte du Desséché. Il a, notamment lors des premières parties, laissé planer un doute assez intéressant **sur les pratiques nécromantiques du culte**.

Il trouve **une fin tragique** lors de la conclusion de la campagne, devenant, de fait **un martyr de son culte**.

GAMEPLAY

Clerc du Domaine de la Tombe, Cistalius a été « l'assurance vie » du groupe.

Sa capacité à stabiliser et soigner en une seule action a été utilisé de très nombreuses fois. Menant les personnages aux portes de la mort pour mieux les remettre sur pied.

C'est un personnage d'une grande puissance et versatilité grâce à ses listes de sorts. Il a eu très souvent un rôle déterminant dans l'issue des combats.