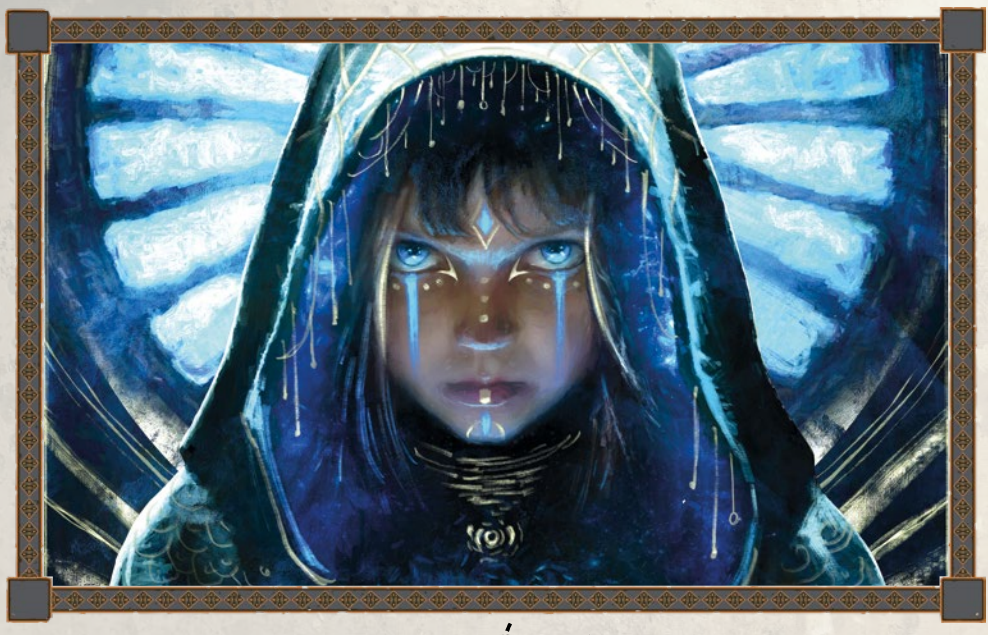


ASTÉRIA

Astéria était une jeune prêtresse d'Hécate, Déesse de la Lune Noire. Autrefois une institution respectée du royaume, le culte tomba en disgrâce après la mort du roi Llywarch et l'accession au pouvoir de son frère Trahearn. Les prêtresses d'Hécate furent bientôt accusées de pratiquer des messes noires en l'honneur d'une Démonne nommée Gamori et d'avoir joué un rôle dans l'assassinat du roi Llywarch et de la reine Atieno.

De nombreuses prêtresses de la Lune Noire furent arrêtées et soumises à la question. Astéria, la plus jeune des novices du culte (elle venait d'avoir 13 ans) fut épargnée, du moins en apparence. On lui demanda de dénoncer ses sœurs et de rejeter Hécate, en échange de quoi elle aurait la vie sauve. Terrorisée par les événements, Astéria accepta. Elle n'avait jamais entendu parler d'un quelconque culte dédié à la Duchesse des Enfers parmi les Sœurs, mais elle ne remit pas en question les « preuves » apportées par les Justiciers devenus Inquisiteurs, qu'elle soupçonnait pourtant d'avoir été fabriquées.

Son témoignage « innocent » permit de convaincre l'opinion publique de la culpabilité des Sœurs de la Lune Noire. Astéria réalisa qu'elle avait été utilisée, mais il était trop tard. Et si sa vie fut en effet épargnée, elle passa le reste de ses jours au fond d'une cellule, oubliée de tous. Durant deux longues années, elle pria sans relâche pour le pardon de ses Sœurs et d'Hécate, avant de finalement passer dans l'Abîme dans des circonstances qui restent mystérieuses…

Faiblesse & rédemption

Pour avoir trahi ses Sœurs (même sous la contrainte), Astéria est vulnérable à la **Corruption**. Elle pourra obtenir sa rédemption et trouver le repos en retrouvant les reliques de la Lune Noire saisies par l'Inquisition. Ainsi, le Culte d'Hécate pourra renaître…

Rôle

Astéria est avant tout une guérisseuse, mais ses talents de mage et d'exorciste ne sont pas à négliger.

Traits
Frêle
Mage-Née
Sacerdoce (Hécate)
Vive Flamme

ESSENCE

RÉSISTANCE MENTALE 12

CARACTÈRE 1D6 + 3

POUVOIR 3

PRESTANCE 1D6 + 3

ASTÉRIA

DISCERN. 1D6 + 3

CARRURE 8

RÉSISTANCE MAGIQUE 11 (+2)

ROBUSTESSE 1D6 + 1

MAÎTRISE 1D6 + 2

Sans Cœur

SEUIL DE BLESSURE 6

RÉSISTANCE PHYSIQUE 7 (+2)

VIGUEUR 1D6 + 2

RAPIDITÉ 7

Faiblesses
Corruption

Capacités	1D10 +	▲▼
Combat Rapproché	2	
Érudition	3	
Esquive	2	
Exorcisme	2	
Investigation	2	
Médecine	2	

Incantations (1D10 + Pouvoir)	Coût
Givre	3 (2)
Lumière Aveuglante	2 (1)
Partage d'Incandescence	3 (2)
Touche de Froidure	4 (2)

Armes & Bouclier	Emp.	CD/CP
Couteau *Béni*	MD	1D8 + 1
	MG	
	Dos	
	Ceint.	

Armure	CP
Robe de cérémonie	R.Phys. + 1

Accessoires	Emp.	Effet
	Tête	
Amul. Lune Noire	Cou	Voir desc.
	MD	
	MG	

Inventaire (Divers)

INCANDESCENCE

20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0**

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions *et* Sans Cœur *sont des marques déposées.*

EMPYREAL MEDIA PRODUCTIONS

FARVALD

Mercenaire de la compagnie Noirelame, le puissant Farvald était le premier à se définir comme une brute, un soudard de la pire espèce. Lorsque les services de la Compagnie furent achetés par le roi Trahearn d'Éridien, ce taiseux guerrier n'émit, comme à son habitude, aucune objection. Tant que le paiement était à la hauteur, il servait le souverain d'Éridien sans broncher.

Mais à chaque retour à Calon pour toucher sa solde, Farvald ne pouvait s'empêcher de remarquer que le pays dépérissait à vue d'œil. Les forêts verdoyantes devenaient sombres et inquiétantes. Les champs étaient moribonds. Les villageois autrefois si accueillants se montraient désormais moroses et suspicieux. Au reste de la compagnie, Farvald affirmait que son inquiétude grandissante était surtout d'ordre financier : un royaume mourant ne pourrait bientôt plus les payer. En réalité, il sentait bien qu'une force malfaisante était à l'œuvre dans ces contrées.

Lorsque le chef **Gjord Noirelame** annonça que les reîtres seraient désormais au service exclusif de Trahearn, Farvald décida qu'il était temps pour lui de quitter la compagnie et de rentrer sur le continent. Mais ses frères d'armes se retournèrent contre lui, le traitant de lâche et de traître. Farvald se défendit vaillamment, mais comprit trop tard qu'ils n'étaient déjà plus tout à fait humains…

Faiblesse & rédemption

Farvald pensait que la souffrance des Éridaniens ne le concernait pas, qu'il n'avait aucune part de responsabilité. Il est vulnérable à la **Froidure**. Homme simple de son vivant, Farvald l'est toujours en tant que Sans Cœur : il trouvera sa rédemption par la vengeance, tout simplement. Tuer Gjord et ses principaux lieutenants devrait faire l'affaire…

Rôle

Farvald est un puissant guerrier, mais qu'on ne lui demande pas de faire preuve de subtilité…

Traits
Antipathique
Archer d'élite
Maître d'armes (lances)
Vindicatif

ESSENCE

RÉSISTANCE MENTALE 6

CARACTÈRE 1D6 + 2

POUVOIR 2

PRESTANCE 1D6 + 1

FARVALD

DISCERN. 1D6 + 2

CARRURE 11

RÉSISTANCE MAGIQUE 12

ROBUSTESSE 1D6 + 3

Sans Cœur

MAÎTRISE 1D6 + 4

SEUIL DE BLESSURE 11

RÉSISTANCE PHYSIQUE 18

VIGUEUR 1D6 + 2

RAPIDITÉ 11

Faiblesses
Froidure

Capacités	1D10 +	▲▼
Armure Légère	2	
Bouclier	2	
Charge	2 (+2)	
Combat à Distance	3	
Combat Rapproché	3 (+2)	
Dextérité	2	

Incantations (1D10 + Pouvoir)	Coût
Égide	4
Tir Parfait	4

Armes & Bouclier	Emp.	CD/CP
Lance courte	MD	1D8 + 3
Targe	MG	R.P. + 1
Arc court	Dos	1D8 + 1
Carquois (20 flèches)	Ceint.	

Armure	CP
Armure de cuir	R.Phys. + 2

Accessoires	Emp.	Effet
Casque	Tête	R.Phys. + 1
	Cou	
	MD	
	MG	

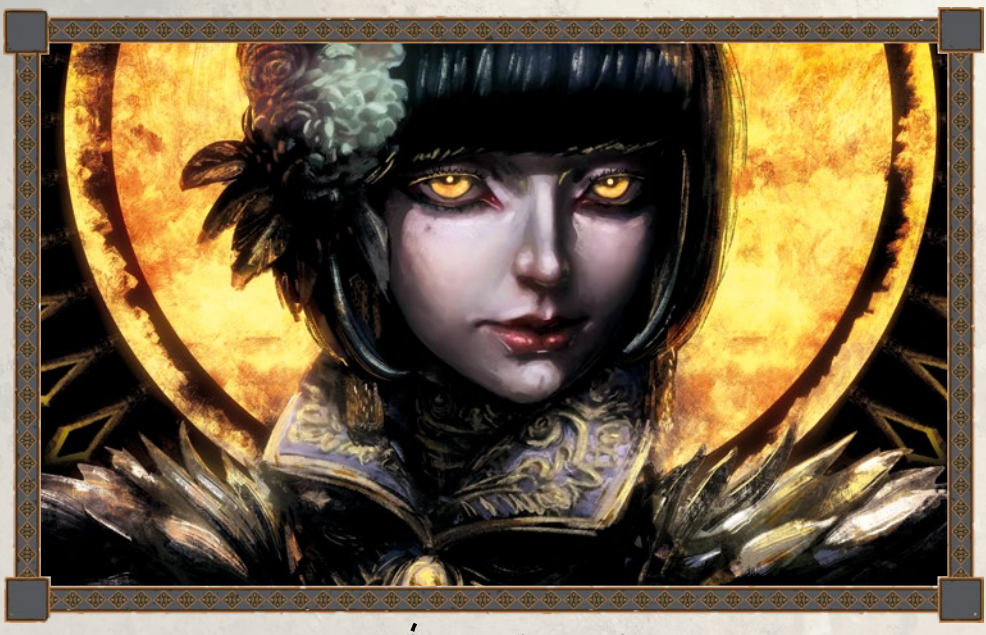
Inventaire (Divers)
Carquois (20 flèches)

INCANDESCENCE

25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions et Sans Cœur sont des marques déposées.

EMPYREAL MEDIA PRODUCTIONS



MÉLISENDE

Mélisende a toujours fait en sorte que ses origines soient nimbées de mystère. Il est seulement possible de deviner, à ses oreilles légèrement pointues et son air juvénile (bien qu'âgée de presque 30 ans au moment de sa mort, elle en paraissait 10 de moins), qu'elle compte des Faës parmi ses ancêtres. Même son nom d'origine sobradisque n'est pas celui qu'elle a reçu à la naissance ; c'est toutefois celui qu'elle s'est choisi, et en ce qui la concerne, c'est le seul nom qui importe.

Cette intrigante a fait son chemin au sein de la cour de Trahearn avec l'objectif de séduire un noble influent et de le délester de ses richesses. Elle découvrit bien vite qu'elle était un parangon de moralité en comparaison des membres de la Table des Sept.

Témoin des rituels inavouables auxquelles ces derniers se livraient, elle décida qu'elle ne pouvait rester silencieuse. Pour la première fois, elle décida de faire ce qui était juste en révélant au grand jour leurs exactions. Elle le paya de sa vie. Pourtant, au moment d'être désentripaillée par un Démon, Mélisende ne ressentit aucun regret.

Faiblesses & rédemption

Exploiter plutôt que se faire exploiter : pour Mélisende, les autres n'étaient que des pigeons à plumer. Sa Faiblesse est donc l'**Impie**. Mais en tant que Sang-Faë, elle possède également une Faiblesse supplémentaire à la **Pureté**. Pour obtenir le salut de son âme, Mélisende devra apprendre à faire passer les besoins des autres avant les siens et agir de manière vraiment désintéressée.

Rôle

Mélisende est une voleuse et une manipulatrice, et son sang Faë fait d'elle une très bonne magicienne. Mais son talent inné pour se faufiler sans être vue peut également lui servir lorsqu'il s'agit de planter sa dague dans le dos d'un ennemi…

MÉLISENDE

Sans Cœur

Traits
Assassin
Caméléon
Précieuse
Sang-Faë

ESSENCE

CARACTÈRE 1D6 + 3

RÉSISTANCE MENTALE 12

POUVOIR 3

PRESTANCE 1D6 + 3

DISCERN. 1D6 + 2

CARRURE 10

RÉSISTANCE MAGIQUE 10 (+3)

ROBUSTESSE 1D6 + 2

MAÎTRISE 1D6 + 3

SEUIL DE BLESSURE 6

RÉSISTANCE PHYSIQUE 7 (+3)

VIGUEUR 1D6 + 1 ▼

RAPIDITÉ 9

Faiblesses
Impie
Pureté

Capacités	1D10 +	▲▼
Acrobatie	2	
Combat Rapproché	3	
Dextérité	2	
Discrétion	2 (+3)	
Entourloupe	2	
Esquive	3	

Armes & Bouclier	Emp.	CD/CP
Stylet	MD	1D8 +2
	MG	
	Dos	
	Ceint.	

Armure	CP
Robe de soie	R.Phys. +1

Accessoires	Emp.	Effet
	Tête	
	Cou	
	MD	
Anneau de célérité	MG	Rapidité +1

Incantations (1D10 + Pouvoir) ▲	Coût
Bruit Fantôme	2
Invisibilité	4
Masque	4

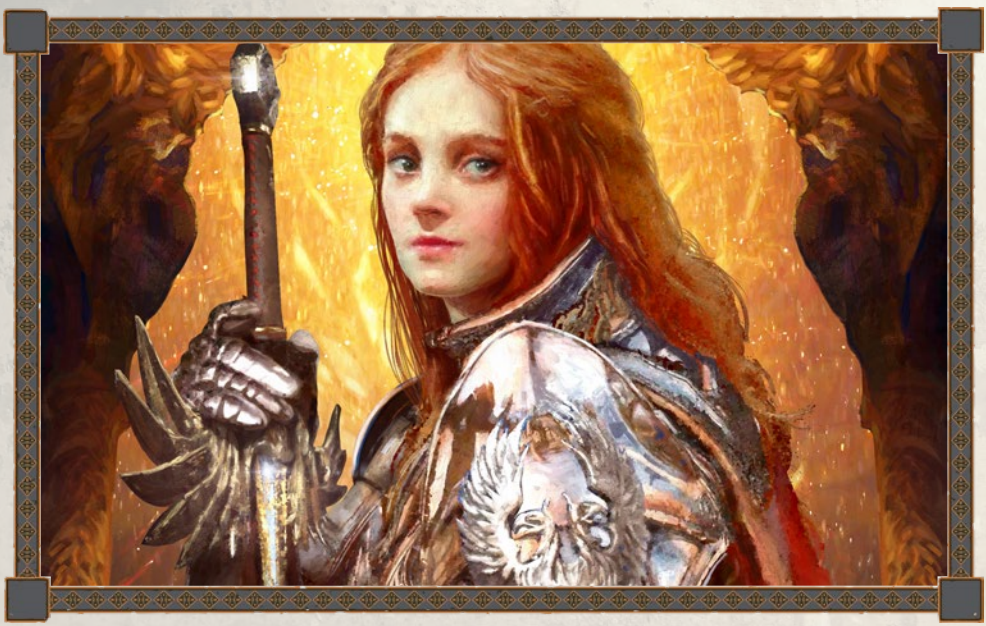
Inventaire (Divers)
Kit de cambriole

INCANDESCENCE

25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions *et* Sans Cœur *sont des marques déposées.*

EMPYREAL MEDIA PRODUCTIONS



Rhianwen

Rhianwen était autrefois le visage rayonnant de l'Ordre des Justiciers, les chevaliers chargés de maintenir l'ordre dans le royaume. Appréciée par la population, célébrée pour son grand sens de l'équité, Rhianwen était l'incarnation même de la Justice. La jeune femme commença toutefois à soupçonner que quelque chose clochait au sein même de l'Ordre : la justice dispensée devenait toujours plus brutale et expéditive, alors que les preuves étaient souvent minces, voire inexistantes.

Par des voies détournées, Rhianwen apprit qu'un assaut se préparait contre le culte d'Hécate et confronta le chef de l'Ordre, le Grand Maître **Corryn**, à ce sujet. Accusée de collusion avec les « hérétiques », Rhianwen fut arrêtée. Après une parodie de procès tenue cachée du public, elle connut une mort douloureuse dans les geôles de ce qu'on appellerait désormais Inquisition…

Faiblesse & rédemption

Rhianwen se pensait vertueuse, mais est restée aveugle à ce qui se tramait dans son propre Ordre, jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Sa Faiblesse est le **Sacré**. Elle ne trouvera le repos qu'en se montrant digne de ses vœux en tant que Justicière du royaume. Mais Justice n'est pas vengeance : il ne s'agit pas de tuer Corryn et le reste des Sept. Recréer un Ordre des Justiciers capable de s'opposer à l'Inquisition serait un bon début…

Rôle

Rhianwen est une épéiste hors pair, mais aussi une cheffe naturelle. Son charisme lui permet souvent de se sortir d'une situation par la négociation plutôt que par la violence. Si la diplomatie n'est pas une option, il sera alors temps de laisser parler l'acier.

Traits
Arme Enchantée
Charismatique
Inflexible
Maître d'Armes (épées)

ESSENCE

RÉSISTANCE MENTALE 8

CARACTÈRE 1D6 + 2

POUVOIR 2

PRESTANCE 1D6 + 2

RHIANWEN

DISCERN. 1D6 + 2

CORPUS 14

RÉSISTANCE MAGIQUE 11 (+2)

ROBUSTESSE 1D6 + 3

Sans Cœur

MAÎTRISE 1D6 + 3

SEUIL DE BLESSURE 12

RÉSISTANCE PHYSIQUE 18 (+2)

VIGUEUR 1D6 + 2

RAPIDITÉ 8

Faiblesses
Sacré

Capacités	1D10 +	▲▼
Armure Lourde	2	
Bouclier	3	
Charme	2 (+2)	
Combat Rapproché	3 (+2)	
Endurance	2	
Esquive	2	

Armes & Bouclier	Emp.	CD/CP
Flissa *Redoutable*	MD	1D8 + 2
Rondache	MG	R.P. + 1
	Dos	
	Ceint.	

Armure	CP
Plastron	R.Phys. + 3

Accessoires	Emp.	Effet
	Tête	
	Cou	
	MD	
Anneau de protec.	MG	R.Mag. + 1

Incantations (1D10 + Pouvoir)	Coût
Instinct de Préservation	2
Lumière Aveuglante	2
Touche de Sacré	4

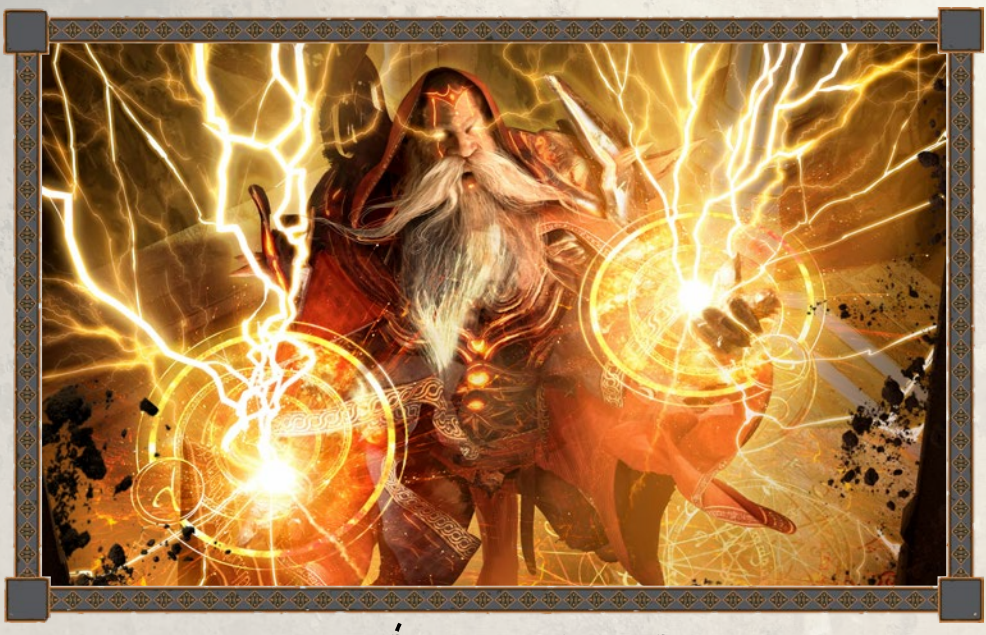
Inventaire (Divers)

INCANDESCENCE

27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

EMPYREAL MEDIA PRODUCTIONS

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions *et* Sans Cœur *sont des marques déposées.*



THÉOPHRASTE

Autrefois membre respecté de la Guilde des Sages, Théophraste fut congédié par le roi Llywarch après avoir mis en doute la probité du nouveau mage royal, un individu au passé trouble nommé **Alderic**. Théophraste se retira dans son laboratoire, où il poursuivit ses propres recherches avec son collègue et compagnon de toute une vie, Cornélius.

Lorsqu'il devint clair qu'une influence mauvaise se propageait à travers le royaume, Théophraste demanda à Cornélius de fuir le pays, non sans promettre de le rejoindre au plus vite à la cité d'Aurus, capitale du royaume voisin de Sobradise. Mais Théophraste ne pouvait quitter l'Éridien, pays qu'il avait servi pendant toutes ces années, sans chercher à découvrir la vérité sur ce qui se tramait à Caer Siddi.

Il finit par obtenir la preuve qu'Alderic pactisait avec les forces infernales, mais fut tué par un Démon avant de pouvoir s'échapper.

Faiblesse & rédemption

Le point faible de Théophraste a toujours été son ego, et cela se traduit dans l'au-delà par une vulnérabilité à la **Pureté**. Serviteur fidèle du royaume, Théophraste est persuadé que le prince Einion a survécu, et que la lignée d'Arthfael a continué en secret. Le vieil alchimiste ne trouvera le repos que lorsqu'il saura avec certitude s'il existe un successeur légitime au trône d'Éridien, à qui le royaume pourra être confié une fois Trahearn et sa clique renvoyés aux Enfers.

Rôle

Théophraste est à la fois un alchimiste et un magicien. Il maîtrise des Incantations très puissantes, et possède de nombreuses connaissances utiles.

Traits
Âme Usée
Expérimenté
Esprit des Lumières

ESSENCE

RÉSISTANCE MENTALE 11

CARACTÈRE 1D6 + 3

POUVOIR 4

PRESTANCE 1D6 + 2

THÉOPHRASTE

DISCERN. 1D6 + 4 ▲

CARRURE 8

RÉSISTANCE MAGIQUE 12

ROBUSTESSE 1D6 + 1

MAÎTRISE 1D6 + 2

Sans Cœur

SEUIL DE BLESSURE 6

RÉSISTANCE PHYSIQUE 10

VIGUEUR 1D6 + 2

RAPIDITÉ 7

Faiblesses
Pureté

Capacités	1D10 +	▲▼
Alchimie	3	▲
Armure Légère	3	
Combat à Distance	2	
Érudition	2	▲
Observation	2	▲
Orientation	2	

Incantations (1D10 + Pouvoir)	Coût
Brûlure	3
Éclaboussure d'Acide	5
Foudre	8
Rune de Protection	4

Armes & Bouclier	Emp.	CD/CP
Pistolet à rouet	MD	1D8 + 2
Grenade incendiaire	MG	1D8 + 2
	Dos	
Balles et poudre (20)	Ceint.	

Armure	CP
Armure de cuir	R.Phys. +2

Accessoires	Emp.	Effet
	Tête	
	Cou	
Anneau d'esprit	MD	R. Ment. + 1
	MG	

Inventaire (Divers)

INCANDESCENCE

20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0**

EMPYREAL MÉDIA PRODUCTIONS

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions *et* Sans Cœur *sont des marques déposées.*

VELASCO

Originaire de Safira, le paladin Velasco parcourait le monde en quête d'exploits à réaliser en l'honneur de la Déesse Éos et de la reine Elessa. C'est dans une auberge du royaume de Sobradise qu'il rencontra un voyageur du nom de Cornélius. Cet alchimiste avait fui le royaume d'Éridien et espérait trouver refuge dans la cité d'Aurus. D'après Cornélius, une ombre maléfique s'était répandue sur l'île d'Hybraisie.

Velasco décida qu'un changement de plans s'imposait. Il se rendit donc en Éridien, de l'autre côté de la mer, et se présenta à la cour du roi Trahearn, offrant de mettre sa lame au service de la population du royaume. Trahearn accepta avec un sourire et accusa une secte de sorcières adoratrices de la Duchesse des Enfers Gamori d'être responsables des maux qui affligeaient la contrée. Sans mettre en doute les paroles du souverain, Velasco participa avec zèle à la traque de ces « sorcières » — en réalité quelques survivantes de la purge du Culte d'Hécate.

Lorsque Velasco réalisa son erreur, il était trop tard : il avait participé à la persécution de femmes innocentes. Décidé à laver son honneur en confrontant le roi et sa cour, il trouva la mort dans une embuscade sur le chemin du palais.

Faiblesse & rédemption

Le zèle de Velasco et sa tendance à agir sans réfléchir aux conséquences lui ont valu une Faiblesse au **Feu**. Son honneur ne sera lavé qu'en accomplissant une quête héroïque digne des plus grands paladins de l'Ordre de l'Aurore. Tuer un dragon, par exemple…

Rôle

Velasco est un formidable chevalier, avec ou sans monture. Il combat avec élégance et raffinement, une lame dans chaque main.

ESSENCE

RÉSISTANCE MENTALE 12

CARACTÈRE 1D6 + 3

POUVOIR 3

PRESTANCE 1D6 + 2

VELASCO

DISCERN. 1D6 + 2

CARRURE 13

RÉSISTANCE MAGIQUE 8

ROBUSTESSE 1D6 + 3

MAÎTRISE 1D6 + 2

Sans Cœur

SEUIL DE BLESSURE 10

RÉSISTANCE PHYSIQUE 16

VIGUEUR 1D6 + 2

RAPIDITÉ 8

Traits
Ambidextre
Candide
Véloce

Faiblesses
Feu

Capacités	1D10 +	▲▼
Armure Lourde	3	
Combat Rapproché	3	
Domestication	2	
Monte	2	
Réparation	2	
Survie	2	

Armes & Bouclier	Emp.	CD/CP
Khanda	MD	1D8 + 3
Jambiya	MG	1D8 + 2
	Dos	
	Ceint.	

Armure	CP
Plastron et tabard	R.Phys. + 4

Accessoires	Emp.	Effet
	Tête	
	Cou	
	MD	
	MG	

Incantations (1D10 + Pouvoir)	Coût
Danse des Lames	6
Panache	6

Inventaire (Divers)

30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0**

INCANDESCENCE

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions et Sans Cœur sont des marques déposées.

EMPYREAL MEDIA PRODUCTIONS