



ELEMENTS

Par **Amatsu**
sur une idée de **Buxus**
développée par **Dragon**
pour le 2^{ème} défi **TroisFoisForgé PTGPTB**
Sous licence **Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)**

UN JEU DE RÔLES

L'univers d'**ELÉMENTS** est comparable au nôtre. Son histoire est également identique avec quelques nuances : d'infimes explosions de surnaturel et de mystères lors de l'apparition des **Essences**.

Vous incarnez ces Essences.

Des formes d'énergie à la fois mystérieuses et essentielles à toute vie qui se manifestent avec plus de panache selon les époques. Elles ont un lien fort avec certains humains et quittent parfois l'**AEther** pour s'incarner en eux et s'investir dans le Monde physique.

Sous l'égide de l'Essence, l'hôte est capable d'user de pouvoirs extraordinaires liés aux **Eléments primordiaux**. Vous êtes alors en mesure de lancer des **Sorts** pour

améliorer le monde ou en détruire des parcelles. Et les Essences ne sont pas toutes bienveillantes.

ELÉMENTS a besoin d'un meneur et de quelques joueurs qui interpréteront des Essences.

Prévoyez également quelques dés à 6 faces.

Les parties se déroulent principalement lors d'**événements historiques marquants** de l'humanité : les guerres, les famines, les révolutions... Et les Essences se retrouvent ballottées dans les courants de l'Histoire. Chaque meneur est libre de revisiter un pan historique avec un point de vue beaucoup plus personnel et saupoudré de mysticisme et de magie.



L'UNIVERS

Depuis l'aube des temps, des hommes et des femmes voient leur **Essence** vitale se mêler aux **Eléments primordiaux** que sont le **Feu**, la **Terre**, l'**Eau** et l'**Air**. Les Essences existent depuis que l'humanité est capable de vénérer des entités invisibles aux pouvoirs incommensurables. Présentes dans nos légendes, elles surgissent à chaque période sombre de l'Histoire, forgeant les plus grands mythes et les croyances les plus influentes par le biais de figures emblématiques que la majorité des contes illustre sous les traits de Héros.

Nous avons pour coutume de les prénommer Sorciers, Chamans, Mages ou encore Druides... Autant de figures que les Essences utilisent comme des **Vaisseaux** ou des **Passagers** pour quitter l'**AEther**, et ainsi agir sur le **Monde physique**.

L'ÆTHER

Dimension infranchissable pour le commun des mortels. Les **Vaisseaux** les plus puissants perçoivent que les **Éléments primordiaux** et les **Essences** proviennent d'un plan magique impalpable. Pour l'illustrer, les écrits stipulent qu'il s'agit d'un flux de lumière libre de toute influence spatiale et temporelle.

La frontière entre l'Æther et le **Monde physique** est mince. Pourtant, cette dernière s'effrite et ouvre des tunnels. Ces tunnels proviennent d'une psyché humaine anormalement élevée en un lieu donné. Ceci a pour conséquence de cristalliser les Essences et ainsi provoquer des effets remarquables dans le Monde physique, appelé **Magie**.

LE MONDE PHYSIQUE

Dimension dans laquelle vit l'espèce humaine. Ça ne concerne pas simplement la planète Terre mais tous les astres et les systèmes stellaires. L'univers connu aux yeux de l'humanité.

Les humains sont autant de liens permettant aux tunnels de l'Æther de se former. Et les événements importants qui provoquent la scission de l'Æther ont forcément lieu dans le Monde physique.

LES ESSENCES

Elles existent dans les deux plans de manière étroite. Elles sont toutes liées à une vie humaine dans le Monde physique et peuvent influencer sa destinée. Une Essence est éternelle ; cependant une fois qu'elle quitte l'Æther, elle est entravée par la dimension spatiale et temporelle. Elle devient alors immortelle.

Lors de périodes de troubles événements positifs d'une certaine ampleur, certaines Essences sont propulsées dans le Monde physique. Elles s'y incarnent pleinement dans des **Corps**, des individus sélectionnés pour leur faible volonté ou parce qu'ils en ont fait le choix solennel. Les Essences décident de cohabiter avec l'esprit humain ou de prendre pleine possession de celui-ci.

LES CORPS

Un être humain est un Corps potentiel. Des réceptacles pour les Essences lorsque celles-ci sont entièrement propulsées dans le Monde physique. On dit alors qu'elles s'incarnent. Il y a deux types d'**Incarnés**. On parlera de **Vaisseaux** pour les Essences qui cherchent à cohabiter avec le Corps et donc l'âme du réceptacle. On parlera de **Passagers** lorsque les Essences prendront pleine possession de l'individu, ne lui laissant aucun contrôle sur son corps.

Les Corps restent des formes de vie organique, victimes du temps et de l'espace. Ils peuvent être endommagés et se terminer par la mort pure et simple de l'être humain investi. Quant à l'Essence immortelle, elle investira un autre Corps à proximité ou éventuellement le **Focus**.

LES CABALES

Instinctivement, les Incarnés ont tendance à chercher leurs semblables. Ils se regroupent en fonction des ambitions de leurs Essences. Certains groupes deviennent très influents et investissent les hautes sphères de sociétés humaines. Ce sont ce qu'on appelle des **Cabales**.

Elles peuvent être de toute taille, allant du clan de moins de cinq membres à l'assemblée de presque une centaine d'individus. Les Cabales perdurent dans le temps car les Essences s'y réunissent d'une incarnation à une autre. En raison de leur nature, les objectifs des Cabales sont souvent à très long terme et généralement peu concernés par les interventions des Incarnés. En revanche, les Cabales s'affrontent souvent pour des questions d'éthique, des différences de convictions fondamentales voire même une haine lancinante depuis plusieurs incarnations.

Exemple

DORMENTIUM

Durant l'apogée de l'Empire romain naquit cette Cabale. Ses membres considèrent leur passage dans l'AEther comme d'un sommeil entre deux incarnations. Ces Essences cultivent l'hédonisme et ne visent que les sensations les plus fortes pour profiter un maximum des Corps à leur disposition. Bien que de nombreuses Essences vont et viennent au sein de Dormentium, un noyau de sept membres persiste à diriger la Cabale.

Les Cabales sont nombreuses. Il est encouragé de créer son propre groupe avec un objectif principal et un autre secondaire. Ceci ne pourra que renforcer la cohésion du groupe de joueurs et ainsi améliorer l'expérience de jeu.



NAISSANCE D'UNE ESSENCE

Création de personnage

LES ELEMENTS

Chaque Joueur incarne une Essence qui est composée des 4 Eléments primordiaux que sont : la **Terre**, l'**Air**, le **Feu**, l'**Eau**.

Ces Eléments sont comparables à des Caractéristiques qui définiront certains aspects de l'Essence. La Terre sert à mesurer la **Force** et la **Résistance**. L'Air représente l'**Agilité**, l'**Habilité** et la **Dextérité**. Le Feu définit la **Volonté** et le **Charme**. Tandis que l'Eau est liée à l'**Intelligence**, au **Savoir** et à la **Déduction**.

A la création, il faut distribuer ces 4 valeurs [2, 3, 4 et 5] entre les différents Eléments. Evidemment, plus un Elément a une valeur élevée, plus il est efficace.

Il faut également **définir un Elément de prédilection** qui servira en cas d'incarnation totale. Cet Elément est à redéfinir à chaque nouvelle Incarnation.

LA RÉSILIENCE & L'AUDACE

Une Essence dispose de deux Caractéristiques supplémentaires intervenant de manière secondaire.

La Résilience représente l'**Endurance**, la **Fatigue** et l'**Energie vitale** du Corps incarné. Elle est calculée en additionnant les valeurs de Terre et de Feu

$$\text{Résilience} = \text{Terre} + \text{Feu}$$

L'Audace s'apparente à la **Réserve magique** dans laquelle l'Essence puisera pour lancer des Sorts. Elle est calculée en additionnant les valeurs d'Air et d'Eau.

$$\text{Audace} = \text{Air} + \text{Eau}$$

L'INCARNATION

Il y a deux types d'Incarnation possibles. L'incarnation totale et la partielle. Selon le choix du Joueur, l'approche du Corps sera différente s'il s'agira ou d'un Vaisseau ou d'un Passager.

LE VAISSEAU

Un Corps partiellement incarné est considéré comme un moyen de locomotion de par duquel l'Essence est à la fois spectatrice et initiatrice de la Magie : le **Vaisseau**. Le Corps est conscient qu'une entité cohabite avec lui sans pour autant savoir comment l'expliquer.

L'incarnation partielle permet à l'Essence d'accéder aux Traits du Corps. Mais aussi de sa mémoire et de son expérience du Monde physique.

LE PASSAGER

A l'inverse, un Corps totalement incarné n'est plus capable de contrôler ses faits et gestes. L'Essence a littéralement pris la place de la conscience de l'être humain.

De ce fait, **elle ne dispose pas des Traits du Corps.** Cependant, elle peut matérialiser celui-ci en son Elément de prédilection défini plus haut.

Exemples

Se transformer en eau pour ruisseler le long d'une crevasse et pénétrer une cavité inaccessible ; s'enflammer pour survivre à une explosion imminente ; s'aérer pour bénéficier des courants d'air et se déplacer rapidement ; s'enterrer pour franchir une montagne sans la contourner.

LES TRAITS

Aptitudes et expériences acquises par le Corps avant son incarnation. Elles peuvent avoir une influence sur le comportement de l'Essence lorsque cette dernière s'y sera incarné partiellement. Ainsi, un humain *costaud* restera robuste une fois incarné.

Le Meneur se doit de préciser l'époque où les Essences seront propulsées. Ceci afin d'éviter des compétences anachroniques. En effet, il sera impossible d'avoir *habile avec une arme à feu* alors que l'histoire se déroulera au IX^{ème} siècle.

Chaque Joueur choisit **3 Traits** qu'il écrira sur 3 bouts de papier distincts. Tous les papiers sont récupérés et mélangés par le Meneur qui en distribuera 2 aux Joueurs, même ceux catalogués Passagers.

Exemples de Traits

Grand, Fort avec ses poings, Beau parleur, Attirant de visage, Boiteux, Rabat-joie, Timide à ses heures, A l'aise en Electricité, Habile en forge, Escalade vite, Bon fouineur, Incollable en histoire, etc.

DERNIERE ETAPE

Pour terminer, il faut **lancer 1D6** avant le début de la partie. Le score obtenu équivaut à autant de **Points de Rites** gagnés (voir **RITUELS** plus bas).

ERRER DANS LE MONDE PHYSIQUE

Système de jeu

JET DE BASE

1D6

Lorsqu'un Joueur souhaite agir, il lance 1D6 et compare le score obtenu à l'Élément qu'il veut mettre en avant. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la Caractéristique, l'action est réussie.

2D6

Il est possible de lancer 1D6 supplémentaire en dépensant **1 point de Résilience**. Ceci pour décrire une action où l'Essence se concentrerait ou nécessiterait de faire un effort plus soutenu qu'à l'accoutumée. Il est possible de dépenser plus d'1 point par action avec pour dépense maximale la valeur de la Caractéristique associée.

Lorsqu'un PJ atteint 0 en Résilience, il est considéré comme sonné et au sol.

3D6

Un 3^{ème} D6 peut être lancé grâce aux **Traits**. Ces derniers s'activent à l'initiative du Joueur et avec l'approbation du Meneur. Si la situation s'y prête, le Joueur ajoute donc 1D6 à son jet.

Il faut garder à l'esprit qu'un Trait n'est pas qu'avantageux. Et le Meneur pourra considérer celui-ci comme un malus. En effet, un personnage

costaud sera certes plus résistant mais aura plus de mal à se faufiler dans une cavité par exemple.

Dans ce cas, **1D6** est retiré du jet. En contrepartie, le Joueur gagne **1 Point de Rite**.

SUCCÈS

Pour qu'une action soit réussie, il faut au moins 1D inférieur ou égal à la valeur de l'Élément sollicité. Cependant dans certains cas, il sera nécessaire d'en avoir plusieurs. Ainsi, le Meneur peut demander plus d'une réussite pour des actions difficiles à réaliser. Ceci aussi pour inciter les Joueurs à dépenser des points de Résilience et mettre en avant leurs Traits.

1 Succès	une action simple
2 Succès	une action demandant de la concentration
3 Succès	une action délicate
4 ou +	une action quasi impossible

MAGIE

Les Essences octroient à leurs Corps d'incroyables pouvoirs magiques. Mais les Incarnés sont susceptibles de ne pas supporter la puissance de ces manifestations. Il faudra un **Focus** dans lequel sera canalisée la force du Sort.

LE FOCUS

Tout Incarné se doit de définir un objet qui servira d'inhibiteur à la toute puissance que lui offrira l'Essence. Sa taille n'importe que très peu mais il faut garder à l'esprit que le Focus doit être en permanence sur le Corps. Auquel cas, des effets indésirables s'installeront.

Le Focus est essentiel pour puiser dans la puissance de l'Essence. Lancer des Sorts sans l'objet fétiche revient à puiser dans l'énergie vitale de l'Incarné et le mettre en danger de mort.

Une Essence usant de sa puissance sans un Focus perdra **autant de point d'Audace que de dés lancés**. Et ceci même si ce sont des Succès.

LES SORTS

Plutôt que d'utiliser son Corps, une Essence peut partager une partie de son pouvoir à l'Incarné et ainsi créer des effets magiques extraordinaires. On appelle ces manifestations : des **Sorts**.

Lorsqu'un Sort est lancé, il convient d'en définir les effets dans les grandes lignes. Mais en règle générale tout est possible ; tout n'est qu'une question de description. En revanche, un Sort ne dure jamais plus d'un tour, n'affecte qu'une cible ou une zone restreinte.

Pour cela, il faut lancer autant de D6 que de point dans l'Elément sollicité. **Pour chaque échec, le personnage perd 1 point d'Audace**. Le Meneur ne doit pas hésiter à minimiser la perte des points d'Audace lorsque les PJ usent de leurs Sorts de manière originale ou complètement en accord avec la situation présentée.

Lorsqu'un personnage arrive à 0 en Audace, le Joueur ne bénéficie plus du D6 de base pour toutes ses futures actions et ne peut évidemment plus lancer de Sorts.

LE VERTIGE

Lorsque trop de Magie est utilisé à un même endroit, cela finit par provoquer des effets indésirables qui modifient drastiquement les lois de l'univers. Si jamais un Sort était lancé et qu'il n'obtenait aucun Succès, le Meneur devra alors lancer 1D6 et se référer à la table suivante :

1. LE DECHAINEMENT

Une explosion liée à l'Elément du Sort jaillit autour du Corps.

2. L'OPPOSITION

Le Sort n'a pas l'effet escompté ; il est même complètement opposé.

3. LA REGRESSION

Pendant 1D6 tours, il n'est plus possible de faire appel à l'Elément sollicité. Pire, l'Elément en question ignore le Corps (dans le cas du Feu par exemple, même un briquet ne s'allumera).

4. LA SURCHARGE

Avec surprise, le Sort lancé est très efficace mais très éreintant. Les Succès sont doublés ainsi que la perte d'Audace.

5. LE REJETON

Le Sort lancé se fragmente. Une partie fusionnera avec un objet qui sera alors imprégné de la conscience de l'Essence. Pendant 1D6 tours, le Rejeton apporte un soutien à son créateur et lui octroie +1 dans l'Elément sollicité.

6. LA LATENCE

Le Sort fonctionne avec 1D6 tours de retard.

LES RITUELS

Lorsque plusieurs Essences s'accordent à lancer un Sort unique, résultat de la combinaison de leur puissance respective, on dit qu'il s'agit d'un **Rituel**. Un puissant effet magique qui, contrairement aux Sorts, perdure un certain temps et peut affecter de larges zones. Il pourra servir à réaliser les objectifs de la Cabale.

Réaliser un Rituel demande un gros effort aux Essences. Mais surtout, il nécessite **des points de Rite**. A la création de l'Essence, 1D6 points sont accordés au Joueur. Plus il y a d'Essences, plus il y aura une réserve conséquente de points disponibles.

Après des siècles de pratiques, certains Rituels ont parcouru l'histoire.

L'INTERLUDE, 3 POINTS DE RITE / TOUR

Le groupe décide d'arrêter le temps pendant autant de tours que de points de Rites dépensés. Pendant ce laps de temps, les Essences ont la possibilité d'influer sur les futurs événements en racontant ensemble une courte histoire ou une scène liée à l'action en suspend. Une fois le dernier tour passé, le temps reprend son cours et **les événements s'orchestrent exactement comme elles les ont narrés**.

LA CONCENTRATION, 5 POINTS DE RITE

Les Essences concentrent leur énergie sur l'un de leur Focus. L'objet dégage alors une aura de puissance et octroie **1 Succès automatique à leur prochain jet**.

L'INFLUENCE, 1 POINT DE RITE / 5 MÈTRES

Le Rituel consiste à propager un ordre simple sur une zone variable. Tous les êtres humains dans la zone se fixent à **respecter l'ordre donné.**

RESOLUTION

L'INITIATIVE

Les Joueurs pourront agir selon l'Elément de prédilection choisie.

L'Air est toujours le plus vif

Le Feu le plus impulsif

L'Eau la plus réfléchie

La Terre la plus lente

LES DÉGÂTS

Lorsque les Essences sont impliquées dans une confrontation, les Dégâts sont répercutés sur leurs Corps. Les Succès obtenus lors des jets (sorts compris) sont autant de Dégâts à infliger à la Résilience des adversaires.

DÉGÂTS DE ZONE

Certains Sorts et Rituels s'appliquent sur plusieurs cibles à la fois. Il suffit simplement de répartir les Succès obtenus à tous les adversaires visés.

LA MORT

Il peut arriver que le Corps d'une Essence succombe à ses blessures. Ce n'est pas pour autant la fin de la partie pour le Joueur puisque son personnage peut s'incarner dans un autre Corps à proximité, humain ou animal. La seule nuance est que la valeur de ses Eléments diminuent de 1.

Si la valeur d'un Elément passe à 0, l'Essence n'est plus en mesure de faire appel à la Caractéristique. S'il ne lui reste plus qu'un Elément supérieur à 0, elle est contrainte de se réfugier dans le Focus pendant autant de tours qu'elle a besoin de récupérer de points pour revenir à une situation où tous ses Eléments ne sont plus égaux à 0.

REINCARNATION

Les Essences n'interviennent dans le Monde physique que temporairement. Un fois qu'elles ont réussi à contrebalancer le déséquilibre pour lequel elles sont apparues, les entités sont rappelées dans l'AEther. Rien n'empêche cependant qu'elles soient incarnées de nouveau.

La Réincarnation implique l'acquisition d'expérience grâce aux Incarnations précédentes. Mais tout dépend si le Corps a été un Vaisseau ou un Passager.

L'Essence peut **bénéficier de l'un des deux Traits** de son ancien **Vaisseau**. Elle sera en mesure de le réutiliser lors de prochaines Incarnations.

Quand il s'agit d'un Corps **Passager**, l'Essence gagne **1D6 points de Rite** à la fin de sa possession. Qui plus est, elle peut bénéficier d'**1 point supplémentaire dans son Élément de prédilection** à la prochaine Incarnation.

REVIVRE L'HISTOIRE

Conseils et scénario

CONSEILS

CHOIX DE L'ÉPOQUE

Prenez une période qui vous plaît ou avec laquelle vous êtes à l'aise. Vous pouvez puiser dans toute l'Histoire de l'humanité, de la préhistoire jusqu'aux temps modernes. Ou imaginer des événements futurs. Gardez juste à l'esprit qu'il faut donner l'impression que l'événement soit décisif, révolutionnaire, exceptionnel.

Vous êtes libre d'être chronologique ou pas. Si la première propulsion emmène les Joueurs dans le présent ; la seconde peut être dans le passé.

Rejouez la période en faisant **intervenir des figures emblématiques**. C'est sous les ordres de César que Vercingétorix est mort à Alésia. C'est le maréchal Pétain qui a signé l'armistice avec Hitler. C'est le pape Grégoire IX qui a introduit l'Inquisition dans les tribunaux.

Intégrez les Essences au milieu d'un conflit. Mettez-les en scène directement dans le feu de l'action de la Première Guerre mondiale, dans la foule spectatrice de l'embrasement de Jeanne d'Arc, dans les coulisses du couronnement de Louis XIV.

Vous pouvez même les intégrer en amont d'un hypothétique cataclysme social. Et s'ils avaient été les geôliers de la prison où Hitler avait été incarcéré ? Ou de pauvres Russes en proie à l'invasion de Napoléon 1^{er} ? Ou encore des passagers du vol AA11 détourné par Mohammed Atta ?

CHOIX DES CORPS

Les Corps peuvent être n'importe qui. **Des gens ordinaires comme des personnalités importantes**. Mais certains sont plus faciles à posséder que d'autres. C'est là qu'en tant que Meneur, vous pouvez réquiere le champ des possibles.

C'est à vous de définir des Corps à disposition aux Essences. Lorsqu'elles sont propulsées dans le Monde physique, elles n'ont que **30 secondes pour trouver refuge dans un Corps**. N'hésitez pas à sortir un chronomètre pour immerger les Joueurs. Cependant, il vous faudra définir un certain nombre de Corps en amont pour les présenter aux Essences. Et pour ça, tout dépendra du contexte dans lequel vous les aurez propulsées. Il serait assez étrange de présenter une infirmière d'origine brésilienne alors que le contexte présentera des Vikings sur le point d'orchestrer un massacre.

Gardez à l'esprit que les Joueurs n'ont qu'un court instant pour se décider. Donc ne prévoyez pas non plus 30 personnalités. **Prévoyez-en 2 par Joueur présent**. Et n'oubliez pas de leur distribuer les Traits !

LA POSSESSION

Une fois le Corps possédé, il va falloir déterminer le type de possession. Selon la volonté de l'être humain, il faudra peut-être renoncer à la possession totale. Les Joueurs doivent **lancer 2D6** et se référer à cette table :

2	Volonté de fer
3-4	Volonté moyenne
5-9	Volonté faible
10-11	Volonté moyenne
12	Volonté de fer

La volonté faible du Corps autorise l'Essence à le définir comme Vaisseau ou Passager.

La volonté moyenne contraint l'Essence à sacrifier la moitié de ses points de Rite (arrondi au supérieur) pour envisager une possession totale.

La volonté de fer rend impossible la possession totale.

LE SIEGE D'ORLEANS

Scénario

LA SITUATION

Fin 1428 en pleine **Guerre de Cent ans**. Les Anglais ont envahi le nord et le sud-ouest de la France. Après la mort du roi Charles VI, le Roi Fou, les membres de son Conseil se disputent le trône alors que son fils; le Dauphin Charles VII, réputé comme bâtard de la cour, peine à réunifier le peuple contre l'envahisseur. La situation devient critique depuis que les Ducs de Bourgogne se sont ralliés au roi d'Angleterre et que la ville d'Orléans, considérée comme un territoire décisif, est sur le point d'être perdue.

L'INTEGRATION

Les Essences apparaissent au village de **Domrémy**, en plein territoire bourguignon. Mais il s'agit surtout du lieu où tout a commencé pour une simple paysanne : **Jeanne d'Arc**. Sensible aux Essences, leur apparition ne va pas passer inaperçu à ses yeux. Cela va même la reconforter dans l'idée que des entités divines lui envoient un message : libérer le royaume de France.

Voici les Corps à portée et compatibles pour l'Incarnation :

Pierre le Pieu, curé de Domrémy,

Sarah Tourensac, femme du maréchal-ferrant,

Garbiel Dépinal, médecin itinérant suspecté d'être un charlatan,

Ségolène, ancienne fille de joie en cavale,

Jacques d'Arc, laboureur et père de Jeanne,

Isabelle Rommée, mère de Jeanne,

Jean Petitbeaunois, main d'œuvre à la ferme d'Arc et d'origine bourguignonne.

SE FONDRE DANS LA MASSE

Il est important pour les Essences de rester discrètes. Tout en gardant à l'esprit qu'elles ne savent pas pour quelle raison elles sont ici. Elles pourront cependant récolter des informations sur la situation du pays comme par exemple que Orléans était sur le point de passer aux Anglais

et que le Dauphin avait provoqué la colère du Duc Philippe le Bon après avoir poignardé son frère Jean Sans Peur. De même, les PJ pourront découvrir une Jeanne huée et considérée comme dérangée parce qu'elle s'investit trop dans la religion.

LE CABALISTE

Un membre de Dormentium a été posté à Domrémy pour relever les activités suspectes provenant de l'AEther. L'arrivée des Essences en est une et il fera tout pour alerter le noyau dur de la Cabale. Mais avant ça, il va lui falloir découvrir la raison pour laquelle les PJ ont été propulsées ici.

Le Dormentium, Hector Barbout, est un vieillard sur le point de mourir. La présence des Essences l'a contraint à lancer un Sort lui permettant de retrouver l'usage de ses jambes. Ceci ne passera pas inaperçu et sera vite connu de tous les villageois. Certains crieront au miracle, d'autres à de la sorcellerie. D'autres encore accuseront Hector d'être un fainéant menteur comme il a toujours été.

L'INCENDIE

Les commérages sur Hector ne tarderont pas à arriver aux oreilles des PJ qui devraient assez vite comprendre qu'il s'agit d'une Essence. Dans la panique, le Dormentium cherchera à les affronter grâce à des Sorts de Feu. L'élément s'éparpillera et un gros incendie mettra en péril tout le village.

Que le Cabaliste soit mis hors d'état ou non, il faudra que les villageois trouvent refuge à Neufchâteau, la ville la plus proche. Là encore, Jeanne considèrera cet incendie comme le déclic pour suivre les directives des voix qu'elle entend.

LE BASTION

La situation à Neufchâteau est plutôt critique car la ville n'est pas en mesure d'accueillir tous les habitants de Domrémy. 3 groupes vont alors se former : l'un va rester à Neufchâteau, un deuxième va se charger de récupérer tout ce qui est récupérable au village brûlé et le dernier va rejoindre le bastion de Baudricourt à côté de Domrémy.

Jeanne perçoit l'aura puissante des Essences et va leur demander de l'accompagner jusque devant le capitaine Robert. Elle espère ainsi

pouvoir convaincre l'homme de l'amener jusque devant le Dauphin pour qu'il soit sacré roi et ainsi réunifier le peuple français contre les Anglais.

Les agissements de Jeanne peuvent paraître étranges pour les Essences. En effet, la femme semble avoir une détermination sans pareille au sujet de sauver le royaume de France. Les soi-disant voix qu'elle entendrait pourrait être un message de l'Aether. Les Essences peuvent être amenées à effectuer un Rituel autour de Jeanne pour entrevoir les futurs possibles. La vision leur projettera des scènes enflammées d'une femme en armure d'or qui défie la menace anglaise aux côtés d'un grand roi couronné et acclamé par sa patrie. Mais elles verront également Jeanne se faire brûler sur un bûcher entouré d'ombres ricanant.

Jeanne demandera le soutien des Essences pour que le capitaine du bastion soit favorable à son entrevue avec le Dauphin.

LE DAUPHIN

Si Robert est convaincu par on ne sait quel moyen, Jeanne et les Essences sont escortés par une troupe de 6 soldats jusqu'à Chinon. Si Robert ne veut rien savoir, Jeanne propose d'infiltrer un convoi en se faisant passer pour des soldats : tête rasée et vol d'uniforme.

Une fois à Chinon, approcher le Dauphin n'est pas de tout repos. 2 moyens : après un interrogatoire, Jeanne est en mesure de le rencontrer. Ou alors une infiltration dans ses appartements peut fonctionner (grâce à quelques Sorts de soutien). Quoi qu'il en soit, Charles VII ne s'entretient qu'avec Jeanne. Celle-ci en ressortira avec la mission de reprendre Orléans aux Anglais.

LA ROUTE VERS ORLEANS

Jeanne ne passe pas inaperçue et très vite une rumeur circule qu'une femme est à la tête d'une armée pour sauver la France. Elle ne remporte pas beaucoup de succès auprès des capitaines. Cependant, nombreux sont les parias et les soldats sans exploit à vouloir la suivre. La jeune femme se retrouve alors avec 500 Français motivés. Les Essences sont peut-être intervenues à ce niveau, comme un **Rituel d'Influence** ?

La mission de Jeanne est de ravitailler les troupes déjà présentes autour d'Orléans puis de reprendre la ville aux Anglais. Si elle avait à réussir, le Dauphin la suivrait les yeux fermés jusqu'à Reims pour se faire sacrer roi.

Il est clair que dorénavant, les Essences savent à peu près pour quelle raison elles ont été propulsées : suivre Jeanne d'Arc et la rendre victorieuse pour éviter le massacre du peuple français. Cependant, certains PJ auront peut-être pu remarquer que la jeune femme était comme dominée par une soif de pouvoir et de conquête qui dépassait la simple reprise d'Orléans. Elle va jusqu'à ne pas prendre en considération les ordres du Dauphin et de faire un détour à Patay pour décimer les Longbow, une infanterie spécialisée dans le tir à l'arc. Aux Joueurs de décider s'ils la suivent ou non.

LE SIEGE

La ville d'Orléans est sous domination anglaise. Les 500 hommes sont plus que galvanisés par la présence de Jeanne et une bataille mémorable est sur le point de se dérouler. Les troupes anglaises ne s'attendaient pas à une telle détermination et se font décimer. Les rares à survivre s'enfuiront sans oublier de raconter les événements à leurs supérieurs.

Pour Jeanne, Orléans n'est qu'une étape. Et elle cherchera à convaincre ses hommes d'enchaîner à la reconquête de Paris. Sa hargne est telle qu'elle en devient effrayante.

Le Dauphin est averti de la reprise d'Orléans et demande à Jeanne de la rejoindre à Reims pour son couronnement.

Si les PJ veulent en savoir plus sur les intentions de Jeanne, elles découvriront que la femme va en effet rejoindre le Dauphin à Reims mais pour le tuer et prendre sa place aux yeux du peuple français. Car elle se considère comme la seule véritable solution à la menace anglaise et à la reconstruction du pays.

Laisser Jeanne agir ?

Et se rallier à sa cause qui semble justifiée ? Si le Dauphin meurt, le peuple français sera sans doute heureux de ne pas avoir un bâtard opportuniste sur le trône. Mais Jeanne a beau avoir brillé à Orléans, elle est incapable de diriger tout un pays. Surtout que Dormentium cherchera à l'assassiner par tous les moyens ainsi que d'autres groupuscules avides de pouvoir. Qui plus est, les Anglais rebondiront sur leurs récentes défaites et considéreront l'attaque d'Orléans comme d'une insulte. Le roi d'Angleterre ordonnera le massacre des Français.

Empêcher la mort du futur roi ?

Ceci aura pour conséquence de se mettre à dos Jeanne et sa folie. Elle considèrera cette décision comme un affront. Détruire les Essences sera une priorité pour elle.

En parallèle, le Dauphin utilisera à son avantage sa tentative d'assassinat. Il se rapprochera du roi d'Angleterre pour négocier d'une trêve et d'un tribut en échange de Jeanne désormais renégat.

Convaincre Jeanne de ne pas tuer le roi ?

Il est possible de calmer les ardeurs de la femme à condition de focaliser son attention sur la menace anglaise. D'autres sièges sont à détruire dans les environs et d'autres victoires sont à remporter. Mais même si les Essences réussissent à en arriver là, elles ne peuvent empêcher la déchéance de Jeanne et sa soif de pouvoir.

Quel que soit le choix, Jeanne d'Arc finira au bûcher. Et les Essences seront rappelées dans l'AEther...