

ZACHARIE

BACKLOG

BACKLOG – ZACHARIE DE GRISECIME

Idées de scènes, fils à relancer, intrigues à suivre. Pas un document mécanique J&T – un carnet d'inspiration.

Idees de scenes

PHASE 1 – TRAVERSEE ET ARRIVEE (EN COURS)

- Embarquer discrètement à Porto Spatna pour le Nouveau Monde
- Tempête maritime / attaque de pirates pendant la traversée
- Espion infiltré à bord du navire
- Première escale dans une colonie castillane / montagnaise hostile

PHASE 2 – LOCALISATION ET APPROCHE

- Suivre les repères géographiques du manuscrit vers Anuri Nuvua
- Premier contact avec les Qaniktuq, présentation de la sculpture de Tulimaq
- Affrontement avec un autre groupe (conquistadors ou agents de Katerina) sur la même piste

PHASE 3 – EPREUVE ET ACCES

- Iluliaq impose une épreuve : quête spirituelle, jeûne, vision, service à la tribu, ou énigme spirituelle
- Iluliaq lit l'âme de Zacharie – confrontation à ses motivations politiques
- Révéler ou non qu'il est bogatyr (connexion à Matushka)
- Intervention externe pendant l'épreuve (ennemis attaquant le sanctuaire)

PHASE 4 – VERIFICATION ET TEMOIGNAGE

- Contemplation de la Stèle, lecture des inscriptions originales
- Décision critique : passer ou non le rituel du sang
- Si accepté : crise – devient lui-même prétendant légitime ?
- Si rejeté : crise spirituelle, remise en question

PHASE 5 – SECURISATION ET RETOUR

- Faire réaliser une copie certifiée du manuscrit (Maître Delacroix ?)
- Cache secrète / porteur décoy
- Iluliaq exige un prix pour son aide

PHASE 6 – UTILISATION POLITIQUE (FUTUR, EN USSURA)

- Présentation aux bogatyrs hésitants
- Confrontation publique avec l'Église orthodoxe
- L'Église déclare le manuscrit faux ou hérétique

Fils a relancer

- **Sasha Stratelli** (du précédent PJ) — sans objet pour Zacharie, mais peut servir si croisement de PJ
- **L'Archimandrite Grigori** — chef probable des inquisiteurs, à introduire à un moment-clé
- **Espions de Katerina** — peuvent être n'importe où (Société des Explorateurs, expédition, contacts)
- **Compagnie de mercenaires** d'origine du vaisseau — sans objet pour Zacharie
- **Tulimaq** — peut être recontacté, source d'informations culturelles, navigue régulièrement
- **Knias Dimitri** — attend des nouvelles, lettres codées risquées
- **Réseau de partisans d'Ilya** — communications sporadiques via marchands de confiance

Intrigues a suivre

- **Mission centrale** : trouver la Stèle, obtenir un témoignage authentifiable, ramener la preuve en Ussura
- **Conflit Ilya / Katerina** — suivre l'évolution depuis l'Occident (rumeurs, lettres)
- **Concurrents potentiels** :
 - Troisième faction ussurane cherchant la Stèle pour son propre prétendant
 - Die Kreuzritter (anti-sorcellerie, verrait la Stèle comme hérésie)
 - Rose+Croix, Invisible College
 - Collectionneurs sans scrupules
- **Liens avec « Le Prix de l'Arrogance »** — événements parallèles, croisements possibles avec d'autres PJ

Questions ouvertes

SUR LA PROPHE'TIE

- Désigne-t-elle clairement Ilya, ou Zacharie manipule-t-il l'interprétation ?
- Pourrait-elle désigner Zacharie lui-même ?
- Que se passe-t-il si Iluliaq lui révèle une lecture différente de la sienne ?

SUR LA MISSION

- Jusqu'où Zacharie ira-t-il pour protéger le manuscrit ? Tuer des innocents manipulés ?
- Doit-il révéler sa vraie identité aux Qaniktuq pour gagner leur confiance absolue ?
- Que faire si Iluliaq exige un prix : rester, revenir, servir ?

SUR LUI-MEME

- Sert-il Matushka par dévotion ou par utilité politique ?
- Et si Ilya n'était pas aussi pur qu'il croit ?
- Le rituel de la Stèle peut révéler une vérité sur lui qu'il ignorait — laquelle ?
- Peut-il porter une fausse identité pendant des années sans se perdre ?

SUR L'UNIVERS

- Matushka est-elle vraiment universelle ? (bouleverse le nationalisme ussuran)
- Existe-t-il d'autres artefacts comme la Stèle, ailleurs dans le monde ?
- Que cachait Leif Haldorsson dans son manuscrit (informations délibérément dissimulées) ?

ETAT-JEU

ETAT DE JEU – ZACHARIE DE GRISECIME

Snapshot textuel de la table entre deux sessions. Permet de reconstituer la disposition physique des cartes au démarrage suivant.

Mis à jour en fin de session.

Note : campagne pas encore démarrée en J&T. Les sections ci-dessous pré-listent le roster initial connu (descriptions et challenges) — à transposer sur cartes le jour où la campagne est lancée.

Jauge Narrative (couleur A)

- **Emplacement courant** : N = [non démarré]
- **Emplacements contractés (PD dépensés)** : 0
- **Plafond actuel** : 12

- Cycle : initial

CARTES POSEES

Empl.	Carte M&O	Notes
12		(à tirer en début de campagne)
...		
1		

Charge Mentale (couleur B) – Echos actifs

Aucun écho actif (campagne pas démarrée).

Empl.	Titre	Intrigue	Lieu	Acteur	Progression □□□□	Résolu □
-------	-------	----------	------	--------	------------------	----------

Pile de Resolues

- Cartes en pile (= Points de Destin disponibles) : 0

Fiches de Description (couleur C) – Memoire du monde

Roster initial – à instancier sur cartes au démarrage :

Élément	Type	Notes
Knias Dimitri Novgorod	PNJ (mentor, Ussura)	Commanditaire de la mission, contact via lettres codées risquées
Armand Dufour	PNJ (Charouse, faussaire)	Loyauté mercenaire – fournit faux papiers, copies certifiées
Maître Fabien Delacroix	PNJ (Charouse, érudit Invisible College)	A vendu le manuscrit de Leif, peut authentifier/copier
Tulimaq	PNJ (Porto Spatna, marin kuraq)	A donné la sculpture-sauf-conduit, lien émotionnel
Iluliaq	PNJ (Anuri Nuvua, angatkok Qaniktuq)	Gardiennne de la Stèle, lit les âmes
Société des Explorateurs	Faction	Membre associé, archives, contacts (Kirkjubæ, Carleon, Porto Spatna)
Anuri Nuvua (Le Souffle de la Terre)	Lieu sacré	Sanctuaire des Qaniktuq, protégé par les esprits

Élément	Type	Notes
Stèle du Pacte de Pierre et de Sang	Objet/artefact	Voir JDR/prix-de-larrogance/stele.md
Manuscrit de Leif Haldorsson	Objet	Original 1645, preuve transportable, INESTIMABLE
Amulette hybride ussuran-kuraq	Objet	Preuve physique de contact ancien

Fiches de Challenge (couleur D) – Obstacles actifs

Roster initial – à instancier au démarrage :

Nom	Posture	Impulsion	Danger	Faiblesse	Menace
Église orthodoxe ussurane / Archimandrite Grigori	H	Capturer Zacharie vivant ou mort, détruire la preuve hérétique	Inquisiteurs, torture, exécutions publiques, réseau d'informateurs	Corruption interne, peur des chamans, crédulité aux signes spirituels	Si non gérée : ordre d'exécution diffusé en Occident
Sicaires de Katerina	H	Tuer Zacharie, récupérer le manuscrit	Poison lent, embuscades, pièges élaborés, plusieurs tentatives déjà	Régénération de Zacharie limite leur efficacité	Si non gérée : nouvelle tentative à chaque escale
Conquistadors / colons (Nouveau Monde)	N	Or, terres, gloire	Massivement armés, peu de respect des cultures indigènes	Disorganisation entre eux, méconnaissance du terrain qaniktuq	Si non gérée : pillage du sanctuaire
Pirates et bandits (routes maritimes)	H	Butin, vaisseaux	Attaques de navires, pillages	Conditions météo, navires armés	Si non gérée : manuscrit volé par accident

As actifs (figures de ressource)

As	Rôle	Nom	Trait 1	Trait 2
Pique (Mentor)	Mentor	Knias Dimitri Novgorod	figure paternelle	partisan d'Ilya
Cœur (Protecteur)				
Trèfle (Soutien)	Soutien	Maître Fabien Delacroix	érudit Invisible College	discret
Carreau (Réseau)	Réseau	Société des Explorateurs	archives internationales	couverture crédible

Cavaliers – Fiches Compagnon

Aucun compagnon actif (Zacharie voyage seul). À considérer si un PNJ devient récurrent.

Cavalier	Rôle narratif	Nom	Concurrence	Complémentarité	Caractère	PvP
Pique (Rival)						
Cœur (Préféré)						
Trèfle (Débiteur)						
Carreau (Acolyte)						

Lignes de Temps en cours

Aucune (campagne pas démarrée).

FICHE TECHNIQUE

ZACHARIE DE GRISECIME – FICHE TECHNIQUE

Système : **Noblesse Oblige** (PbtA modifié à 1d20) – Livret de l'**Érudit**

Univers : **Théah** (7th Sea, 1668) – conservé sans modification

Soyez audacieux et intrépide. Aidez à faire briller les autres Héros et quand c'est à votre tour, soyez flamboyant. Ne fuyez pas devant l'adversité. Quoiqu'il advienne, soyez remarquable, digne et honorable : noblesse oblige !

Apparence

- **Visage** : sérieux, honnête, réservé
- **Regard** : intelligent, perspicace, calme
- **Allure** : assurée, mesurée, sincère
- **Vêtements** : classiques, sobres, soignés (style montagnois de voyage)

Social

- **Origine** : Roturier (famille modeste de guerriers au service du Knias Dimitri Novgorod)
- **Milieu** : **Érudition** (par défaut) + **Armée** (formation bogatyr, vétéran de plusieurs tentatives d'assassinat)
- **Train de vie** : Simple (~200 guilders en bourse, mission modestement financée)

Attributs et Brios

Repartition 14 / 12 / 10 / 8 + augmentation de 2 sur l'un. Le **Brio** = moitié de l'Attribut.

Attribut	Valeur	Brio	Justification pour Zacharie
Subtil	16 (14 + 2)	8	Intelligent, érudit, polyglotte, déduction — c'est sa force
Vaillant	12	6	Courageux, rapide, instinctif — survivant de plusieurs assassinats
Gaillard	10	5	Fort, endurant, déterminé — physique solide
Flamboyant	8	4	Pas un mondain, accent slave qui transparait, ne brille pas en société

Effets de cape (3 choisis pour l'Erudit)

★ LES MOYENS DU BORD (1 FOIS PAR SCENE)

Lorsque, durant un combat, vous faites un usage peu commun d'un objet du quotidien afin de troubler votre adversaire...

Choisissez 1 des options suivantes si vous obtenez 1 Succès (total ou partiel) alors que vous *Croisez le fer* avec **Subtil** :

- Augmentez de 1 le nombre de PM que vous faites perdre à votre adversaire
- Détruisez une partie du décor et regagnez 1 PM

Pour Zacharie : sa Bagarre + Athlétisme passés se traduisent en combat ingénieux — il renverse une chaise, jette une lampe, exploite l'environnement.

★ LES LOIS DE LA PHYSIQUE (1 FOIS PAR SCENE)

Lorsque vous étudiez un mécanisme pour le désactiver ou le déclencher dans de bonnes conditions, ou que vous tentez de provoquer une réaction en chaîne...

Testez **Subtil**.

- **Succès total** : vous y arrivez.
- **Succès partiel** : choisissez 1 option :
 - Cela provoque un effet de bord
 - Vous devez sacrifier quelque chose d'important pour arriver à vos fins
- **Revers de fortune** : préparez-vous au pire.

Pour Zacharie : correspond à son tempérament *Bricoleur (Ingénieur)* mentionné dans la fiche manuscrite originale. Crocheter une serrure, désamorcer un piège, déclencher un engrenage — son terrain.

★ LOGIQUE CARTESIENNE (1 FOIS PAR SESSION)

Lorsque vous faites preuve d'esprit de déduction pour analyser une situation tendue...

Vous pouvez poser 1 des questions suivantes au MC :

- Quel protagoniste n'est pas ce qu'il prétend être ?
- Comment déclencher une réaction en chaîne ?
- Qu'est-ce qui m'échappe ici ?

Pour Zacharie : crucial en solo. Permet d'interroger l'oracle / le MC virtuel sur les manipulations cachées (espions de Katerina, intentions d'Iluliaq, etc.).

EFFETS DE CAPE NON CHOISIS

- **Médecine** — Zacharie soigne par régénération via *Chair endurcie* (Don mystique), pas via la médecine théane.
- **Trousse d'apothicaire** — pas son domaine.

Vertu & Travers (Arcanes)

(Traduits selon le guide d'adaptation, ch. 6.1.)

VERTU — HARDI (UNE FOIS PAR SESSION)

Oser une action d'éclat permet de **transformer un Succès partiel en Succès total**, ou d'**imposer un Revers léger à un adversaire**.

TRAVERS — LOYAL

Lorsque sa fidélité (à Ilya, au Knias Dimitri, à un compagnon) le **met en danger ou lui complique la tâche**, il regagne **1 point dans le Brio de son choix** (ou 1 PM).

Don mystique — *Bogatyr de Matushka*

(Acquis à la création en sacrifiant le 3e effet de cape de départ. Voir guide d'adaptation, ch. 4.2, et Sorcelleries de Theah, ch. 6.)

Lorsque Zacharie laisse la force sacrée de Matushka s'exprimer, décris comment, puis teste Gaillard (ou Vaillant quand c'est l'endurance ou l'instinct qui prime).

- **Succès total** ($dé \leq \text{Brio}$) : choisis un **Effet** sans complication.
- **Succès partiel** ($\text{Brio} < dé \leq \text{Attribut}$) : choisis un Effet, mais on adjoint un **Revers**.
- **Revers de fortune** ($dé > \text{Attribut}$) : le MJ a la main ; au moins un Revers s'applique.

Effets (*choisir un*) :

- **Force de la Terre** — exploit de puissance surhumaine : briser une porte, soulever l'impossible, asséner un coup dévastateur (se marie au pugilat).
- **Chair endurcie** — ignorer une Blessure, rester debout quand un homme tomberait.
- **Souffle de Matushka** — se relever, recouvrer du Moral, ou galvaniser un compagnon par l'exemple.
- **Sens de la Terre** — percevoir une présence hostile, sentir un mensonge ou une fausseté, être guidé vers ce qui sert la terre.

Revers (*à adjoindre*) :

- **La situation le pousse à frôler ou enfreindre une Restriction** → cocher **1 Ire de Matushka** (*revers signature*).
- L'effet se déchaîne au-delà de l'intention (blesse ou brise plus qu'il ne voulait).
- Un témoin remarque l'impossible : le soupçon naît, le masque craque.
- La grâce se dérobe au mauvais moment (sollicitée par orgueil).

RESTRICTIONS DE MATUSHKA

Les interdits imposés par Matushka à son élu. Enfreindre une Restriction coche **1 Ire de Matushka**.

1. **Ne jamais frapper le premier** — son réflexe de tout régler par la force est son combat permanent.
2. **Ne jamais verser le sang d'un innocent** — le principe du bogatyr idéaliste.

3. **Ne jamais renier la terre ni les anciens** — son lien à Matushka et aux traditions chamaniques.

JAUGE D'IRE DE MATUSHKA (0–5)

L'Ire **ne monte pas** à chaque usage du don (c'est une grâce, pas une corruption). Elle monte **chaque fois que Zacharie enfreint une Restriction**.

- À 3 : Matushka manifeste son déplaisir — présages funestes, froid mordant, hostilité de la terre et des bêtes. Sa vraie nature transparaît (accent ussuran, stature, regard de fauve) : ses Revers en Flamboyant deviennent dangereux pour sa couverture.
- À 5 : sa grâce se retire (don indisponible) jusqu'à expiation, ou elle inflige une épreuve digne des contes ; puis remise à 0.
- **Reflux** : par le respect réaffirmé des Restrictions, des actes de réparation et d'humilité.

MARQUEURS NARRATIFS

- Cicatrices qui guérissent en motifs anormaux
- Sentiment de chaleur dans la terre quand il marche pieds nus
- Animaux qui ne le craignent pas
- Légère résonance perceptible par d'autres bogatyrs ou chamans

Trait de Nation — Ussura (*apparente : Montaigne*)

(*Guide d'adaptation, ch. 3.*)

Une fois par session, Zacharie peut invoquer son origine ussurane (force, foi, lien à la terre) pour **gagner +1 (bonus) à un jet** où sa culture lui donne un net avantage.

Contrainte : l'invoquer ouvertement expose sa couverture — accent, posture, références culturelles trahissent Zakhar sous Zacharie.

Armes

- **Rapière montagnaise** (*fiction uniquement*) — portée en société pour tenir le rôle du petit noble ; Zacharie la manie **mal** : accessoire de couverture, pas une arme de combat efficace.
- **Dague ussurane** (*2 PM, contact, dissimulée*) — lame courbe cachée dans la botte, manche gravé de runes, dernier recours.
- **Poings** (*Main gauche, 1 PM, contact, solide*) — sa vraie arme. *Croiser le fer* avec **Gaillard** (brutalité) ou **Vaillant** (esquive, mobilité). Complète son profil d'homme qui refuse de tirer la lame.

Possessions

- **Un livre manuscrit d'un temps ancien** — le **Manuscrit de Leif Haldorsson** (*Steinninn ok Sáttmáli Tólf*, original 1645). Pierre angulaire de la mission.
- **Un siège dans une académie des Sciences ou dans un cercle savant** — **Société des Explorateurs**, membre associé depuis l'automne 1667. Ouvre l'accès aux archives et aux contacts internationaux (Kirkjubæ, Carleon, Porto Spatna).

AUTRES OBJETS NARRATIFS (NON ISSUS DU LIVRET MAIS CONSERVES DEPUIS LA FICTION)

- Amulette hybride ussuran-kuraq (pierre volcanique noire à symboles)
- Sculpture d'esprit-ours en os de caribou (cadeau de Tulimaq, sauf-conduit)
- Sacoche à double-fond (cache du manuscrit)
- Carnets en code, sceau personnel (faux montagnois — Armand Dufour)
- Petite icône de Matushka (style chamanique, doublure de veste)
- Lettres codées du Knias Dimitri (encre sympathique)
- Trousse de bricoleur (pince, tournevis, fil de fer)

Croiser le fer (move de combat)

Lorsque tu entreprends de porter une attaque ou de te défendre, décris la manière dont tu t'y prends.

Approche	Test
Troubler par posture, trait d'esprit, action incongrue	Flamboyant
Manière brutale et violente, fracasser le décor	Gaillard
Manœuvre acrobatique pour défaire ou prendre de court	Vaillant
Prendre à contre-pied par la ruse ou position avantageuse	Subtil

Style de combat de Zacharie : privilégie **Subtil** (ruse, position, *Les moyens du bord*) ou **Vaillant** (acrobatie, esquive). Évite **Gaillard** (Restriction Gentillesse limite la brutalité gratuite) et **Flamboyant** (faible).

RESULTATS

- **Succès total** : adversaire en difficulté, perd Moral comme établi dans la fiction +1.
- **Succès partiel** : adversaire perd Moral, puis l'adversaire choisit :
- Contre-attaquer : tu perds des PM
- Tu te retrouves dans une position délicate / rocambolesque : tu perds 1 PM
- **Revers de fortune** : tu manques ton objectif. L'adversaire choisit dans la liste précédente

et augmente l'effet de +1 PM.

Blessures

BLESSURE MINEURE (♥)

- **Succès total** : comment fais-tu perdre 1 PM à l'adversaire ?
- **Succès partiel** : que perds-tu ?
- **Revers de fortune** : l'adversaire prend l'avantage ; +2 à ton prochain lancer.

BLESSURE (♥)

- **Succès total** : tu ne gardes qu'une vilaine cicatrice
- **Succès partiel** : idem, et tu sombres dans l'inconscience
- **Revers de fortune** : choisis 1 des 3 Séquelles ♦ ou la mort

Pour Zacharie : *Invoquer Matushka* peut effacer une Blessure ou une Séquelle (à valider en termes de coût — succès partiel = 1 Blessure encaissée).

DEMASQUE !

Pour annuler une perte de Moral, coche 1 Blessure, puis teste **Gaillard**.

Statuts d'attributs (combat)

- **Estropié** (-2 sur *Flamboyant*) / Prestige
- **Diminué** (-2 sur *Gaillard*) / Prestige
- **Trompe-la-Mort** (+2 sur *Vaillant*) / Prestige

Code d'honneur — Noblesse Oblige

Respecter toutes les faiblesses et s'en constituer le défenseur. Aimer sa faction. Ne pas reculer devant l'ennemi. Ne pas se laisser offenser. S'acquitter exactement de ses devoirs. Ne pas s'en prendre à quelqu'un sans défense. Respecter son adversaire et ne jamais lui donner la mort, sauf si on ne peut faire autrement. Être fidèle à la parole donnée. Faire des largesses à tous. Être partout et toujours le champion du Droit et du Bien contre l'Injustice et le Mal.

Cohérent pour Zacharie : son code de bogatyr (servir Matushka, protéger les peuples, respecter les anciennes voies) recoupe le Code d'honneur. Sa Restriction *Gentillesse* (pas de cruauté gratuite) renforce mécaniquement plusieurs articles.

Prestige et Vecus

PRESTIGE □□□□□

Quand une session s'achève, pour chaque Attribut coché en cours de session, coche 1 Prestige. Puis pose-toi (en solo : pose à l'oracle) les questions suivantes — pour chaque réponse positive, coche 1 Prestige :

- Avons-nous combattu une injustice significative ?
- Avons-nous collectivement agi de manière honorable ?
- Avons-nous fait preuve d'audace ?
- Nos actions ont-elles provoqué une situation rocambolesque ?
- N'ai-je provoqué la mort de personne ?

Coche 1 **Vécu** lorsque la ligne de Prestige est remplie.

VECUS DISPONIBLES (ERUDIT)

- Un effet de cape de ce livret
- Un effet de cape de ce livret
- Flamboyant +2
- Gaillard +2
- Subtil +2
- Vaillant +2
- Un effet de cape d'un autre livret (__)
- Un autre Milieu social
- Un effet de cape d'un autre livret (__)
- Après 5 Vécus :
 - ___ +2 / ___ +2
 - Mettre le Héros à la retraite

Carte relationnelle

| Outre les éventuels membres du cercle familial, au moins une personne par catégorie.

A. AMI(E), AMANT(E), COMPAGNON, PARTENAIRE, MENTOR, MECENE

- **Knias Dimitri Novgorod** — mentor, figure paternelle, commanditaire de la mission. Ressource d'obligation forte.
- **Tulimaq** — vieux marin kuraq rencontré à Porto Spatna, lien émotionnel.
- **Maître Fabien Delacroix** — collectionneur érudit (Invisible College), vendeur du manuscrit.

- **Capitaine Annabelle de Montfort** (*La Belle Traversée*) — mécène et passeuse vers l'Aztlan, lien de campagne. Relation à tisser en jeu : alliée ? créancière ? soupçonneuse ?
- **Iluliaq** (*potentiel*) — angatkok des Qaniktuq, gardienne de la Stèle (rencontre à venir).
- **Ilya Sladivgorod** — par procuration, chef de cause.

B. ENNEMI, RIVAL, CONCURRENT QUI MENACE PERSONNELLEMENT

- **Archimandrite Grigori** — chef probable des inquisiteurs de l'Église orthodoxe.
- **Sicaire de Katerina** — assassins envoyés en relais.
- **Katerina elle-même** — adversaire politique de fond.

Etat

- **PM (Moral)** : 6/6 (*valeur initiale NO*)
- **Ire de Matushka** : □□□□□ (0/5)
- **Blessures** : ♥♥ (*0 cochées*)
- **Séquelles** : ♦♦♦ (*0 cochées*)
- **Statuts persistants** : Hérétique majeur (Ussura) — ordre d'exécution officiel.
- **Prestige** : 0/6
- **Vécus acquis** : 0
- **Notes de progression** : Mission active — printemps 1668. Phase 1 (traversée et arrivée).

Conversion — checklist

- ✓ **Playbook** : ~~Érudit~~
- ✓ **Origine sociale** : ~~Roturier~~
- ✓ **Milieux** : ~~Érudition + Armée~~
- ✓ **Train de vie** : ~~Simple~~
- ✓ **Apparence** : ~~complète~~
- ✓ **Attributs** : ~~répartis (Subtil 16 / Vaillant 12 / Gaillard 10 / Flamboyant 8) avec Brios~~
- ✓ **3 Effets de cape** : ~~Les moyens du bord / Les lois de la physique / Logique cartésienne~~
- ✓ **Armes** : ~~Rapière (couverture) + Dague usurane + Poings (Main gauche)~~
- ✓ **Possessions** : ~~Manuscrit + siège à la Société des Explorateurs~~
- ✓ **Don mystique** : ~~*Bogatyr de Matushka* (guide d'adaptation ch. 4.2)~~
- ✓ **Vertu & Travers** : ~~Hardi / Loyal (guide d'adaptation ch. 6.1)~~
- ✓ **Trait de Nation** : ~~Ussura (guide d'adaptation ch. 3)~~
- ✓ **Carte relationnelle** : ~~initiée (alliés et ennemis)~~

✓ **PM initial** : 6 (règles canon NO)

✓ **Seuils du d20** : $dé \leq \text{Brio} = \text{ST}$; $\text{Brio} < dé \leq \text{Attribut} = \text{SP}$; $dé > \text{Attribut} = \text{RF}$ (règles canon NO)

Aide-memoire de jeu

- **Le moteur du personnage** : un colosse qui doit jouer petit. Sa force est dans l'**ingéniosité** (*Les moyens du bord*, *Les lois de la physique*) et le **pugilat** (Gaillard), pas dans la lame. *Logique cartésienne* sert d'oracle en enquête. Chaque fois qu'il laisse parler Matushka ou enfreint une Restriction, il risque le **démasquage** et l'**Ire**.
- **Tension permanente** : Flamboyant 8 + Ire à 3 = un masque qui se fissure. Jouer les Revers sociaux comme des moments où Zakhar perce sous Zacharie.
- **Trait de Nation** : une fois par session, invoquer sa culture ussurane donne **+1 à un jet** — mais le faire ouvertement menace sa couverture montagnoise.
- **Vécus à viser** : *Flamboyant +2* (consolider le masque) ; un effet de cape d'un autre livret (*Larron — Filouterie* pour l'adresse manuelle, ou *Militaire* si la formation de bogatyr transparaît en jeu).
- **Quête personnelle vs campagne** : la Stèle est son moteur intime ; *Le Prix de l'arrogance* prime et pourra la contrarier. Son fil rouge moral — apprendre l'humilité, ne pas servir sa cause par l'orgueil — est exactement le thème de la campagne.

INTENTION

FICHE D'INTENTION — ZACHARIE DE GRISECIME

Document persistant porté par l'Excuse (arcane 0). Outil de cadrage narratif.
À relire en début de session, à mettre à jour entre les sessions.

Themes

- Identité dissimulée
- Foi vs pragmatisme
- Universalité du divin

Ton

Grave, compressé, intérieur. C'est la voix de quelqu'un qui a appris à peser chaque mot — même quand il n'écrit que pour lui.

Zakhar n'est pas un homme de métaphores. Il note des faits, des décisions, des doutes. Pas de fioritures : les phrases sont courtes, les paragraphes rares. L'émotion passe par ce qu'il choisit de consigner, pas par la façon dont il le dit. Une trahison devient "*Armand a menti sur les délais.*" Une peur devient "*Il faudra repasser par le port de nuit.*"

Matushka n'apparaît jamais comme une voix. Elle apparaît dans le monde : un corbeau qui change de branche au mauvais moment, un froid qui tombe trop tôt, la glace qui craque différemment sous ses pas. Zakhar ne dit pas "*Elle m'a prévenu.*" Il dit "*Les corbeaux ont quitté le toit à l'aube. Je n'ai pas dormi.*"

La tension sous-jacente : il écrit comme si le journal pouvait être lu. Pas par un ennemi — mais par lui-même dans dix ans, ou par Matushka. Les aveux sont obliques. Les doutes sont formulés comme des questions factuelles, jamais comme des confessions.

Exemples :

Troisième jour à bord. Le capitaine m'observe. Légitime — je l'observerais aussi. J'ai joué au lansquenet ce soir pour paraître insouciant. J'ai perdu volontairement. C'est le genre de chose que Zacharie de Grisecime ferait.

Un loup a traversé le quai ce matin. Seul, en plein jour. Il ne cherchait pas de nourriture. Je ne sais pas ce que cela signifie. Je le saurai quand ça comptera.

Ilya croit que je fais cela pour lui. Ce n'est pas faux. Ce n'est pas toute la vérité non plus.

Façon d'être

En public (Zacharie de Grisecime) :

- Parle volontiers — vins, chevaux, jeu, anecdotes de voyage — un noble qui voyage s'ennuie et comble le vide
- Pose des questions sur les gens avec un intérêt qui semble sincère (et l'est parfois)
- Se plaint de bon cœur : le temps, les auberges, les routes — le confort d'un noble est un sujet inépuisable
- Cite des noms des Marches de Montaigne que personne ici ne peut vérifier
- Évite seulement deux sujets : ses finances précises et ses raisons de voyage — sur tout le reste, il est bavard

Ce qui reste de Zakhar dans Zacharie (failles de couverture) :

- Ses métaphores sont terriennes : "*le gel vient toujours par où on ne l'attend pas*" plutôt que les formules élégantes d'un Montagnois — ça passe pour une couleur provinciale, mais c'est de l'Ussura

- Il sous-estime ses propres exploits : les nobles montagnois se vantent avec grâce, lui minimise ("*une petite affaire, rien de remarquable*") — réflexe de modestie ussurane qui surprend
- Il traite les animaux trop sérieusement — quand un cheval boite ou qu'un chien grogne, Zacharie de Grisecime devrait passer son chemin ; Zakhar s'arrête et regarde
- L'hospitalité est un engagement pour lui : offrir à boire ou à manger se fait avec une sincérité qui détonne ; si on refuse, il le prend un peu personnellement
- Son corps réagit mal aux coups : un noble est surpris, indigné ; lui encaisse en silence et se repositionne — réflexe de combattant qui ne colle pas avec le personnage

En privé ou en danger :

- Les phrases raccourcissent — instructions, pas explications
- Réagit physiquement avant de parler : il s'est déjà repositionné dans la pièce avant de répondre à une mauvaise nouvelle
- Ne demande pas "*pourquoi*" — il demande "*depuis combien de temps*" et "*qui d'autre sait*"

Réflexes constants :

- Note mentalement les sorties en entrant quelque part
- Quand Matushka envoie un signe, il s'arrête — une seconde, pas plus — avant de continuer

Expressions ussurannes (seul seulement) :

- "*Nichevo*" — "*c'est ainsi, on continue*" — dit à mi-voix quand quelque chose tourne mal, avant de reprendre
- "*Mère, dis-moi ce que je ne vois pas.*" — pas une prière, une pensée à voix haute ; il n'attend pas de réponse en mots
- "*La terre garde.*" — résignation et confiance mêlées ; ce qui est fait est fait, la terre s'en souvient
- "*Boje...*" — tronqué, jamais fini ; le nom de dieu à moitié sorti, retenu
- Sous pression il se parle au "*tu*" — "*Concentre-toi*", "*Tu sais ce que tu fais*" — avec un accent mental qu'il n'a plus à la bouche depuis des années

Verites sur le monde

- L'Église orthodoxe d'Ussura a récupéré quelque chose qu'elle ne comprend pas. Matushka existait avant elle et existera après.
- Les chamans kuraq ne sont pas des ennemis de la foi — ils sont une autre branche du même arbre. La prophétie de la Stèle (1738) en est la preuve : six d'Ussura, six du Kuraq, ensemble. L'Église n'était pas invitée.

- Matushka retire ses dons aux bogatyr qui commettent des cruautés gratuites. Ce n'est pas une punition — c'est une information. Elle dit : *tu n'es plus celui que j'ai choisi.*
- Iluliaq lit les âmes. Au sanctuaire, le mensonge est structurellement impossible. Ce sera le moment de vérité — et Zakhar ne sait pas encore ce qu'elle verra en lui.

Ce que je veux vivre

- La confrontation avec les Qaniktuq — territoire où le masque de noble montagnois ne sert à rien
- Le test d'Iluliaq — être vu vraiment, sans le personnage
- Le choix : passer le rituel soi-même ou se contenter du témoignage
- Le retour clandestin en Ussura avec la preuve

Ce que je veux éviter

- Jouer l'exécutant sans intériorité — la mission d'Ilya sans questionner ses propres motivations
- La dérive vers le pouvoir personnel (devenir Grigori sans s'en rendre compte)
- Les cruautés gratuites — risque mécanique (Ire) et pente glissante narrative

Question viscerale

Sert-il Matushka — ou s'en sert-il pour servir Ilya ?

Fils rouges (optionnel)

- Manuscrit de Leif à protéger pendant la traversée
- Agents de Katerina à ses trousseaux (Archimandrite Grigori, sicaires)
- Lettres codées du Knias Dimitri (à détruire en cas de capture)
- Tulimaq, Iluliaq et la sculpture-sauf-conduit
- L'arrangement avec Armand Dufour (loyauté mercenaire)

JOURNAL

JOURNAL — [NOM DU PJ]

| Une entrée par session de jeu. Ordre antichronologique (la plus récente en haut).

Session [N] — [YYYY-MM-DD]

SCENES JOUEES

-

ECHOS GENERES / RESOLUS

- Nouveaux échos :
- Échos résolus :

POINTS DE DESTIN

- Gagnés :
- Dépensés :

RE-REMPLISSAGES / DENOUEMENTS

-

NOTES LIBRES

[Décisions importantes du PJ, basculements de Concurrence, séquences tendues marquantes.]

MISSION_STELE

DOSSIER DE MISSION – LA QUETE DE LA STELE DU PACTE

Briefing personnel de Zacharie. Le détail de l'artefact lui-même est dans [JDR/prix-de-larrogance/stele.md](#). Les phases d'action sont dans [backlog.md](#). Les ressources et menaces sont dans [etat-jeu.md](#).

Agent : Zacharie de Griseçime (Zakhar Volkov)

Commanditaire : Knias Dimitri Novgorod (partisan d'Ilya Sladivgorod)

Objectif : Prouver la légitimité d'Ilya comme Gaius d'Ussura

Date de départ : Printemps 1668

Statut : Mission en cours (parallèle aux événements du *Prix de l'Arrogance*)

Briefing

CONTEXTE POLITIQUE

Crise de succession usurane :

- **Ilya Sladivgorod** : réformateur, veut limiter le pouvoir des boyars corrompus, éduquer le peuple, respecter les anciennes traditions, réformer l'Église.
- **Katerina** : traditionaliste rigide, soutenue par l'Église orthodoxe, persécute les chamans, défend le statu quo aristocratique.

- L'Église affirme que Matushka soutient les dirigeants pieux et traditionalistes.
- La guerre civile couve : bogatyrs divisés, peuple incertain.

POURQUOI ZACHARIE

- Bogatyr exilé, porteur du Toucher Ussuran (Régénération)
- Lettré, polyglotte, capable de se fondre dans les milieux occidentaux
- Légende vivante (a survécu à plusieurs assassinats)
- Loyauté absolue envers Ilya
- Recherché en Ussura : l'exil sert la mission

OBJECTIF

Trouver et utiliser la Stèle du Pacte de Pierre et de Sang pour prouver qu'Ilya incarne le vrai protecteur de Matushka décrit dans la prophétie ancienne.

Sous-objectifs :

1. Vérifier l'authenticité du manuscrit de Leif Haldorsson
2. Localiser le sanctuaire d'Anuri Nuvua et la Stèle
3. Gagner la confiance des Qaniktuq et voir la Stèle
4. Ramener manuscrit et preuves en Ussura
5. Rallier les bogatyrs hésitants à Ilya

CONTRAINTES

- Identité « Zacharie de Grisecime » obligatoire — ne JAMAIS révéler Zakhar Volkov
- Éviter tout usage visible du Toucher Ussuran
- Budget modeste (Ilya n'a pas les finances de Katerina) — environ 200 guilders restants
- Pas de soutien officiel ussuran (exilé, recherché)

La piste : comment Zacharie a découvert la Stèle

INDICE 1 — LE VIEUX CHAMAN MOURANT (USSURA, HIVER 1666)

Village reculé dans les terres du Knias Dimitri. Un vieux chaman mourant fait venir le jeune bogatyr qu'on dit honorer encore les anciennes voies.

« Mon arrière-grand-père parlait d'une Pierre des Deux Terres, enfant. Elle se trouve au-delà de la mer de glace, là où nos frères ont marché il y a bien longtemps. On dit qu'elle reconnaît le vrai protecteur de Matushka. Les tyrans ne peuvent la toucher sans être

consumés. Va la chercher, fils de la terre. Elle dort là où le vent souffle éternellement, gardée par ceux qui se souviennent. »

Information : pierre ancienne au-delà de la mer (ouest), créée par des « frères » (chamans usurans ?), juge la légitimité, gardée par un peuple qui se souvient, lieu-clé « là où le vent souffle éternellement ».

INDICE 2 – LE MANUSCRIT CONFISQUE (USSURA, PRINTEMPS 1667)

Archives d'un monastère orthodoxe fermé pour hérésie. Codex religieux ussuran (vers 1550), section des « livres interdits ». Note marginale en vieux ussuran, presque effacée :

« Les vieux sages ont fui vers l'ouest, par-delà la mer gelée. Ils disent avoir scellé un pacte avec des frères de l'autre monde. Une pierre témoigne de la vérité que l'Église veut étouffer. Que Matushka juge entre nous et les tyrans. »

Confirmation : des chamans usurans ont effectivement fui vers l'ouest (XVI^e siècle), ont rencontré « les frères de l'autre monde », ont créé une pierre-témoin. L'Église connaît son existence et veut la cacher.

Zacharie copie le passage en secret et remet le codex en place.

INDICE 3 – L'AMULETTE HYBRIDE (CHAROUSE, MONTAIGNE, ÉTÉ 1667)

Marché aux antiquités. Amulette en pierre volcanique noire (3 cm), gravée de symboles : moitié vieux ussuran, moitié totalement inconnus.

Le marchand : *« Achetée à un marin de Kirkjubæ. Il disait la tenir des sauvages du Grand Nord, là-bas dans les terres gelées par-delà l'océan. Cinq guilders. »*

Preuve physique de contact entre Ussurans et peuples du Nouveau Monde. Symboles ussurans archaïques. Provenance : Grand Nord. Source intermédiaire : marins vestenmannavnjar.

INDICE 4 – LA CARTE FRAGMENTAIRE (KIRKJUBÆ VENDEL, AUTOMNE 1667)

Société des Explorateurs (Zacharie en devient membre associé). Vieille carte viking (~150 ans) montrant une route maritime nordique vers le Nouveau Monde. Annotation en vieux norse partiellement effacée :

« Steininn sem talar — territorio dos homens-renna »
(La pierre qui parle — territoire des hommes-rennes)

Les Vikings/Vestenmannavnjar connaissent la pierre, située chez les « hommes-rennes » (Kuraq probables). Route maritime praticable historiquement.

INDICE 5 – LE MANUSCRIT DE LEIF HALDORSSON (CHAROUSE, HIVER 1667-1668) – REVELATION

Chez **Maître Fabien Delacroix** (Invisible College) :

« *La Pierre et le Pacte des Douze : Récit de la Pierre Sacrée dans les Terres Septentrionales* »
– Leif Haldorsson le Sage (1645)

Trois jours enfermé à lire. Le manuscrit décrit :

- La Stèle (description exacte, dessins)
- Sa création par six chamans usurans + six chamans kuraq
- Le Rituel des Treize Nuits (1738, il y a 30 ans selon Leif – voir [stele.md](#) pour la date corrigée)
- La prophétie gravée
- Les Qaniktuq, le sanctuaire d'Anuri Nuvua
- Témoignages d'activations (acceptation et rejet)

Cinq critères de la prophétie – tous correspondent à Ilya, aucun à Katerina :

1. Honore les anciennes voies
2. Refuse la tyrannie
3. Sert la Terre, pas l'Église
4. Agit avec humilité
5. Reconnaît l'universalité du divin

Achat : 50 guilders. Delacroix : « *Je sens que ce livre vous appelle. Soit. Cinquante guilders, et vous me raconterez ce que vous découvrirez.* »

INDICE 6 – LA CONFIRMATION DE TULIMAQ (PORTO SPATNA, CASTILLE, PRINTEMPS 1668)

Taverne du port. **Tulimaq**, vieux marin kuraq (~60 ans), reconnaît l'amulette de Zacharie :

« *Cette pierre... je reconnais les marques. C'est du travail de mon peuple, les Qaniktuq. Tu cherches à nous trouver, étranger ?* »

« *Oui, la Stèle existe. Elle dort dans Anuri Nuvua, le Souffle de la Terre. Ma tribu la garde depuis toujours. Des hommes de l'est l'ont créée avec nos chamans, il y a des générations.* »

Mais méfie-toi : Iluliaq, notre angatkok, ne laisse approcher que ceux qu'elle juge dignes. Beaucoup sont venus. Peu ont été accueillis. »

Confirmation absolue : la Stèle existe, le manuscrit dit vrai. Localisation précise.
Gardienne : Iluliaq.

Cadeau : sculpture en os de caribou (esprit-ours) — sauf-conduit symbolique.

« Montre ceci à ma tribu. Dis que Tulimaq t'envoie. Cela ne garantit rien, mais Iluliaq saura que tu n'es pas un profanateur ordinaire. Que les esprits te guident, étranger. »

Decisions critiques a venir

- **Faire réaliser une copie certifiée du manuscrit** avant retour en Ussura (Maître Delacroix ?)
- **Passer ou non le rituel de la Stèle** (validation personnelle vs risque politique)
- **Révéler ou non sa vraie identité** aux Qaniktuq pour gagner la confiance d'Iluliaq
- **Quel prix accepter** si Iluliaq en demande un (rester, revenir, servir)

PJ

ZACHARIE DE GRISECIME

Système de jeu : **Noblesse Oblige** (PbtA modifié à 1d20) — choisi pour faciliter le jeu en solo

Univers / campagne : **Théah** (univers de 7th Sea / *Le Prix de l'Arrogance*) — l'univers est conservé tel quel, seul le moteur de jeu change

Joueur : solo

Identite

IDENTITE PUBLIQUE : ZACHARIE DE GRISECIME

- **Nom** : Zacharie de Grisecime
- **Âge** : 30 ans
- **Sexe** : Homme
- **Nationalité apparente** : Montaginois
- **Statut social** : Petit noble désargenté, antiquaire et érudit
- **Profession** : Collectionneur d'antiquités, chercheur, membre de la Société des Explorateurs

Apparence : Grand (1,90 m), carrure large et imposante, cheveux châtain foncé mi-longs, yeux gris acier perçants, barbe soignée. Vêtements montagnois de voyage bien coupés mais sobres. Conserve une certaine rudesse qui trahit ses origines martiales.

IDENTITE VERITABLE : ZAKHAR VOLKOV

- **Nationalité** : Ussuran
- **Statut** : Bogatyr exilé, recherché par l'Église orthodoxe et Katerina
- **Faction** : Partisan fervent d'Ilya Sladivgorod
- **Nature** : Guerrier sacré lié à Matushka (la Terre-Mère d'Ussura)
- **Mission secrète** : Trouver la Stèle du Pacte pour légitimer Ilya

Facade sociale

Petit noble montagnois désargenté, antiquaire et érudit voyageur. Membre associé de la Société des Explorateurs depuis l'automne 1667. Collectionne livres rares, cartes, curiosités du Nouveau Monde. Faux papiers fournis par Armand Dufour (faussaire à Charouse) — lettres de créance, cachets nobles, recommandations.

Couverture crédible : voyages exotiques, recherches en milieux érudits et aristocratiques.

Formation

- Né dans une famille modeste de guerriers au service du Knias Dimitri Novgorod, boyar progressiste des terres du nord d'Ussura.
- Élevé dans les valeurs martiales traditionnelles **et** dans le respect des anciennes coutumes chamaniques (que l'Église orthodoxe tente d'éradiquer).
- À 18 ans, lors d'une quête spirituelle dans les forêts profondes d'Ussura, **reconnu par Matushka** et devenu **bogatyr** — Toucher Ussuran (Régénération).
- Auto-formé en érudition, langues théanes, langues mortes (vieux ussuran, vieux norse, ancien théan).

Personnalite

Voix et manières :

- Accent montagnois maîtrisé mais légère dureté dans la prononciation (origines slaves)
- Ton calme, posé, réfléchi
- Gestes mesurés, économiques (contrôle martial)
- Regard intense, observe beaucoup avant de parler

Philosophie :

- Pragmatique mais idéaliste — croit en Ilya, comprend la nécessité de compromis

- Protecteur (sa Restriction *Gentillesse* l'oblige) — instinct de défendre les faibles
- Curieux intellectuel — aime apprendre, respecte les cultures différentes
- Méfiant mais pas paranoïaque — prudent après des années de persécution
- Perfectionniste (Travers) — refuse les solutions « assez bonnes » au profit du parfait inatteignable

En social : parle livres, antiquités, histoire. Empathie naturelle, écoute plus qu'il ne parle. Évite tout sujet personnel.

En combat : évite si possible. Si acculé : Bagarre brutale, encaisse via Régénération, utilise environnement (Athlétisme).

Histoire

ORIGINES (NAISSANCE — 18 ANS)

Famille modeste de guerriers au service du Knias Dimitri Novgorod. Aptitudes exceptionnelles au combat et à la survie dès l'adolescence. Fasciné par les vieux chamans des villages reculés et leurs récits sur Matushka.

LA REVELATION (18 ANS)

Quête spirituelle dans les forêts profondes d'Ussura. Rencontre mystique avec les esprits de la terre — reçoit le Toucher Ussuran. Jure de protéger la terre et ses peuples avec humilité. Comprend que son destin est d'être protecteur, pas conquérant.

LE BOGATYR IDEALISTE (18-27 ANS)

Développe une philosophie personnelle à contre-courant des bogatyrs traditionnels :

- Matushka appelle à protéger **tous** les peuples d'Ussura, pas seulement les orthodoxes riches
- Respect profond des anciennes traditions chamaniques persécutées comme « hérésie païenne »
- Le vrai bogatyr sert la terre elle-même, pas l'Église ou les nobles tyranniques

Quand la tension monte entre **Ilya Sladivgorod** (réformateur) et **Katerina** (orthodoxe), Zakhar choisit Ilya sans hésitation.

PERSECUTION ET SURVIE (27-29 ANS)

Accusé d'hérésie par l'Église orthodoxe : fréquentation des chamans, refus de l'obéissance aveugle, soutien à Ilya.

Quatre tentatives d'assassinat survécues grâce à la Régénération :

- Embuscade nocturne (poignardé trois fois)

- Poison au banquet (deux jours d'agonie)
- Chute orchestrée d'une falaise de 50 mètres
- Incendie criminel

Devient une **légende vivante** : « l'homme qui refuse de mourir », « le bogatyr indestructible ». Devient aussi une obsession pour Katerina — symbole vivant de résistance à éliminer.

L'EXIL ET LA MISSION (29-30 ANS)

Katerina émet un ordre d'exécution officiel. L'Église le déclare **hérétique majeur** — tout croyant peut le tuer impunément.

Le Knias Dimitri lui confie une mission secrète plutôt qu'un exil sans but :

« Zakhar, mon fils, tu ne peux plus rester en Ussura. Mais ton exil ne sera pas une fuite honteuse. J'ai entendu des rumeurs... des légendes anciennes sur une pierre sacrée, au-delà des mers. Si elle existe, elle pourrait prouver qu'Ilya est le vrai Gaius béni par Matushka. Va en Occident. Cherche cette pierre. Ramène-nous la preuve dont nous avons besoin. Et quand Ilya sera Gaius, tu rentreras en héros. »

Création de l'identité « Zacharie de Grisecime » via Armand Dufour. Départ printemps 1668 — Eisen, Montaigne, Charouse. Recherches sur les légendes de pierres sacrées et chamans fugitifs. Aujourd'hui en route pour le Nouveau Monde, porteur du manuscrit de Leif Haldorsson.

Rapport au monde / aux antagonistes

CE QU'IL SAIT

- L'Église orthodoxe ussurane est corrompue et soutient Katerina
- Une prophétie ancienne (manuscrit de Leif, 1645) désigne le vrai protecteur de Matushka — critères qui correspondent à Ilya, pas à Katerina
- La Stèle du Pacte existe (confirmé par Tulimaq, marin kuraq), gardée par les Qaniktuq sous l'autorité d'Iluliaq
- Il est traqué : sicaires, inquisiteurs (chef probable : Archimandrite Grigori), espions infiltrés possibles
- Sa Régénération le rend difficile à tuer — mais utilisée publiquement, elle trahirait son origine

SECRETS MORTELS

- Vraie identité (Zakhar Volkov)
- Pouvoirs de bogatyr (Toucher Ussuran)
- Mission politique (légitimer Ilya)

- Ordre d'exécution en Ussura
- Le manuscrit de Leif (preuve renversante)

PEURS PROFONDES

- **Être démasqué** — torture, interrogatoire, mort
- **Perdre le contrôle** — usage public des pouvoirs trahirait ses origines
- **Échouer la mission** — trahir la confiance de Dimitri et des partisans d'Ilya
- **L'artefact n'existe pas** — et si le manuscrit mentait ?
- **Être indigne** — et si Matushka le rejetait lors du rituel de la Stèle ?
- **Devenir un tyran** — la tentation du pouvoir, devenir ce qu'il combat

CE QU'IL ESPERE

- Trouver la Stèle, prouver que les anciennes traditions disent vrai
- Légitimer Ilya, voir un Gaius juste diriger l'Ussura
- Retourner en héros, laver son nom
- Libérer Matushka de l'emprise de l'Église corrompue
- Réconcilier son idéalisme avec les compromis du monde réel

ANGLES MORTS

- Et si la prophétie ne désigne pas clairement Ilya — et qu'il manipule l'interprétation pour servir sa cause ?
- Et si la prophétie le désignait **lui** plutôt qu'Ilya ?
- Iluliaq peut « lire les âmes » — impossible de mentir au sanctuaire
- Matushka pourrait être universelle, ce qui bouleverserait son nationalisme ussuran

TEMPLATES_PNJS

TEMPLATES PNJS ET DECORS — NOBLESSE OBLIGE

Modèles officiels Noblesse Oblige conservés ici pour mise en forme progressive des PNJs et lieux de la mission de Zacharie. À copier-coller et remplir au fil du jeu.

Trois niveaux de PNJs (par ordre croissant d'importance) : **Figurant** → **Second Rôle** → (Antagoniste, à part). Les **Décor**s suivent un format dédié.

Niveau 1 — Figurant

Personnage secondaire, présent ponctuellement, peu de profondeur mécanique. Démasqué en 2 ticks.

MODELE VIERGE

[Nom du Figurant] – Figurant

****Qualificatifs****

- ****Motivation : ****

- 1) [trait]

- 2) [trait]

- 3) [trait]

- ****Trait distinctif : ****

****Posture : **** Allié Ennemi Neutre

****Démasqué : **** I II

****Effets de cape disponibles**** (cocher / annoter ce qui s'applique) :

- Délivrer une information tronquée, mensongère ou totalement erronée
- Déclencher une situation cocasse
- Être un poids mort
- Affronter les Héros
- Offenser les Héros
- Présenter une offre, avec un prix à payer
- Faire passer un message
- Être présent au mauvais endroit au mauvais moment
- Cacher la vérité
- S'emparer de quelqu'un ou de quelque chose
- Fanfaronner et peut-être leur révéler un secret
- Exiger quelque chose ou quelqu'un
- Fuir malgré les obstacles

PNJS CANDIDATS – FIGURANTS POTENTIELS

- **Armand Dufour** (faussaire, Charouse) – Allié mercenaire
- **Tulimaq** (marin kuraq, Porto Spatna) – Allié émotionnel
- Espions de Katerina anonymes croisés en chemin
- Marin-es du navire de traversée
- Officiers d'escale dans le Nouveau Monde

Niveau 2 – Second Role

Personnage récurrent, intervenant à plusieurs reprises, plus dense. Démasqué en 9 ticks.
Possède une biographie.

MODELE VIERGE

[Nom du Second Rôle] – Second Rôle

****Qualificatifs****

– ****Motivation : ****

– 1) [trait]

– 2) [trait]

– 3) [trait]

– ****Trait distinctif : ****

****Posture : **** Allié Ennemi Neutre

****Démasqué : **** I II III IV V VI VII VIII IX

****Effets de cape disponibles**** (cocher / annoter ce qui s'applique) :

- S'en prendre à un allié
- Mettre un innocent en danger
- Corrompre un allié
- Appeler les Héros à la rescousse
- Faire appel à des subalternes ou des sous-fifres
- Comploter contre les Héros
- Faire intervenir des relations haut-placées
- Créer une diversion pour tromper les Héros
- Affronter directement les Héros
- S'emparer de quelqu'un ou de quelque chose
- Fanfaronner et peut-être leur révéler un secret
- Exiger quelque chose ou quelqu'un
- Fuir malgré les obstacles

****Biographie : ****

[Récit en quelques lignes : origine, parcours, lien à Zacharie, position actuelle dans la mission.]

PNJS CANDIDATS – SECONDS ROLES POTENTIELS

- **Knias Dimitri Novgorod** – mentor, commanditaire (Allié, hors-écran le plus souvent)
- **Maître Fabien Delacroix** – vendeur du manuscrit, Invisible College (Allié potentiel)
- **Iluliaq** – angatkok des Qaniktuq, gardienne de la Stèle (Neutre, bascule à l'épreuve)
- **Archimandrite Grigori** – chef inquisiteur de l'Église orthodoxe ussurane (Ennemi)

- **Theora Hetrick** (*si pertinent dans cette campagne*) ou tout chef de sicaire qui apparaît plusieurs fois

Niveau 3 – Antagoniste (*a part, fiche complete*)

Adversaire majeur, fiche dédiée façon Héros (4 attributs, effets de cape multiples, jauge complète). À créer en fichier séparé si nécessaire.

ANTAGONISTES CANDIDATS

- **Katerina** – prétendante au trône d'Ussura (lointaine, possiblement jamais rencontrée directement)
- **Voormas** – archimage corrompu, ennemi de fond (Background, peu probable rencontre directe)

Decors

*Éléments de lieu / objets / ambiances qui peuvent **agir** narrativement. Pas un Figurant, pas un Second Rôle – un environnement actif.*

MODELE VIERGE

[Nom du Décor] – Décor

****Qualificatifs****

- ****Motivation : **** [tendance du lieu – ce qu'il « veut »]
- 1) [trait]
- 2) [trait]
- 3) [trait]
- ****Trait distinctif : ****

****Effets de cape disponibles**** (cocher / annoter ce qui s'applique) :

- Présenter un danger
- Révéler quelque chose
- Dissimuler quelque chose
- Isoler quelqu'un
- Délivrer une information
- Entraver le passage
- Piéger quelqu'un
- Créer un sentiment particulier
- Mener quelque part

- □ Prendre ou donner quelque chose
- □ Créer une situation cocasse ou rocambolesque
- □ Présenter un gardien

DECORS CANDIDATS – LIEUX A FORMALISER

- **Anuri Nuvua** (*Le Souffle de la Terre*) – sanctuaire des Qaniktuq, gardé par les esprits
 - **Le détroit de Béring gelé** – passage historique, mortel
 - **Le navire de traversée** vers le Nouveau Monde
 - **La Bibliothèque privée de Maître Delacroix** à Charouse
 - **Les archives de la Société des Explorateurs** à Kirkjubæ / Carleon / Porto Spatna
 - **Le bar de bikers** (*si conservé du canon Pelops*) où Theora a contacté Tobias – cf. univers parent
 - **La Stèle du Pacte de Pierre et de Sang** elle-même (*à la fois objet et lieu – voir [JDR/prix-de-larrogance/stele.md](#)*)
-

Notes d'usage

- **Quand introduire un PNJ comme Figurant vs Second Rôle ?** Si tu prévois plus d'une scène significative avec lui → Second Rôle. Sinon → Figurant.
- **Quand promouvoir un Figurant en Second Rôle ?** Quand il revient en jeu plus de deux fois ou qu'un effet de cape de Second Rôle (Comploter, Faire intervenir des relations, etc.) devient pertinent.
- **Effets de cape comme moves narratifs :** à chaque scène où le PNJ ou le Décor est actif, en cocher au moins un. Le PNJ « dépense » sa jauge Démasqué quand on perce sa surface (vérités exposées, mensonges démasqués, intentions révélées).
- **Posture évolutive :** un PNJ peut basculer Allié → Neutre → Ennemi (ou inverse) en jeu. Note la bascule en biographie.