

# La Légende de Galrael

*Scénario Lycéenne Magical Girls contemporain / Irlande*



*Une légende veut que le nom de la ville de Galway soit issue du nom du Prince qui régnait il y a quelques siècles sur cette terre : Galrael ...*

*On le disait enfant des fées, immortel. Il était en tout cas d'une bonté comme nul n'en avait connue, et d'une beauté surnaturelle. Sous son règne, les humains et le peuple fée vivaient en harmonie ...*

*Jusqu'à la venue du Grand Sombre. Cette nuée terrifiante envahissait les terres de Galrael et semait le malheur sur son passage. Le Prince partit alors combattre cette chose épouvantable.*

*Au terme d'une bataille qui dura trois jours et trois nuits, le Grand Sombre disparut et les sujets de Galrael s'apprêtèrent à accueillir leur Prince en vainqueur. Mais quelque chose avait changé en lui. Galrael était devenu un homme froid et cruel, comme si tout le mal du Grand Sombre était entré dans son coeur ... Soumis à cet être qui était devenu un tyran, les hommes et les fées se révoltèrent. Ils envahirent le*

*palais du Prince, mais celui-ci disparut avant qu'ils ne puissent le toucher, emportant avec lui le plus gros des bijoux qui maintenaient l'harmonie entre le monde des humains et celui des fées.*

*Désormais en grand danger, les fées se retirèrent dans leurs contrées secrètes et ce fut la fin de l'époque la plus belle qu'ait connue Galway.*

*Par Claire Billaud*



*Ce texte est sous licence **Creative Commons CC-BY-NC-SA 3.0***

*Paternité - Pas d'usage commercial - Partage des conditions initiales à l'identique*

# Kylemore Abbey INTERNATIONAL GIRLS BOARDING SCHOOL

*Note : cette description s'inspire d'un lycée réel, mais a été remaniée pour les besoins du scénario. Pour plus de renseignements sur Kylemore Abbey, vous pouvez vous renseigner sur <http://www.kylemoreabbey.com>.*

Nous sommes en Irlande, dans la célèbre (et superbe) région du Connemara. Non loin du village de Kylemore se tient une abbaye de bénédictines abritant également un pensionnat de jeunes filles, *Kylemore Abbey International Girls Boarding School*. L'origine de l'abbaye et de son école remonte à 1665, mais ce n'est qu'à partir de 1920 que la communauté des soeurs bénédictines, autrefois située à l'abbaye d'Ypres dans les Flandres, s'installe avec l'école au château de Kylemore.



De par son emplacement idyllique et la qualité de son enseignement, Kylemore Abbey jouit d'une excellente réputation et les places y sont limitées. Les filles de personnes importantes et les filles ou soeurs d'anciennes élèves sont prioritaires pour les admissions.

Kylemore Abbey International Girls Boarding School, comme son nom l'indique, accueille des élèves de toutes les nationalités ; les non-anglophones peuvent suivre des cours d'anglais spéciaux en plus du cursus normal. Toutes les élèves, irlandaises, britanniques et étrangères, sont tenues de ne parler que l'anglais en cours, aux repas et pendant les activités.

L'école se situe dans le somptueux château de Kylemore, au pied de Duchruach Mountain (hauteur 530 m environ). La ville de Galway est à 50 miles (environ 80 km) de l'école et des sorties y sont régulièrement organisées. Les élèves y vont en car, et accompagnées. Il leur est possible de rendre visite aux jeunes filles de Galway pendant les vacances si les parents de celles-ci préviennent la direction. (bien entendu, on ne rend pas visite aux garçons seuls)



Au programme de Kylemore Abbey :

- Lettres : Anglais & Irlandais, 2 langues étrangères (à choisir parmi : Français, Espagnol, Allemand), Histoire-Géographie.
- Sciences : Mathématiques, Physique-Chimie, Biologie.
- Religion (institution religieuse oblige)
- Options : Economie, Comptabilité, Arts plastiques, Musique, Théâtre, Informatique.

Du point de vue du système éducatif irlandais, Kylemore Abbey est une *Secondary School*. Celles-ci dispensent l'enseignement secondaire, qui se divise en 2 cycles :

- le *Junior Cycle* pour les élèves de 12 à 15 ans, qui débouche sur un examen appelé *Junior Certificate* qui est à peu près l'équivalent du brevet des collèges français ;

- le *Senior Cycle* pour les élèves de 16 à 18 ans, qui se termine par le "baccalauréat" irlandais, le *Leaving Certificate*. Contrairement au baccalauréat français, les élèves choisissent à l'avance à quel niveau ils passent ce *Leaving Certificate* :

- *Foundation Level* (niveau fondamental) : le niveau le plus bas, qui ne peut être choisi que dans certaines matières ;

- *Ordinary Level* (niveau normal) : le niveau de base.

- *Higher Level* (niveau supérieur) : le plus élevé.

À noter que très souvent, les élèves séparent le *Junior Cycle* et le *Senior Cycle* par une année dite "de transition" où ils suivent un enseignement moins classique, souvent plus orienté vers les filières professionnelles.

L'année scolaire irlandaise commence en septembre et se termine en mai, soit une durée de 36 semaines. L'enseignement prend environ 25h par semaine, est dispensé tous les jours du lundi au vendredi, et chaque cours dure 40 minutes.

#### ***Emploi du temps de Kylemore Abbey :***

- 7h : lever, toilette et mise en uniforme.

- 7h30 : petit déjeuner.

- 8h : début des cours (2 cours entre 8h et 9h20).

- 9h20 : pause de 20 minutes. 3 cours entre 9h40 et 11h40. Pendant cette pause, les responsables de chambres sont convoquées à la direction pour entendre les nouvelles importantes qu'elles devront annoncer à leurs camarades.

- 11h50 : déjeuner. Les élèves du groupe de corvée débarrassent les tables après le repas.

- 14h : reprise des cours. 2 cours de 14h à 15h20.

- 15h20 : selon les jours, fin des cours et début du sport, ou un cours supplémentaire jusqu'à 16h puis temps libre que les filles passent généralement dans leurs clubs.

- 17h30 : retour du sport (s'il y en a eu) et étude.

- 18h30 : dîner. Idem pour les élèves du groupe de corvée (celui-ci est composé de 4 ou 5 élèves, généralement d'une même chambre, et change toutes les semaines)

- 20h : temps de détente.

- 22h : extinction des feux.

Le sport est obligatoire à Kylemore Abbey, les élèves peuvent choisir parmi les sports suivants : Hockey, Tennis, Basketball, Athlétisme, GRS et Danse.



Il y a également des clubs où les élèves peuvent pratiquer diverses activités : Botanique, Photographie, Dessin, Poésie & Littérature, Théâtre, Equitation ... Kylemore Abbey International Girls Boarding School dispose également d'une chorale et d'un orchestre des élèves.

Les élèves de Kylemore Abbey International Girls Boarding School sont toutes en uniforme ; elles l'achètent au magasin de l'école au début de l'année. Il se compose, comme on le voit sur la photo, d'une jupe bleu-gris foncé, d'un pull assorti orné du blason de l'école, d'un chemisier bleu clair et d'un foulard (bleu

en *Junior Cycle*, rouge en *Senior Cycle*) à nouer autour du cou (c'est l'uniforme d'hiver, l'uniforme d'été étant similaire mais remplaçant le pull par une veste plus légère et avec une jupe moins épaisse). Pour les jeunes filles qui font des compétitions de sport, il existe également des tenues de sport aux couleurs de Kylemore Abbey (voir la photo de l'équipe de basket au-dessus).

Au pensionnat, les élèves sont environ 4 ou 5 par chambre, avec une responsable de chambre élue au début de l'année par ses camarades dans chaque chambre. Les classes comprennent une vingtaine d'élèves chacune. Kylemore Abbey International Girls Boarding School accueille 80 élèves pensionnaires, auxquelles s'ajoutent environ 80 élèves demi-pensionnaires ou externes venant des villages voisins. Celles-ci éprouvent de l'admiration et de la jalousie envers les pensionnaires qui vivent toute l'année dans le cadre enchanteur du château de Kylemore.

Enfin, il faut préciser que Kylemore Abbey est un lieu touristique très connu en raison de la beauté du château et du paysage environnant (c'est une des sources de revenus pour la communauté bénédictine de l'abbaye) : les élèves aperçoivent toute l'année des touristes rôdant autour des bâtiments.

# Épisode 1 : Là où tout a commencé ...

Les PJ viennent d'entrer en 1ère année de *Senior Cycle* à Kylemore Abbey International Girls Boarding School. Elles ont la surprise de découvrir qu'elles sont camarades de chambre (ah, le hasard bien fait des répartitions de chambres ...) et font également la connaissance de May O'Connor qui loge dans la chambre à côté. L'une des PJ doit être élue responsable de chambre au début de l'année. Elles sont également dans la même classe. Le scénario peut durer quelques jours avant que l'action ne se déclenche réellement, ce qui permet aux PJ de faire plus ample connaissance, ainsi qu'avec les autres PNJ.

Une sortie (la date exacte de cette sortie est déterminée par le MJ) est organisée pour les élèves de 1ère année dans le cadre de la "découverte de la région". Les cours de ce matin sont remplacés par une excursion vers une vieille église, dite du "Cairn de Galrael", située entre Kylemore et Galway. Les filles partent en car avec un professeur pour les accompagner.

Dès leur arrivée sur les lieux, les PJ sont saisies d'une sorte de malaise, une voix intérieure surgit en elles et leur dit : "Attention, vous pénétrez dans un lieu de souffrance". Le guide leur fait visiter l'église en leur racontant la légende de Galrael (*telle qu'elle est décrite plus haut*) et en ajoutant que les humains auraient alors construit cette église sur le lieu de la bataille du Grand Sombre pour conjurer définitivement le mauvais sort. Il rit et ajoute que plus prosaïquement, l'église a été bâtie par des moines au Moyen-Âge et qu'en dépit de son nom, on n'y a jamais trouvé le moindre indice relatif à Galrael ni à cette histoire.

La visite de l'église se passe, et les élèves passent la pause de midi sur place, mangeant un pique-nique qui leur a été préparé au pensionnat. Sur un jet de Sensibilité, les PJ entendent une voix qui les appelle. Guidées par la voix et des flashes, elles arrivent devant un pan de mur en ruine, envahi par les mousses et le lierre et à moitié enfoncé dans le sol. Il y a une ouverture dans le mur, mais elle n'est réelle que pour elles ; tout PNJ verra (et sentira) un mur plein.

L'ouverture donne sur un couloir qui descend doucement, étrangement baigné d'une lueur blafarde (cette lueur vient des dernières réserves d'énergie des fées qui ont accompagné Galrael et qui ont été scellées avec lui). Quand elles empruntent ce couloir, les PJ peuvent entendre des sanglots d'homme, d'abord sur un jet de Sensibilité réussi (les sanglots ne sont pas réels mais proviennent d'une sorte de communication empathique), puis automatiquement.

Le couloir se termine sur une grande salle souterraine avec une voûte de style roman. Au milieu de cette salle, suspendu en l'air par d'innombrables chaînes se trouve un homme à la carrure de catcheur, à la longue chevelure noire, revêtu d'une sorte d'armure de cuir sanglée de tous les côtés, le visage recouvert d'un masque de cuir et de métal. L'ensemble peut sembler impossible à défaire pour de frêles lycéennes, mais il suffit qu'une bonne âme touche les chaînes pour qu'elles se mettent à trembler, puis à fuir dans les murs (ces chaînes sont des démoniaques), libérant du même coup le corps et l'âme de leur prisonnier.

Il faut quelques minutes à l'homme pour se réveiller complètement. Il demande alors aux PJ qui elles sont et à quelle époque on est. Il se présente alors sous le nom de Galrael et raconte son histoire.

*À l'origine, le peuple fée qui habitait cette contrée cherchait à vivre en harmonie avec les humains, mais ceux-ci craignaient et rejetaient les êtres surnaturels. C'est alors que la Reine des Fées eut l'idée de réaliser l'union qui paraissait impossible : unir l'humain et le féérique, créer un être à la fois homme et fée. Pour donner vie à cet être, la Reine des Fées fit ingérer de la poudre de fées à une humaine enceinte. La poudre devait faire de son foetus un être hybride. Mais la Reine n'avait pas prévu l'influence que pouvait avoir le côté sombre des humains : celui-ci quitta le foetus pour donner un second être. L'humaine accoucha alors de jumeaux : Galrael et son double maléfique Belaskel.*

*La Reine des Fées pensa faire tuer Belaskel, mais cela risquait de perturber l'harmonie fragile entre le Bien et le Mal, aussi laissa-t-elle vivre le jumeau maléfique en exil, tandis que Galrael devint le prince de la contrée et unifia les peuples des hommes et des fées.*

*Malheureusement, Belaskel découvrit l'une des entrées de l'Enfer et il en fit sortir le Grand Sombre qui répandit malheur et maladie sur le pays. Galrael partit alors pour éliminer ce fléau. La rencontre entre les deux jumeaux fut sanglante et la bataille fit rage plusieurs jours, au bout desquels Belaskel fut vainqueur. Mais n'ayant pas encore la puissance nécessaire pour envahir le monde entier, il voulut gagner du temps en rentrant au pays et en se faisant passer pour Galrael, tandis qu'il enferma son jumeau dans cette crypte, après lui avoir arraché le visage pour que personne ne puisse le reconnaître. (De fait, lorsque Galrael retire son masque de cuir, il dévoile des chairs à vif qui soulèvent le coeur de toute PJ ayant raté son test de Sensibilité. Il se fait immédiatement apparaître un masque blanc et lisse.)*

Voici l'histoire telle qu'elle est racontée par Galrael. Les PJ n'auront aucun mal à faire le lien avec la légende qu'elles ont entendue. Lorsqu'elles racontent la suite, Galrael en déduit ce qui s'est passé : Belaskel a fini par provoquer la colère du peuple, mais voyant que tout était perdu, il s'est enfui vers l'Enfer au moment de l'attaque. Galrael est très inquiet car durant tout le temps qu'il a passé en Enfer depuis cette époque, Belaskel a pu se faire un grand nombre d'alliés démoniaques, ce qui lui manquait à l'époque. Galrael craint énormément le retour de son jumeau sur Terre : "S'il revient et si nous nous rencontrons à nouveau, il me vaincra comme il l'a déjà fait. Il était déjà plus fort que moi, et il est sans doute devenu encore plus fort."

Galrael demande alors l'aide des PJ. "Acceptez-vous de devenir mes Fées ?" Si les PJ hésitent, il leur explique que si elles ne font rien, elles seront peut-être les victimes des démons de Belaskel dans très peu de temps. Quand elles ont accepté, il fait apparaître dans sa main un lot de médaillons comportant un cristal enchâssé. Les PJ doivent porter chacune un médaillon sur elles (ils sont de petite taille et peuvent donc facilement se dissimuler sous les vêtements, d'autant plus que le décolleté de l'uniforme de Kylemore Abbey est pour ainsi dire inexistant), et se concentrer sur Galrael (pas besoin de toucher le médaillon) pour se transformer en Fées. Le médaillon permet également de communiquer avec Galrael. Une fois que les PJ sont en possession de leur médaillon, le pacte est scellé : elles sont désormais des Fées de Galrael. Il les invite à utiliser tout de suite leur médaillon afin de se rendre compte par elles-mêmes



de la transformation, et de choisir leurs pouvoirs.

Lorsque les PJ sont transformées en Fées de Galrael, elles changent complètement d'apparence. Elles sont revêtues d'une longue tunique de soie blanche avec ou sans manches (la coupe de cette tunique varie d'une Fée à l'autre), leurs cheveux sont détachés et parsemés de fleurs blanches, et elles ont des ailes blanches dans le dos. Ces ailes leur permettent de voler, moyennant une dépense d'1 point d'énergie toutes les 10 minutes de vol (toute tranche de 10 minutes entamée est comptabilisée !). Pour retrouver leur apparence originale, elles n'ont qu'à se concentrer quelques instants. Si leurs points d'énergie magique passent à 0 ou au-dessous, elles retrouvent un aspect normal immédiatement.

***Idée supplémentaire :*** *Les fleurs dans les cheveux des Fées de Galrael peuvent très bien ne pas être choisies au hasard. Il serait intéressant d'utiliser le langage des fleurs et de faire en sorte que*

*ces fleurs symbolisent la personnalité de la PJ qui les porte, ou mieux, quelque chose que la PJ souhaite atteindre ou dont elle a besoin. La découverte de la signification de ces fleurs peut amener les PJ sur une sorte de quête personnelle et parallèle (ne pas hésiter à faire intervenir le club de botanique de Kylemore Abbey dans les recherches des PJ ...)*



La création des pouvoirs des Fées de Galrael est soumise aux règles habituelles des pouvoirs des Magical Girls (*voir le supplément Lycéenne sur les Magical Girls*) et chaque joueur est libre de créer ses propres pouvoirs. Les seules restrictions sont que ces pouvoirs doivent s'appliquer à l'un des domaines suivants :

- Eléments : Eau, Terre et Air.
- Lumière.
- Rêves et sommeil.
- Bénédiction et guérison.

Le supplément Lycéenne sur les Magical Girls donne des exemples de pouvoirs de ce type pour donner une inspiration ou des pouvoirs tout faits aux joueurs indécis. Voir aussi l'annexe *Exemples de pouvoirs* à la fin du scénario.

De plus, les Fées de Galrael acquièrent les profils neutres suivants :

***Avantageux :***

- Relation divine (avec Galrael)

***Désavantageux :***

- Phase de transformation
- Dépendance d'un objet (le médaillon de Galrael)

Une fois la phase d'attribution des pouvoirs terminée, Galrael disparaît dans un éclair de lumière. Les PJ, avant de comprendre, se retrouvent à l'extérieur, près du mur qui a retrouvé un aspect normal (et qui refuse de s'ouvrir à nouveau !) Elles entendent la voix du professeur qui rassemble tout le monde pour retourner au pensionnat. Tout laisse croire que ce qu'elles viennent de vivre n'était qu'un rêve. Tout, sauf une chose : la présence autour de leur cou du médaillon de Galrael dont le cristal brille d'une faible lueur bleutée ...

Le retour au pensionnat se passe normalement. Mais à l'arrivée, May O'Connor (la fille de

la chambre à côté) est subitement prise d'un malaise. En quelques secondes, elle devient toute pâle, puis tombe à terre en s'agitant convulsivement. Cela ressemble fort à une crise d'épilepsie ; c'est ce que pensent presque tous ceux qui sont autour de May. Alice Warfield, une autre élève de 1ère année, fait remarquer qu'une overdose de drogue peut provoquer ce genre de réaction. Le professeur qui accompagnait les élèves prévient la directrice et appelle une ambulance pour conduire la malheureuse May à l'hôpital. Le temps que l'ambulance arrive, les professeurs et la directrice dispersent les élèves en leur rappelant qu'il est l'heure de retourner en classe.

Les élèves ont cours normalement, puis elles partent au gymnase pour le sport. Au retour du gymnase, les responsables de chambre sont informées que May O'Connor a été gardée à l'hôpital en observation, et qu'elle a de grandes chances de revenir à



Kylemore Abbey dans la journée du lendemain. Elles ont la consigne de transmettre ce message à leurs camarades dans les plus brefs délais, ceci afin de couper court aux rumeurs selon lesquelles May aurait pris de la drogue et qu'Alice Warfield se fait un plaisir de répandre comme une traînée de poudre.

Le lendemain cependant, elles attendent May en vain. À la pause du matin, les responsables de chambre sont à nouveau convoquées pour apprendre que les médecins de Galway ont décidé de garder May O'Connor en observation une journée de plus, et donc qu'elle ne rentrera pas avant demain. En apprenant cette nouvelle, Alice Warfield décide d'en remettre une couche et de raconter que les médecins ont trouvé des substances douteuses dans son sang, mais que la direction n'ose pas le dire de peur de compromettre la réputation de Kylemore Abbey ...

*À ce propos, une petite précision : si les PJ ont envie de se servir de leurs pouvoirs de Fées de Galrael pour faire ravalier ses paroles à Alice, une voix intérieure (celle de Galrael) surgit de leur médaillon et les met en garde : elles ne doivent se servir de leurs pouvoirs que contre les démons (OK, avec Alice on peut s'accorder le bénéfice du doute, mais quand même ... c'est non.) Rien ne les empêche, cependant, d'user de la bagarre "classique" contre Alice, mais attention aux sanctions ...*

La fin de la semaine s'écoule sans nouvelles de May. Des annonces sont faites quotidiennement aux responsables de chambre, mais à chaque fois, c'est le même discours : l'hôpital de Galway a décidé de garder May une journée de plus. Quand samedi arrive, une sortie est organisée à l'aquarium de Galway, à proximité duquel est situé l'hôpital. Peu avant l'arrivée à l'aquarium, la voix intérieure de Galrael se fait entendre : "Je sens quelque chose de terrible non loin d'ici !" Immédiatement après, les PJ sont assaillies par une vision d'une petite chambre blanche qui leur fait tout de suite penser à une chambre d'hôpital.

Il y a juste un petit problème : elles doivent choisir entre suivre les autres élèves à l'aquarium





et aller sauver May qui est peut-être en danger à l'hôpital. Cela peut donner un grand moment de dilemme que les PJ devront résoudre par elles-mêmes ...

Une fois à l'hôpital, il leur suffit de demander pour avoir le numéro de la chambre de May O'Connor. Celle-ci est endormie, mais les PJ peuvent remarquer son teint très pâle et la sonorité rauque de sa respiration, comme si quelque chose l'étouffait. Dès que l'une des PJ touche May, une voix crissante et faible se fait entendre : "Est-ce vous déjà, Maître ?" Et à la grande horreur des PJ, une chose étrange se fraie un chemin à travers la gorge de May : une sorte d'araignée noire et visqueuse qui toise les personnes présentes de ses petits yeux rouges. Puis elle ajoute : "Oh, vous n'êtes pas le Maître !"

Cette créature est un démoniaque. Elle va tenter d'attaquer les PJ, mais le combat va vite tourner court. Dès que le démoniaque est blessé, il s'enfuit prévenir Belaskel de ce qui s'est passé. Désormais, le double maléfique de Galrael est au courant que son jumeau est libre et s'est trouvé des alliées ... Pendant ce temps, May O'Connor se réveille péniblement, très fatiguée par la présence du démoniaque en elle. Elle ne s'est pas rendu compte de l'éventuelle transformation des PJ en Fées et ne sait pas qu'un démoniaque était la cause de sa maladie. Cependant, elle sent que les PJ y sont pour quelque chose dans sa guérison miraculeuse. Celles-ci savent maintenant que Belaskel est au courant de leur existence. Rendez-vous au prochain épisode ...

## Épisode 2 : Sous les feux de la rampe

May O'Connor est sortie de l'hôpital le lendemain de l'intervention des PJ et tout est redevenu normal à Kylemore Abbey. Bien entendu, les PJ savent que rien ne peut être désormais normal et que la tranquillité qui s'est installée depuis quelques jours au pensionnat n'est que le calme avant la tempête ...

Un matin, les responsables de chambre sont convoquées pour apprendre une nouvelle assez inhabituelle : la Mère Supérieure de l'abbaye a été contactée par Mabel K. Nelab, directrice de l'agence de publicité *Mabel K. Nelab Ads* (c'est l'anagramme de "Mab And Belaskel", remarquez-le). Mabel K. Nelab a eu l'idée originale de tourner une publicité dans la jardin victorien de l'abbaye de Kylemore. Le sujet de la publicité étant une marque de soda très connue (*mettez ici le nom de n'importe quelle marque de soda*), Mabel K. Nelab veut que la publicité soit tournée avec des lycéennes. D'abord réticente à l'idée que son abbaye et ses pensionnaires soient utilisées pour faire la promotion d'une marque de soda, la Mère Supérieure a fini par accepter devant la somme proposée, à la seule condition que les élèves ne portent pas l'uniforme de Kylemore Abbey dans la publicité.

*Vous l'avez compris, cette publicité est un piège. Sous le nom de Mabel K. Nelab se cache la fée renégate Mab, bannie en Enfer il y a plusieurs siècles et rêvant depuis longtemps de vengeance contre ses soeurs les fées. Mab et Belaskel se sont rencontrés en Enfer et ils ont vite compris la puissance qu'ils pouvaient obtenir en s'alliant. Même si les fées ont quitté la Terre depuis longtemps, Mab ne dédaignerait pas de se venger sur les humains en les réduisant en esclavage. Mab et Belaskel ne sont cependant pas si proches qu'on pourrait le croire à première vue : aux yeux de Belaskel, Mab n'est qu'un instrument de sa conquête, un instrument qu'il n'hésitera pas à jeter si la fée renégate se révèle instable ou trop gourmande. De son côté, Mab a tendance à mépriser Belaskel qui n'est après tout, comme son jumeau Galrael, qu'une créature de la Reine des Fées qu'elle hait. Prudence cependant, leur alliance cahin-caha peut se resserrer brutalement s'ils voient apparaître en face d'eux des ennemis trop puissants ...*

Le lendemain de cette annonce, Kylemore Abbey est le théâtre du casting de la fameuse publicité. C'est Mabel K. Nelab en personne qui auditionne les candidates. Tout le monde peut participer au casting, et la plupart des filles du pensionnat ont décidé de tenter leur chance.

Mabel K. Nelab est une femme relativement petite, mais ses vêtements noirs et moulants la font paraître un peu plus grande. Elle a de grands yeux bleus où luit un regard étrange et envoûtant, et ses cheveux roux tombent en cascade sur ses épaules. Durant le casting, elle se montre très aimable avec toutes les candidates, mais son visage souriant, à la longue, finit par ressembler à un masque.

Au bout de plusieurs heures de casting (le temps d'auditionner toutes les élèves de Kylemore Abbey qui se présentent, c'est-à-dire presque toutes), le verdict tombe : la publicité sera tournée avec ... les PJ.

*Mab a été prévenue par le démoniaque de la présence à Kylemore Abbey de jeunes filles émettant une vibration magique très proche de celle de Galrael/Belaskel. Pendant le casting, Mab a cherché à capter cette vibration magique afin de trouver ces filles et de les attirer dans son piège. Et les PJ ont répondu présentes au casting, donc ...*

Bien entendu, cette annonce n'est pas du goût de tout le monde, en particulier d'Alice Warfield et d'Hannah Langaley qui se voyaient déjà lançant leur carrière dans le show-biz grâce à cette publicité ... Les PJ vont faire les frais de la vengeance de ces deux chipies. Vengeance qui prendra la forme de boules puantes dans le casier des PJ, de lames de cutter dissimulées dans les feuilles de leurs cahiers (attention, ça coupe !...) et autres coups tordus de votre invention.

Le lendemain, les techniciens arrivent dans la matinée pour installer leur matériel dans le jardin victorien de l'abbaye. Les élèves du pensionnat profitent de la moindre occasion pour jeter un coup d'oeil par-dessus le mur d'enceinte du jardin pour voir ce qui s'y passe. On peut remarquer rapidement une grande toile de tente tendue entre deux arbres et sous laquelle les techniciens semblent préparer leur matériel. La tente est séparée en deux par une grande toile noire ; une moitié de la tente (celle qui doit être dissimulée aux yeux des PJ) abrite Kyle et un démon.



Les cours se terminent à 16h (ou s'il y a sport ce jour-là, les PJ sont dispensées de sport) et les PJ sont invitées à rejoindre l'équipe de tournage dans l'une des plus belles allées du jardin victorien. Mabel leur confie les costumes pour la publicité, des répliques beiges d'uniformes de pensionnats britanniques (évoquant également les uniformes des lycéennes japonaises). Ces costumes sont normaux et ne sont pas piégés ; les PJ peuvent les enfiler dans la partie de la tente qui leur est accessible. Mabel leur présente également leur partenaire : Kyle Sealebes (*remarquez que c'est l'anagramme de "Belaskel's Eye"*). Sa ressemblance avec Galrael est frappante, à ceci près que contrairement à Galrael, il a un visage ... Kyle les salue avec un sourire, et semble un peu réticent à l'idée de s'éloigner de la tente. Afin d'endormir la méfiance des PJ, cette Ombre de Belaskel leur lance un sort de Séduction. Les PJ doivent répliquer par un jet d'INT+SEN, sinon elles vont tomber sous le charme de Kyle. Dans ce cas, elles seront incapables de lui faire du mal, à moins de se forcer en faisant un test de Sensibilité avec un malus de 2.

*Même si cela ne se voit pas (et qu'elle ne prévient personne bien entendu), Mab laisse les caméras allumées en permanence à partir de l'arrivée des PJ dans le jardin victorien. Tous les faits et gestes des PJ sont donc enregistrés (à moins qu'elles indiquent qu'elles font un effort pour être discrètes) et susceptibles d'être transmis à Belaskel ...*

Mabel propose aux PJ de faire un "bout d'essai" : elles remontent simplement une allée du jardin en s'approchant des caméras. À ce moment, un démon surgit de nulle part et semble attaquer les PJ. Quoi qu'elles fassent en retour, au bout de quelques instants, Mab annonce en riant que le démon est une marionnette "Animatronic" et les félicite pour la spontanéité de leurs réactions.

Elle leur explique alors le scénario du spot publicitaire : les PJ sont des lycéennes qui rentrent chez elles en passant par un parc figuré par le jardin de Kylemore Abbey. Surgit alors un démon qui les attaque. Elles se défendent alors en exhibant les bouteilles de soda qu'elles ont sur elles, et le démon se transforme comme par magie en un beau jeune homme (Kyle) qui finit par boire du soda avec elles.

Tout étant expliqué, et les PJ ayant enfilé leurs costumes, le tournage devrait normalement commencer au plus vite. Kyle semble hésiter un instant, puis quitte l'ombre des arbres et se joint aux PJ pour le tournage. *En réalité, il s'est lancé un sort de Négation de la lumière pour pouvoir*

*s'exposer sans danger à la lumière. Le sort est de courte durée et une fois la première prise faite, Kyle retourne immédiatement à l'ombre des arbres. À partir de ce moment, s'il est touché par de la lumière (lampe de poche, reflet d'un miroir ...) il ne pourra pas réprimer un cri de douleur.*

Sauf accident, le tournage d'une première prise se fait sans problème. Mabel annonce qu'elle va la visionner, et probablement en faire une autre par la suite ; en attendant, elle propose aux PJ de se détendre avec un goûter, elle leur offre même un paquet de biscuits. Les PJ sont alors attirées instinctivement par un bosquet tout proche (cela peut être aussi parce que Kyle s'y trouve déjà et qu'elles sont toutes amoureuses de lui ...)

Très rapidement, les PJ sont prises d'une irrépressible envie de dormir. Quand elles se réveillent, le jardin est vide de tout technicien, caméra ou autre. Trois soeurs bénédictines déambulent dans le jardin et ne semblent pas au courant qu'une publicité est ou a été tournée ici (elles sont même très surprises). Vu que les PJ ne portent pas leurs uniformes de Kylemore Abbey mais les costumes de la publicité, les soeurs en déduisent qu'elles ne sont pas d'ici, et peut-être même qu'elles sont en train de sécher les cours. Elles leur recommandent donc de retourner d'où elles viennent. À la sortie, nouvelle surprise : Kyle les attend. Plus incroyable encore, il embrasse l'une d'entre elles avec passion et prétend qu'il sort avec elle depuis un mois. Il dit aux PJ que selon lui, elles sont élèves à Convarh High School, un lycée situé dans une petite ville du Connemara non loin d'ici, et il travaille au bar en face du lycée, ce qui lui a permis de connaître la PJ heureuse élue. Il ajoute que ne l'ayant pas vue aujourd'hui, il a eu peur qu'elle ait séché les cours et est donc partie à sa recherche ; il lui propose d'ailleurs de la raccompagner avec ses copines. *Insister sur le fait que cette nouvelle situation semble parfaitement réelle (même si les PJ auront rapidement l'intuition que quelque chose ne va pas). Au réveil en particulier, les PJ éprouvent comme une impression de retomber sur terre, comme si tout ce qui leur est arrivé à Kylemore Abbey n'avait été qu'un rêve ...*

Que les PJ acceptent ou refusent, la situation tourne rapidement au cauchemar : elles sentent quelque chose de visqueux qui les attrape, et se retrouvent finalement enchaînées à un rocher dans un décor qui ressemble fort à l'Enfer. Kyle leur fait face avec un sourire diabolique. Puis c'est Mab qui apparaît, dans toute sa splendeur de fée renégate, et dit : "J'aurais dû m'en douter dès le début, vous sentez la fée à plein nez !" Elle ne se gêne pas pour déclarer triomphalement qu'elle est la fée renégate Mab et que les PJ n'ont aucune chance contre eux et contre Belaskel.

Mais si les PJ se servent de leur médaillon (*rappelons qu'il n'est pas obligatoire de le toucher pour se transformer*), elles se transforment en Fées de Galrael et les démoniaques qui les retiennent, effrayés par tant d'énergie déployée subitement, les libèrent aussitôt. Kyle lui-même a un mouvement de panique. Mab ne bronche pas, mais tape des mains et le démon de tout à l'heure, qui est tout sauf une marionnette, apparaît. "Kyle, Arafyr, débarrassez-moi de ces insolentes !" rugit la fée renégate.

Arafyr est doté de quatre bras, ce qui lui permet de faire deux attaques par tour au lieu d'une ; cependant, il n'a pas d'ailes. Si les PJ choisissent de s'envoler, elles se retrouvent donc hors de portée des attaques physiques de Kyle et d'Arafyr.

Arafyr dispose des pouvoirs suivants : *Déviations d'énergie positive (13)*, *Boule de feu (17)* et *Pensées cauchemardesques (10)*.

Les PJ devraient pouvoir se débarrasser de Kyle et d'Arafyr assez rapidement, surtout si elles ont pensé à s'envoler et si elles ont compris l'effet de la lumière sur les Ombres de Belaskel. En revanche, toute attaque qu'elles tenteront de porter à Mab semblera la traverser sans l'atteindre. Mab, de son côté, ne les attaque pas (*en réalité ce n'est pas Mab qui fait face aux PJ mais une*

*projection mentale*). À la fin du combat, le décor infernal disparaît pour laisser place à l'obscurité, tandis que les PJ sont comme engourdies. Mab disparaît dans un dernier rire, et les PJ se réveillent à nouveau dans le jardin victorien de Kylemore Abbey. Il n'y a toujours pas de techniciens ni de caméras, mais deux soeurs bénédictines sont à proximité et leur expliquent que Mabel K. Nelab a jugé la 1ère prise satisfaisante et, voyant les PJ endormies, elle n'a pas voulu les réveiller et a discrètement plié bagage. Les uniformes des PJ sont pliés à côté d'elles et les soeurs ont été priées par Mme Nelab de renvoyer les costumes à l'agence dès que possible. À nouveau, les PJ ont l'impression de se réveiller d'un mauvais rêve, à ceci près que si elles ont été blessées au combat, elles le sont toujours, ce qui intrigue les soeurs qui pensent qu'elles se sont écorchées par inadvertance dans les chardons.

Deux jours après le tournage, les PJ reçoivent du courrier de Mabel K. Nelab Ads : leur cachet pour la publicité. Mais un mot laconique est ajouté au chèque : "J'espère que vous serez plus fortes quand nous nous reverrons." Mab la fée renégate n'a pas dit son dernier mot, mais les PJ non plus ...

# Épisode 3 :

## Les aventurières du visage perdu

En pleine nuit, les PJ font toutes le même rêve (mais s'agit-il bien d'un rêve ?) : Galrael apparaît au milieu de leur chambre et crie : "Mon visage ... Je sens que mon visage ... est tout près d'ici !..." Puis son masque blanc se transforme en un visage sublime (le même que celui de Belaskel et ses Ombres) mais qui se tord de douleur et laisse couler une rivière de larmes. Puis tout disparaît.

Au matin, les PJ contacteront sûrement Galrael par l'intermédiaire de leurs médaillons (si elles ne le font pas, c'est lui qui se chargera de les appeler). Il va pouvoir lui donner plus de précisions sur cette histoire. Lorsque Belaskel a vaincu Galrael lors de la bataille du Grand Sombre, le jumeau démoniaque a arraché le visage du Prince à l'aide de pinces brûlantes venues tout droit de l'Enfer. Il a ensuite plongé le visage dans un bocal de liquide d'embaumement et l'a emporté avec lui, à un endroit que Galrael a toujours ignoré.

Intriguées par le fait que le visage de Galrael pourrait être à Kylemore Abbey, les PJ pourront faire des recherches sur l'histoire du château, ce qui n'est pas très difficile.

*Kylemore Castle a été construit en 1864 par le riche négociant et politicien Mitchell Henry pour faire un somptueux cadeau de noces à sa femme qui adorait la région. L'épouse est décédée prématurément et a été enterrée au château. Passé entre les mains de plusieurs occupants successifs, Kylemore Castle a finalement été vendu en 1920 aux soeurs bénédictines irlandaises enfuies de l'abbaye d'Ypres dans les Flandres, après que celle-ci ait été bombardée pendant la Première Guerre Mondiale.*

*Il est intéressant de noter que Kylemore Castle a été construit à l'emplacement de Kylemore Lodge, un très vieux pavillon de chasse racheté par Mitchell Henry avec le domaine de Kylemore. L'endroit a abrité depuis le Moyen-Âge des habitations, en particulier troglodytiques.*

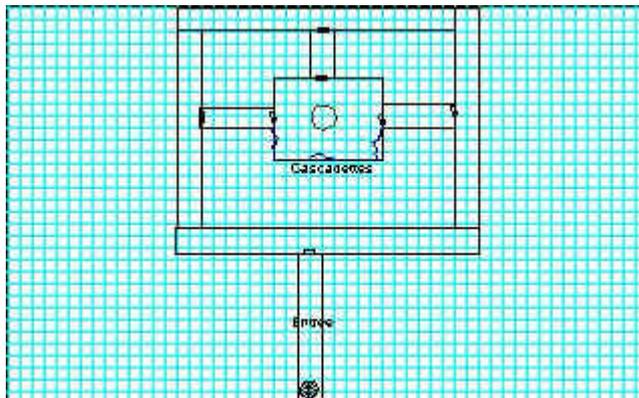
Les PJ vont finir par en déduire qu'il y a dans le coin d'anciens souterrains ou des cavernes qui existaient déjà à l'époque de Galrael, et que Belaskel y a enterré le visage de son jumeau tout comme il a enterré son corps sous l'église du Cairn de Galrael ...

Seul problème : elles ne savent pas où se trouvent ces souterrains (en supposant qu'il y en ait ...). À force de chercher, elles vont finir par découvrir, dans un couloir du rez-de-chaussée du château, une vieille trappe en bois qui paraît suspecte. Mais ce couloir est très fréquenté en journée, et le seul espoir d'explorer les souterrains est donc d'y aller pendant la nuit.

Pour accéder à la trappe en question, les PJ devront traverser une partie des couloirs de Kylemore Castle, en évitant les sœurs bénédictines qui se couchent tard (ou tôt, selon le point de vue), les surveillantes qui ne dorment jamais que d'un œil, et peut-être même les autres lycéennes téméraires qui s'amuseraient à se balader dans la nuit pour des activités secrètes diverses (voir plus loin sur le club de jeunes sorcières de Gillian O'Malley) ...

La trappe conduit à un très vieil escalier en colimaçon qui se termine sur un vieux couloir taillé en brut dans la pierre et qui disparaît dans les ténèbres. Les PJ ont intérêt à avoir de quoi s'éclairer (les bougies c'est folklo, et contrairement à ce qu'on voit dans les films américains, ça

n'éclaire pas très bien ; les lampes de poche c'est mieux, mais avec des piles neuves de préférence) ou à utiliser leurs pouvoirs de lumière si elles en ont (il faut pour cela qu'elles se transforment en Fées au préalable).



Assez rapidement, et quelle que soit la direction qu'elles ont prise, elles vont voir passer furtivement ... la silhouette d'Indiana Jones ! Ou du moins, la silhouette d'un homme avec un vieux chapeau, une veste en cuir et une sacoche, qui leur rappellera immédiatement l'archéologue le plus sexy d'Hollywood ... La silhouette s'enfuit et se trouve hors de leur champ de vision avant qu'elles puissent faire quoi que ce soit.

Un peu plus tard, ce sont des bruits bizarres qui se font entendre, comme des grognements de démons (*normal, ce SONT des grognements de démon !*) peu avant que les PJ n'arrivent dans la salle centrale. De légères cascades ruissellent sur les murs, donnant une atmosphère étrange à l'endroit. Au centre de la salle se trouve un rocher dont le milieu est sculpté en bol, visiblement volontairement, afin d'accueillir la sphère qui repose dessus. Elle semble être en verre ou en cristal, ornée de ferrures sculptées en volutes dans un style difficile à définir. Le contenu est beaucoup moins romantique : un liquide transparent, épais et de consistance huileuse (pour autant qu'on peut en juger à travers la paroi de verre) où flotte un visage humain. Quel que soit leur désir de venir en aide à Galrael en lui rendant son visage, les PJ devront surmonter un réflexe de dégoût pour saisir cet objet.

C'est à ce moment que les grognements de démon se font à nouveau entendre et "Indiana Jones" refait son apparition. De près, les PJ peuvent constater qu'il est habillé comme Indiana Jones mais que son visage est celui de Galrael ... ou plutôt d'une Ombre de Belaskel !

*Suite au rapport de Mab après la fausse publicité, Belaskel est maintenant au courant de l'existence des Fées de Galrael. Même si la fée renégate lui a présenté les PJ comme parfaitement inoffensives, le jumeau de Galrael n'est pas tranquille en sachant que le visage de son ennemi est à la portée des jeunes filles. Il a donc envoyé l'une de ses Ombres, Belaskel's Arm (Mark Baessell) récupérer le visage de Galrael.*

En bonne Ombre de Belaskel, le nouvel arrivant n'attaque pas immédiatement les PJ, sauf bien entendu si celles-ci lui foncent dessus. Il leur lance au préalable un sort de Séduction auquel elles devront répliquer par un jet d'INT+SEN si elles veulent pouvoir l'attaquer (comme pour Kyle dans l'épisode précédent, si le sort passe, les PJ devront se forcer à attaquer l'Ombre de Belaskel avec un test de Sensibilité) ...

Si les PJ lui en laissent le temps donc, il se présente sous le nom de Mark Baessell, archéologue à la recherche de trésors médiévaux sous le château de Kylemore. A la vue du visage de Galrael, il demande aux PJ ce qu'elles veulent en échange de cet objet.

Si le combat ne peut pas être évité, ou si l'Ombre de Belaskel est perturbée par une lumière trop forte (si l'une des PJ utilise un sort de Lumière assez puissant, l'Ombre de Belaskel ne pourra

même pas entrer dans la pièce), Mark Baessell envoie sur les PJ les deux démons qui l'accompagnent, Zeram et Zemar. Ces deux monstres tiennent autant du crapaud que du démon, c'est-à-dire qu'ils sont bas sur pattes et qu'ils ont une longue langue imprégnée d'une bave visqueuse et collante, qui leur permet d'engluer les PJ en les attaquant. Si l'une d'entre elles est engluée (attaque non esquivée, la parade protège des dégâts mais pas de l'engluement), elle subira un malus de 1 à son Physique et à son Charisme. Les effets de l'engluement sont cumulables (2 engluements successifs = malus de 2, etc).

Zeram et Zemar possèdent également les pouvoirs *Déviaton d'énergie positive* et *Invisibilité*.

L'objectif prioritaire de Mark et ses sbires n'est pas de détruire les PJ, mais de ramener le visage de Galrael. Si bien que dès qu'ils l'obtiennent (en le volant ou en se le faisant remettre par une PJ ensorcelée), ils s'enfuient aussitôt sans demander leur reste. A moins que les PJ n'arrivent à récupérer le visage *in extremis* avant que les démons ne disparaissent, elles sont bonnes pour jouer l'épisode 3,5 !...

Si au contraire, les PJ parviennent à détruire Mark et ses démons, et de s'emparer ainsi du visage de Galrael, elles n'ont plus qu'à remonter à la surface. Ou presque. En effet, Alice Warfield ne dormait que d'un œil et en dépit de toutes les précautions des PJ, elle les a entendues se lever et se rendre au rez-de-chaussée du château. Comme elle leur en veut toujours pour le coup de la publicité (malgré le fait qu'étrangement, personne n'ait vu cette fameuse publicité nulle part), elle a décidé de les prendre en flagrant délit de balade nocturne illégale. Pour cela, elle les filme à l'aide de son téléphone portable dernier cri. Vu qu'on est en pleine nuit, la qualité de l'image n'est pas terrible mais on peut reconnaître les PJ en regardant bien ; de plus, tout phénomène lumineux accompagnant la transformation des PJ et/ou l'apparition de Galrael sera parfaitement visible sur la vidéo. Cependant, la durée d'enregistrement est assez limitée et Alice ne voudra pas prendre le risque d'effacer le début de la vidéo, si bien que, passé quelques minutes, l'enregistrement s'arrête et les PJ pourront faire ce qu'elles voudront, Alice les entendra et les verra probablement mais il n'y aura plus de preuves. En revanche, elle garde soigneusement la preuve que les PJ n'étaient pas dans leur chambre cette nuit. Dès le lendemain, elle cherchera à s'en servir pour faire chanter les PJ.

En attendant, Galrael apparaît dès que les PJ l'appellent. Si elles ont récupéré son visage, il s'en saisit, brise le globe de verre et prend le visage qu'il s'applique sur ses chairs. En quelques secondes, le visage se remet en place, comme s'il attendait depuis des siècles de revenir à son propriétaire. Galrael redevient ce qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être, un homme d'une beauté éblouissante, d'autant plus que ses yeux brillent d'une lueur douce et chaleureuse, un regard qui n'existe évidemment pas chez Belaskel et ses Ombres.

Par contre, si Mark et/ou les démons se sont enfuis avec le visage de Galrael, celui-ci montre une très grande inquiétude. En entrant en possession du visage, Belaskel obtiendra un pouvoir immense sur Galrael ; il peut même, avec un peu de temps, détruire complètement les pouvoirs de son jumeau, y compris ceux des Fées. S'il y arrive, rien ni personne ne pourra plus s'opposer à la conquête de la Terre par Belaskel ...

# Épisode 3.5 : DON'T DREAM IT'S OVER

*Cet épisode n'est joué que si Mark Baessell a échappé aux PJ dans l'épisode 3. Si Galrael a récupéré son visage à la fin de l'épisode précédent, passer directement à l'épisode 4.*

Ayant appris que Mark Baessell revenait avec le visage de Galrael, et désireux d'en finir avec les PJ juste avant de s'occuper de son jumeau, Belaskel décide de les attirer dans un piège diabolique.

Très peu de temps après l'épisode dans les souterrains, en pleine nuit (un peu comme au début de l'épisode 3), les PJ sont réveillées par la voix de Galrael (plus exactement celle de Belaskel) qui les appelle tandis que la porte de leur chambre s'ouvre comme par magie.

C'est là que ça commence à déraiper : au lieu du couloir des chambres, la porte donne sur un escalier qui monte et qui aboutit à un long couloir sombre. Les PJ auront besoin de lumière (classique ou magique) si elles veulent y voir quelque chose (et surtout si certaines d'entre elles ont peur dans le noir, panique garantie !). L'endroit n'est pas rassurant du tout car on entend fugacement des grognements de démon et des plaintes de l'autre côté des murs. L'ambiance doit rappeler aux PJ l'épisode de Mab et Kyle Sealebes. *En effet, comme lors de l'épisode 2, Belaskel a projeté les PJ non pas en Enfer, ni vraiment sur Terre, mais dans un plan situé entre les deux. Cette tactique est très utilisée par Belaskel et ses sbires car elle leur permet d'affronter leurs ennemis sans remonter jusque sur Terre et sans prendre le risque d'amener de bonnes âmes en Enfer.*

Durant le trajet dans ce couloir, les PJ verront leurs peurs et leurs mauvais sentiments remonter à la surface, cela pourra même franchement dégénérer pour le groupe (phobies, vieilles rancunes, incompréhensions, tout est possible selon le profil et le passé des PJ). Ce subtil piège est encore une fois l'idée de Belaskel pour déstabiliser les complices de son jumeau. Insister en particulier sur les problèmes que les PJ ont pu avoir entre elles avant cet épisode.

Enfin, le couloir maudit se termine, et là, nouvelle surprise : les PJ débouchent dans la cour du château. En pleine nuit. Du moins, ça a l'air d'être la cour du château, mais quelque chose prouve rapidement le contraire : la présence, au milieu de la cour, d'un pentacle complexe dessiné avec du sang. Très vite, Mark Baessell (ou quelqu'un d'autre si Mark a été tué dans l'épisode 3) apparaît dans ce pentacle (comme toujours, il s'écarte rapidement si les PJ disposent d'une source de lumière), avec le visage de Galrael en main. Il défie les PJ de le lui prendre, surtout après avoir affronté un démon.

Le démon en question n'a ni ailes, ni quatre bras, ni langue baveuse, mais il est armé d'une fourche qui fait très mal si elle touche (1d6+3). Mais les PJ devraient s'en sortir car Mark lui-même n'intervient pas tant que le démon est en vie. Au pire, si les PJ s'en prennent à lui ou utilisent des pouvoirs de lumière, il s'enfuit, mais pas très loin ; il est facile de le rattraper. Contrairement à l'épisode 3, les PJ doivent être en possession du visage de Galrael à la fin du combat (*pas envie de faire un épisode 3.75 après, faut pas pousser non plus !*)

Dès que Mark et son démon sont éliminés et que les PJ sont en possession du visage de Galrael, elles sentent que tout change autour d'elles. Le pentacle disparaît, mais il n'y a pas que ça.

Elles finissent par comprendre qu'elles sont dans la cour du château, mais dans la réalité. Nul doute qu'elles ne s'attarderont pas : Alice les a surprises une fois, c'est largement suffisant.

De même que dans l'épisode 3, Galrael remet son visage en place et retrouve son apparence originelle. On peut maintenant passer (enfin) à l'épisode 4.

# Épisode 4 :

## Et brillent tes yeux NOIRS

Un événement marque le début de cet épisode : l'arrivée d'une nouvelle pensionnaire en cours d'année (alors que le règlement de Kylemore Abbey International Girls Boarding School stipule que les élèves doivent toutes arriver la veille de la rentrée). La nouvelle se nomme Lydia Cassidy, elle est brune aux yeux noirs et semble très pâle et maigre : elle est anorexique.

Lydia est logée dans la même chambre que May O'Connor, donc juste à côté de celle des PJ. Elle est également dans la même classe qu'elles, ce qui va leur permettre de faire connaissance.

Son père travaillait dans une grande banque anglaise jusqu'à récemment. Quant à sa mère, elle ne l'a jamais connue. Son anorexie est due à une étrange maladie qu'elle a depuis son adolescence : elle n'est plus capable de manger que des produits végétaux, et encore, en quantité réduite. Aucun médecin n'a pu trouver l'origine de cette maladie. Si elle est arrivée en cours d'année à Kylemore Abbey, c'est parce que son père a été licencié et qu'il a décidé de monter son entreprise en Irlande. Il a choisi la région du Connemara pour son charme et aussi pour son potentiel économique, et il garde l'espoir que le bon air de la région fera du bien à sa fille.

Galrael a des nouvelles pour les PJ. Maintenant qu'il est à nouveau "complet", il regagne lentement des pouvoirs qu'il avait perdus lors de l'arrachage de son visage. Il compte se mettre à la recherche des bijoux détruits autrefois par les humains et qui, bien utilisés, pourraient faire revenir le peuple fée. Si les fées reviennent dans la région, leur magie pourrait au moins retarder l'arrivée des démons de Belaskel. Il se met d'ailleurs en route sur le champ.

*En réalité, les fées sont plus proches de Galrael qu'il ne le croit ... Lydia Cassidy a pour mère Alessa, une des rares fées qui ait pu visiter le monde des humains après la chute de Galway. Ray Cassidy, le père de Lydia, a rencontré Alessa près de Galway pendant un voyage en Irlande et a donc gardé une certaine affinité avec le lieu de leur rencontre. Mais peu de temps après la naissance de Lydia, Alessa a dû retourner d'urgence dans son monde et n'a pas réussi à repasser la frontière dans l'autre sens, laissant Lydia seule avec sa nature de fée qui s'exprime en elle de manière désagréable, en particulier en lui interdisant de manger autre chose que des végétaux.*

Toujours est-il que Galrael s'éloigne quelque temps de Kylemore Abbey, laissant pour quelques jours les PJ à leur vie de lycéennes ordinaires. Elles vont devoir gérer non seulement leurs divers tracas, mais probablement aussi ceux de Lydia. En effet, en plus de son anorexie, la jeune fille est victime de rêves bizarres qui la réveillent en pleine nuit.

C'est si elle commence à raconter ses rêves aux PJ que ça va leur mettre la puce à l'oreille : les rêves de Lydia correspondent en tous points à des scènes de la légende de Galrael, y compris à certains points peu connus de la légende.

*Ces scènes viennent de la mémoire collective des fées, transmise à Lydia par sa mère Alessa. La jeune fille revit donc des épisodes marquants de l'histoire du peuple fée, et en particulier le dernier d'entre eux, la légende de Galrael. Mais cet événement ne passe pas*

*inaperçu d'un démoniaque dissimulé dans le pensionnat, qui rapporte à la fée renégate Mab l'existence d'une nouvelle pensionnaire bizarre ...*

Quelques jours s'écourent et Galrael n'est toujours pas revenu. La direction de Kylemore Abbey annonce une sortie à l'aquarium de Galway, qui remplacera, encore une fois, les cours du matin. Durant cette sortie, les PJ sont soudain prises d'un malaise, un peu comme celui qui a précédé la découverte de Galrael dans l'épisode 1, mais aucune voix intérieure ne se fait entendre. Quand la sensation disparaît, Lydia n'est plus là. Pendant dix minutes entières, elle est introuvable. Enfin, elle réapparaît, un peu essoufflée et la tête dans les nuages.

*Informée de la présence de cette étrange lycéenne, Mab a décidé d'en apprendre plus à son sujet. Pour cela, elle a fait appel à une Ombre de Belaskel à son service : Sean D. Shellbak (Belaskel's Hand). Après avoir brouillé les médaillons des Fées de Galrael, Sean a abordé Lydia et lui a lancé son fameux sort de Séduction. Lydia est maintenant amoureuse à la folie de cette Ombre de Belaskel.*

Le reste de la visite se passe sans rien de particulier, sauf que Lydia parle très peu et ne pense qu'au beau Sean qu'elle vient de rencontrer. D'ailleurs, elle ne s'arrête pas à la fin de la visite. Alors qu'elle avait tout d'une élève modèle à son arrivée, elle passe désormais son temps à rêver. Et la nuit, elle fait le mur pour retrouver Sean qui l'attend à la porte de Kylemore Abbey ... Les PJ pourront d'ailleurs surprendre ses rendez-vous nocturnes, et là, Dieu sait ce qui peut arriver ...

Toujours est-il que quelques jours plus tard, le soir venu, Galrael revient avec du nouveau. En se rendant à la porte du monde des fées, il a rencontré la fée Alessa qui cherche désespérément à retourner dans le monde des humains. N'y parvenant pas, elle a supplié Galrael de venir en aide à sa fille Lydia, qui souffre des manifestations de sa nature de fée dans son esprit et dans sa chair. Il semble évident que la Lydia d'Alessa et Lydia Cassidy ne font qu'une. Les PJ iront donc chercher Lydia, mais celle-ci n'est pas dans sa chambre. May O'Connor finit par leur avouer que Lydia va voir son petit ami la nuit ; elle est au courant mais trouve l'affaire trop romanesque pour oser se mettre entre Lydia et Sean. Pas si romanesque que ça, puisque l'Ombre de Belaskel a reçu l'ordre d'enlever Lydia et de la remettre à Mab.

May ne connaît qu'approximativement le chemin que prend Lydia pour aller à ses rendez-vous, mais ses quelques indications mettent les PJ sur la bonne piste. Ce sont les voix de Lydia et de Sean qui leur indiquent le lieu exact : en effet, Sean vient de proposer à Lydia une "petite balade romantique au clair de lune", mais la jeune fille a pris peur à l'idée de trop s'éloigner du château en pleine nuit, et refuse de le suivre. L'Ombre de Belaskel a donc haussé d'un ton et semble prête à user de violence pour forcer Lydia à venir. À l'arrivée des PJ, il commence par se moquer d'elles : "La grande Mab vous a pourtant montré votre faiblesse. Vous voulez vraiment mourir ?" Il fait alors quelques gestes et une succube apparaît alors. "Je te les laisse, Shenesha, explique-leur ce que c'est qu'une femme forte !" La succube charge alors les PJ (en commençant par la plus petite ou celle qui a l'air la plus faible) avec son fouet, tandis que Sean s'apprête à emmener Lydia dans le repaire de Mab. Mais Lydia parvient à se dégager et tente de s'enfuir.

Les PJ peuvent donc tenter de se séparer en 2 groupes : l'un combat Shenesha et l'autre protège Lydia contre Sean. Ou alors elles se concentrent sur la succube en priant pour que Lydia échappe assez longtemps à l'Ombre de Belaskel. Si elles se trouvent trop en difficulté, Galrael lui-même intervient. Il s'interpose entre Lydia et Sean et lance à ce dernier un sort qu'on pourrait comparer à la Lumière d'Été (*voir l'annexe "Exemples de pouvoirs"*) mais en beaucoup plus puissant, ce qui désintègre immédiatement l'Ombre de Belaskel. Si les PJ ne l'avaient pas encore découvert, il leur explique ce que sont les Ombres de Belaskel et comment la lumière crue les

détruit. Il leur annonce ensuite qu'il ramène Lydia au pensionnat, ce qu'il fait immédiatement. Les PJ n'ont plus qu'à terminer le combat contre la succube.

Elles doivent ensuite retourner discrètement au pensionnat. Lydia est dans leur chambre, inconsciente, tandis que Galrael semble lui jeter un sort. Il lui explique qu'il doit annihiler ses pouvoirs de fée qui lui font plus de mal que de bien. Quand elle se réveillera, elle ne se souviendra plus de ce qui lui est arrivé et Galrael compte sur les PJ pour trouver une explication à la disparition soudaine de Sean. Lydia a beau être guérie, Galrael semble triste d'avoir dû en arriver là et effacer tous les points communs que Lydia avait avec sa mère Alessa. Mais ce qui le préoccupe le plus, c'est qu'en soustrayant Lydia à Mab, lui et les PJ vont finir par inciter la fée renégate à venir en personne. N'étant pas sûr que les PJ soient tout à fait à la hauteur, Galrael décide de leur accorder un pouvoir supplémentaire à chacune. Seul l'avenir leur dira à quel moment cela se révélera utile ...

# Épisode 5 :

## Here comes the rain again

Un grand changement marque le début de ce nouvel épisode. Alice Warfield, la peste du pensionnat, a cessé brutalement de faire des mauvais coups aux PJ et aux autres. Au lieu de cela, elle ne cesse de se vanter au sujet d'un garçon qu'elle a rencontré par correspondance. Il n'est pas difficile d'en apprendre quelque chose sur lui, vu qu'Alice n'arrête pas d'en parler. Il s'appelle Ken F. Gasbellas, il est anglais d'origine espagnole et ce serait l'archétype du *latin lover*. Ce "serait", car, si Alice affirme avoir une photo de lui, elle refuse de la montrer de peur qu'une autre élève tombe amoureuse de lui et essaie de le lui piquer.

*Cette histoire apparemment banale cache un nouveau piège de Mab. Après l'échec de Sean et Shenessa, elle a pris conscience du danger que pouvaient représenter les PJ et a décidé de se servir d'une autre pensionnaire de Kylemore Abbey contre elles. Ken F. Gasbellas s'appelle Belaskel's Fang, et c'est une autre Ombre de Belaskel au service de la fée renégate. Il a pour mission d'espionner les PJ par l'intermédiaire d'Alice et de découvrir leurs points faibles. Mab a rappelé ses démoniaques qui ne peuvent lui donner que quelques informations générales vu leur faible intelligence, elle pense (sans doute à juste titre) qu'une lycéenne sera plus apte à juger des points faibles d'autres lycéennes. Pour amener Alice à parler des PJ, Ken s'amuse à la flatter et à la plaindre de devoir être entourée d'idiotes, ce à quoi Alice répond tout naturellement en se plaignant à son tour de tous les défauts des autres pensionnaires, en particulier des PJ dont elle livre tous les petits secrets ... Ceci dit, elle ne dit pas forcément la vérité et il y a une part d'exagération, voire de mensonge dans les calomnies qui parviennent à Mab, si bien que la fée renégate n'est qu'en partie au courant des points faibles des PJ.*

À part cela, rien de particulier ne se passe. Lydia Cassidy s'est remise de ses aventures nocturnes mais elle ne se souvient plus de rien et ne comprend pas pourquoi Sean ne l'a jamais recontactée. Les PJ ont intérêt à inventer une histoire convaincante pour expliquer cette disparition et faire en sorte que Lydia ne perde pas trop le moral. D'autre part, elle est désormais à nouveau capable de manger de tout, ce qui intrigue certaines personnes à la cantine qui s'étaient habituées à la voir se nourrir de feuilles de salade hachées menu. Mais si elle a perdu le moral suite à la disparition de Sean, elle ne se remettra pas à manger tout de suite.

Très rapidement, un étrange phénomène s'abat sur Kylemore Abbey : une pluie incessante s'installe et dure des jours et des jours. Les élèves qui pratiquent un sport de plein air risquent d'en pâtir : dans un premier temps, les entraînements se feront sous une pluie battante puis, devant l'état des terrains, ils se feront *indoor* si possible, ou ils seront tout simplement annulés. Ce phénomène météo est d'autant plus étrange qu'il ne touche que Kylemore Abbey et ses environs, le reste de la région gardant une météo parfaitement normale. Les PJ comprendront rapidement que derrière cette pluie se cachent les manoeuvres de Mab et de Belaskel.

*C'est Mab qui a eu l'idée de cette pluie afin d'isoler Kylemore Abbey et de faire descendre en chute libre le moral des élèves et des PJ en particulier. Belaskel n'a pas ordonné*

*cela, mais il a l'intention de profiter du fait que toute la région ne s'occupe que de ce phénomène pour préparer l'arrivée de démons dans un autre coin de la région, qui devrait passer inaperçu.*

Il n'y a pas que les PJ qui s'intéressent à cette pluie. En particulier, Gillian O'Malley la considère avec un très grand intérêt. Gillian est une élève de 2ème année passionnée d'occultisme qui a fondé avec quelques amies un club secret de jeunes sorcières. Si les PJ ont fait preuve d'intérêt pour la magie en présence de Gillian, elles peuvent d'ailleurs avoir été invitées à rejoindre le club.

Gillian est persuadée que cette pluie est le signe que de puissantes forces surnaturelles sont à l'œuvre dans la région (ce qui, après tout, est vrai) et que c'est le moment idéal pour les invoquer. Son premier objectif est de séparer Ken F. Gasbellas d'Alice Warfield, à qui elle en veut personnellement pour avoir fait courir des rumeurs calomnieuses contre elle. Mais les règles de la magie blanche imposent de ne pas faire de mal aux autres. Gillian décide donc de passer outre ses craintes et de faire appel à la magie noire.

Une nuit donc, Gillian et deux de ses amies se retrouvent dehors, quasiment sous la fenêtre de la chambre des PJ, avec la ferme intention d'ensorceler Alice. Avec tous les moyens traditionnels, bougies noires et bâtons d'encens (protégés de la pluie par des bâches improvisées à base de K-ways), elles tracent un symbole au sol et invoquent : *"Gloria ! Gloria ! Esaïm ! Esaïm ! Forces des mondes souterrains, exaucez notre prière ! Esaïm ! Esaïm ! Nous sommes assemblées pour défaire le sentiment qui unit Ken F. Gasbellas à Alice Warfield ! Exaucez notre prière ! Gloria ! Gloria !"*

Vous l'aurez compris, cette invocation ne va pas tomber dans l'oreille d'un sourd, surtout que le nom de Ken F. Gasbellas (*alias Belaskel's Fang*) a été cité. Belaskel a entendu la prière des jeunes sorcières et décide de l'exaucer à sa manière.

Leur invocation terminée, Gillian et ses acolytes attendent un signe de l'Enfer, qui leur est envoyé très vite : un démon de la pluie se matérialise au milieu du symbole qu'elles ont tracé. Si les PJ n'étaient pas encore réveillées par les invocations, les cris que poussent les apprenties sorcières à la vue du démon viendront à bout de leur sommeil. Le démon de la pluie a la peau fripée et bleuâtre, et il n'a pas d'arme mais utilise des sorts liés à l'élément Eau. Petit détail à noter quand les PJ le combattent : les sorts liés à l'élément Eau lui font regagner des Points de Santé au lieu de lui en enlever. En revanche, les sorts liés à l'élément Terre redoublent de virulence en sa présence, et deviendront terriblement meurtriers sur lui.

Le combat terminé, Gillian a du mal à réaliser ce qui s'est passé, et va tenter de raconter n'importe quoi pour se justifier. Encore une fois, les PJ vont devoir faire preuve de tact pour la persuader d'arrêter de jouer avec des forces qui la dépassent, le tout sans se la mettre à dos. Bon courage !...



# Épisode 6 :

## Alice au pays des cauchemars

Quelle que soit l'issue de l'épisode précédent (Gillian devenue une amie ou une ennemie des PJ), un nouvel événement secoue le pensionnat dès le lendemain matin : Alice Warfield est introuvable ! La nouvelle fait rapidement le tour de l'établissement et intrigue tout le monde : d'habitude, Alice est la première levée pour pouvoir railler et dénoncer les retardataires. Les responsables de chambre sont convoquées à la direction où on leur explique qu'Alice a disparu et que toute élève sachant quelque chose qui pourrait expliquer cette disparition est invitée à le dire le plus vite possible. La directrice ajoute qu'elle a entendu parler de réunions nocturnes secrètes, et qu'elle espère ne plus jamais entendre parler de ce genre de choses car il est fort possible que ce soit ce genre d'aventure qui ait conduit à la disparition d'Alice.

Les PJ peuvent y aller de leur lot d'hypothèses (la nuit dernière, un autre démon qu'elles n'auraient pas vu aurait profité de la confusion pour enlever Alice ?), mais c'est Galrael qui leur en apporte une autre. Il est allé visiter discrètement la chambre d'Alice et a senti les traces d'une présence bizarre. À première vue, cela ressemblait à une présence féérique mais il y avait quelque chose de maléfique en même temps ... Il invite les PJ à le rejoindre au plus vite dans la chambre d'Alice. Sur place, il leur indique l'endroit où il a ressenti la mystérieuse présence (tout près du lit d'Alice) et explique qu'il y a une très légère trace qui semble s'enfoncer en direction de l'Enfer. Il ouvre alors la porte dimensionnelle qui va permettre aux PJ de suivre cette trace. A priori, il est d'accord pour les accompagner et les aider, mais alors qu'il s'apprête à passer, il tombe soudain de douleur, se contorsionne et disparaît. Les PJ n'ayant aucun moyen de savoir ce qui lui est arrivé ni de le suivre, elles n'ont plus qu'à passer la porte dimensionnelle en espérant que Galrael se trouve quelque part de l'autre côté.

Ce qui les attend de l'autre côté a de quoi surprendre. À première vue, elles pourraient se croire au pays des fées. L'endroit est un superbe jardin fleuri, orné de roches délicatement sculptées, de fontaines et de cascades. Mais en regardant mieux, on comprend vite que cet endroit est un avant-poste de l'Enfer car tous les éléments de ce paysage enchanteur cachent des mauvaises surprises (fontaines d'eau bouillante ou d'acide, roches vivantes gobe-tout, fleurs carnivores et autres superbes attractions seront au programme de ce Disneyland de l'Enfer ...)

Au milieu de ce jardin truffé de pièges se trouve une jolie petite maison qu'on pourrait croire tout droit sortie de *Blanche-Neige* ou un autre conte de fées : petites fenêtres à rideaux roses, fleurs délicates aux fenêtres, petite fumée blanche qui sort de la cheminée ... Dès que les PJ s'approchent de cette maisonnette, la porte s'ouvre toute seule et une belle voix de femme les invite à entrer.

Le rez-de-chaussée de la maison ne comporte qu'une pièce. À gauche, une bibliothèque. À droite, une table avec un vase de fleurs. Face aux PJ, une cheminée et une petite cuisine, mais au milieu de la maison se trouve un grand fauteuil où une très belle femme en robe noire caresse un gros chat rayé. La femme demande aux PJ ce qu'elles viennent faire chez la duchesse Leonora.

Si les PJ déclarent qu'elles sont à la recherche d'Alice, la duchesse parlera d'elle en l'appelant "Alice au pays des cauchemars" et expliquera qu'elle a "suivi le lapin noir" pour aller

jusque chez “la Reine Noire”. Elle ajoute que si les PJ veulent la retrouver, elles feraient bien de “suivre le lapin noir” elles aussi, car lui seul peut les emmener à “la Reine Noire”. Quoique disent les PJ, la duchesse leur répond en multipliant les allusions à *Alice au pays des merveilles*.

Au bout d’un moment, la duchesse recevra une sorte de message télépathique la prévenant que des envoyées de Galrael sont probablement arrivées dans la région. Si les PJ laissent entendre qu’elles sont les envoyées de Galrael, ou parlent de lui, la duchesse réagira à ce moment. Elle se lève d’un bond et sort son fouet qu’elle dissimulait dans sa jarretière. Hé oui, la duchesse Leonora est une succube et elle n’a pas l’intention de laisser les envoyées de Galrael repartir vivantes.

Dès le début du combat contre la duchesse, le chat (qui est en réalité un démoniaque) s’enfuit de la maison pour prévenir Mab de l’arrivée des Fées de Galrael. La duchesse se sert de son fouet mais ne peut pas tenter de s’envoler car ses ailes sont repliées sous sa robe.

Après ce combat, les PJ n’ont guère d’autre alternative que de s’enfoncer dans la forêt de l’autre côté de la maison de la duchesse. Elles voient apparaître Ken alias Belaskel’s Fang ; cependant, toutes leurs attaques sur lui restent sans effet car il s’agit d’une projection mentale (de la même manière dans l’épisode 2, Mab n’apparaissait pas en personne mais sous la forme d’une projection mentale). Ken affirme avoir été envoyé par Mab pour guider les PJ jusqu’à elle. Il leur montre le chemin qu’elles doivent suivre pour arriver saines et sauvées chez Mab, et de fait, celles qui tentent de s’écarter risquent d’avoir des surprises désagréables (tout dans la forêt (arbres, champignons ...) est vivant et accessoirement méchant). Mab tient à voir arriver les PJ en bonne santé pour pouvoir “tester” sa Fée Noire contre elles.

Ken conduit les PJ dans une sinistre réplique de château, et plus précisément dans la salle du trône où les attend Mab, habillée en Reine Noire. A ses côtés se tiennent le chat et Alice Warfield. Mab leur annonce son intention de voir sa Fée Noire combattre (et vaincre) les Fées de Galrael. Si les PJ l’interrogent sur la disparition de Galrael, elle répond qu’elle n’est pas au courant et que c’est probablement Belaskel qui a décidé d’en finir avec son jumeau. Mais si les PJ veulent poursuivre Belaskel, elles vont d’abord devoir battre Alice, Ken et Mab. Elles peuvent également tenter de convaincre Alice de revenir dans le droit chemin, mais enivrée par ses nouveaux pouvoirs, elle ne va pas vraiment les écouter à moins d’avoir une très bonne raison.

Attention, Mab est une fée et donc immortelle. Pour la tuer, il faut détruire le joyau rouge et mauve encastré dans son trône, et il y a un seul moyen de le détruire : en faire plusieurs fois le tour (cela dure au moins 2 ou 3 tours de combat) avec son doigt comme un verre en cristal. Le joyau finit par exploser. Utiliser des sortilèges sur ce joyau n’a aucun effet, au contraire il absorbe la magie et renforce celui ou celle à qui il appartient !

Une fois leurs trois adversaires vaincus, les PJ découvrent une porte dérobée derrière le trône de Mab. Cette porte donne sur un couloir d’où s’échappe une odeur de brûlé très “prometteuse” ...

# Épisode 7 :

## Sometimes you can't make it on your own

La porte du repaire de Mab donne directement sur celui de Belaskel, qui est beaucoup plus proche de l'Enfer. L'ambiance n'a plus rien de féerique, même pas en apparence (évidemment, Belaskel a tenu à couper tous les ponts qui le relie de près ou de loin au monde des fées), le décor est de style infernal pur et dur (stalactites et stalagmites rougeâtres, flammes et fumées dans tous les coins, divers détails glauques et gores un peu partout ...).

Devant les PJ se trouve un grand escalier qui mène vers une plate-forme. Là-haut les attend quelqu'un qui a l'apparence de Belaskel à première vue, mais qui semble souffrir atrocement. Il explique aux PJ qu'en réalité, il est Galrael mais que lui et Belaskel partagent le même corps. Si les PJ sont sceptiques, il multipliera les preuves de ce qu'il avance (elles n'ont jamais vu Galrael et Belaskel ensemble, elles se font toujours devancer par les sbires de Belaskel quand Galrael les envoie quelque part ...) Il n'y a qu'un moyen de mettre fin à cela : détruire le joyau qui renferme les pouvoirs de Belaskel. Il leur indique donc une petite salle de l'autre côté de l'escalier, qui contient deux gemmes, une rouge et une bleue. Détruire la bleue, c'est détruire les pouvoirs de Belaskel ...

*C'est l'ultime tentative de Belaskel pour se débarrasser des PJ et de Galrael. En réalité, ils ne partagent pas le même corps et la gemme de Belaskel est la rouge. Mais Belaskel pense que les PJ sont trop naïves pour douter de sa parole, et d'ailleurs il ne s'épargne aucun effort pour que son petit numéro ait l'air convaincant ...*

Là où on le leur a dit, les PJ trouveront les deux gemmes comme prévu. Quoi qu'elles fassent, au bout d'un moment (de préférence quand elles seront sur le point de détruire une des deux gemmes) Belaskel revient à la charge et prétend encore souffrir en les suppliant de détruire la gemme bleue. Sauf que Galrael, qui s'est délivré des succubes qui le retenaient prisonnier, débarque à ce moment et engage finalement le combat. Il demande alors aux PJ de détruire la bonne gemme : la rouge ...

Comme pour Mab dans l'épisode précédent, le joyau de Belaskel ne peut pas être détruit par des sortilèges ; au contraire, cela renforce Belaskel. Le seul moyen est d'en faire plusieurs fois le tour avec le doigt.

Le jumeau maléfique privé de ses forces démoniaques devient alors un humain, avec tout ce que cela implique : en particulier, il reprend son âge véritable ... 600 ans au bas mot. Autant dire qu'il n'en reste plus grand-chose. (*De poussière tu es fait et poussière tu redeviendras*)

Après ce combat, les PJ réapparaissent dans la chambre d'Alice (l'endroit d'où elles sont parties au début de l'épisode 6) Si Alice n'est pas morte dans l'épisode 6 (un accident est si vite arrivé), elle réapparaît au même endroit, endormie ; quand elle se réveillera, elle n'aura plus aucun souvenir de son expérience de Fée Noire.

Là où c'est plus intéressant, c'est qu'une grande agitation semble régner dans le couloir. Des élèves entrent soudain et se placent aux fenêtres, et si les PJ en font autant, c'est l'émerveillement : des centaines de fées scintillent autour du château ! Au milieu d'elles apparaît

l'image diaphane de Galrael qui esquisse un geste d'adieu avant de disparaître progressivement, et avec lui toutes les fées.

Les fées sont revenues dans le Connemara. Qui sait ce qui arrivera aux PJ ensuite ?...



# ANNEXE :

## Exemples de pouvoirs

*Quelques exemples de pouvoirs à donner aux Fées de Galrael. Cela peut servir pour attribuer des pouvoirs aux PJ des joueurs indécis, ou à servir d'inspiration pour créer leurs propres pouvoirs.*

### Fontaine de Jouvence (SEN) :

La Fée de Galrael qui utilise ce pouvoir fait apparaître dans ses mains une eau pure et énergisante qui fait regagner 2 points de santé par point d'énergie dépensé à celui qui la boit (ce peut être n'importe qui).

### Fontaine de Mana (SEN) :

Ce pouvoir est analogue à la Fontaine de Jouvence, mais l'eau qui apparaît a un éclat irisé et fait regagner 2 points d'énergie magique par point d'énergie dépensé à celui qui la boit (ce doit être obligatoirement une créature avec des pouvoirs, sinon le sort est gaspillé). Il est impossible d'utiliser la Fontaine de Mana pour soi-même.

### Lumière d'Été (DEX) :

Ce pouvoir ne fonctionne que contre des créatures maléfiques ou d'alignement mauvais. Il se compose d'un rayon de lumière intense que la Fée de Galrael dirige sur les ennemis. Les ennemis touchés recevront les points de dégâts suivants :

Score de pouvoir	1 point de pouvoir dépensé	2 points de pouvoir dépensés	3 points de pouvoir dépensés
De 1 à 5	1d6/2	1d6-1 (1 minimum)	1d6
De 6 à 9	1d6	1d6+2	2d6
De 10 à 13	1d6+2	2d6	3d6
De 14 à 16	3d6	4d6	5d6
De 17 à 20	4d6	6d6	8d6

*Ce pouvoir est une arme fatale contre les Ombres de Belaskel : si l'une d'entre elles est touchée par la Lumière d'Été, elle se désintègre immédiatement ! (et ce, quel que soit le score dans ce pouvoir et le nombre de points de pouvoir dépensés)*

### Tourbillon (DEX) :

Cette attaque magique liée à l'élément Eau prend la forme d'un tourbillon d'eau qui écrase l'adversaire de la Fée de Galrael qui l'utilise.

### TORNADE (DEX) :

Cette attaque magique liée à l'élément Air se compose d'une tornade qui broie l'adversaire de la Fée de Galrael.

## Foudre (DEX) :

Cette attaque magique liée à l'élément Foudre est un éclair fulgurant qui électrocute l'adversaire de la Fée de Galrael.

*Les attaques Tourbillon, Foudre et Tornade ont un effet supplémentaire : l'adversaire est désorienté pendant (marge de réussite) tours et subit un malus de 2 à ses attaques.*

## Flèche sacrée (DEX) :

Cette attaque magique liée à l'élément Terre fait apparaître un arc et une flèche de chêne, qui visent la cible désignée par la Fée de Galrael.

## Armure du Lac (DEX) :

Une armure d'eau qui entoure le corps d'une Fée de Galrael et qui la protège contre toutes les attaques physiques et magiques (mais n'a aucun effet défensif contre les attaques psychiques).

Nombre de points de pouvoir dépensés	1 point	2 points	3 points
Protection accordée	4	6	10

## Armure de Lumière (DEX) :

Le corps de la Fée est entouré d'une magnifique armure de lumière qui protège contre les attaques physiques et magiques (mais pas les attaques psychiques). Les Ombres de Belaskel n'attaquent pas la porteuse d'une Armure de Lumière à moins d'être sous l'effet d'un sort de Négation de la Lumière.

## Bouclier volant (DEX) :

Un bouclier de chêne sacré qui se place automatiquement devant la Fée qui a le moins de Points de Santé. Il protège des attaques physiques et magiques, pas des attaques psychiques. Si une Fée tombe à moins de Points de Santé que l'autre, le bouclier change de cible automatiquement. On ne peut invoquer plusieurs Boucliers Volants en même temps.

## Enchevêtrement des Lierres (DEX) :

Des lierres entourent le corps de l'adversaire, se solidifient et l'immobilisent pendant 3 + (marge de réussite) tours, pendant lesquels il ne peut pas bouger (il peut lancer des sorts s'il n'a pas besoin de bouger pour le faire). Quand le sort est lancé, l'adversaire peut résister sur un jet de PHY \* 2.

## *Voile de brume (PER) :*

La Fée de Galrael fait tournoyer un voile de brume autour d'elle et disparaît ainsi de la vue de ses ennemis pendant 10 + (marge de réussite) tours. On peut aussi utiliser le Voile de Brume sur une autre Fée de Galrael.

## *Lueurs dansantes (PER) :*

Ce sort fait apparaître cinq boules de lumière qui volent autour de la fée et éclairent à vingt mètres autour d'elle. L'effet dure une heure + (marge de réussite) minutes.

## *Apaisement (SEN) :*

Ce pouvoir coûte 1 point par personne visée. Il apaise pendant 1 heure + marge de réussite en minutes. La cible gagne 1D20 de moral et +1 aux tests de Sensibilité pendant toute la durée du sort, puis revient à son niveau normal.

## *Chant du Silence (CHA) :*

Le Chant du silence bloque les enchantements et empêche la cible d'utiliser ses pouvoirs pendant ((3 \* nb de points dépensés) + marge de réussite) tours.

## *Endormir la Douleur (SEN) :*

Bloque temporairement les blessures et fait regagner tous les points de santé de la cible pendant ((3 \* nb de points dépensés) + marge de réussite) tours. Au-delà, les blessures reviennent et il faut soigner à nouveau (on peut refaire un "endormir la douleur").

## *Pensées idylliques (SEN) :*

Rend le moral en inspirant des pensées agréables. La cible gagne 1D20 de moral et +2 aux jets de Sensibilité par point de pouvoir utilisé (max 3). Le sort dure 1 heure + marge de réussite en minutes ; à la fin, la cible garde la moitié des points de moral gagnés.

## *Création d'illusions (INT) :*

Crée des illusions plus ou moins importantes selon le nombre de points de pouvoirs utilisés, la cible peut faire un test de INT + SEN avec un malus égal aux points dépensés pour percer à jour l'illusion.

## *Arc-en-ciel (PER) :*

Un arc-en-ciel qui vient perturber la vue de la cible et l'empêche de viser pendant (4 \* nb de points dépensés) tours. Concrètement, les attaques physiques de la cible ratent systématiquement et ses attaques magiques n'ont qu'une chance sur 2 de toucher en cas de réussite.

## *Appel et contrôle de familiers (CHA) :*

Permet d'appeler un familier ayant la forme d'un petit animal. La Fée de Galrael doit dépenser 5 points pour créer le familier (avant de lancer les dés), puis 2 pour le contrôler (au moment du jet). Si le contrôle est raté, le familier agira par lui-même, mais normalement sans nuire à la Fée de Galrael à moins que celle-ci le provoque ou l'agresse.

# ANNEXE :

## L'emploi du temps

	Emploi du temps				
	Classe A 1ère année Senior Cycle				
	Kylemore Abbey International Girls Boarding School				
	<b>Lundi</b>	<b>Mardi</b>	<b>Mercredi</b>	<b>Judi</b>	<b>Vendredi</b>
<b>8h - 8h40</b>	Anglais&Irlandais	LV2	Physique-Chimie	Histoire-Géo	Biologie
<b>8h40 - 9h20</b>	Mathématiques	Biologie	Option 2	Mathématiques	Option 2
<b>9h20 - 9h40</b>	<i>Pause</i>	<i>Pause</i>	<i>Pause</i>	<i>Pause</i>	<i>Pause</i>
<b>9h40 - 10h20</b>	LV1 Français	Mathématiques	Biologie	Option 1	Anglais&Irlandais
<b>10h20 - 11h</b>	Physique-Chimie	LV1 Français	LV2	Physique-Chimie	Mathématiques
<b>11h - 11h40</b>	Option 1	Religion	Religion	Anglais&Irlandais	Religion
<b>11h50 - 14h</b>	<i>Repas</i>	<i>Repas</i>	<i>Repas</i>	<i>Repas</i>	<i>Repas</i>
<b>14h - 14h40</b>	Histoire-Géo	Anglais&Irlandais	LV1 Français	LV1 Français	Histoire-Géo
<b>14h40 - 15h20</b>	Option 2	Option 1	Anglais&Irlandais	LV2	Physique-Chimie
<b>15h20 - 16h</b>	<i>Sport</i>	Histoire-Géo	<i>Sport</i>	<i>Sport</i>	LV1 Français
<b>16h - 17h30</b>	<i>Sport</i>		<i>Sport</i>	<i>Sport</i>	

# ANNEXE :

## Les PNJ

### May O' Connor :

Cette jeune native de Belfast ne manque pas de bonnes intentions, mais son intellect n'est pas à la hauteur. Plus par nécessité que par réelle paresse, elle passe une bonne partie de son temps à préparer ses triches pour les examens, déployant des trésors de discrétion pour ne pas se faire prendre. Mais qui sait combien de temps son stratagème marchera ?

*Alignement : Réfractaire bon*

*Profils positifs : Aimable, Bonnes ambitions*

*Profils neutres : Réservee, Distraite*

### Alice Warfield :

Sans doute la fille la plus dangereuse du pensionnat, Alice Warfield est la fille d'un riche armateur irlandais. Quand elle était petite, son jeu préféré était de s'amuser à faire pleurer les plus faibles qu'elle. En grandissant, elle a changé sa tactique, mais pas les règles ...

*Alignement : Impartial mauvais*

*Profils négatifs : Médisante, Perverse, Insensible*

*Profils neutres : Elégance, Fierté extrême*

### Hannah Langaley :

Cette fille d'avocat anglais pourrait être une gentille oie blanche, mais elle semble s'engager sur la pente du mal. D'une beauté rare, elle fait l'admiration de beaucoup de ses camarades, mais elle est également idiote et particulièrement fière. En fait, elle vit dans ses illusions dorées et ne voit peut-être pas réellement le mal qu'elle fait aux autres ...

*Alignement : Impartial neutre*

*Profils positifs : Bonne éducation*

*Profils négatifs : Jalousie extrême, Culottée*

*Profils neutres : Fort charisme, Nunuche, Fierté extrême*

### Lydia Cassidy :

Fille d'un banquier anglais récemment installé en Irlande, Lydia est aussi, sans le savoir, la fille de la fée Alessa. Sa nature de fée se manifeste brutalement dans son esprit et dans sa chair, ce qui la fait souffrir et lui amène pas mal d'ennuis conduisant aux histoires que les PJ vont devoir débrouiller avec l'aide de Galrael ...

*Alignement : Impartial bon*

*Profils positifs : Aimable, Sensibilité accrue*

*Profils neutres : Chance, Perception accrue, Anorexique, Paranoïaque*

## Gillian O'Malley :

Irlandaise de pure souche, Gillian croit (ou espère) être la descendante d'un ancien clan de sorcières. Fascinée depuis des années par tout ce qui touche à la magie, elle pratique la Wicca avec plus ou moins de bonheur, s'attirant souvent les sarcasmes, voire l'hostilité de ceux qui ne voient dans la magie qu'un "ramassis de foutaises".

*Alignement : Réfractaire neutre*

*Profils positifs : Bonne éducation, Sensibilité accrue*

*Profils négatifs : Rancunière*

*Profils neutres : Chance, Mythomane, Mystique*

## LENE Namara :

Cette élève de 2ème année de Senior Cycle est l'une des responsables du club de photographie. Son excellent caractère et son charisme lui permettent de se faire de nombreuses amies et admiratrices, mais en secret, elle espère plus que cela car elle est homosexuelle. Mais elle n'a pas encore trouvé son grand amour ...

*Alignement : Impartial bon*

*Profils positifs : Aimable, Coeur d'or, Généreuse*

*Profils neutres : Fort charisme, Humour ravageur, Lesbienne*

# ANNEXE :

## Les professeurs

### Margaret O'Connell :

La directrice (Headmistress) de l'établissement. Elle désirait entrer dans les ordres, mais s'est heurtée à un refus catégorique de sa famille, qui ne comprenait absolument pas sa décision. Cherchant à ne pas "froisser" ses proches, elle a finalement trouvé un compromis dans le poste de directrice de Kylemore Abbey International Girls Boarding School.

### Agata Mullen :

Professeur de français et de théâtre pour les Seniors et co-responsable du club de théâtre, Agata Mullen est jeune (la trentaine), joviale et extravertie. Divorcée, elle est à la recherche de son nouveau grand amour. Afin de le trouver, elle saisit toutes les opportunités (sorties scolaires, accompagnement d'élèves ...) pour se rendre à Galway ou dans les villes environnantes.

### Sister Guennola :

La plus jeune soeur de la petite communauté de Kylemore Abbey, chargée de dispenser les cours de religion aux élèves. Elle est entrée dans les ordres il y a quelques années quand son fiancé est mort dans un accident de voiture. Elle dit avoir trouvé la paix dans la maison du Seigneur, mais les vieilles blessures ont parfois du mal à cicatriser ... Son fiancé avait la particularité de ressembler beaucoup à Galrael/Belaskel ...

### James O'Beagan :

50 ans environ, professeur de mathématiques aux élèves du Senior Cycle. Il a peu confiance dans les capacités logiques du cerveau féminin, et a donc tendance à beaucoup répéter pendant les cours, "pour être sûr que ça rentre". Il se propose souvent spontanément pour aider les élèves qu'il juge "en difficulté".

### Rosa Gillespie :

Professeur d'économie, la cinquantaine. S'habille de manière assez éclectique, la couleur de ses cheveux varie fréquemment. Possède un réel désir d'enseigner, mais aussi un caractère cyclothymique. Son humeur varie extrêmement vite, souvent en fonction des performances des élèves interrogées. Sa manière de noter s'en ressent fortement.

### Anthony Lorcaïn :

35 ans environ, professeur de physique-chimie. Cheveux décolorés en blond, porte des lunettes façon "Alain Afflelou". A une vraie passion pour la physique et la chimie, et adore son poste

à Kylemore Abbey parce qu'il lui permet d'être entouré en permanence de jeunes filles. Charmeur, il lui arrive de faire craquer les élèves et il a déjà reçu des lettres d'amour de certaines d'entre elles. Il a un faible pour Brianna Davis, la responsable de la chorale.

## Liam Mac Coy :

Presque 50 ans, barbu et luneté, son aspect évoque celui d'un hibou ; c'est d'ailleurs son surnom. Professeur de musique, c'est un virtuose du piano. Il s'investit beaucoup dans l'enseignement du solfège et se sentirait déshonoré si l'une de ses élèves s'avérait incapable de retenir ses leçons. Il déteste la musique moderne et l'écarte soigneusement de son enseignement. D'où une certaine incompréhension entre lui et Brianna Davis qui n'hésite pas à introduire des chansons modernes dans le répertoire de la chorale.

## Mella Moore :

Presque 40 ans, enseigne la littérature anglaise et irlandaise. De nature extravertie, elle aime les cours animés et n'hésite pas à faire participer ses élèves activement, par l'intermédiaire de lectures, de saynètes ou d'exposés. C'est une grande amie d'Agata Mullen avec qui elle a un certain nombre de points communs.

## Tara O'Beagan :

La femme de James O'Beagan, comme lui enseignante à Kylemore Abbey. Elle s'occupe de biologie, matière qui la passionne. Elle a cependant un peu de mal à rendre ses cours attrayants, et faute de savoir comment faire, a tendance à recopier au tableau ce qu'elle lit dans ses livres. Ses travaux pratiques de biologie sont cependant très intéressants (si on n'est pas dégoûté par les mouches en gros plan).

## Mona Carlo :

25 ans, espagnole d'origine. Enseigne l'espagnol à travers la littérature espagnole mais surtout à partir d'articles de presse. Elle a des piles de journaux et de magazines espagnols en tous genres chez elle et dans sa classe. Elle est folle amoureuse d'Anthony Lorcaïn, mais n'ose pas le lui avouer ; elle est très jalouse des élèves qui se vantent d'avoir déposé une lettre d'amour dans le casier d'Anthony.

## Sinead Weissberger :

Professeur d'allemand née d'un père allemand et d'une mère irlandaise, 30 ans. Fait beaucoup participer ses élèves par des exposés. Athée convaincue, n'aime guère l'ambiance religieuse de Kylemore Abbey et cherche à aller enseigner ailleurs. A parfois des accrochages avec les soeurs ou les autres professeurs à cause de son athéisme.

## Adrian Ginney :

Professeur d'informatique. 25 ans, les cheveux longs et une allure de baba qui lui vaut pas mal de reproches de la directrice. Passionné d'informatique, c'est aussi un très bon pédagogue, et

ses élèves obtiennent de très bons résultats ; il est souvent accusé de noter de manière trop indulgente. Comme Anthony Lorcaïn, il attire certaines élèves ; lui-même est attiré par Agata Mullen. Pour l'instant, il n'est qu'un ami pour elle.

## **Frank O'NENN :**

Professeur d'histoire-géographie, 45 ans, une calvitie naissante. Au-delà de l'histoire et de la géographie telles qu'elles sont abordées dans le programme officiel, il tente d'amener les élèves à réfléchir sur le monde qui les entoure. Son arme favorite est la plaisanterie au 2ème, voire au 3ème degré. Il prise énormément les citations historiques.

## **Doreen Matthew :**

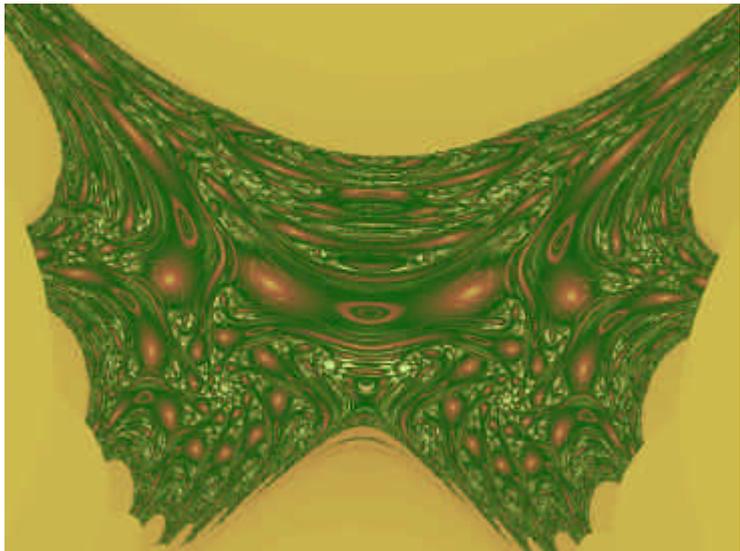
Professeur d'arts plastiques, 30 ans, souffre de surpoids. Elle donne l'impression d'être frustrée en permanence, et elle l'est : elle est issue d'une grande école d'art, et tous ses condisciples sont devenus des artistes reconnus alors qu'elle doit enseigner les arts à Kylemore Abbey. Elle rêve de produire un chef-d'oeuvre et de devenir elle aussi une artiste reconnue.

# ANNEXE :

## Les créatures

### Démoniaque :

Situés au bas de l'échelle des forces de Belaskel, les démoniaques sont des créatures de petite taille, de constitution médiocre et d'une intelligence rudimentaire. Ils ont cependant deux atouts qui les rendent essentiels dans les plans du jumeau maléfique de Galrael : leur obéissance aveugle aux ordres et leur pouvoir de prendre n'importe quelle forme (en restant dans la limite de leur taille). Ils sont donc très utilisés par Belaskel dans des missions simples et pour surveiller ses ennemis. S'ils restent



immobiles et sous une forme banale (chaîne, poteau etc...), il est extrêmement difficile de les reconnaître comme des démoniaques. Certains d'entre eux secrètent un poison paralysant qui prend effet dès qu'ils sont en contact avec la peau d'un être humain.

Les démoniaques sont d'une efficacité sans faille tant que leur camouflage n'est pas percé à jour ; cependant, si jamais ils sont repérés, ils préfèrent (sauf s'ils ont explicitement reçu un ordre contraire) la fuite au combat en raison de leur peu de talent pour la bagarre et leur faible résistance physique. Ils ne cherchent qu'à préserver leur vie et n'ont aucun état d'âme à choisir une fuite sans gloire plutôt qu'un combat trop risqué pour eux. (ce qui n'est pas le cas des démons par exemple)

#### *Caractéristiques :*

**PHYsique 4**

**DEXtérité 6**

**INTelligence 2**

**PERception 6**

**Points de Santé 12**

**Pts d'énergie 10**

**ATTaque 5**

**PARade 10**

**ESQuive 5**

**Pouvoir : Change-forme (16)**

**Talent : Acrobaties (20)**

## Ombre de Belaskel :



Les gentilles lycéennes feraient bien de se méfier si un beau mec aux longs cheveux noirs les aborde poliment : les superbes et inquiétantes Ombres de Belaskel viennent tout droit de l'Enfer et de l'esprit tordu du jumeau de Galrael. Celui-ci les a créées à sa ressemblance exacte pour qu'elles soient son reflet sur Terre. Rusées et terriblement charismatiques (à l'image de leur maître), les Ombres de Belaskel peuvent sembler difficiles à vaincre mais elles ont un point faible fatal : créatures d'Ombre, elles ne supportent pas la lumière crue. **Si une Ombre de Belaskel est touchée par un rayon de soleil non voilé ou par une lumière intense (magique ou non), elle se désintègre.**

Les Ombres de Belaskel sont capables de combattre, mais elles n'attaquent généralement qu'en dernier recours, préférant

tenter de gagner leur adversaire à leur cause en usant de leurs sorts de Séduction. Leur devise pourrait être : "Si tu veux te débarrasser de tes ennemis, fais-en tes alliés."

Les Ombres de Belaskel portent le nom d'une partie du corps de Belaskel, en anagramme pour ne pas éveiller les soupçons. Par exemple :

*Belaskel's Eye* (Kyle Sealebes - épisode 2)

*Belaskel's Arm* (Mark Baessell - épisodes 3 et 3,5)

*Belaskel's Hand* (Sean D. Shellbak - épisode 4)

*Belaskel's Fang* (Ken F. Gasbellas - épisodes 5 et 6)

### **Caractéristiques :**

**PHYSique 6**

**DEXtérité 8**

**INTelligence 9**

**PERception 9**

**CHARisme 8**

**Points de Santé 18**

**Pts d'énergie 20**

**ATTaque 14**

**PARade 12**

**ESQuive 13**

**Pouvoirs Séduction magique (16) & Rebond (15) & Négation de la lumière (17) (ce pouvoir est le seul moyen pour une Ombre de Belaskel de se protéger de la lumière ; cependant, il est possible, et même assez facile, d'en prendre une par surprise avant qu'elle ait le temps d'utiliser la Négation de la lumière)**

**Talents Combat (19) & Jouer la comédie (18) (au vu de la Sensibilité d'une créature de l'Enfer, le talent "jouer la comédie" des Ombres de Belaskel est calculé sur INTx2) & Conversation (18)**

## **Démon :**

Les serviteurs de l'Enfer les plus courants et les plus connus sont dotés d'une intelligence assez limitée (en tout cas par rapport aux Ombres de Belaskel), mais leur force physique et leurs pouvoirs compensent largement cette petite faiblesse. Leur apparence est généralement celle d'une créature sombre et massive, dotée d'une grande paire de cornes dont la forme varie énormément, d'yeux rouges et souvent de lourds sabots. Il existe de nombreuses sortes de démons (certains disent qu'il en existe autant que de démons, ce qui est sûrement un peu exagéré) : avec ou sans ailes, avec plus ou moins de paires de bras ou de jambes, avec des crocs plus ou moins grands, des griffes et parfois d'autres attributs beaucoup plus spéciaux ... En



plus de leurs armes "naturelles", certains démons manient les armes, généralement la fourche ou le fouet, armes typiques de l'Enfer.

### **Caractéristiques :**

**PHYSique 8**

**DEXtérité 7**

**INTelligence 4**

**PERception 7**

**Points de Santé 24**

**Pts d'énergie 15**

**ATTaque 12**

**PARade 10**

**ESQuive 12**

**Pouvoirs 3 pouvoirs selon le démon (20 points à répartir)**

**Talents Combat (19) & 1 talent selon le démon**

## **Succube :**

Souvent qualifiées de "démons femelles", les succubes sont bien plus que cela : il s'agit de redoutables créatures guerrières dévouées corps et âme à l'Enfer. Les deux caractéristiques



principales d'une succube sont un corps de femme pulpeuse (toujours doté d'ailes de chauve-souris dont la taille et la couleur peuvent varier) et une soif permanente de sang. Belaskel apprécie la puissance des succubes au point que sa garde personnelle n'est composée que de ces créatures (on suppose qu'il apprécie aussi leurs compétences en matière de "protection rapprochée" ...), choisies parmi les plus puissantes et les plus belles succubes de l'Enfer. Elles ont pour atouts leur extraordinaire agilité et leur intelligence supérieure à celle des démons. Elles peuvent sans aucun problème se battre sans armes, mais elles sont toutes armées d'un fouet en peau humaine qui fait 1d6 de dégâts. Ce fouet fait l'objet d'une sorte de "rite de passage" chez les succubes : elles ne sont reconnues par

leurs soeurs qu'après avoir dépecé un humain (cela peut être une humaine) et fabriqué leur fouet avec sa peau.

***Caractéristiques :***

**PHYSique 6**

**DEXtérité 7**

**INTelligence 7**

**PERception 6**

**Points de Santé 20**

**Points d'Energie 20**

**ATTaque 13**

**PARade 12**

**ESQuive 14**

**Pouvoirs Boule de feu (16) & Absorption d'énergie (16) & Invisibilité (15)**

**Talents Combat (19) & Acrobaties (17)**

## ***Alice Warfield / Fée Noire :***

Voyant les Fées de Galrael prendre une importance qu'elle n'avait pas soupçonnée, Mab a décidé d'abord d'utiliser Alice Warfield comme espionne (avec l'aide de Belaskel's Hand), puis comme adversaire. Dotée par la fée renégate de pouvoirs à l'opposé de ceux des Fées de Galrael, Alice n'a qu'un objectif : écraser les PJ.

***Caractéristiques :***

**PHYSique 4**

**DEXtérité 5**

**INTelligence 9**

**PERception 8**

**SENSibilité 2**

**CHARisme 8**

**Points de Santé 12**

**Points d'Energie 36**

**ATTaque 4**

**PARade 4**

**ESQuive 9**

**Pouvoirs Boule de feu (12) & Armure des ténèbres (12) & Pensées cauchemardesques (15) & Paralysie (12)**

## *Mab la fée RENÉgate :*

Autrefois l'une des fées les plus belles et les plus populaires, Mab avait sa place dans les hautes sphères du monde féerique. Jusqu'à ce qu'elle se laisse pervertir par le Mal et que ses soeurs fées, craignant (à juste titre) qu'elle devienne pour elles un terrible danger, se résignent à la chasser. Devenue une exilée et une paria, elle nourrit une terrible rancœur envers celles qui l'ont condamnée à errer en Enfer. C'est là-bas qu'elle a rencontré Belaskel et a décidé de s'allier à lui, voyant là une excellente occasion de revenir au premier plan et de montrer sa puissance ...



### *Caractéristiques :*

**PHYSique 5**

**DEXtérité 10**

**INTelligence 6**

**PERception 4**

**SENSibilité 1**

**CHARisme 8**

**Points de Santé 15**

**Points d'Energie 18**

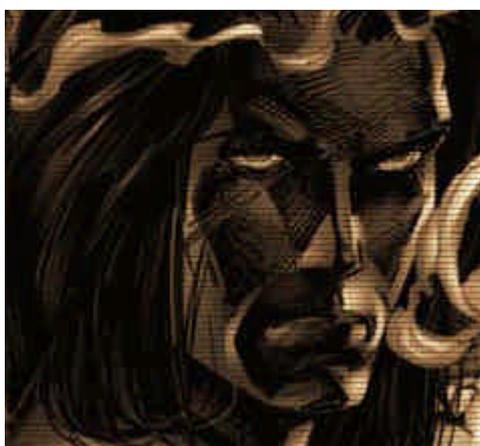
**ATTaque 10**

**PARade 10**

**ESQuive 15**

**Pouvoirs Pensées cauchemardesques (18) & Eclair (20) & Annihiler la volonté (19)**

## *Belaskel le Prince Noir :*



Belaskel est le produit inattendu de l'expérience magique tentée autrefois par la Reine des Fées pour faire naître Galrael. Alors que la poudre des Fées s'est mêlée à l'embryon humain qui devait donner Galrael, le mal et le bien se sont séparés en lui pour donner naissance à deux êtres distincts : Galrael l'enfant du Bien, et Belaskel le maléfique. La Reine des Fées a refusé de tuer Belaskel de peur de rompre l'harmonie entre le Bien et le Mal, mais Belaskel en a profité pour s'exiler en Enfer. Là-bas, l'alliance qu'il a conclu avec la fée renégate Mab, l'armée de démons et de succubes qu'il a levée et sa

maîtrise des pouvoirs de l'Ombre ont fait nettement pencher la balance vers le Mal, et l'objectif de Galrael est à présent d'éliminer son propre frère avant que l'Enfer ne se répande sur la Terre ...

*Caractéristiques :*

**PHYSique 8**

**DEXtérité 5**

**INTelligence 8**

**PERception 6**

**SENSibilité 3**

**CHARisme 8**

**Points de Santé 24**

**Points d'Énergie 32**

**ATTaque 11**

**PARade 11**

**ESQuive 11**

**Pouvoirs Séduction (17) & Déviation d'énergie positive (17) & Rebond (14) & Maladie (16)**