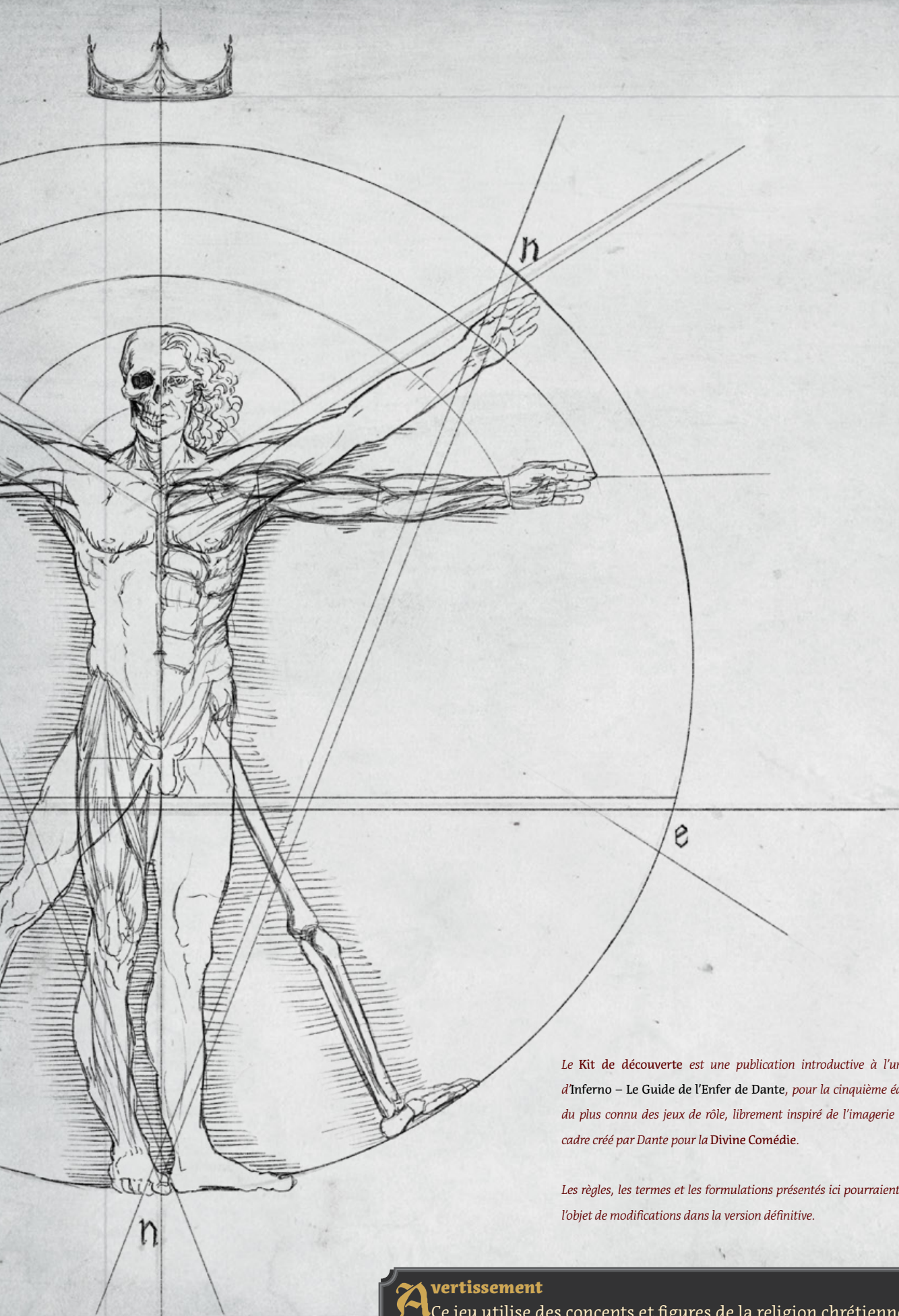


5E

INFERNO

KIT DE DÉCOUVERTE





Le Kit de découverte est une publication introductive à l'univers d'Inferno – Le Guide de l'Enfer de Dante, pour la cinquième édition du plus connu des jeux de rôle, librement inspiré de l'imagerie et du cadre créé par Dante pour la Divine Comédie.

Les règles, les termes et les formulations présentés ici pourraient faire l'objet de modifications dans la version définitive.

Avertissement

Ce jeu utilise des concepts et figures de la religion chrétienne, comme le poème qu'il adapte, ainsi que des scènes horribles. Discutez avec vos joueurs avant la partie afin de vous assurer que tout le monde est à l'aise avec ces éléments.



INFERNO

LE GUIDE DE L'ENFER DE DANTE

Inferno est un jeu créé et conçu par Two Little Mice et développé et produit par Acheron Games, avec la participation d'Epic Party Games.

Crédits - Versions originale et anglaise

Samuel Marolla
Gestion du projet

Masa
Édition

Simone Formicola et Riccardo Sirignano
Conception et développement

Mauro Longo, Riccardo Sirignano, Simone Formicola
Création du contenu

Dante Alighieri
Textes additionnels

Dario Pesce et Fabiano Redaelli pour Epic Party Games
Consultants sur les règles

Simone Borri et Sebastiano De Angelis
Relecture

Max Castellani et Alex Valente
Traduction anglaise

Simone Formicola et Riccardo Sirignano
Direction créative

Daniela Biubellini
Illustration de couverture

Andrea Macchi et Max Castellani
Développement des règles additionnelles

Riccardo Sirignano
Direction artistique

Daniela Biubellini, Vincenzo Fratticò, Bustave Doré
Illustrations intérieures

Fabio Porfidia
Plans, fiches et illustrations additionnelles

Antonio D'Achille et Matteo Ceresa
Maquette

John Marron
Édition anglaise

**Bivio Brassia, Roberto Bastini, Federico Cei,
Enrico « E4R » Corno, Nicolas « Taco » Crudo,
et tous nos amis de Venti di Ruolo.**
Tests, consultations et autres contributions

Henry Wadsworth Longfellow
Traduction anglaise de la *Divine Comédie*

Crédits - Version française

Vincent Belavecheff
Direction éditoriale

Constance « Destiny »
Coordination éditoriale

Jérôme Vivas-Burel
Traduction française

**Camille « baykaritz » Boillet, Marie Viala,
Morgane « Asphodèle » Le Monel**
Relectures

Josselin Brange
Maquette

Jacqueline Risset
Traduction française de la *Divine Comédie*
(Flammarion, 2021)



Agate Éditions,
13 Boulevard de la République,
92250 La Garenne-Colombes.
Contact, questions, distribution:
team@studio-agate.com.

Dépôt légal : 2023
ISBN : 978-2-38497-004-9,
(PDF) 978-2-493993-91-5
Imprimé en Chine.

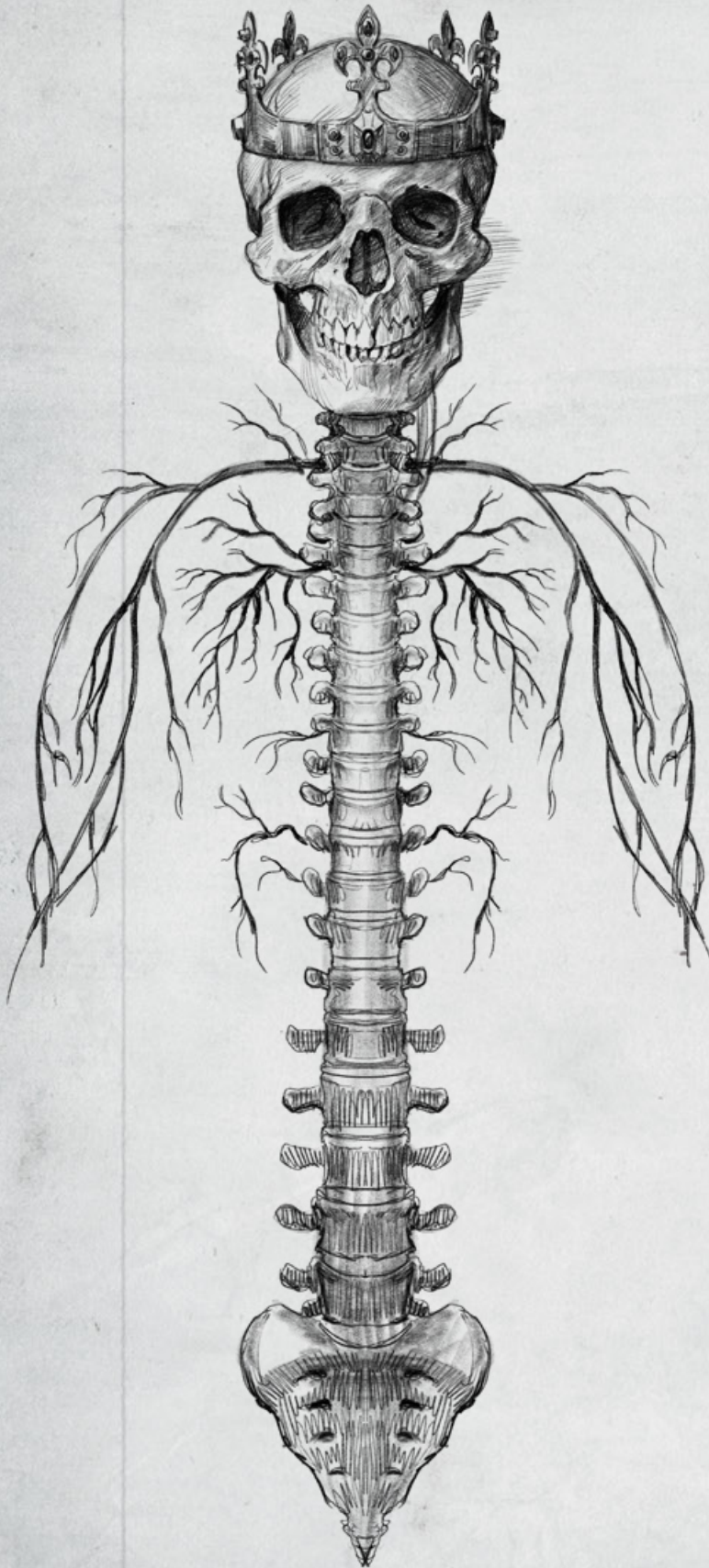


Table des matières

Préface	7
La Divine Comédie	8
<i>La Divine Comédie</i>	10

CHAPITRE I LES ÉGARÉS 12

De la Nature des Égarés	14
<i>Allure</i>	14
<i>Archétypes</i>	16
Le tyran	18
Le saint	22
L'illuminatus	26
L'exilé	30
<i>Les emblèmes de l'exilé</i>	32
<i>Le vicaire</i>	34
<i>Le bouffon</i>	34
<i>Le faux prophète</i>	34
<i>L'esclave</i>	34
<i>L'hérésiarque</i>	35
<i>Le païen</i>	35
<i>La bête</i>	35
<i>Le serpent</i>	35
L'Espérance	36
L'inspiration divine	39

CHAPITRE II L'INFERNO 40

Le royaume de douleur	44
<i>Jouer Inferno</i>	47
<i>Vie et mort en Enfer</i>	48
Les foules douloureuses	49

CHAPITRE III DANS L'AIR SANS ÉTOILES 50

Chant II Dans l'air sans étoiles	52
<i>Toile de fond à l'attention du Guide</i>	52
<i>Introduction pour les Égarés</i>	52
<i>Strophe I – Parmi les foules douloureuses</i>	53
<i>Strophe II – Derrière une bannière infâme et inutile</i>	56
<i>Strophe III – Les ruines des dieux faux et menteurs</i>	57
<i>Les Ruines</i>	57
<i>Conclusion</i>	61



Suilo

Préface

Que serait l'Italie sans Dante ?

Que seraient la culture, la langue et la littérature italiennes si, voilà sept cents ans, Durante (Dante pour ses amis) Alighieri n'avait pas existé, s'il n'avait pas aimé la langue du peuple, s'il avait été dépourvu de sensibilités poétiques, et s'il n'avait pas exprimé sa prophétique et prodigieuse vision ?

De nos jours, la Divine Comédie est reconnue par tous comme l'une des œuvres littéraires les plus importantes de tous les temps. Cette pierre angulaire du canon occidental demeure l'un des témoignages majeurs de la civilisation médiévale, et on l'étudie aux quatre coins du globe.

Nul besoin de présenter l'influence que détient la Comédie, et notamment son « Inferno », sur l'imaginaire collectif : toutes les descriptions de l'au-delà occidental doivent quelque chose à la création ou à la réinvention de Dante. Même les films, les bandes dessinées, les romans, les jeux vidéo et les divertissements interactifs contemporains nous confirment que ce présage ardent n'a pas fini d'inspirer les créatifs.

Après tout, Dante ne choisit pas d'écrire ses vers dans un registre inaccessible destiné aux érudits ecclésiastiques : il raconta plutôt des histoires dans la langue du peuple, afin de toucher les gens du commun, qui assistaient à ses lectures un peu comme nous irions à un concert.

Combiner ce pilier de la culture mondiale au plus grand jeu de rôle de tous les temps est véritablement un honneur, un plaisir et un privilège.

Notre approche s'est voulue méthodique, philologique et détaillée, et nous avons bénéficié de l'aide d'experts, de chercheurs et de professionnels de la littérature comme de la conception de jeux. Nous avons entamé un périple à travers l'Enfer sur les traces de Dante et de Virgile ; périple qui, bien qu'il n'ajoute – ni ne retire – rien au génie du poème originel, transforme les tercets hors pair de la Commedia en un voyage inédit.

À Two Little Mice, Acheron Games et Epic Party Games, nous avons tenté de créer une expérience sans précédent, un mélange que vous n'avez jamais vu, une aventure ludique qui ramène les joueurs et les joueuses du monde entier – et pas seulement d'Italie – dans les royaumes visionnaires que Dante a couchés sur le papier voilà sept cents ans.

Cette fois-ci, nous sommes les Égarés de la forêt Obscure. Cette fois-ci, c'est à nous, voyageurs, de traverser l'Achéron, de lever les yeux vers l'air sans étoiles et de monter à bord du bateau de Charon le diable aux yeux de braise.

En cette année de Dante le Poète, qui marque le sept centième anniversaire de son trépas, voici notre tribut à deux des piliers de notre culture contemporaine.

Considérez votre semence : vous ne fûtes pas faits pour vivre comme des bêtes, mais pour suivre vertu et connaissance.

Annotations infernales

Dans ce *Kit de découverte*, comme dans les prochains ouvrages, vous trouverez des annotations dans des encadrés semblables à celui-ci, destinées à explorer certains thèmes et certains concepts présentés dans le jeu.

La Divine Comédie

*Au milieu du chemin de notre vie,
je me retrouvai par une forêt obscure
car la voie droite était perdue.*

*Ah dire ce qu'elle était est chose dure
cette forêt féroce et âpre et forte
qui ranime la peur dans la pensée!*

*Elle est si amère que mort l'est à peine plus ;
Mais pour parler du bien que j'y trouvai,
Je dirai des autres choses que j'y ai vues.*

Dante Alighieri
Inferno, Chant I



Dante Alighieri n'était pas seulement un poète, destiné à inspirer des générations d'écrivains. Sa *Divina Commedia* recèle bien des choses imperceptibles au premier abord.

Ne t'y trompe pas : ces vers et ces rimes ne sont pas le fruit du labeur d'un unique homme. Dante n'était pas du tout un voyageur égaré... C'était un exilé issu de deux mondes, chacun le reflet de l'autre. Comme toi et moi.

Toute ma jeunesse, j'ai cherché des réponses entre ses lignes, et à présent, tout s'éclaire enfin. Ce que Dante nous a laissé n'est pas une simple allégorie, ni une comédie, ni une épopée.

C'est un Guide.

Un Guide destiné à quiconque souhaite atteindre la forêt Obscure et s'aventurer là où même les morts ne trouvent pas le repos.

Un Guide de l'Enfer.

Je te préviens : le périple que tu t'apprêtes à entamer est long et périlleux. Après avoir franchi le seuil de la Porte éternelle, tu ne pourras plus faire marche arrière. Tu dois *laisser toute espérance*, et l'espérance même t'abandonnera, te glissera entre les doigts, petit à petit, sans que tu n'y puisses rien.

Écoute mon conseil, voyageur : ferme ce livre et jette-le dans les flammes où est sa place. Au centre de la Terre, là où le Seigneur a banni Lucifer, tu ne trouveras que désespoir et désir de mourir à nouveau. Rien n'attend les vivants dans les flammes éternelles.

Je sais que mes mots ne t'arrêteront pas. J'ai moi-même tenté d'empêcher ma main de tracer ces lignes sur le papier et ai échoué. Toi et moi ne sommes pas différents, voyageur : notre désir de connaissance est en soi un péché.

Soit.

Partageons ces pages à la lueur, faible et vacillante, d'une unique chandelle. Ensemble, descendons en un lieu où aucune étoile ne brille et où le feu brûle avec froideur.

Thèmes et ambiances d'*Inferno*

Inferno n'est pas un simple cadre de jeu : c'est surtout une tentative de créer une expérience unique et particulièrement émouvante. Nous demandons aux joueurs et aux joueuses de *laisser toute espérance*, mais aussi toute idée préconçue ; essayez d'aborder cet ouvrage en gardant une certaine ouverture d'esprit et de cœur, et en acceptant d'être surpris. Rejetez la quête qui vous amène à la meilleure combinaison, au plus rare des objets magiques, et à la gloire de vaincre le plus redoutable des ennemis. L'expérience que nous vous offrons, si vous acceptez d'y jouer, est plus élégante et demande un peu plus de finesse et de dévouement. Le plus grand de vos ennemis, après tout, sera votre propre personne.

On dit souvent que le premier pas est le plus difficile : c'est faux.

Là où nous nous rendons, chaque pas sera plus difficile que le précédent, chaque cercle sera plus ardu et plus hostile que le précédent. Seule diminuera l'espérance, l'espoir de revoir la lumière. Ton seul réconfort sera cet ouvrage.

Les vers de Dante Alighieri renferment le savoir de l'unique être humain jamais ressorti de l'Enfer pour raconter sa traversée. S'il existe un espoir de suivre son chemin, sois assuré qu'il se cache entre ces lignes.

Chaque pas sera plus difficile que le précédent : le premier sera donc sans nul doute le plus facile. Pour trouver la Porte éternelle, il suffit de perdre son chemin.

Mais n'aie crainte, voyageur : si tu lis ces lignes, il est fort probable que tu sois déjà, à ta façon, perdu...



La Divine Comédie

Entre 1304 et 1321, le poète Dante Alighieri était exilé loin de sa bien-aimée ville de Florence. Durant cette période, il écrivit une épopée, un chef-d'œuvre hors pair que nous appelons *La Divina Commedia*, ou simplement la *Commedia*.

La *Commedia* est composée de trois cantiques, comprenant chacun trente-trois chants, à l'exception du premier qui en contient trente-quatre – cependant, ce chant surnuméraire est souvent considéré comme l'ouverture de tout le récit. Chaque chant est à son tour divisé en plus d'une centaine d'hendécasyllabes organisés en tercets rimés.

Trois cantiques de trente-trois chants en tercets. Ces nombres ne sont pas le fruit du hasard, voyageur. Les symboles et les allégories disséminés par Dante dans son chef-d'œuvre abondent et forment la clé de son mystérieux périple. Un périple solitaire et dangereux qui, en 1300, le conduisit à perdre son chemin dans la forêt Obscure et à s'élever jusqu'au sommet du Paradis.

Le premier des trois cantiques de la *Commedia* est l'*Inferno*; c'est là que ton périple commence, et c'est là que je te guiderai, avec cet ouvrage.

L'Enfer décrit par Dante dans l'*Inferno* est une étendue éternelle et infinie qui rassemble les âmes égarées – celles qui se sont éloignées de Dieu et ne se sont pas repenties avant leur trépas –, ainsi que leurs geôliers, en neuf cercles. Un endroit doté d'une seule entrée, et d'une seule sortie...

Voyageurs et Guide

Dans *Inferno*, les joueurs et les joueuses endossent le rôle de voyageurs, Égarés ou non; puisqu'ils traversent l'Enfer, de la Porte éternelle au fin fond de l'abîme, nous les appellerons donc des voyageurs. De même, le MJ interprétera le Guide envoyé par le Seigneur (ou d'autres puissances) auprès des voyageurs, une entité bien présente au sein du récit dans ce rôle et sous ce nom. Dès lors, quand nous évoquerons le Guide, nous ferons référence tant au narrateur, arbitre et facilitateur (la personne assise en compagnie des autres joueurs et joueuses) qu'au Guide tel qu'il apparaît en jeu pour conduire les voyageurs à destination.

Enfin, la route empruntée par les voyageurs est leur périple: une longue série d'événements qui commence dans ce *Kit de découverte* et se poursuivra dans les manuels suivants.

Notre périple traversera l'Enfer de Dante, mais il ne s'achèvera pas nécessairement là. Nos voyageurs trouveront sans nul doute d'autres mondes à explorer.

Un mot d'avertissement, voyageur: Dante a pu traverser ces lieux d'outre-tombe en témoin silencieux, protégé par l'irrésistible Providence divine.

Nous n'aurons pas cette chance.





Chapitre I

Les Égarés

De la Nature des Égarés

La Porte éternelle qui mène en Enfer se situe dans la forêt Obscure. En général, seules les âmes croulant sous le poids du péché trouvent ce lugubre et terrifiant endroit, alors qu'elles sont en chemin pour expier les fautes de leur vie.

D'autres, malgré tout, parviennent à y accéder, souvent au détour d'une quête à accomplir, après s'être perdus dans la forêt.

Même Dante Alighieri, doté de la force nécessaire à la traversée des fosses infernales d'un bout à l'autre, ne se souvint pas comment il a gagné la forêt Obscure. Il se dit perdu, Égaré, et rien ne saurait être plus proche de la vérité. Si la vie de chaque être vivant est un chemin conduisant fatalement au décès, alors quiconque rejoint l'au-delà sans trépasser doit être égaré.

Qui que tu sois dans ton monde, quoi que tu fasses pour atteindre l'Enfer, dès que tu entres dans la forêt Obscure, tu deviens un **Égaré** : un mortel qui ne peut compter que sur son **Espérance** et sur une étincelle d'**inspiration divine**.

Un Égaré est donc une créature vivante qui rejoint l'Enfer avant son trépas et qui peut par conséquent espérer en trouver la sortie.

Espérer, et non prétendre.

Et si j'étais à ta place, je n'espérerais pas trop...

Interpréter un Égaré

Dans *Inferno – Le Guide de l'Enfer de Dante*, les joueurs et les joueuses créent chacun un voyageur de niveau 1 et choisissent son origine – ou, plus exactement, sa nature – ainsi que son archétype ; ils gagneront un niveau chaque fois que le périple l'indiquera.

Ce *Kit de découverte*, en revanche, propose une unique nature pour les voyageurs : celle d'Égaré.

Vous pouvez jouer sans ambages avec cinq personnages prêtirés de niveau 5, qui se sont déjà Égarés dans la forêt Obscure : leurs fiches de personnage seront utilisables pour chaque chant publié, jusqu'aux manuels définitifs.

Vous trouverez ces fiches dans le dossier partagé suivant : **AcheronInfernoFr**.

Allure

En tant qu'Égaré, tu es bien un être humain, et ton apparence varie grandement selon ton origine terrestre, qu'il s'agisse de tes traits, de ta couleur de peau, de cheveux et d'yeux, de tes défauts et de tes qualités, de ton sexe et de ton genre, de ton âge et de ta complexion.

Néanmoins, si tu plonges ton regard dans une mare de la forêt Obscure ou dans les flots noirs de l'Achéron sans y reconnaître ton reflet, n'aie crainte : ta physionomie peut être exactement la même que dans le monde matériel avant que tu n'aies rejoint l'Enfer, mais elle peut aussi se voir altérée par tes vices, tes vertus, et tes péchés. Ton allure, après tout, n'est qu'une allégorie de ta nature terrestre, et elle a enfin pris le dessus quand tu as atteint la forêt Obscure.

N'aie crainte, je ne suis pas là pour te juger. D'autres s'en chargeront.

Tant qu'un Égaré conserve son Espérance, il reste techniquement en vie : il possède un corps physique, un poids, une réalité tangible. Souviens-toi : contrairement aux foules douloureuses que tu vas rencontrer, tu projettes toujours une ombre et, si tu poses le pied sur le sol, tu laisses une empreinte. Et les bêtes infernales peuvent te sentir.

Ce que tu étais avant de t'égarer n'a pas vraiment d'importance, du moins pas au début de ton périple. J'imagine que tu as dû être un homme, une femme ou toute autre caractérisation te convenant, dans notre monde, à une ère postérieure à Dante, comme moi. Les Égarés se souviennent en général de leur nom et de leur famille, de leur origine, de leurs tâches et de leurs dilemmes, ainsi que de fragments de leur vie avant de s'égarer.

N'aie crainte si de nombreux détails t'échappent : une grande part de ton passé et de ton savoir terrestre te semblera confuse et embrouillée quand tu entreras dans la forêt Obscure. Des rencontres et des personnages particuliers que tu reconnaîtras peut-être au cours de ton périple raviveront tes souvenirs et éclairciront certains points. Après tout, la route que tu vas emprunter est autant physique que spirituelle.

Néanmoins, avant de rejoindre les Égarés, tu as pu être de n'importe quelle espèce, époque ou monde connu, pour autant que je le sache. Après tout, peu importe : en atteignant l'Enfer, tout cela devient bagatelles. Un voyageur qui s'égaré dans la forêt Obscure perd immédiatement son statut, son niveau, son poste et sa carrière d'antan ; il prend l'allure d'un être humain et les caractéristiques de son archétype, et sa nature devient celle d'un Égaré.

La signification de ce changement, ainsi que ses effets, sera expliquée plus tard, à mesure que nous progressons...



Archétypes

En Inferno, les forces et les faiblesses d'un voyageur dépendent en grande partie de son archétype et de ses péchés, et non des capacités qui étaient les siennes dans le monde matériel. Un guerrier renommé ayant combattu pour les hérétiques qu'il servait peut représenter l'archétype de l'hérésiarque et se retrouver contraint de troquer sa lame contre la puissance des flammes. De même, un petit homme faible qui traitait de haut ses sujets peut incarner l'archétype du tyran : il dominera alors les damnés dans son armure tâchée de sang.

Chaque archétype représente le péché par lequel l'Égaré, après son trépas, risque de devoir parcourir l'Enfer pour l'éternité.

Il s'accompagne de traits et de capacités spéciales que le voyageur ne peut pas abandonner ou ignorer, comme il ne peut pas ignorer sa nature d'Égaré ou son allure.

Par exemple, chaque voyageur voit apparaître sur lui les emblèmes de son archétype, tels des aspects inéluctables de son allure. Essayer de les retirer ou de les altérer implique de renier sa propre nature, ce qui cause des dégâts et inflige des blessures au voyageur... et conduit ensuite à la douleur, à la mort et à la perte de l'Espérance.

Interpréter les archétypes

JAu début de son périple infernal, chaque voyageur choisit un archétype parmi les douze disponibles dans le *Guide*. Les archétypes sont sélectionnés au niveau 1, et chacun d'entre eux modifie l'apparence du voyageur qui l'adopte, qu'il soit Égaré ou d'une autre nature.

Les archétypes d'*Inferno* sont l'équivalent des classes disponibles pour les joueurs. Aucune sous-classe ni aucune autre option n'existe hormis ces douze-là.

Du point de vue des règles, choisir un archétype confère au personnage les spécificités suivantes.

Équipement. Quelle que soit son allure, un voyageur ne dispose d'aucun équipement.

Emblèmes infernaux. Chaque voyageur possède trois emblèmes infernaux liés à son archétype. Il peut s'agir d'objets magiques ou de capacités spéciales.

Il est impossible de se débarrasser de ses emblèmes infernaux : dès que le personnage les lâche, ils tombent en cendres avant de réapparaître sur lui immédiatement, comme s'ils émanaient de sa présence physique.

Ces emblèmes peuvent gagner en puissance et en corruption de concert avec le voyageur. Au niveau 5, l'un de ces emblèmes devient tourmenté (*voir les fiches de personnages prétirés*).

Multiclassage. Un personnage ne peut pas choisir une autre classe que son archétype, même lorsqu'il gagne un niveau.

Péché et Rédemption

Avant de te lamenter en découvrant l'archétype que tu incarneras, voyageur, souviens-toi qu'il t'a été assigné par le **Premier Amour** en raison de ton péché : il s'agit plus de la manifestation miraculeuse de ta nature et de ton inclination secrètes que de ton apparence physique.

De ton péché et de ton archétype dépendent les emblèmes infernaux que tu porteras. Ces allégories physiques font partie de ton allure et gagneront en puissance, comme toi, à mesure que tu progresseras dans ton périple.

Tes propres pouvoirs, tes capacités spéciales et les compétences que tu sembles maîtriser dépendent de ton péché. Ne te laisse pas abuser par les ruses du Diable : l'Enfer veut que tu utilises ces capacités surnaturelles, que tu profères des anathèmes et éructes des formules ésotériques, que tu passes ta rage sur tes ennemis au point de les annihiler.

Lucifer ne veut pas que tu meures, il veut que tu pêches, que tu échoues à trouver la voie droite et perdes toute espérance.

Que ton aspect allégorique te serve aussi d'avertissement tout au long de ton périple : ce péché qui t'a imposé cette sombre allure et ces emblèmes pesants est également le péché pour lequel tu recevras un châtement éternel en Inferno, si tu ne te repens pas à temps.

Considère tout cela comme une concession miséricordieuse de la part de **l'amour qui meut le soleil et les autres étoiles** : rares sont les individus à qui l'on révèle ainsi leur véritable nature, leur offrant dès lors l'espoir d'une rédemption.

Affronter son périple en Inferno est la tâche la plus difficile et périlleuse de toutes, mais la seule autre option consiste à rester, après son trépas, captif de l'Enfer, sans aucun espoir de se racheter... N'est-ce pas là un destin bien pire ?

Plutôt que de te morfondre sur ton allure allégorique, donc, mets ce périple à profit pour sauver ton âme : chaque membre des **foules douloureuses** que tu vas croiser aurait tout donné pour bénéficier de ta chance !

Vertus et Vices

Chaque récit, même celui d'une âme égarée, présente un point de départ et surtout un historique. Les vertus et les vices de votre personnage révèlent les aspects qui caractérisaient le mieux son âme avant qu'il atteigne les cercles infernaux. Le choix de ces éléments vous fournit des pistes importantes sur l'identité passée de votre alter ego et sur ce qui l'a conduit à sa condition actuelle. Les questions principales à vous poser sur l'historique, les vertus et les vices de votre personnage sont : qu'est-ce qui a mené votre âme en Inferno ? Qu'est-ce qui vous a poussé à vous adonner au vice qui vous définit en Inferno ? Quel rôle ont joué vos traits vertueux au cours de votre existence de pécheur ? Parviendrez-vous à vous y accrocher afin de ne pas succomber au désespoir ? Qu'est-ce qui vous distingue des damnés qui, parmi leurs autres péchés, partagent votre vice, mais n'arborent pourtant pas le moindre emblème infernal ?

Et par-dessus tout, qui ou quoi vous a amené en Enfer de votre vivant, vous offrant ainsi l'occasion de vous repentir ?

Les vertus et les vices présentés dans les **fiches de personnages prêtirés** vous fournissent des exemples génériques desquels vous pourrez vous inspirer et tirer des suggestions à proposer aux joueurs et aux joueuses.

Chaque voyageur dispose de dons spécifiques en lien avec son historique : vous trouverez quelques exemples dans les **fiches de personnages prêtirés**.

Le tyran

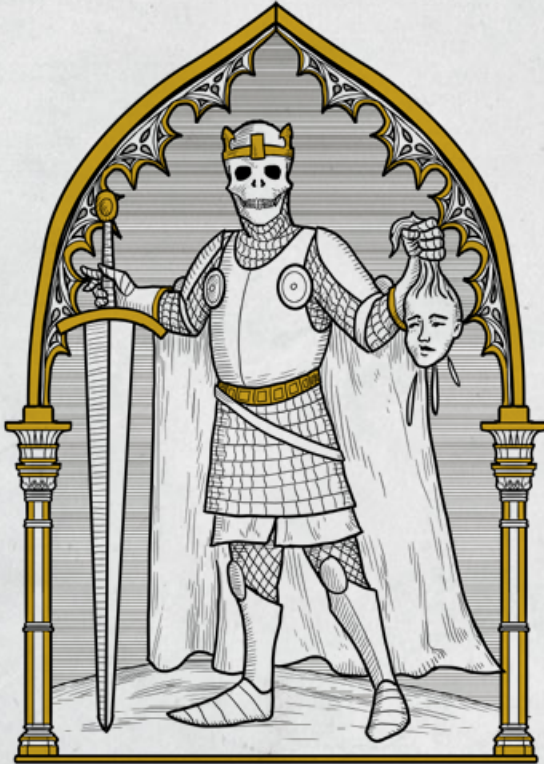
ARCHÉTYPE DU GUERRIER ÉGARÉ

*Nous partîmes alors avec cette sûre escorte,
le long du bord du bouillonnement rouge,
là où les bouillis poussaient leurs cris.*

*Je vis des gens qui baignaient jusqu'aux yeux ;
le grand centaure dit : «Ceux-là sont des tyrans
qui s'en prirent au sang et aux biens d'autrui.*

*Ici se pleurent leurs crimes sans pitié ;
ici est Alexandre, et Denys le féroce
qui fit souffrir si longtemps la Sicile.»*

Dante Alighieri
Inferno, Chant XII



Ceux qui ont asservi leurs contemporains dans le monde matériel finissent dans le septième cercle, parmi les violents.

Peut-être infligèrent-ils de mauvais traitements à un peuple entier, sur lequel ils régnaient de manière injuste. Peut-être dirigèrent-ils une armée qui sema le carnage et la destruction dans toute une région. Peut-être s'agissait-il de commerçants aux mots aigres qui maltrahèrent leurs apprentis, ou de patriarches violents qui évacuaient leur frustration sur leur famille.

Qu'importe leurs péchés dans le monde matériel : leur châtime post-mortem consistera à passer l'éternité dans une rivière de sang bouillonnant, entourés de leurs semblables, luttant les uns contre les autres pour ne pas couler, sous la supervision de centaures sauvages qui jettent leurs lances et leurs traits sur les suppliciés ayant l'audace d'essayer de s'échapper ou d'oser à peine relever la tête de leurs tourments.

Telle est ta sentence, tel est ton destin. À présent que tu es en Enfer, ton péché plane au-dessus de toi, menaçant. Son poids présage de ce qui t'attend par-delà la mort et jusqu'à la fin des temps, faute d'expiation et de rédemption.

Pour symboliser une impureté aussi fatale, ton allure exprime ta férocité et ta cruauté, tes yeux sont injectés de sang, et tes mains en sont couvertes.

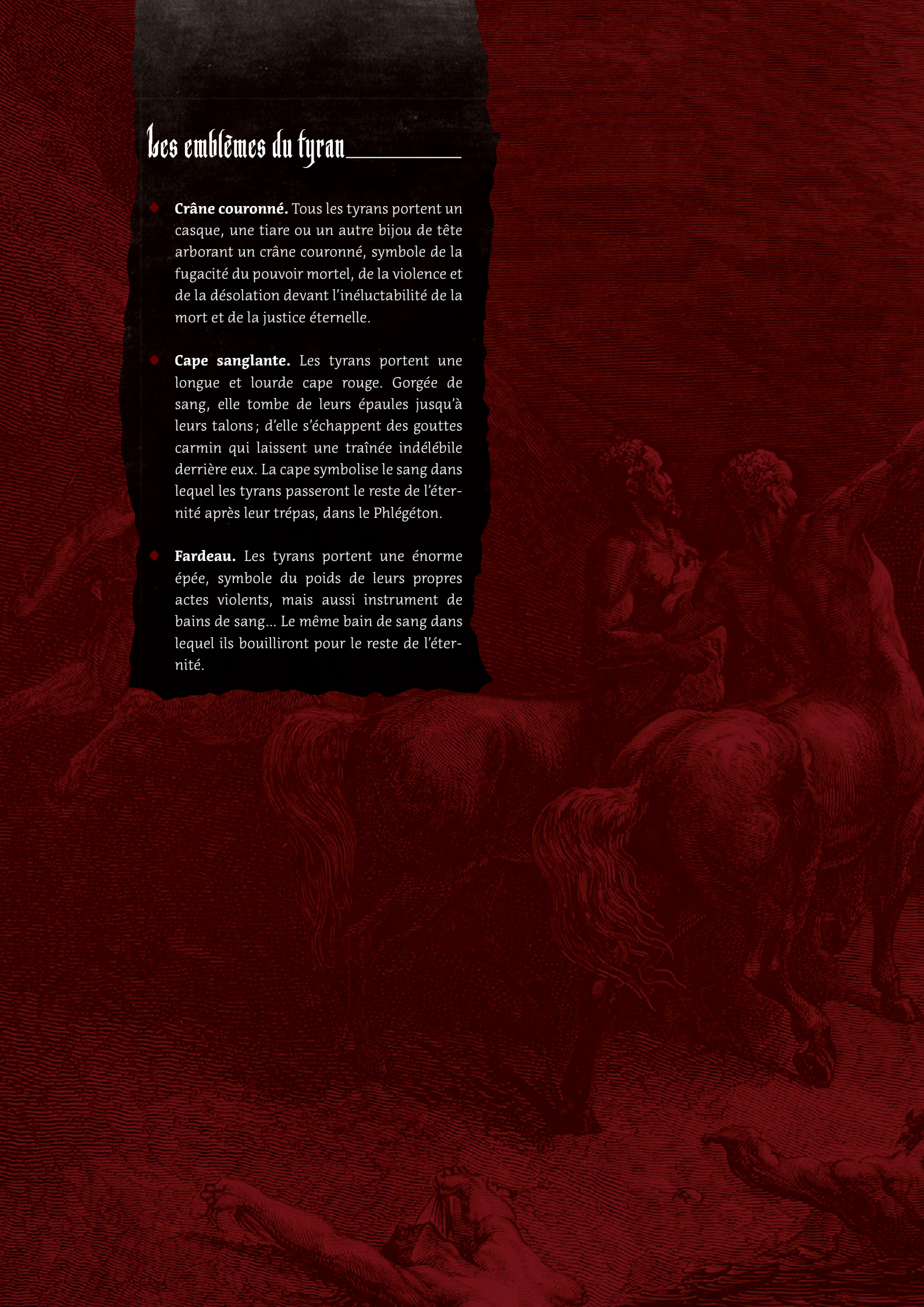
Tu redoutes le septième cercle, car il abrite l'épreuve la plus difficile pour toi !



Swartz

Les emblèmes du tyran

- ◆ **Crâne couronné.** Tous les tyrans portent un casque, une tiare ou un autre bijou de tête arborant un crâne couronné, symbole de la fugacité du pouvoir mortel, de la violence et de la désolation devant l'inéluctabilité de la mort et de la justice éternelle.
- ◆ **Cape sanglante.** Les tyrans portent une longue et lourde cape rouge. Gorgée de sang, elle tombe de leurs épaules jusqu'à leurs talons; d'elle s'échappent des gouttes carmin qui laissent une traînée indélébile derrière eux. La cape symbolise le sang dans lequel les tyrans passeront le reste de l'éternité après leur trépas, dans le Phlégéon.
- ◆ **Fardeau.** Les tyrans portent une énorme épée, symbole du poids de leurs propres actes violents, mais aussi instrument de bains de sang... Le même bain de sang dans lequel ils bouilliront pour le reste de l'éternité.





*« COMBIEN SE PRENNENT LÀ-HAUT POUR DE GRANDS ROIS,
QUI SERONT ICI COMME PORCS DANS L'ORDURE,
LAISSANT DE SOI UN HORRIBLE MÉPRIS. »*

Le saint

ARCHÉTYPE DU PALADIN ÉGARÉ

*De son visage il écartait l'air gras
en agitant souvent la main gauche :
et ce seul tourment semblait l'incommoder.*

*Je compris que c'était un envoyé du ciel,
et je me tournai vers mon maître, qui me fit
signe de rester coi, et de m'incliner devant lui.*

*Ah comme il me paraissait plein de mépris !
Il alla vers la porte et d'un coup de baguette
l'ouvrit sans rencontrer de résistance.*

Dante Alighieri
Inferno, Chant IX



Ceux qui ont servi le nom du Seigneur par les armes en prétendant agir de bonne foi et pour Sa Gloire, mais ont ainsi causé tort et souffrance, ceux-là finiront à leur mort dans le septième cercle, parmi les violents et les blasphémateurs dont les lèvres mentionnaient le nom du Tout-Puissant tandis qu'ils versaient le sang d'autrui comme le leur.

Peut-être étaient-ils des croisés démontrant leur arrogance par des actes odieux et l'infligeant aux « infidèles ». Peut-être étaient-ils des fanatiques qui persécutèrent sécessionnistes et hérétiques sans la compassion dont doit faire preuve un homme ou une femme de foi. Peut-être étaient-ils des prêcheurs qui abusèrent de leur charme pour plonger des communautés dans le chaos plutôt que de les reconforter.

Toutes et tous ont suivi les Vertus théologiques (la Foi, l'Espérance, la Charité) et, aux yeux des fidèles, n'ont commis aucun péché et n'ont certainement pas mérité la défiance de leur communauté. Au contraire, ils ont servi le Seigneur dans Ses œuvres. Malgré cette aura de sainteté, ils n'ont pas conservé la pureté de leur cœur et ont enfreint la Loi de Dieu tout en prêchant sa défense.

Qu'importe leurs péchés dans le monde matériel : leur châtement post-mortem consistera à passer l'éternité dans le désert Infernal, sous une pluie de feu.

Telle est ta sentence, tel est ton destin. À présent que tu es en Enfer, ton péché vole au-devant de toi, et tu es forcé de le reconnaître et de le montrer fièrement aux voyageurs comme aux damnés, tel un symbole des fausses oriflammes que tu portais dans le monde matériel et qui te conduiront à la damnation, faute d'expiation et de rédemption.

Pour symboliser une impureté aussi fatale, ton allure exprime ton zèle et ton dévouement absolu, ton regard est voilé et fuyant, et sur ton visage se lit ta fascination permanente pour les appels d'un autre monde.

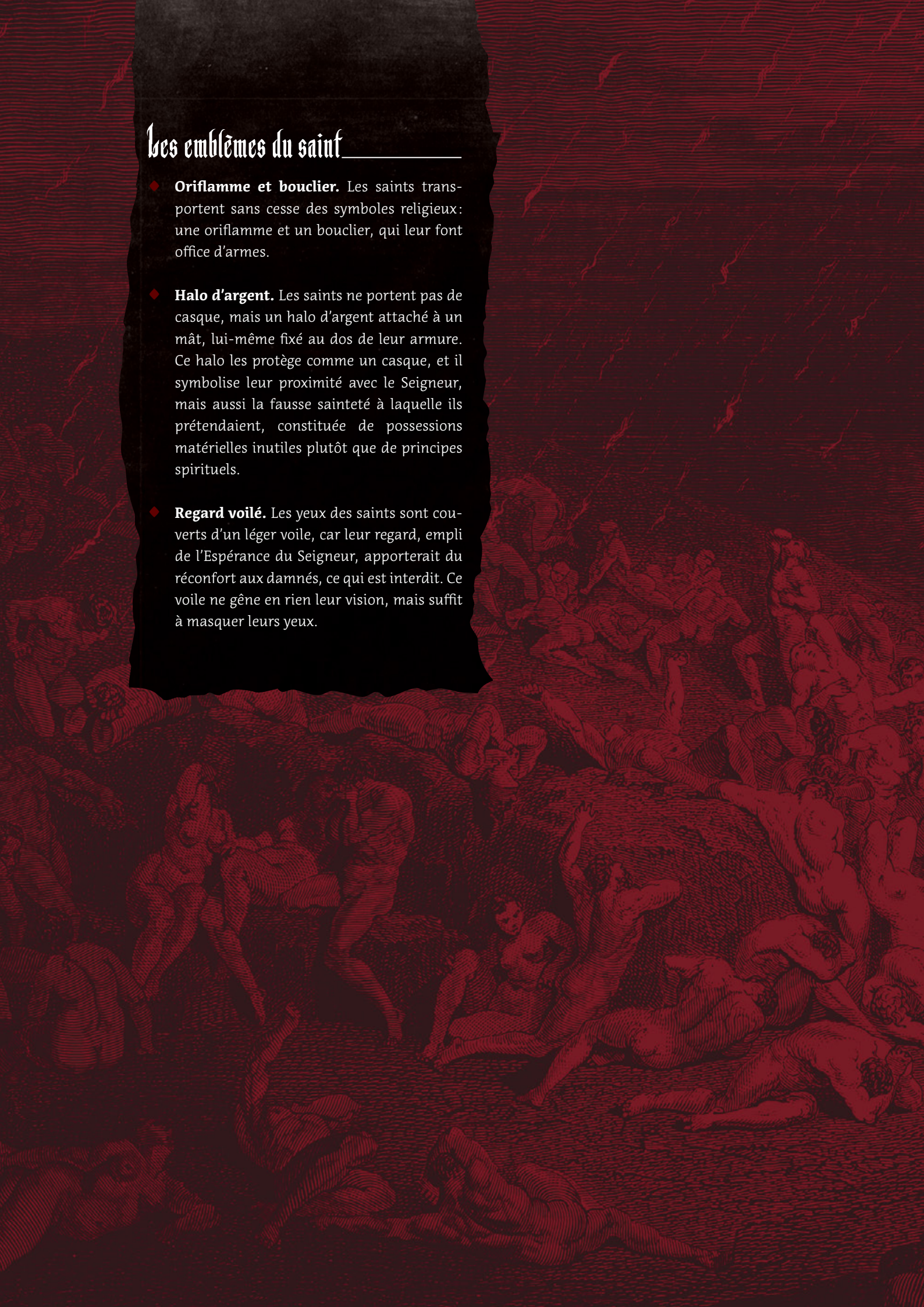
Tu redoutes le septième cercle, car il abrite l'épreuve la plus difficile pour toi !



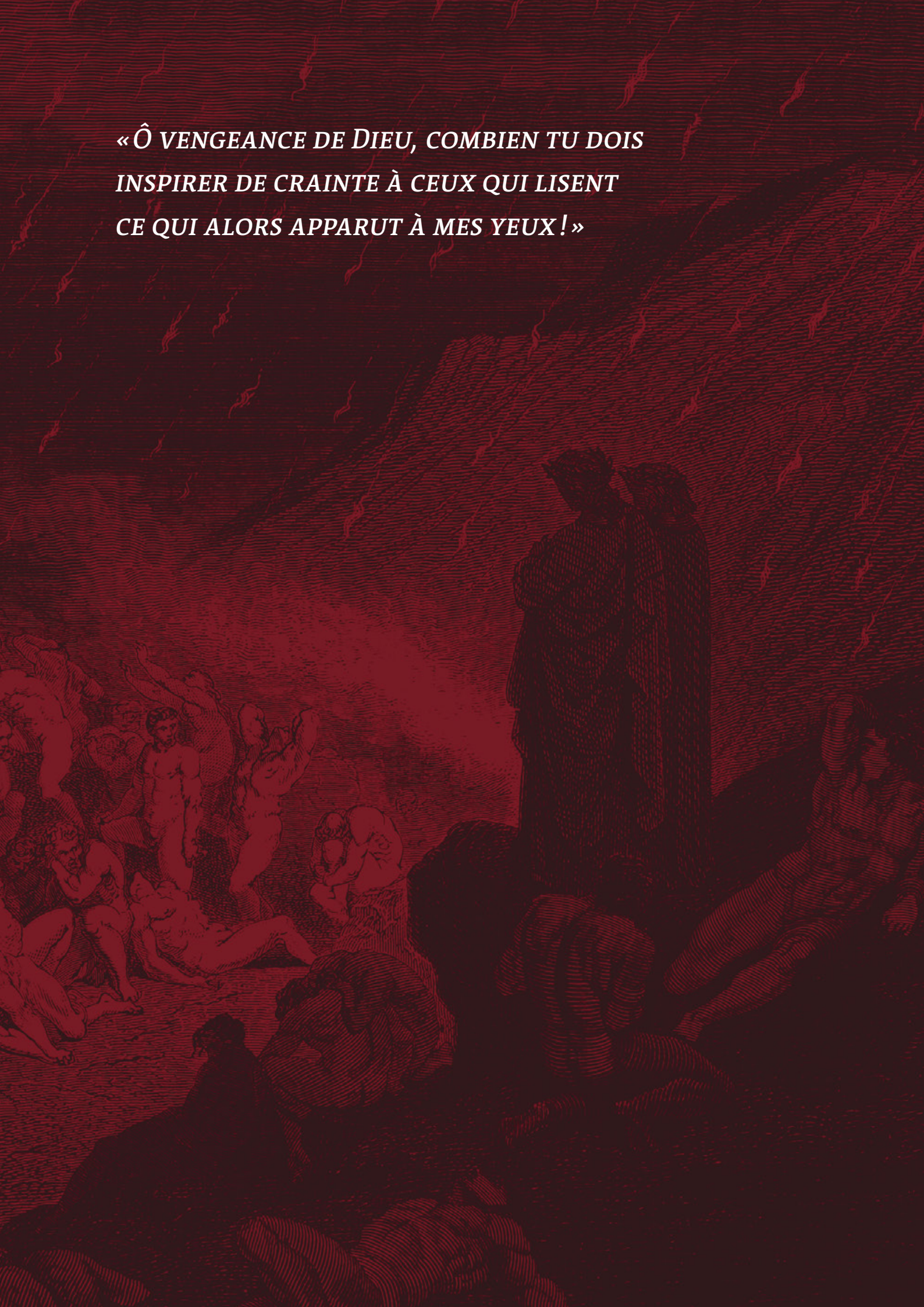
Suilo

Les emblèmes du saint

- ◆ **Oriflamme et bouclier.** Les saints transportent sans cesse des symboles religieux : une oriflamme et un bouclier, qui leur font office d'armes.
- ◆ **Halo d'argent.** Les saints ne portent pas de casque, mais un halo d'argent attaché à un mât, lui-même fixé au dos de leur armure. Ce halo les protège comme un casque, et il symbolise leur proximité avec le Seigneur, mais aussi la fausse sainteté à laquelle ils prétendaient, constituée de possessions matérielles inutiles plutôt que de principes spirituels.
- ◆ **Regard voilé.** Les yeux des saints sont couverts d'un léger voile, car leur regard, empli de l'Espérance du Seigneur, apporterait du réconfort aux damnés, ce qui est interdit. Ce voile ne gêne en rien leur vision, mais suffit à masquer leurs yeux.



« Ô VENGEANCE DE DIEU, COMBIEN TU DOIS
INSPIRER DE CRAINTE À CEUX QUI LISENT
CE QUI ALORS APPARUT À MES YEUX ! »



L'illuminatus

ARCHÉTYPE DU MAGICIEN ÉGARÉ

*Et lui à moi: «Tu as des pensées vaines:
la vie méconnaissante que firent ces méchants
les brunit à présent à la reconnaissance.*

*Pour toujours ils iront aux deux points
de rencontre:
ceux-ci resurgiront de leur sépulcre
avec le poing fermé, ceux-là le poil rogné.*

*Mal donner, mal tenir leur a ôté
le beau séjour, et mis en cette échauffourée:
ce qu'elle est n'a pas besoin de beaux discours.»*

Dante Alighieri
Inferno, Chant VII



Ceux qui ont donné libre cours à leur cupidité et à leur soif de richesses et de trésors, qu'il s'agisse de contacts et de secrets, de faveurs et de querelles, de dons, d'artefacts et de reliques, ceux-là finiront à leur mort dans le quatrième cercle, parmi les avarés.

Peut-être étaient-ils évêques ou abbesses, détenteurs de moult titres, reliques et secrets occultes. Peut-être étaient-ils alchimistes, savants ou érudits, dont l'intensité des recherches sur le monde et le Seigneur les détourna de tout le reste. Peut-être étaient-ils hérétiques, charlatans ou nécromanciens, dont la soif de possessions et de luxures les conduisit vers des puissances et des forces secrètes dans lesquelles ils n'auraient jamais dû plonger.

Qu'importe leurs péchés dans le monde matériel: leur châtement post-mortem consistera à pousser pour l'éternité des rochers dont le poids ne cessera d'augmenter, entourés de leurs semblables. Ils rouleront à jamais des fardeaux inutiles.

Telle est ta sentence, tel est ton destin. À présent que tu es en Enfer, ton péché pèse sur tes épaules sous la forme de bijoux, de pierres et de gemmes précieuses qui cascadenent sur ta personne et à tes pieds, toujours plus larges, plus lourds et plus nombreux au fil de ton périple, présages de ce qui t'attend par-delà la mort et jusqu'à la fin des temps, faute d'expiation et de rédemption.

Pour symboliser une impureté aussi fatale, ton allure exprime ton avarice et ta cupidité, ton regard déborde de faim et de mesquinerie, ta tenue est tissée de gemmes et de babioles encombrantes.

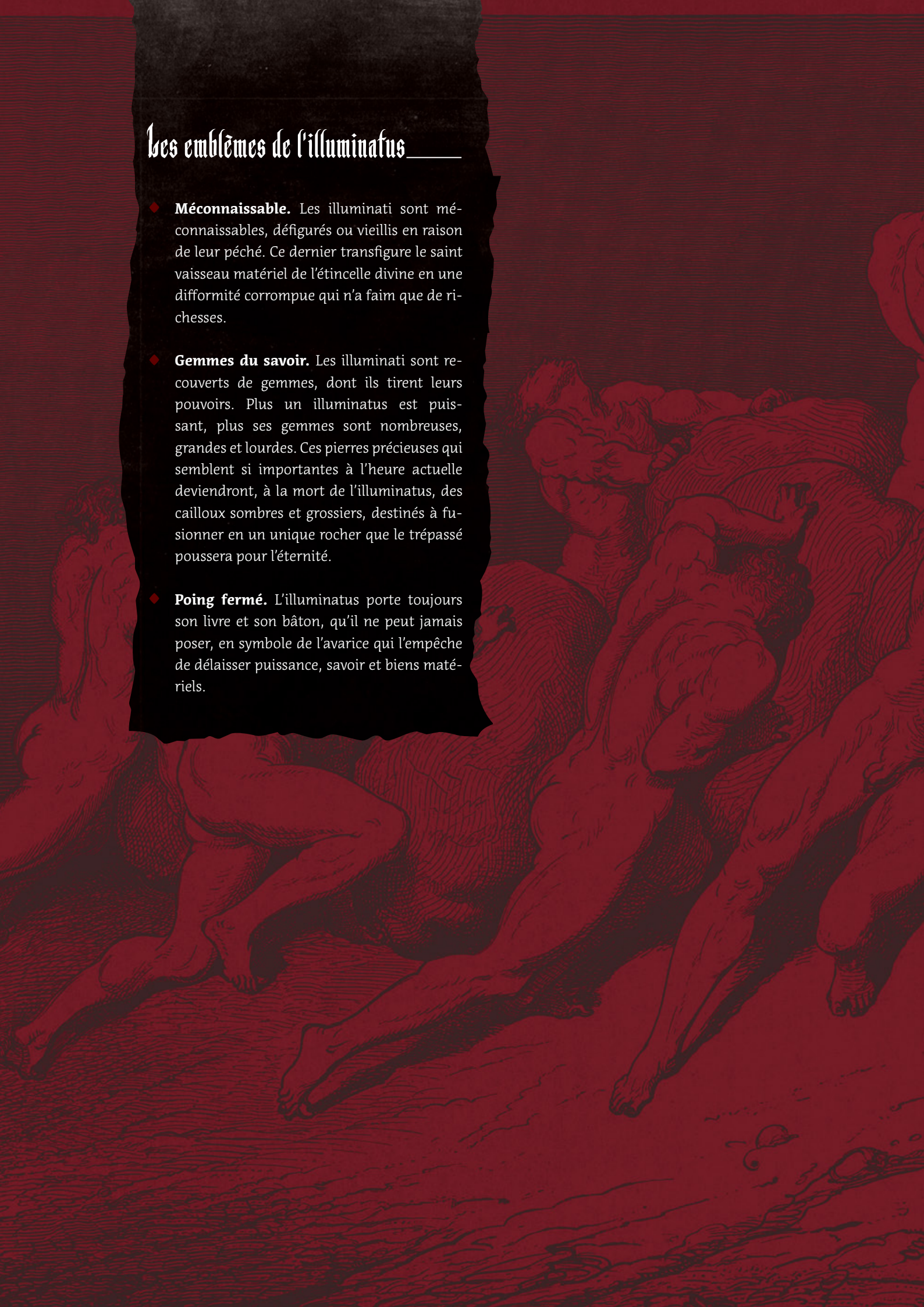
Tu redoutes le quatrième cercle, car il abrite l'épreuve la plus difficile pour toi!

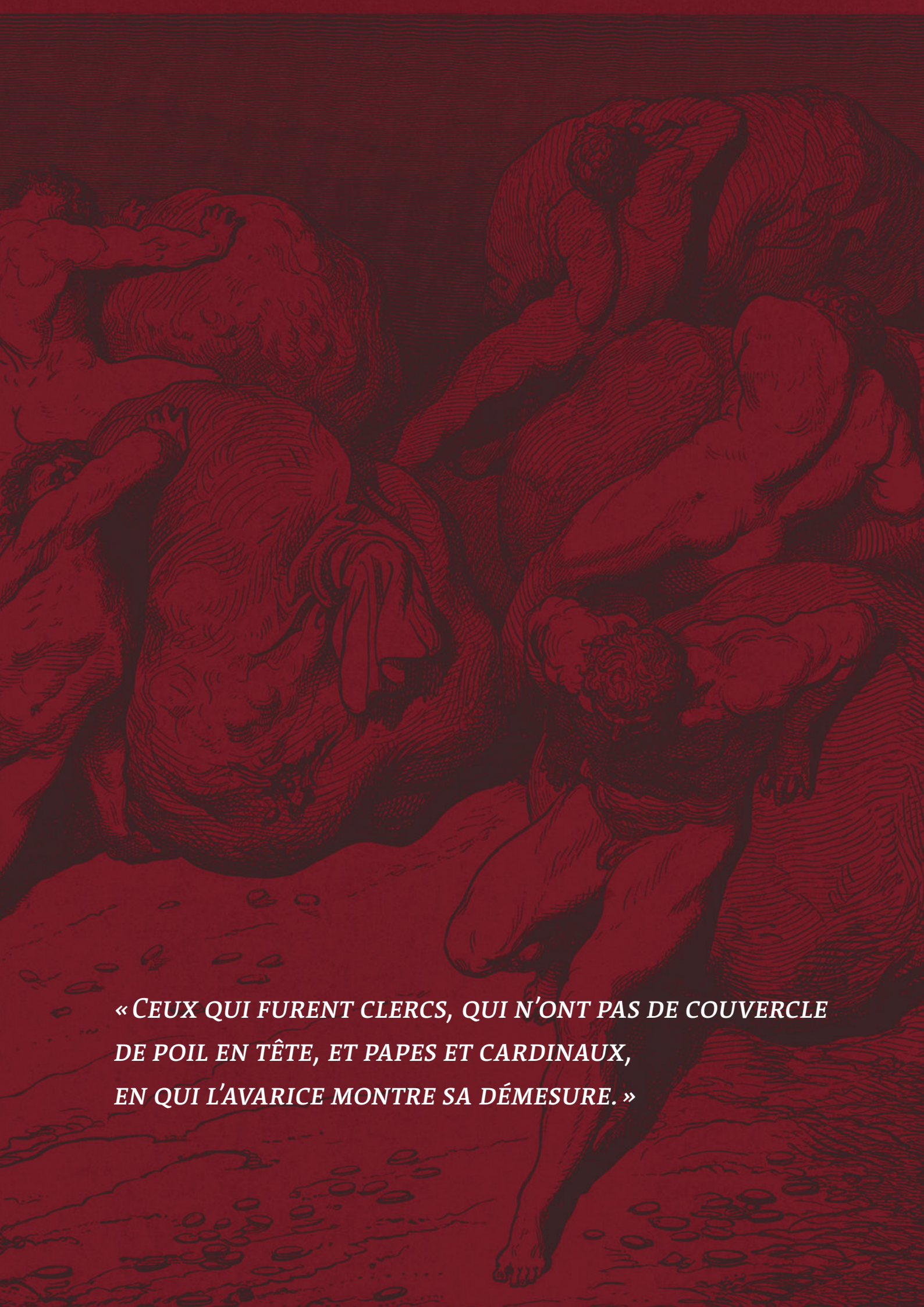


Juslo

Les emblèmes de l'illuminatus

- ◆ **Méconnaissable.** Les illuminati sont méconnaissables, défigurés ou vieillis en raison de leur péché. Ce dernier transfigure le saint vaisseau matériel de l'étincelle divine en une difformité corrompue qui n'a faim que de richesses.
- ◆ **Gemmes du savoir.** Les illuminati sont recouverts de gemmes, dont ils tirent leurs pouvoirs. Plus un illuminatus est puissant, plus ses gemmes sont nombreuses, grandes et lourdes. Ces pierres précieuses qui semblent si importantes à l'heure actuelle deviendront, à la mort de l'illuminatus, des cailloux sombres et grossiers, destinés à fusionner en un unique rocher que le trépassé poussera pour l'éternité.
- ◆ **Poing fermé.** L'illuminatus porte toujours son livre et son bâton, qu'il ne peut jamais poser, en symbole de l'avarice qui l'empêche de délaisser puissance, savoir et biens matériels.





*« CEUX QUI FURENT CLERCS, QUI N'ONT PAS DE COUVERCLE
DE POIL EN TÊTE, ET PAPES ET CARDINAUX,
EN QUI L'AVARICE MONTRE SA DÉMESURE. »*

l'exilé

ARCHÉTYPE DU RÔDEUR ÉGARÉ

*Et comme la grenouille se tient pour coasser
le museau hors de l'eau, alors que rêve
souvent la paysanne qu'elle s'en va glaner,*

*livides, jusqu'au point où la honte se voit,
les ombres dolentes étaient dans la glace,
claquant des dents comme font les cigognes.*

*Chacune avait la face vers le bas ;
la bouche donnait pénible témoignage
du froid, les yeux du cœur endolori.*

Dante Alighieri
Inferno, Chant XXXII



Ceux qui ont évité de combattre pour leurs idéaux dans le monde matériel, qui ont trahi leur patrie et leur parti, qui ont manqué à leur parole, déserté et renié leurs promesses et leurs devoirs, ceux-là finiront à leur mort dans le neuvième cercle, parmi les traîtres.

Peut-être désertèrent-ils de leur plein gré, laissant leurs compagnons d'armes périr sur le champ de bataille. Peut-être conclurent-ils des accords qu'ils trahirent après s'être emparés de tout ce qu'ils pouvaient, avant de s'échapper dès qu'on leur demandait quoi que ce soit. Peut-être préférèrent-ils fuir les responsabilités et les besoins essentiels de leur famille, délaissant leurs enfants et la soif d'amour de ces derniers.

Qu'importe leurs péchés dans le monde matériel : leur châtement post-mortem consistera à passer l'éternité dans une rivière gelée, parmi d'autres traîtres et renégats, surveillés par des géants primordiaux, ainsi que par l'ombre de Lucifer en personne.

Telle est ta sentence, tel est ton destin. À présent que tu es en Enfer, ton péché gèle ton cœur et interrompt ton souffle, en présage de ce qui t'attend par-delà la mort et jusqu'à la fin des temps, faute d'expiation et de rédemption.

Pour symboliser une impureté aussi fatale, ton allure adopte des traits pâles et livides, te donnant l'aspect d'un cadavre gelé. Aucune flamme ne saurait te dégeler, puisque tu as choisi toi-même de sacrifier la « chaleur » de tes idéaux.

Par ailleurs, les exilés portent une lanterne qui ne projette aucune lumière (symbole de leur égarement) et utilisent des armes en os d'animaux pour représenter leur proximité avec les aspects les plus bestiaux de la vie (car leur manque d'idéaux les rapproche des animaux).

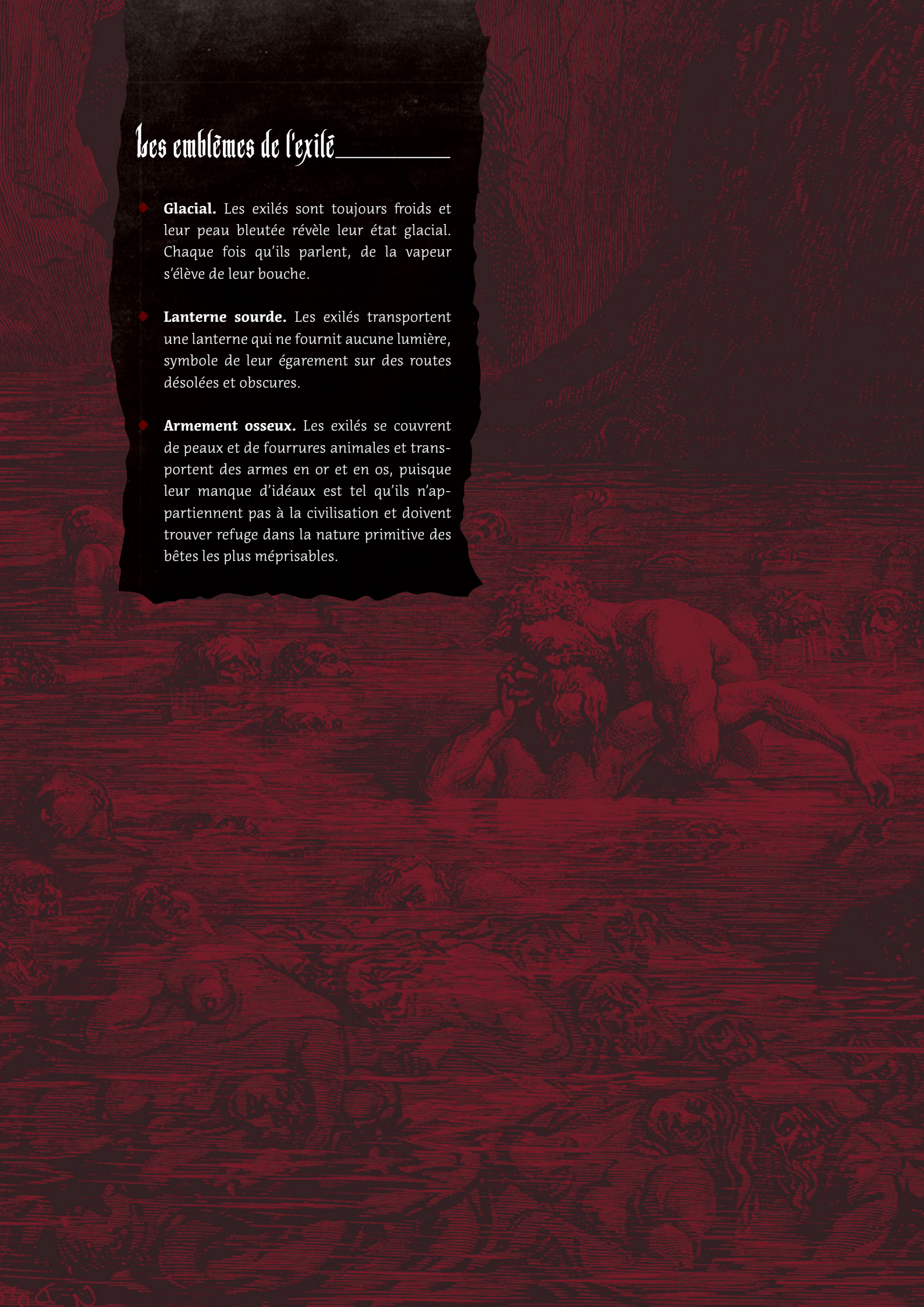
Tu redoutes le neuvième cercle, car il abrite l'épreuve la plus difficile pour toi !



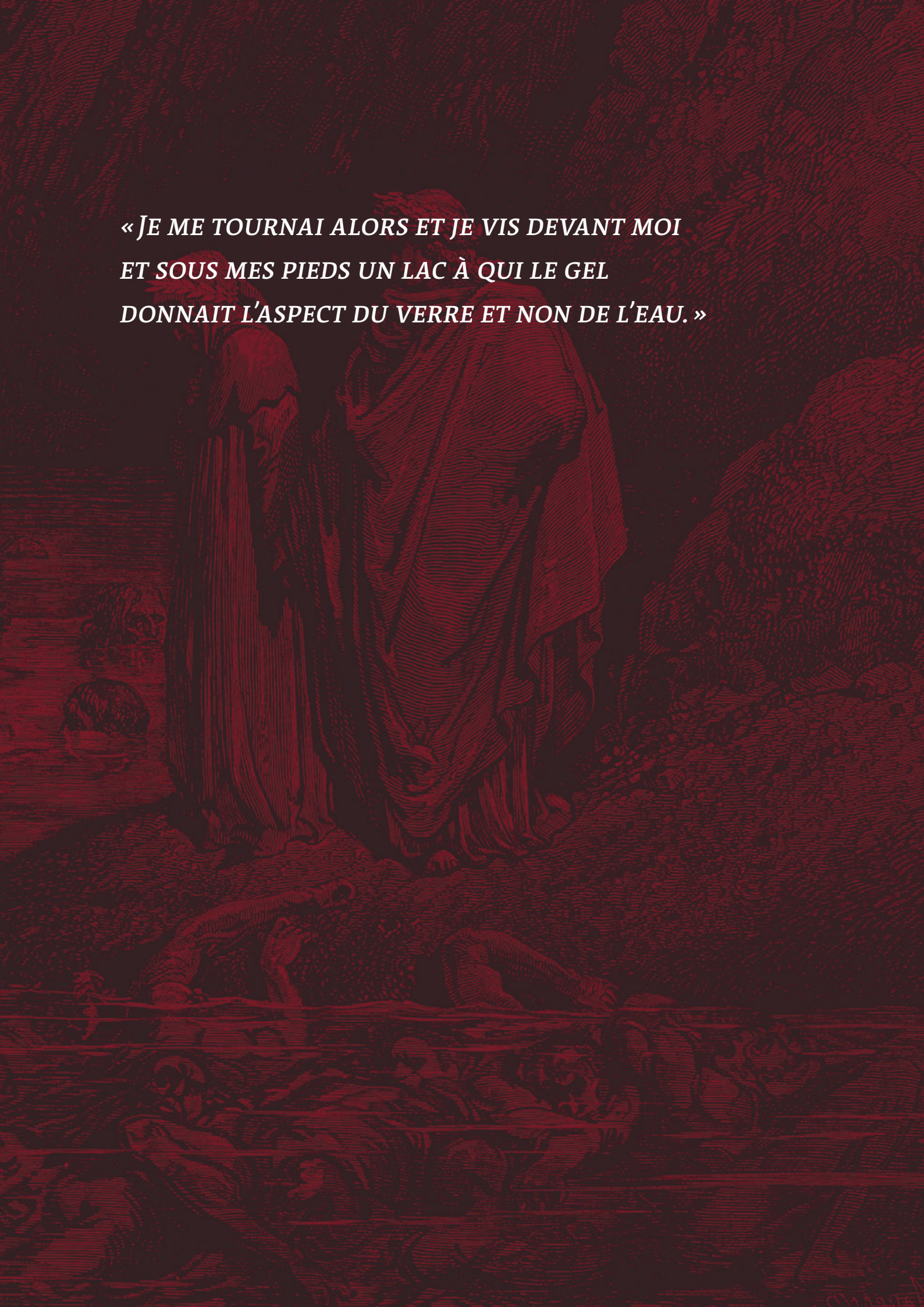
Suilo

Les emblèmes de l'exilé

- ◆ **Glacial.** Les exilés sont toujours froids et leur peau bleutée révèle leur état glacial. Chaque fois qu'ils parlent, de la vapeur s'élève de leur bouche.
- ◆ **Lanterne sourde.** Les exilés transportent une lanterne qui ne fournit aucune lumière, symbole de leur égarement sur des routes désolées et obscures.
- ◆ **Armement osseux.** Les exilés se couvrent de peaux et de fourrures animales et transportent des armes en or et en os, puisque leur manque d'idéaux est tel qu'ils n'appartiennent pas à la civilisation et doivent trouver refuge dans la nature primitive des bêtes les plus méprisables.



*« JE ME TOURNAI ALORS ET JE VIS DEVANT MOI
ET SOUS MES PIEDS UN LAC À QUI LE GEL
DONNAIT L'ASPECT DU VERRE ET NON DE L'EAU. »*



Les autres archétypes

Le vicaire

ARCHÉTYPE DU PRÊTRE ÉGARÉ

Ceux qui, sur Terre, se proclamèrent voix du Seigneur et s'attribuèrent l'autorité divine sans mériter un tel honneur, ceux-là finiront à leur mort en une procession éternelle à travers le Malebolge, chargés d'une cape doublée de plomb.

Les vicaires sont vêtus du Manteau d'hypocrisie, une cape dorée et brillante pesant plus lourd que le plus vil des métaux, et portent une torche où brûle la Flamme des Cieux. C'est dans ce feu divin que repose leur Espérance, et avec lui leur chance de se racheter.

Le bouffon

ARCHÉTYPE DU BARDE ÉGARÉ

Dans le septième cercle se trouve une épaisse forêt parcourue de gémissements, dont chaque arbre n'est autre que l'âme piégée d'un suicidé. Quiconque a gâché ses richesses et ses possessions est contraint de fuir au milieu de ces arbres, poursuivis par des chiennes cruelles et affamées qui finissent par le mettre en pièces. Déjà de leur vivant, les bouffons se moquaient du Seigneur et gâchaient leur vie avec de futiles passe-temps : ils apparaissent donc ainsi en Enfer, le visage étiré en un sourire idiot. Leur corps est fait d'une collection de clochettes teintantes, qui guident les chiennes attendant dans les ténèbres éternelles.

Le faux prophète

ARCHÉTYPE DU SORCIER ÉGARÉ

Les Lois de Dieu visent à promouvoir l'unité et l'amour parmi les foules ; ceux qui, de leur vivant, semèrent la discorde et mirent leurs disciples sur la voie du conflit et du schisme sont donc les plus vils des pécheurs.

Ces faux prophètes, qui arborent les emblèmes des fausses idoles matérielles, ont bien du chemin à parcourir avant d'atteindre la rédemption. L'autre option consiste à passer l'éternité dans le Malebolge, empalés, déchirés et découpés par l'épée d'un terrible diable.

L'esclave

ARCHÉTYPE DU MOINE ÉGARÉ

Quiconque agit dans le péché n'est pas plus pécheur que celui qui observe en silence, permettant ainsi à l'injustice d'affliger le faible et ne choisissant jamais de camp par peur ou par apathie.

Déjà de leur vivant, les esclaves servaient les puissants ainsi que les tenants de l'injustice sans jamais oser lever les yeux : ils se retrouvent donc enchaînés à leur péché en Enfer. Ce périple est leur dernière chance de choisir un camp et de combattre pour le Seigneur, de crainte qu'ils trouvent leur place dans les rangs des veules, ces mortels et ces anges gémissant dans le tourment éternel infligé par des nuées d'insectes.

L'hérésiarque

ARCHÉTYPE DE L'ENSORCELEUR ÉGARÉ

Les feux de la passion brûlent tout autant dans chaque être aux grands idéaux. L'ardeur du juste, offerte par le Premier Amour, réchauffe et guide certaines de ces créatures. D'autres brûlent du feu farouche et obscur de l'hérésie qui, bien vite, réduit leur morale en cendres. Tels sont les hérésiarques, messagers des fausses vérités contre le Seigneur et qui, à moins de se racheter, trouveront leur place dans les tombes ouvertes de la cité de Dité, où l'Enfer regorge de flammes éternelles à leur attention.

Le païen

ARCHÉTYPE DU DRUIDE ÉGARÉ

L'Enfer ne se contente pas d'abriter les pécheurs et les ennemis du Seigneur : il accueille également les serviteurs des dieux faux et menteurs, qui crurent aux mensonges de ces derniers et agirent en toute bonne foi. Les païens trouveront leur place entre les sept murs des Limbes, où ne réside aucun diable, où n'attendent aucun châtement ni, néanmoins, aucun amour ou aucune joie : ils n'y découvriront qu'une éternité d'insatisfaction. Ils portent en Enfer les emblèmes des anciens mythes mensongers, et ce n'est qu'en les abandonnant qu'ils pourront trouver la rédemption dans la Gloire de l'Amour divin.

La bête

ARCHÉTYPE DU BARBARE ÉGARÉ

Le péché d'incontinence implique de céder à ses plus bas instincts, de s'adonner à des perversions comme la luxure, la gourmandise et, par-dessus tout, la colère. Ceux qui n'ont pas réussi à se contrôler arrivent en Enfer sous la forme de bêtes, désormais indignes de marcher la tête haute. Leur corps est couvert de boue et de fange, et leur visage honteux est masqué par le crâne doré d'un animal, rappel constant de leur déshonneur. Seule la rédemption peut les sauver du marais putride du cinquième cercle.

Le serpent

ARCHÉTYPE DU ROUBLARD ÉGARÉ

Ceux qui, de leur vivant, privèrent leurs semblables de ce dont ils avaient besoin et volèrent les idées d'autrui, ainsi que ceux qui récoltèrent sans jamais semer, ceux-là sont attendus dans le Malebolge comme les plus visqueux des pécheurs. Ces serpents maudits entament leur périple couverts de bandages, à l'image des pestiférés que les bonnes gens doivent éviter ; un serpent s'enroule autour de chacun de leurs poignets, et les deux ophidiens ne cessent de s'affronter, symboles de cette damnation qu'ils ont librement acceptée, et présage de l'horrible châtement qui les attend dans la bolge des voleurs.

L'Espérance

*Il me semblait qu'il venait contre moi
la tête haute, plein de faim enragée;
on aurait cru autour de lui voir l'air trembler.*

*Et une louve, qui paraissait dans sa maigreur
chargée de toutes les envies,
et qui fit vivre maintes gens dans la misère;*

*elle me fit sentir un tel accablement
par la terreur qui sortait de sa vue,
que je perdis l'espoir de la hauteur.*

Dante Alighieri
Inferno, Chant I

L'espoir de la hauteur, ou « du Paradis », représente l'Espérance du personnage, son bien le plus précieux dans son périple à travers l'Enfer, et même celui des damnés, des veules et des diables qu'il renferme.

Malgré leurs péchés et leur allure allégorique, les Égarés sont toujours vivants, tangibles et corporels, et ils ne peuvent pas vraiment mourir ou être capturés en Inferno tant que les flammes de l'espérance et de la rédemption brûlent en eux.

Le Seigneur les attend dans l'Empyrée et, dans leur voyage à travers l'abîme le plus noir creusé par la Chute de Lucifer, l'espoir d'en sortir, de revenir dans le monde matériel et de se voir laver de tout péché afin de gagner ensuite le Paradis, est la flamme qui les nourrit et illumine leur chemin. Même si, par les caprices du destin, les Égarés sont déchiquetés par des monstres ou démembrés par les dangers et les horreurs de l'Inferno, leur âme immortelle et leur Espérance les régénéreraient. Tandis que leur corps matériel tombe en cendres, détruit par les maléfices infernaux, une autre enveloppe se forme dans le sol amer de l'Autre Monde afin de leur permettre d'en fouler les étendues à nouveau.

À condition, toutefois, qu'ils n'aient pas laissé toute espérance.

Mais l'Enfer n'est pas conçu pour nourrir les espérances de ses résidents et leur permettre de les conserver, et quiconque y entre doit, tôt ou tard, les laisser, comme indiqué par la cruelle vérité gravée dans la Porte éternelle qui mène au sombre royaume.



Lorsque les voyageurs utilisent certains de leurs pouvoirs ou de leurs emblèmes, à chacune de leurs morts et de leurs résurrections, chaque fois que les charmes et les pièges de l'Enfer les dupent, les affaiblissent ou les blessent, les Égarés perdent de leur Espérance et une part de la flamme divine qui brûle en eux s'éteint.

Souviens-toi, Égaré : l'Inferno ne désire pas t'arrêter, il ne désire pas te tuer, il ne désire pas te détruire. Il veut que tu perdes toutes tes espérances, que tu tombes dans ses bras de ton plein gré, que tu abandonnes toute volonté de partir. Chaque cercle, chaque giron et chaque bolge présentent des pièges spécialement conçus pour annihiler toute espérance chez les damnés comme chez les voyageurs et les empêcher d'en retrouver.

Car le seul espoir de fuir ces lieux antiques consiste à conserver de grandes espérances d'atteindre les cieux jusqu'à la fin du périple, et quiconque perdra tout espoir ne pourra jamais partir. Dès lors, il est vrai qu'il existe bien des façons de perdre ses espérances en Enfer... Après tout, c'est sa raison d'être, non ? Il est tout aussi vrai, cependant, qu'il existe des moyens de regagner son Espérance, bien que dans une moindre mesure.

Progresser dans son périple, en groupe, pas après pas, giron après giron, est déjà suffisant pour entretenir la flamme divine.



Utiliser l'Espérance

Dans *Inferno*, l'Espérance constitue une ressource très particulière, la plus précieuse de tout le jeu.

Chaque personnage joueur possède sa propre valeur d'Espérance, et un Égaré qui s'en retrouve soudain totalement privé perd tout désir de s'échapper et s'abandonne à l'Enfer: il devient sur le champ un désespéré, un personnage non-joueur. Désormais indiscernable d'un damné ordinaire, le désespéré s'adapte contre son gré au paysage horrifique de l'Enfer et subit la damnation éternelle pour les péchés dont il ne s'est pas repenti.

L'Espérance est liée au cycle d'incinération et de réapparition physique des Égarés, qui peut tout à fait être perpétuel tant que ce feu divin persiste en eux. Certains pouvoirs et capacités des archétypes dépendent également de cette valeur.

Chaque archétype dispose de ses propres moyens pour utiliser cette ressource céleste, qu'un voyageur peut dépenser afin d'engendrer des effets extraordinaires, même s'il doit prendre garde à ne pas la gaspiller.

Au début de son périple, un Égaré possède **33 points d'Espérance**, indispensables à la traversée des cercles de l'Enfer et qui seront le seul phare le tenant éloigné de la perte.

Tu es cendres et tu redeviendras cendres. Lorsqu'un voyageur meurt ou est détruit d'une quelconque façon, sa dépouille et ses emblèmes tombent en cendres en quelques secondes. Dès lors, 3d6 rounds plus tard, il est réincarné dans un nouveau corps à proximité d'une flamme divine. Chaque fois qu'un voyageur revient des cendres de cette manière, il perd 3 points d'Espérance. S'il n'en dispose pas d'autant, il devient un désespéré, et son essence éphémère commence à errer dans les terres infernales, jusqu'à se reformer en tant que damné dans le Cercle auquel il appartient.

La flamme divine

Les Égarés et l'Espérance qui les maintient en vie sont directement liés aux flammes célestes, représentées, en Enfer, par la torche du Guide et par de très rares feux de camp disséminés dans ce royaume lugubre, tel celui qui brûle dans la cité des Limbes. Attirés comme des papillons par les flammes divines, les Égarés se régénèrent expressément à leur proximité. Ces points de lumière et de guérison sont on ne peut plus rares en Enfer, et le texte précise explicitement leur présence.

Éteindre son péché. Vous disposez d'aptitudes conférées par votre archétype: elles vous permettent de générer des effets temporaires. Lorsque vous utilisez l'une de ces capacités, vous perdez de l'Espérance comme indiqué dans la description concernée.

Inspiration divine. Vous pouvez dépenser de l'inspiration divine (voir ci-après, page 39) pour réduire une perte d'Espérance. Vous perdez alors 1d4 points d'Espérance en moins.

Désespoir. Votre alter ego risque de se dissoudre, de mourir sans retour et de devenir un damné si vous perdez tous vos points d'Espérance. Dès que vous perdez votre dernier point d'Espérance, vous devez effectuer un jet de sauvegarde particulier, appelé un jet de sauvegarde contre le désespoir, pour déterminer si l'essence de votre personnage parvient à ne pas s'égarer pour de bon. Contrairement aux autres jets de sauvegarde, celui-ci n'est lié à aucune valeur de caractéristique, et vous ne pouvez pas l'entreprendre plus de trois fois. Lancez 1d20. Vous réussissez et regagnez 1 point d'Espérance si le résultat est supérieur ou égal à la moitié de votre niveau. Dans le cas contraire, vous échouez et perdez votre personnage.

Offrir l'Espérance. Vous pouvez ranimer l'Espérance d'autres personnages, voyageurs ou non. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 2 points d'Espérance pour permettre à un autre personnage de regagner 1 point d'Espérance.

L'inspiration divine

*« De la profonde condition divine
que je touche à présent, le sceau est mis sou-
vent
dans mon esprit par la doctrine évangélique. »*

*C'est là le principe, c'est là l'étincelle
qui se dilate ensuite en flamme vive
et scintille en moi comme étoile au ciel. »*

Dante Alighieri
Paradiso, Chant XXIV

Lorsqu'ils traversent le vide des ténèbres infernales, les voyageurs n'ont que peu de réconfort, et encore moins de soutien effectif pour leurs besoins et leurs vertus. Comme indiqué précédemment, les compagnons de route des Égarés les aident à avancer, ainsi qu'à résister aux visions épouvantables et au sentiment de perte qui les gagne. Le Guide explique et détaille les innombrables horreurs qui se dévoilent à leurs yeux, et aussi bien la flamme divine que l'espoir des cieux offrent un repère moral et spirituel parmi les ombres des péchés, des vices et des tourments éternels.

Il existe un second élément positif dont peuvent se servir les voyageurs sur ce terrifiant itinéraire : l'inspiration divine, une autre manifestation de l'étincelle divine qui brille dans le cœur des hommes. Cette impression de rectitude et de sagesse innée garantit à chaque homme et à chaque femme de savoir ce qui est juste et vertueux en toute situation, comme un marin qui regarde sa boussole peut trouver le nord. En utilisant l'inspiration divine, un personnage peut puiser dans un soutien céleste pour résister au désespoir qui gagne quiconque se perd dans les étendues désolées de l'Enfer.

Chaque voyageur peut alors jouir de son libre arbitre afin de décider s'il suit cette inspiration ou non.

Jouer l'inspiration divine

L'inspiration divine est une règle qui remplace l'inspiration classique, et le Guide peut l'utiliser pour vous récompenser lorsque vous interprétez votre personnage en respectant ses vertus ou en l'opposant à ses vices.

Gagner l'inspiration divine

Votre Guide peut vous octroyer l'inspiration divine pour diverses raisons. Dans *Inferno – Le Guide de l'Enfer de Dante*, la plupart cherchent à récompenser un joueur qui met en avant un trait de personnalité en lien avec l'une des vertus de son personnage ou qui agit à l'encontre de l'un de ses vices, en l'interprétant tout de même avec brio. Votre Guide prendra soin de vous expliquer comment l'inspiration se gagne à sa table de jeu.

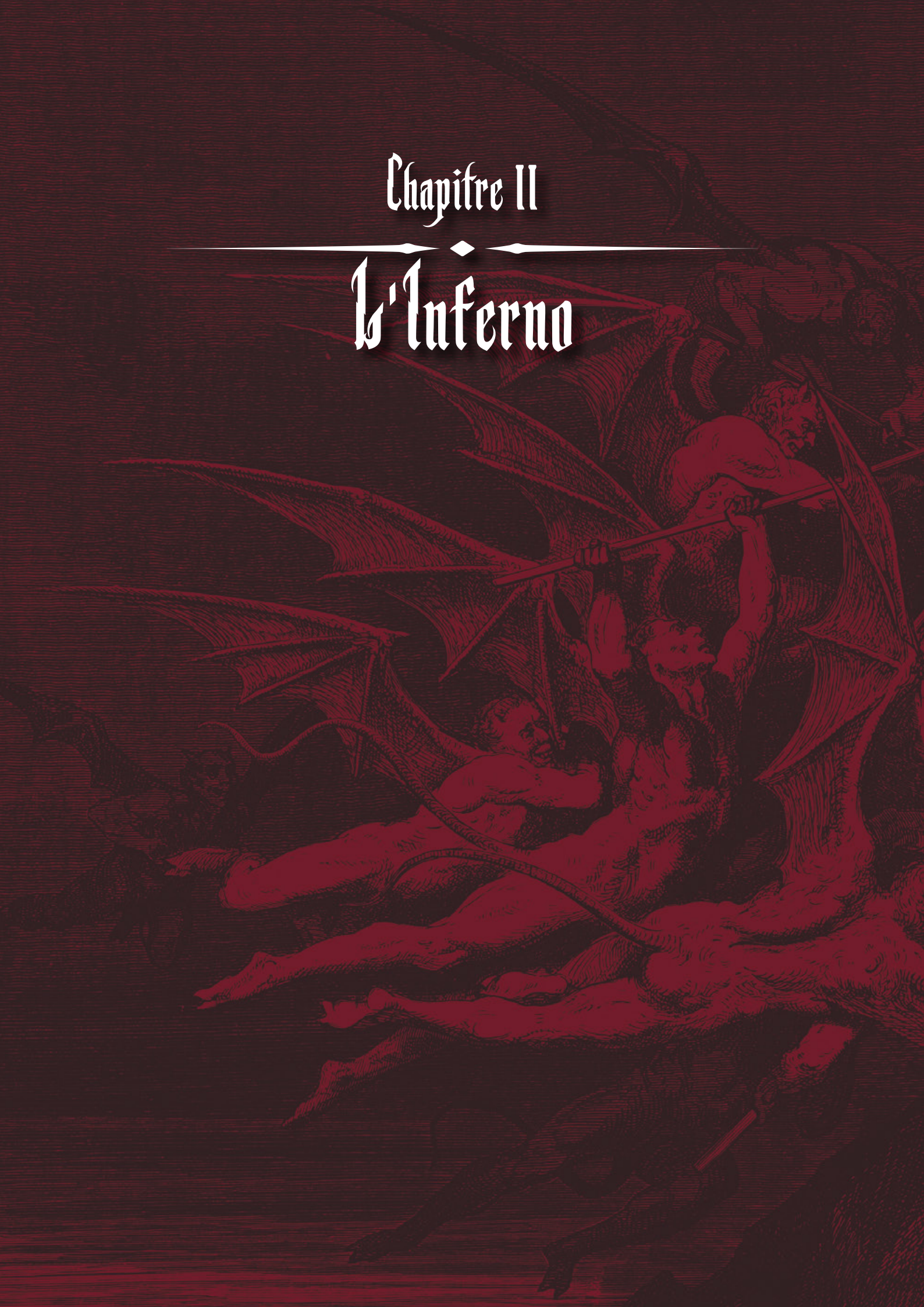
Dans tous les cas, soit vous bénéficiez de l'inspiration divine, soit vous n'en disposez pas : il n'est pas possible d'accumuler plusieurs « inspirations divines ».

Utiliser l'inspiration divine

Si vous bénéficiez de l'inspiration divine, vous pouvez la dépenser quand vous effectuez un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique. Utiliser ainsi votre inspiration divine vous confère un avantage au jet correspondant. Une autre possibilité, si vous bénéficiez vous-même de l'inspiration divine, consiste à récompenser un autre joueur pour son interprétation, son intelligence de jeu ou toute contribution que vous jugez intéressante à la partie. Quand un autre voyageur participe ainsi de manière remarquable, vous pouvez renoncer à votre propre inspiration divine pour qu'il en bénéficie à votre place. De plus, un voyageur qui dispose de l'inspiration divine peut la dépenser quand il perd de l'Espérance, comme décrit dans la section idoine.

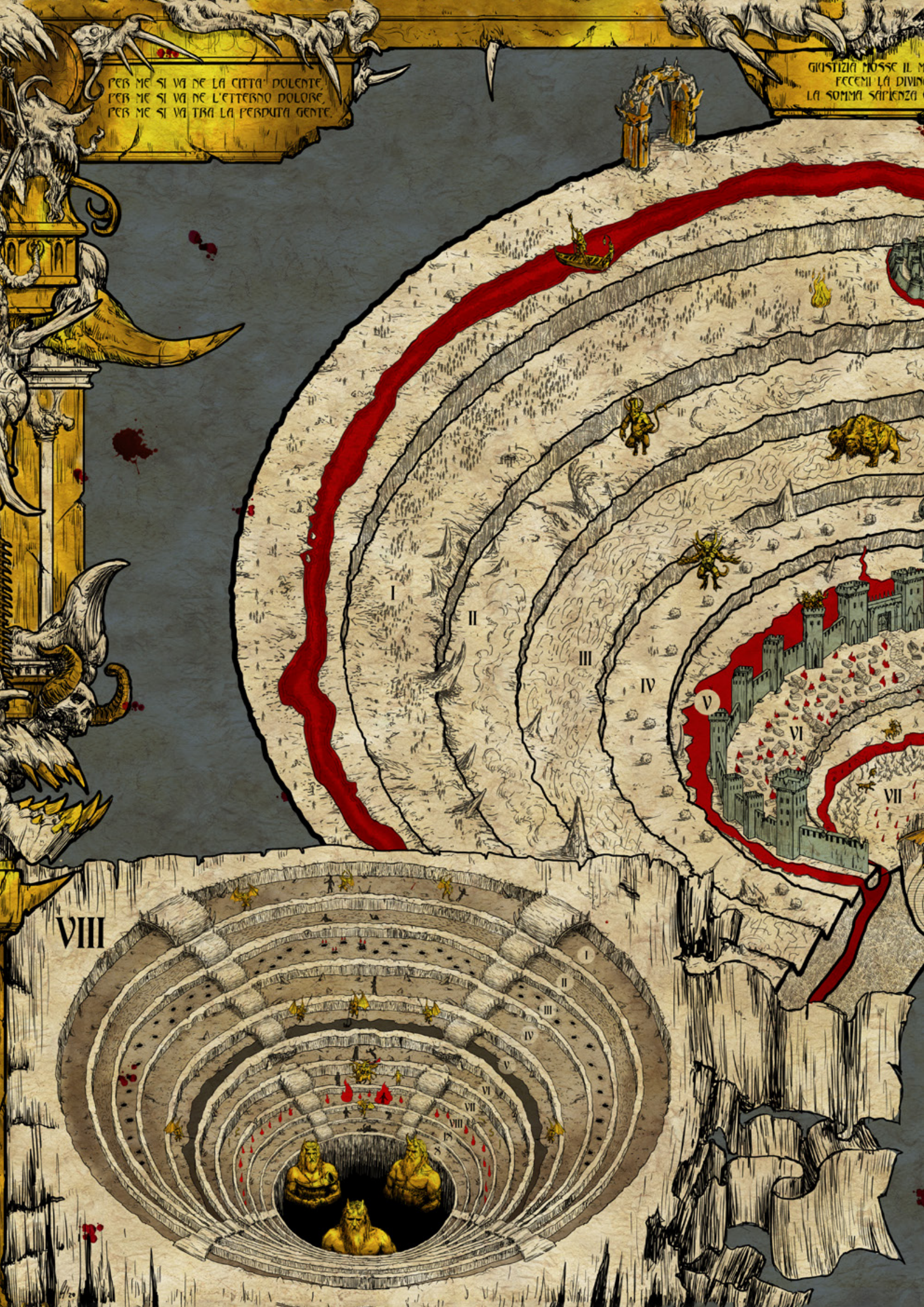
Chapitre II

L'Inferno



PER ME SI VA DE LA CITTA' DOLENTE
PER ME SI VA DE L'ETERNO DOLORE
PER ME SI VA TRA LA PERDUTA GENTE

GIUSTIZIA MOSSE IL M
FECEMI LA DIVIN
LA SOMMA SAPIENZA



VIII

I
II
III
IV
V
VI
VII

VII

V

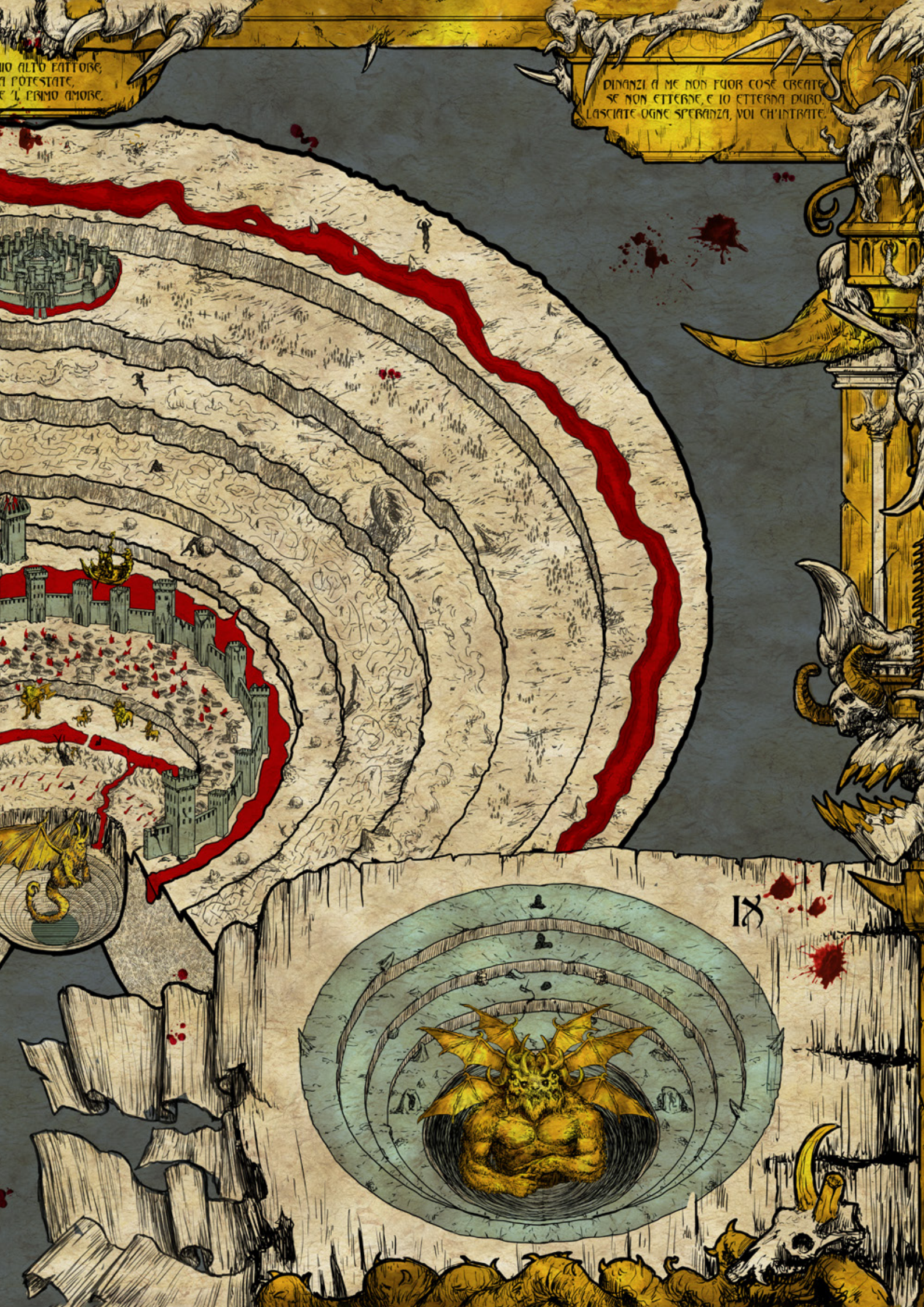
VI

I
II
III
IV
V
VI
VII
VIII

VIII

IO ALTO FATTORE,
A POTESTATE,
E 'L PRIMO AMORE.

DINANZI A ME NON FUOR COSE CREATE,
SE NON ETTERNE, E IO ETTERNA DURO.
LASCIATE OGNE SPERANZA, VOI CH'INTRATE.



IX

Le royaume de douleur

*Par moi on va dans la cité dolente,
par moi on va dans l'éternelle douleur,
par moi on va parmi la gent perdue.*

*Justice a mû mon sublime artisan,
puissance divine m'a faite,
et la haute sagesse et le Premier Amour.*

*Avant moi rien n'a jamais été créé
qui ne soit éternel, et moi je dure éternellement.
Vous qui entrez laissez toute espérance.*

Dante Alighieri
Inferno, Chant III

L'Enfer est un gouffre horrible et noir au centre de la Terre. On peut l'imaginer comme un ravin en entonnoir, qui s'enfonce dans les fosses du monde, ou comme le vide annihilateur et putréfiant au cœur de toute matière, de nos âmes et de toute chose.

Il fut créé lorsque la main du Seigneur jeta Lucifer hors des cieux éternels pour le châtier de son arrogance et de la rébellion angélique qu'il avait fomentée.

Dégoûtée par la Chute de celui qui était le plus radieux des archanges, devenu le plus horrible et le plus injuste d'entre eux, la matière de la Création se rétracta pour le laisser tomber toujours plus loin. Ainsi apparut le gouffre qui s'ouvre sous le monde et pointe vers le centre de toute chose.

Lucifer se trouve toujours là, au cœur du monde, et l'abîme causé par sa Chute est devenu le gouffre éternel qui abrite ses partisans, les anges déchus, ainsi que toutes les âmes damnées depuis lors et condamnées à rejoindre ce lieu horrible.







Les mouvements titanesques qui s'ensuivirent refaçonnèrent la terre et les océans ; ils causèrent un déluge mondial, ainsi que l'élévation du mont Purgatoire de l'autre côté de la Terre.

La guerre entre anges et diables connut une fin rapide et se solda par la défaite des seconds ; tous les partisans du Malin furent alors jetés dans le gouffre, scellé à jamais par la Porte éternelle.

Cette dernière se trouve quelque part au centre du monde connu, dans la cité de Jérusalem, scellée à peine hors de vue des yeux ordinaires. De l'influence infernale qui suinte à travers elle naquit, au fil des siècles, la première avant-garde de l'Enfer lui-même : la forêt Obscure, seuil entre les royaumes, ultime frontière entre le monde matériel et le monde infernal, où poussent comme des épines des plantes difformes et noires et où rôdent des bêtes terrifiantes, allégories des diables contenus dans l'abîme même.

Ce n'est pas tout le monde qui peut trouver son chemin vers la forêt Obscure, mais il est encore plus rare de réussir à la quitter – et cela devient même impossible sans un Guide ou une intervention divine.

Après avoir franchi la Porte éternelle, sceau du royaume ténébreux, tu surplomberas un vaste cercle au sol nu et gris, dénué de toute beauté : le Vestibule de l'Enfer forme une dimension crépusculaire en décrépitude. Il accueille de force et garde captifs les esprits et les anges veules qui refusèrent de choisir un camp dans la guerre entre le Bien et le Mal.

Au-delà du Vestibule de l'Enfer se dresse une autre frontière à traverser : les eaux noires de l'Achéron, le premier des fleuves infernaux, qui mène aux Limbes. Ces dernières forment le plus large des cercles de l'Enfer et donnent directement sur les ravins inférieurs.

L'abîme ouvert court des Limbes jusqu'aux hauts remparts de Dité, puis jusqu'aux girones et aux bolges, et le plus loin possible du Seigneur, des neufs cieus et du Paradis.

Jouer Inferno

Qu'est-ce qui amène les voyageurs en Enfer ? Que font-ils là, quelle raison les a conduits si loin, et quelles sont leurs chances de ne pas finir dans une douleur éternelle ?

Comme Dante, saint Paul, Orphée ou Énée avant eux, même les vivants peuvent pénétrer en Enfer et espérer en ressortir. Les raisons varient : trouver une âme à interroger, délivrer un message, demander une prophétie à un devin, accomplir une tâche surnaturelle...

Des motifs plus simples existent : certains voyageurs sont des âmes damnées, de grands esprits, voire des anges déchus qui, pour une raison ou une autre, ont vu se raviver en eux l'espoir du Paradis, accompagné d'une chance de trouver la rédemption, aussi infime soit-elle. Après tout, l'Enfer sur Terre n'est qu'un état passager, et il y a toujours la possibilité d'entrer dans la Grâce de Dieu à la fin des temps.

Et puis, bien entendu, il y a les Égarés. Ceux qui se sont éloignés de la voie droite et se trouvent un saint patron au Paradis peuvent, de leur vivant, atterrir dans la forêt Obscure et, de là, entreprendre le voyage du retour.

Bien sûr, c'est là le plus ardu des périples. D'innombrables périls, des distances infranchissables, des dangers et des diables à foison les attendent en route.

Mais ont-ils vraiment le choix ?



Vie et mort en Enfer

*Le jour s'en allait, et l'air obscur
ôtait les animaux qui sont sur terre
de leurs fatigues ; moi seul*

*je m'apprêtais à soutenir la guerre
du long parcours et de la compassion
que rapportera la mémoire sans erreur.*

*Ô muses, Ô grand esprit, aidez-moi à présent,
Ô mémoire qui écrivis ce que j'ai vu,
c'est ici que ta noblesse apparaîtra.*

Dante Alighieri
Inferno, Chant II

Comme expliqué précédemment, mourir en Enfer n'est pas autorisé. Les damnés et les veules présents en esprit ont déjà trépassé, les diables et les monstres qui les tourmentent ne furent jamais vivants au sens strict, et quiconque pénètre là de son vivant ne peut pas vraiment être tué.

Les combats, les rencontres, les assauts et les tortures infernales peuvent mutiler, abattre et pulvériser n'importe qui, du plus vil des veules au plus redoutable des Juges de l'Enfer, mais tous reprendront forme, prêts à retourner à leur tâche, tout intérêt pour les voyageurs et hostilité envers ces derniers dissipés.

Par conséquent, se battre en Enfer est une distraction ou un moyen de gagner du temps : ne compte pas sur la violence pour progresser !

Quant aux Égarés, être empalé par des lames, des serres et des griffes ou déchiré par les dangers des cercles, ou même perdre ses emblèmes, ne leur cause qu'un tourment passager.

Leur corps aura beau s'effondrer, tomber en cendres, être déchiqueté par les vents vides de l'abîme sans air, il se reformera à partir du sol sur lequel ils ont chu.

Tu es cendres et tu redeviendras cendres.



Les foules douloureuses

Les damnés, les pécheurs, les âmes mortes qui reçoivent leur châtimement éternel dans les noirs cercles de l'Enfer sont connus sous bien des noms, mais le plus courant et le plus adéquat reste « les foules douloureuses ».

Il existe une infinité de punitions que l'Enfer et ses géôliers infligent aux foules douloureuses, chacun dans le cercle, la bolge ou le giron correspondant, à l'intérieur comme à l'extérieur de Dité, entre la Porte éternelle et le Cocyte.

En revanche, une vérité est connue de tous: plus tu te trouves dans les profondeurs de l'Enfer, plus ton châtimement est sévère.

Au cours de ton périple, la majeure partie des foules douloureuses que tu rencontreras se montreront hostiles envers toi, car leurs membres envient, dans leur désespoir éternel, l'espérance que tu nourris. Ils ne peuvent te porter de blessure fatale, ou du moins elle ne sera que passagère, puisqu'ils sont eux-mêmes affligés par un désespoir insurmontable.

Mieux vaut ne pas trop s'approcher, malgré tout.

J'avoue que certains peuvent néanmoins vouloir converser avec toi, répondre à des questions, te confier une courte tâche ou exiger quelque chose. Tu es le seul, après tout, capable de te déplacer à ton gré dans les cercles, et tu peux utiliser ton Espérance, ton inspiration divine et ton libre arbitre pour jouer les messagers auprès d'eux, des diables, des veules et des autres créatures infernales.

D'autres te demanderont simplement d'écouter leur récit, voire de leur conter le tien. Certains pourraient même te reconnaître... et en vérité, c'est bien le cas! L'Enfer est infini et éternel, et pourtant les voyageurs appellent à eux, d'instinct, les personnes avec qui ils partagent un lien, qu'ils ont connues au cours de leur vie ou dont ils ont entendu parler.

Personne n'en sait la raison, mais tu peux utiliser cette particularité à ton avantage, si tu te montres assez malin pour cela.

Vous trouverez une description complète des foules douloureuses, ainsi que leurs statistiques de jeu, dans *Les Récits inédits de Virgile*, au côté des différences entre les neuf cercles de l'Enfer.



Chapitre III

Dans l'air sans étoiles



Chant II

Dans l'air sans étoiles

Deuxième Chant, mais premier de ce bréviaire, dans lequel nous offrons une préface et un exemple de l'œuvre. Y est traitée la manière dont les Égarés rejoignent les rives de l'Achéron et la foule de ceux qui ont vécu sans digne ouvrage, ainsi que les ruines des dieux faux et menteurs.

Toile de fond à l'attention du Guide

Au milieu du chemin de leur vie, les voyageurs se retrouvèrent par une forêt Obscure car la voie droite était perdue.

Ils ne se souviennent pas de grand-chose au sujet de leur histoire et de la manière dont ils sont parvenus en ces bois lugubres et dangereux. D'abord choqués par leur allure mystérieuse, ils se sont ressaisis et ont décidé de faire face ensemble aux périls de ce lieu étrange. C'est à ce moment qu'un personnage énigmatique a abordé les Égarés. Cet individu affirme être leur Guide, envoyé là pour les aider à se mettre en sécurité et guider leurs pas lors d'un périple terrible mais salvateur.

Les paroles du Guide sont vérité. Le périple se déroule dans le plus horrible et terrifiant des royaumes d'outre-tombe : l'Enfer, dont la forêt Obscure n'est qu'une extension inexplicable.

Après avoir franchi la Porte éternelle (le portail titanique qui scelle le royaume de la douleur éternelle), la clameur et la violence immenses de l'Enfer se révèlent aux Égarés, qui doivent traverser le Vestibule de l'Enfer en direction des berges de l'Achéron. Après avoir atteint les eaux sombres du fleuve, ils comprennent que le seul moyen de gagner l'autre rive est le bateau de Charon... et ce dernier refuse de les laisser monter à bord.

Par une forêt Obscure

PCe chant constitue la seconde étape du périple infernal des Égarés, détaillé dans *Inferno – Les Récits inédits de Virgile*. Le premier chant de ce voyage raconte la façon dont les Égarés se retrouvent dans la forêt Obscure et rencontrent les Trois Bêtes, ainsi que le Guide. Vous le découvrirez dans la version définitive du jeu.

Ce chant a été adapté à destination des cinq voyageurs prétirés, tous de niveau 5, que vous trouverez dans les aides de jeu de ce *Kit de découverte*. Sa version définitive conviendra à des voyageurs de niveau moindre.

Après une brève négociation, le nocher infernal demande aux voyageurs de résoudre un problème pour lui en échange de l'autorisation, pour ces créatures vivantes, d'embarquer sur son bateau : l'un des anges veules rassemble des foules d'âmes damnées dans les ruines d'un temple, ce qui les empêche d'atteindre le cercle qu'elles sont destinées à rejoindre. Les Égarés doivent régler la question et remettre les choses en ordre.

Introduction pour les Égarés

Les Égarés ont trouvé leur Guide, qui les a éclairés dans une toute petite mesure sur leur condition ; ils ont erré ensuite dans la forêt Obscure avant d'enfin franchir la Porte éternelle. Ils ont alors contemplé, choqués, la clameur et la violence immenses de l'Enfer qui se dévoilait dans son entièreté sous leurs yeux. L'esprit et les pensées des Égarés sont toujours quelque peu confus par l'amnésie qui les étreignit à leur réveil dans la forêt Obscure, et la colossale porte de l'Enfer se referme derrière eux dans un fracas inéluctable.

Strophe 1 – Parmi les foules douloureuses

*Là pleurs, soupirs et hautes plaintes
résonnaient dans l'air sans étoiles,
ce qui me fit pleurer pour commencer.*

*Diverses langues, et horribles jargons,
mots de douleur, accents de rage,
voix fortes, rauques, bruits de mains avec elles,*

*faisaient un fracas tournoyant
toujours, dans cet air éternellement sombre,
comme le sable où souffle un tourbillon.*

Dante Alighieri
Inferno, Chant III

Le Guide délaisse la Porte éternelle derrière eux et avance, torche en main, dans un paysage noir et désolé. Les Égarés sont accueillis par une cacophonie de plaintes et de gémissements désespérés, et ils doivent fournir un certain effort pour ne pas se laisser distancer par les pas légers du Guide dans cette contrée marécageuse. Des hordes de veules errent autour d'eux en une lente procession derrière des bannières grises dépourvues de symboles, au milieu des restes et des ruines de civilisations antiques en train de s'enfoncer dans le sol. Les veules sont assaillis par des mouches et des guêpes, et leurs pieds foulent un sol infesté de vers, de chenilles et de mille-pattes qui se tordent et se tortillent et piquent et mordent tout ce qui passe à proximité.

Tandis que les Égarés traversent cette morne et noire étendue, le Guide leur explique les détails qui ne seraient pas encore tout à fait clairs pour eux concernant leur périple et l'Enfer :

- ◆ L'origine et la nature des foules douloureuses (voir page 44).
- ◆ À quel point l'espoir de rejoindre le Paradis est précieux. Au-dessus de la Porte éternelle

étaient gravés les mots suivants : « Vous qui entrez laissez toute espérance ». Contrairement à ce qu'il se passe dans la forêt Obscure, toute Espérance perdue, dépensée ou offerte en Enfer disparaît à jamais. La consumer en intégralité implique la fin inévitable du périple, ainsi que l'avènement du désespoir et du chagrin ultime sous la forme de la damnation éternelle.

- ◆ Les âmes qui résident là sont damnées par la volonté divine, et seule la volonté divine peut les sauver. Les Égarés eux-mêmes risquent de subir ce destin s'ils ne se repentent pas durant leur périple. Leur apparence actuelle – leur allure – reflète le châtement auquel ils doivent faire face pour déterminer s'ils seront sauvés ou damnés.

L'horreur atteint son apogée quand ils atteignent la rive d'un fleuve : ce dernier semble s'étendre à l'infini, et une file ininterrompue d'âmes damnées attend de pouvoir embarquer sur le bateau de Charon, le nocher des âmes.

Une vague géante submerge les damnés et les balaie loin de la rive lugubre où ils attendaient avec l'impatience des misérables. Charon est gigantesque, son bateau est colossal, on n'a jamais rien vu de tel. Et pourtant le navire semble trop petit pour accueillir tous les morts de la file d'attente. Les yeux du diable brûlent comme de la braise, comme des bûchers dont les flammes tranchent sur les ténèbres inextinguibles d'un air sans étoiles. Sa voix, pareille au tonnerre, fait trembler les ombres comme les flots. Son énorme rame, écarlate de sang et de feu, balaie les âmes pour les transporter sur son pont, tandis que d'autres, par dizaines, gravissent la coque en s'aidant des saillies qui y sont apparues. Des hordes grises de veules essaient de s'approcher également, et certains de leurs membres tentent même de sauter sur le vaisseau. Cependant, tous n'y trouvent que douleur, désespoir et mort sous les coups des marins démoniaques et de Charon en personne qui, sans pitié mais justes, les renvoient à leur châtement dans le Vestibule de l'Enfer.



Foris

Quand ils posent les yeux sur cet être immense, les Égarés doivent tous réussir un JS Sagesse DD 15, sous peine d'être effrayés par Charon.

Si un Égaré réussit ce jet de sauvegarde ou s'il dépense 1 point d'Espérance, laissant alors la terreur s'emparer un peu plus de son âme, il devient immunisé contre la Présence terrifiante de Charon.

Le Guide rappelle aux voyageurs que le seul moyen d'atteindre les Limbes consiste à convaincre Charon de les faire traverser. Le nocher aux yeux de braise, cependant, refuse : les voyageurs n'appartiennent pas aux cercles qui s'étendent au-delà de l'Achéron, puisqu'ils sont toujours vivants et possèdent une enveloppe physique. Si le Guide tente d'intercéder, il se heurte au même résultat et se plonge dans un silence pensif pour peser leurs options.

Les Égarés peuvent essayer de convaincre le nocher de les transporter sur l'autre rive, mais Charon refuse même d'engager la conversation, trop occupé qu'il est à embarquer les foules douloureuses ou à les tenir éloignées des voyageurs. En effet, les âmes des damnées, comme celles des veules qui gémissent sur la berge écumeuse, peuvent sentir l'espérance tangible des nouveaux arrivants : elle les tiraille de faim et de curiosité.

Au début, il semble impossible de convaincre Charon, mais au bout d'un moment (ou si les personnages le lui proposent), le titan mentionne une faveur qu'ils pourraient lui rendre. Contre elle, il envisagera de les embarquer pour l'autre rive de l'Achéron. S'ils acceptent, le nocher leur explique qu'un ange veule sème la discorde dans le Vestibule de l'Enfer.

Charon le Diable

Si un personnage provoque le courroux de Charon (à la discrétion du Guide), le diable le détruit d'un seul coup de rame.

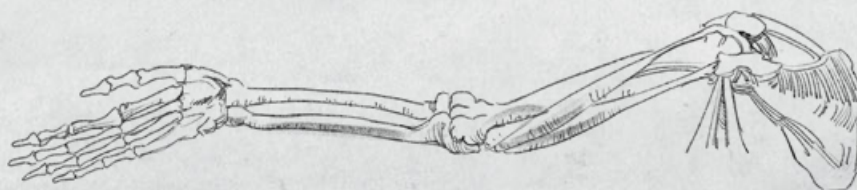
Actions

Rame de Charon. Attaque d'arme au corps à corps : +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. **Réussite :** 26 (4d8 + 8) dégâts contondants. De plus, la cible touchée doit réussir un JS Dextérité DD 23 sous peine d'être repoussée de 18 m dans les eaux de l'Achéron. Toute créature qui commence son tour de jeu dans les eaux de l'Achéron subit 2 niveaux de fatigue.

Présence terrifiante. Chaque créature située dans un rayon de 9 m de Charon, choisie par lui et consciente de sa présence, doit réussir un JS Sagesse DD 15 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Toute créature qui se sauvegarde ou pour qui l'effet prend fin est immunisée contre la Présence terrifiante de Charon pour les 24 prochaines heures.

L'ange a pris possession d'un temple en ruines et monte son armée de damnés en soustrayant à leur destin un grand nombre de pauvres âmes en toute impunité. Si les Égarés trouvent cet ange et l'arrêtent, ils pourront bénéficier d'un passage en sécurité vers la rive hostile qu'ils cherchent à gagner.

Le Guide n'a aucune intention de traverser à nouveau la fange putride et nauséabonde du Vestibule de l'Enfer et n'accompagne donc pas les Égarés dans leur entreprise. Cependant, il place sa torche sur la berge de l'Achéron, afin que les Égarés reprennent forme à proximité de cette flamme divine s'ils venaient à être terrassés au cours de leur mission.



Strophe 11 – Derrière une bannière infâme et inutile

*Et moi qui regardais j'aperçus une enseigne
qui en tournant courait si vite
qu'elle semblait indigne de repos;*

*et derrière elle venait si grande foule
d'humains, que je n'aurais pas cru
que mort en eût défait autant.*

Dante Alighieri
Inferno, Chant III

Les Égarés se mettent en quête des ruines et doivent à nouveau traverser le Vestibule de l'Enfer, seuls et sans Guide pour rasséréner leurs esprits.

La marche pour trouver l'ange veule est exténuante et, à chaque pas, les voyageurs s'enfoncent dans la fange infestée de vers et d'insectes en tous genres.

Chaque Égaré doit réussir un JS Constitution DD 15 sous peine de subir 1 niveau d'épuisement. De plus, les voyageurs doivent réussir un test de Sagesse (Perception) DD 16 afin de trouver leur chemin dans cette plaine morne et grise. Chaque fois

qu'ils échouent, lancez un d100 sur la table des événements et rencontres dans le Vestibule de l'Enfer.

Quand ils parviennent enfin à s'orienter dans cette étendue boueuse et nue, les voyageurs doivent effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 12 : en cas de réussite, ils remarquent une foule de veules avançant dans leur direction, comme d'autres l'ont fait avant. En revanche, la bannière couverte de sang que suit cette foule-ci exhibe un symbole et un nom : « Sariel ».

Si les personnages décident de rester cachés derrière un rocher ou une colonne brisée pour observer le déroulement de la scène, ils doivent réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 9. En cas d'échec, **la horde de veules** les remarque et les attaque sur-le-champ, combattant jusqu'à la destruction du dernier de ses membres.

Après que leur allure a récupéré des dégâts subis, les veules font demi-tour avec force gémissements et rentrent aux ruines d'où ils sont venus. En cas de réussite au test de Dextérité, les Égarés peuvent suivre la horde en toute discrétion jusqu'aux ruines.

Table 1: Événements et rencontres dans le Vestibule de l'Enfer

d100	ÉVÉNEMENTS ET RENCONTRES
01–35	Nuée d'insectes (nuée de guêpes)
36–51	Éclair de lumière écarlate (voir le sort <i>appel de la foudre</i> , DD 13)
52–68	1d4 nuée d'insectes (nuée de guêpes)
69–84	Tremblement de terre (voir le sort <i>tremblement de terre</i> , DD 15)
85–100	Horde de veules (comme dans la rencontre suivante, mais les Égarés n'ont pas l'occasion de se cacher)

Strophe III – Les ruines des dieux faux et menteurs

*Aussitôt je compris et je fus certain
que c'était bien la secte des mauvais,
qui déplaisent à Dieu, comme à ses ennemis.*

*Ces malheureux, qui n'ont jamais été vivants,
étaient nus et harcelés sans cesse
par des mouches et des guêpes qui étaient
près d'eux.*

*Elles leur rayaient le visage de sang,
qui, mêlé de pleurs, tombait à leurs pieds
où le recueillait des vers immondes.*

Dante Alighieri
Inferno, Chant III

Le sol que foulent les Égarés est considéré comme un terrain difficile en raison de la boue, du sang, des larmes et des excréments qui le composent, sans compter les insectes et Dieu sait quoi d'autre qui rampe dessus.

Si un personnage réussit un test d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Survie) DD 10, il comprend qu'il est impossible de suivre les traces de veules dans cette zone, car les âmes des damnés ne semblent pas disposer d'un corps physique capable de projeter une ombre ou de laisser des empreintes de pas.

Les Ruines

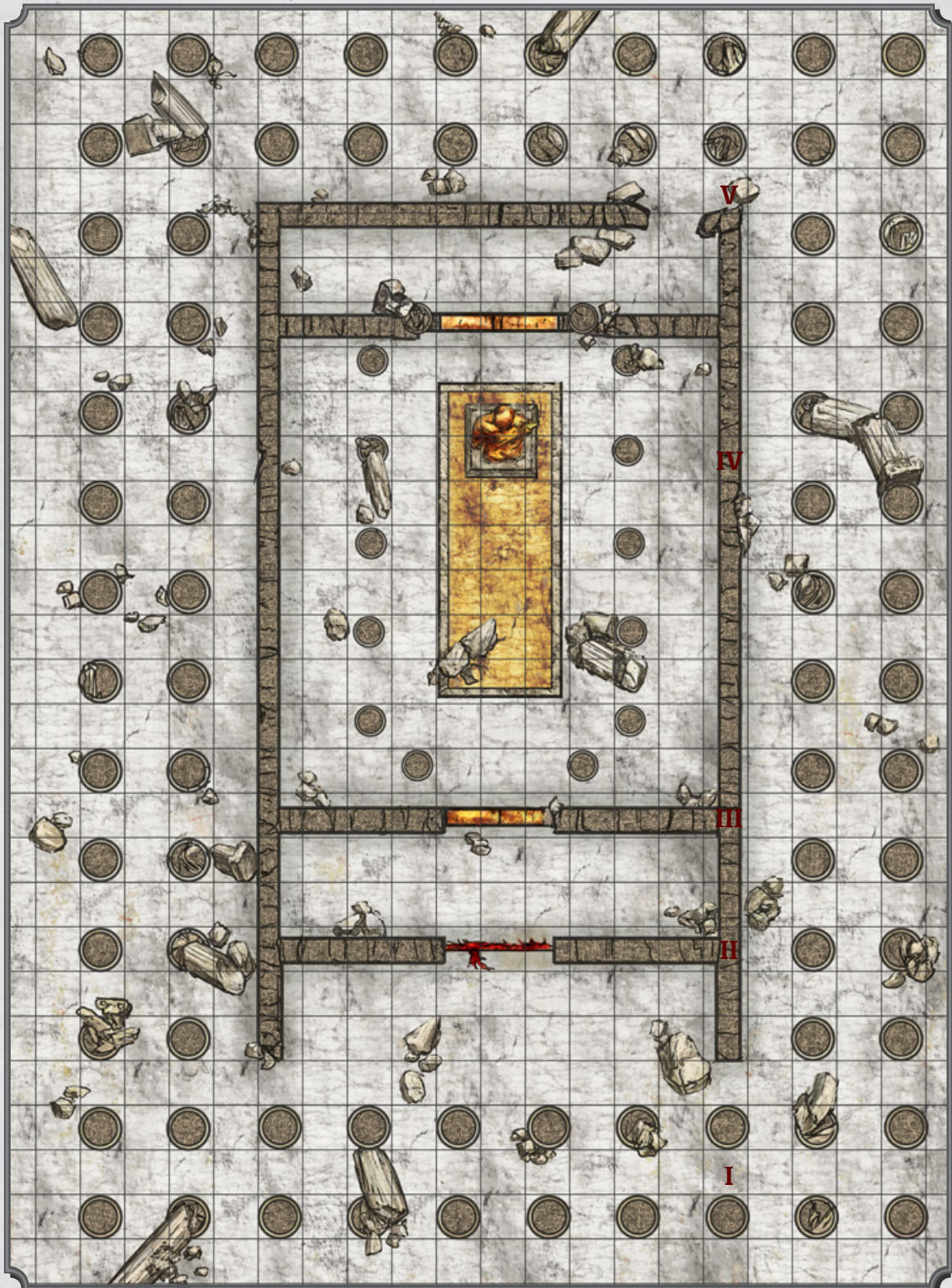
Les alentours des ruines, ainsi que leurs salles intérieures, sont identifiés sur le plan ci-après (voir page 58).

I. EXTÉRIEUR

Lorsque les Égarés arrivent enfin en vue des ruines, lisez ce qui suit aux joueurs et aux joueuses :

Au centre d'une dépression se dressent les restes de ce qui ressemble à un temple antique, érigé au nom de dieux païens. Malgré son état de délabrement, qui ne dépareille pas de la zone, sa structure tient encore en grande partie debout, et ses murs comme ses colonnes jaillissent du sol boueux. Vous y trouvez un soutien et un soulagement qui vous faisaient défaut, peut-être pour la première fois depuis que vous avez posé les yeux sur les émanations de ce sombre royaume. Un voile de ténèbres et de décomposition flotte derrière la première rangée de colonnes, et un rideau carmin, sale et déchiqueté, couvre l'entrée des ruines. Quelques individus, voûtés et gémissants, errent autour de l'édifice. Ils se frottent contre les colonnes dans l'espoir d'apaiser les piqûres d'insectes et de retirer les vers de leur corps.

Tout le long des colonnes se trouvent des âmes désespérées en pleurs (des **veules**), attirées sur place par les « oriflammes grises » qui pendent des ruines et sur lesquelles on lit le nom SARIEL. Ces bannières, bien qu'ignobles et dénuées de sens, appellent à elles les âmes damnées qui traversent le Vestibule de l'Enfer : ces dernières, distraites, n'arrivent plus sur les rives de l'Achéron..



Les damnés et les veules à proximité des colonnes ne semblent pas réagir à la présence des Égarés. Lorsque les personnages approchent des ruines ou quand ils les contournent pour les explorer ou y pénétrer, ils peuvent effectuer un test de Dextérité (Discrétion) DD 9 pour essayer de passer inaperçus. Si les voyageurs tentent d'atteindre l'entrée principale sans prendre de précautions, s'ils se dévoilent ou s'ils sont repérés, 2d4 **veules** s'avancent vers eux d'un air agressif. Les Égarés peuvent essayer de les calmer en réussissant un test de Charisme (Tromperie, Intimidation ou Persuasion) DD 15, mais ils devront les combattre en cas d'échec.

Les ruines disposent d'une entrée principale, dépourvue de porte, en travers de laquelle pend un rideau sale d'un carmin passé. La zone est entourée d'un nuage de mouches et de guêpes, que l'on peut entendre à plusieurs mètres de distance. En réussissant un test d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Perception) DD 14, les personnages aperçoivent une seconde entrée sur le côté nord du temple, en partie masquée par des pans de mur écroulés. En retirant quelques débris, une créature de taille moyenne ne rencontre aucune difficulté à se faufiler à quatre pattes dans l'arrière-salle de l'édifice. Grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 13 réussi, un personnage peut remarquer que le temple semble abriter une âme en sanglots, peut-être celle d'une femme.

II. ENTRÉE

La porte des veules est gardée par un nuage d'insectes en tous genres, qui mordent et piquent quiconque tente de le traverser pour atteindre le rideau carmin. Devant le tissu en lambeaux se trouvent deux **nuées de guêpes** qui attaquent toute créature entrant dans leur espace, qu'elles ne quittent jamais. Détruites, elles se reforment après 2d4 rounds.

III. VESTIBULE

Les âmes des damnés peuvent traverser le sol craquelé et précaire de cette salle sans risque, mais le poids des Égarés peut causer son effondrement.

Chaque Égaré s'avancant dans cette zone a 50 % de risque de déclencher un éboulement et de se retrouver ainsi précipité, couvert de débris, au fond d'une fosse profonde de 3 m. Il subit alors 1d6 dégâts contondants en plus des dégâts normaux de la chute (1d6 dégâts contondants). Les personnages peuvent déceler un passage sûr grâce à un test d'Intelligence (Investigation) DD 16 réussi.

IV. IV. SANCTUAIRE

Le toit de cette zone s'est effondré, et elle s'ouvre à présent sur un air sans étoiles. Plusieurs damnés entourent une grande silhouette sombre, qui les domine de toute sa taille: **Sariel**. Les damnés sont attirés par le charme naturel de l'ange, même si ce dernier ne peut rien pour eux – en dépit de ses promesses. D'ailleurs, il ne veut pas les aider, ne peut pas le faire et ne saurait de toute façon pas comment procéder. Sa supercherie prend la forme de rituels vides de sens, d'ornementations à moitié païennes, à moitié sacrées, mais toutes inutiles, et de messes incessantes ânonnées dans des langues absurdes.

Si Sariel remarque la présence des Égarés, il fait taire ses disciples, et un silence pesant s'abat sur la congrégation. L'ange déchu sculptural déploie ses ailes noires en descendant de son piédestal doré et se place devant les personnages. Sa voix résonne d'une intonation sinistre et pourtant rassurante. Sariel sent l'espérance des Égarés et tente de convaincre ces derniers de s'allier à lui, de rallier sa cause: empêcher les damnés de rejoindre Charon jusqu'à ce que le nocher permette à Sariel de traverser le fleuve.

Des âmes innombrables sur une tête d'épingle

L'Enfer est un endroit particulier où les concepts physiques tels que le temps et l'espace n'ont pas de logique. Bien que Sariel ait rassemblé des milliers d'âmes, elles coexistent dans le sanctuaire sans le remplir; elles semblent simplement rester en permanence en toile de fond. Seuls les damnés qui décident d'interagir avec les Égarés, en les attaquant par exemple, adoptent une forme physique et occupent un espace.

Si les personnages refusent ou tentent de convaincre Sariel d'abandonner ses plans, il ordonne à ses disciples (une **horde de veules**) de s'en prendre aux Égarés et il se joint bientôt à elle.

Après la défaite de Sariel, le chaos gagne tous les damnés et veules encore intacts, qui s'éparpillent, paniqués, et se dirigent lentement vers l'Achéron. Le temple en ruines subit d'autres dégâts et s'enfonce plus encore dans la fange grouillant d'insectes, quand Hypatie parvient enfin à se libérer de la cellule cachée.

Quand les Égarés quittent les ruines, ils remarquent Sariel en train de se reformer au pied d'une colonne. L'être vil et infâme se lamente; il s'effondre, comme s'il avait abandonné tous ses désirs et tous ses souhaits.

V. CELLULE CACHÉE

La cellule au fond du temple est presque vide: elle contient une unique âme, seule et en pleurs. Cette veule qui affirme se nommer Hypatie ne se souvient que de bribes de son ancienne vie. Elle se trouve là parce que Sariel s'est pris d'un certain intérêt pour elle et la trouve «intrigante».

Hypatie

Hypatie reste une veule et ne contient qu'une étincelle d'espérance divine en elle. Cela suffit néanmoins à la pousser à s'interroger sur l'identité des Égarés, ainsi que sur les raisons de leur présence ici, à leur révéler son histoire et ce dont elle se souvient de sa vie, et à demander aux voyageurs de la laisser les accompagner dans leur périple.

D'une certaine façon, cette âme étrange semble également familière ou reliée aux Égarés, même si c'est d'une manière différente pour chacun d'entre eux.

L'identité réelle d'Hypatie sera dévoilée dans la version définitive du jeu, mais le Guide devrait interpréter ce personnage de façon à éveiller la compassion et l'empathie des voyageurs, afin de les inciter à l'aider.





Pour des raisons qu'elle ignore, Hypatie a en effet retrouvé un certain espoir de gagner les cieux, et Sariel essaie de le lui arracher. En fait, c'est même leur rencontre qui a poussé l'ange à rassembler des âmes dans les ruines.

La grande porte qui mène au cœur du sanctuaire, en or massif, est scellée ; dessus, une représentation très détaillée montre la lutte entre un ange loyal au Seigneur et un ange rebelle appartenant aux rangs lucifériens. L'unique moyen de l'ouvrir consiste à s'en prendre à l'un des deux anges et ainsi choisir, sur un plan allégorique, l'un des deux camps. Un personnage qui attaque l'image de l'ange rebelle gagne une résistance aux dégâts nécrotiques pour 1 heure ; un personnage qui attaque l'image de l'ange céleste ajoute 1d8 dégâts nécrotiques à tout jet de dégâts qu'il effectue pendant 1 heure.

Si les Égarés résolvent l'énigme de la porte, elle s'ouvre en silence dans le dos de Sariel.

Conclusion

De retour sur les berges de l'Achéron, avec ou sans Hypatie, les Égarés retrouvent leur Guide et les âmes qui attendent de pouvoir franchir le fleuve. Le Guide explique que l'ange vaincu restera à jamais en Enfer, ou au moins jusqu'à ce que la volonté divine en décrète autrement. Cependant, grâce à leur intervention, Sariel ne pourra plus agir avant longtemps en vue de se libérer de sa condition. Il ne reste plus qu'à se diriger vers le bateau de Charon et exiger que ce dernier respecte sa part du marché : les autoriser à traverser les flots.

Veule

Humanoïde de taille M, neutre

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8 + 9)

Vitesse de déplacement 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6(-2)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)	7 (-2)

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Jets de sauvegarde Sag +1

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun

Facteur de puissance 1/2

Damné. Le veule est considéré comme un mort-vivant pour ce qui est des sorts et des autres effets qui affectent ce type de créatures.

Veule. La vitesse de déplacement du veule est de 0 m.

Actions

Déplacement. Le veule se déplace jusqu'à 9 m.

Drain de Force. Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 8 (2d6 + 1) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4. La cible meurt si ce drain réduit sa valeur de Force à 0. Sinon, la réduction disparaît après que la cible a terminé un repos court ou long.

Horde de veules

Nuée de taille TG d'humanoïdes de taille M, neutre

Classe d'armure 8

Points de vie 76 (8d12 + 30)

Vitesse de déplacement 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	6(-2)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)	7 (-2)

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Jets de sauvegarde Sag +1

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun

Facteur de puissance 6

Damné. La horde de veules est considérée comme un mort-vivant pour ce qui est des sorts et des autres effets qui affectent ce type de créatures.

Nuée. La horde de veules peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement. Elle peut se déplacer dans tout passage suffisamment grand pour laisser passer un humanoïde de taille M, et elle ne peut pas récupérer de PV ni gagner de PV temporaires.

Veule. La vitesse de déplacement de la horde de veules est de 0 m.

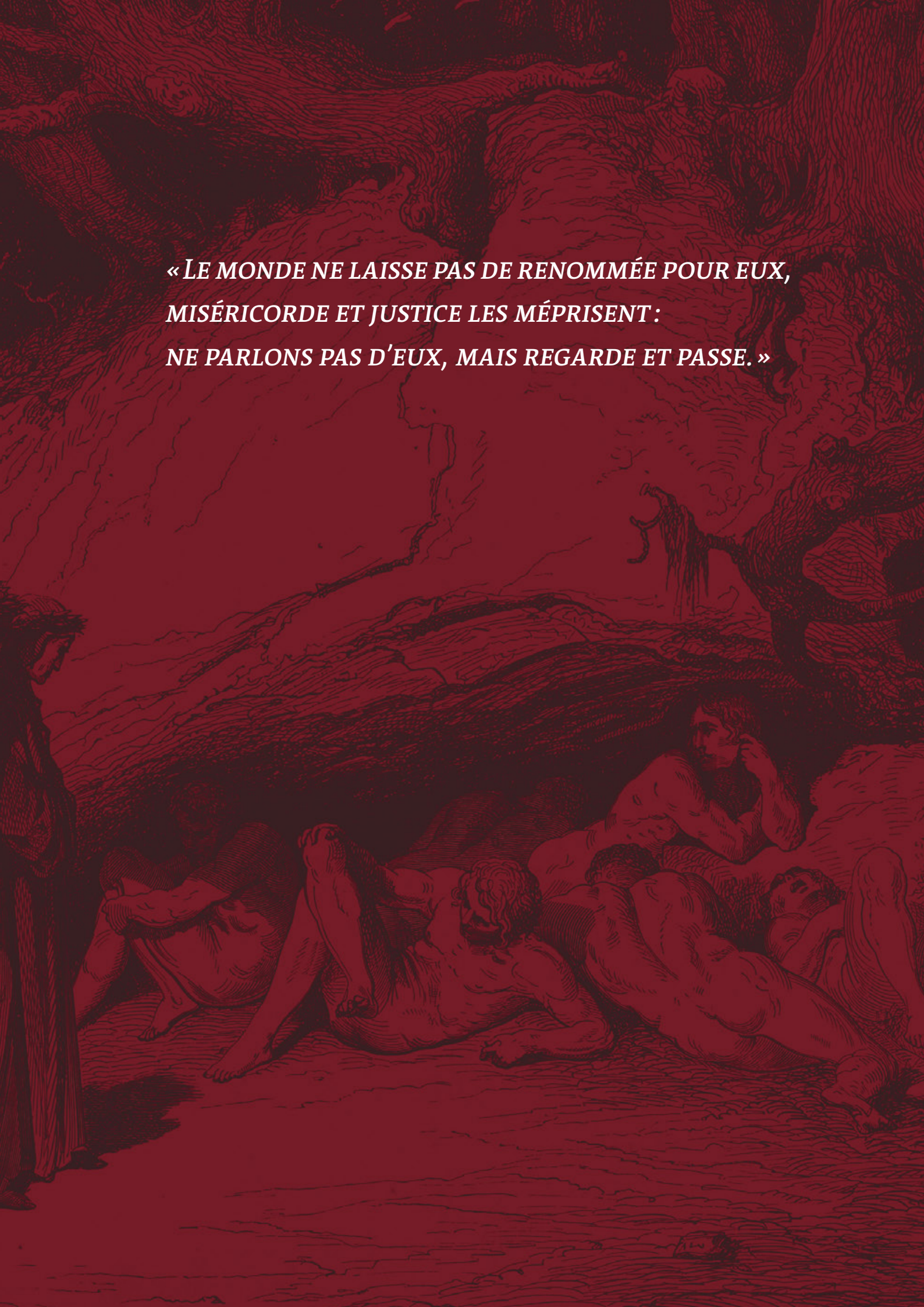
Actions

Attaques multiples. La horde de veules effectue trois attaques au corps à corps.

Déplacement. La horde de veules se déplace jusqu'à 9 m.

Drain de Force. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 14 (4d6) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 2d4, ou bien 7 (2d6) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4 si la horde de veules ne possède plus que la moitié de ses PV ou moins. La cible meurt si ce drain réduit sa valeur de Force à 0. Sinon, la réduction disparaît après que la cible a terminé un repos court ou long.

*« LE MONDE NE LAISSE PAS DE RENOMMÉE POUR EUX,
MISÉRICORDE ET JUSTICE LES MÉPRISENT :
NE PARLONS PAS D'EUX, MAIS REGARDE ET PASSE. »*



Sariel

Céleste de taille G, neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 152 (16d10 + 64)

Vitesse de déplacement 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +7, Cha +9

Compétences Intuition +7, Perception +7, Persuasion +9

Résistances (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues commun, infernal, céleste

Facteur de puissance 10

Ange déchu. Sariel est considéré comme un félon pour ce qui est des sorts et des autres effets qui affectent ce type de créatures.

Armement des déchus. Les attaques d'arme de Sariel sont magiques. Lorsque l'ange déchu touche avec une arme, cette dernière inflige 4d8 dégâts nécrotiques supplémentaires (pris en compte dans les attaques ci-après).

Aura des déchus. Lorsqu'une autre créature qui n'est pas une créature artificielle commence son tour de jeu dans un rayon de 9 m de Sariel, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine de subir 11 (2d10) dégâts psychiques.

Fluidité aérienne. Sariel ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en volant.

Résistance à la magie. Sariel bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique magique de Sariel est le Charisme (DD de sauvegarde des sorts : 17). Sariel peut lancer les sorts suivants avec simplement des composantes verbales :

À volonté : *détection du mal et du bien, invisibilité (sur soi uniquement)*

1/jour chacun : *confusion, immobilisation de personne, fléau d'insectes*

Actions

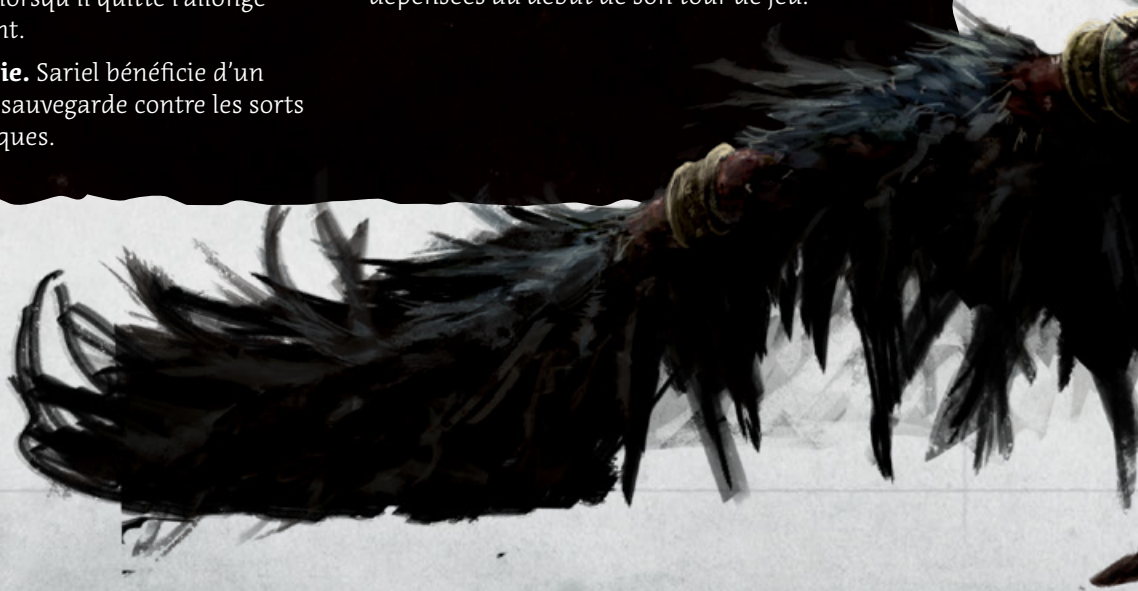
Attaques multiples. Sariel effectue deux attaques au corps à corps.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d6 +4) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts nécrotiques.

Présence inhibitrice (recharge 5-6). Une créature située dans un rayon de 18 m de Sariel doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être charmée par l'ange déchu pendant 1 minute. Tant qu'elle est ainsi charmée, sa vitesse de déplacement est égale à 0. Une créature charmée peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme aux effets sur elle-même en cas de réussite. Toute créature qui se sauvegarde ou pour qui l'effet prend fin est immunisée contre la présence inhibitrice des anges déchus pour les 24 prochaines heures.

Actions légendaires

Sariel peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options suivantes. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour de jeu d'une autre créature. Sariel récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.



Déplacement. Sariel se déplace jusqu'à sa VD sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Masse d'armes. Sariel effectue une attaque de masse d'armes.

Guérison (coûte 2 actions). Sariel récupère 27 (6d8) pv par magie et met fin à toute malédiction, toute maladie, tout empoisonnement, tout état aveuglé ou assourdi dont il était victime.

Actions de repaire

Lorsqu'il est dans son repaire, Sariel peut entreprendre une action de repaire au rang 20 d'initiative, après tout intervenant *ex æquo* éventuel. Il ne peut entreprendre la même action de repaire deux rounds d'affilée.

- Le temple tremble violemment pendant un instant. Chaque créature située sur le sol du temple doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine de se retrouver à terre.

- Un nuage d'insectes remplit une sphère de 6 m de rayon centrée sur un point qu'il choisit à 36 m ou moins de lui. Le nuage contourne les coins et persiste jusqu'à ce que Sariel le dissipe au prix d'une action, utilise à nouveau cette action de repaire ou meure. Le nuage est légèrement voilé. Toute cible prise dans le nuage lorsque ce dernier apparaît doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 et subir 10 (3d6) dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une cible qui termine son tour de jeu dans le nuage subit 10 (3d6) dégâts perforants.
- Sariel fait appel à 1d4 veules qui agissent comme ses alliés et obéissent à ses ordres verbaux. Les veules restent 1 heure, sauf si Sariel meurt ou les congédie au prix d'une action bonus.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a*Legal Information*

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: *Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.*

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"
2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The background is a dark red, textured illustration of Dante's Inferno. In the center, there is a white geometric diagram consisting of a circle with a vertical line through its center, a horizontal line, and two diagonal lines forming an 'X'. A crown is positioned at the top of the vertical line. The diagram is overlaid on the text.

INFERNO

KIT DE DÉCOUVERTE



«ICI IL CONVIENT DE LAISSER TOUT SOUPÇON;
TOUTE LÂCHETÉ ICI DOIT ÊTRE MORTE.

NOUS SOMMES VENUS AU LIEU QUE JE T'AI DIT,
OÙ TU VERRAS LES FOULES DOULOUREUSES
QUI ONT PERDU LE BIEN DE L'INTELLECT.»

Dante Alighieri
Inferno, Chant III

