



Grimoire de l'antésimale décennie

Appel des disparus
aux vivants





A ceusses et celles qui feuilletent ces pages,
prenez garde !

Ce grimoire renferme les clés pour relier les étroits passages entre les mondes de la lumière et des ténèbres. Elles vous permettront de libérer la horde errante des spectres millénaires, coincés dans les abysses des failles du temps et de l'espace.

La boîte qui se trouve devant vous est en permanence envahie par un spectre torturé qui cherche la quiétude, les paragraphes qui suivent vous indiqueront les symptômes dont chaque spectre est affecté, ainsi que les clés qui vous permettront de les délivrer de leurs maux...



CASPER (DEMO)

10 PE

Son histoire :

Échappé des studios de Hollywood où il fut réduit à l'état d'esclave, Casper est un fantôme en fuite en quête d'une vie normale. Il cherche le contact humain, dans l'espoir d'un monde pacifique où humains et fantômes cohabiteraient en harmonie.



Le reconnaître :

Fatigué par sa fuite, sa respiration est courte. C'est un enfant qui dégage une aura bleutée.

Le délivrer :

Casper cherche du réconfort et du repos, une bonne nuit de sommeil serait un puissant remède...

ARJANA, fille des piranhas

170 PE



Son histoire :

Abandonnée à la naissance en bordure du fleuve Amazone, cette enfant a survécu à son environnement en développant une extrême férocité à l'égard de toute forme de vie. Curieusement ce sont les piranhas qui après l'avoir élevée dans les eaux tortueuses du fleuve, ont brutalement mis fin à ses jours en la dévorant dès son passage à l'âge adulte...

La reconnaître :

La jeune femme oscille entre des sentiments de fureur et de désespoir léthargique, elle cherche le repos en se fondant à la nature.

La délivrer :

Prenez garde à son côté farouche, bataillez ferme pour mieux la rassurer par la suite.



BETELZORG du Talaran

450 PE

Son histoire :

Libéré par erreur par un jeune guerrier égaré, le spectre Betelzorg est en quête de vengeance. Le sorcier qui l'avait emprisonné il y a 1000 ans dans les grottes du Talaran, avait empêché que ce démon ne réduise la planète en une terre de désolation. Betelzorg est furieux et s'apprête à tout détruire sur son passage.

Le reconnaître :

Galvanisé par la vengeance, sa respiration est haletante. Son râle est rauque, la gorge brûlée par les flammes qui lui sortent des poumons.

Le délivrer :

Le corps à corps s'impose avec ce colosse : sachez alterner feinte et repli par 2 fois.

Puis attaquez successivement son flan, les écailles de sa colonne vertébrale, et achevez-le en lui tranchant la tête.



GWEZINEC le troll déchû

320 PE



Son histoire :

Roi du peuple troll de la Celtie originelle, Gwezinec fut poignardé par son frère Killian alors qu'il lui tournait le dos, sa femme lui assena le coup final en le décapitant. Sa tête fut jetée à la mer, le spectre de Gwezinec erre depuis des siècles dans l'espoir de la retrouver.

Le reconnaître :

Ce roi hante la terre et les eaux, il peut surgir telle une vague ou un tremblement de terre.

Le délivrer :

Méfiant, il est difficile à approcher, lui faire la cour à distance est donc conseillé.

Vous aurez ensuite besoin de plusieurs paires de mains pour que tête et corps s'unissent à nouveau.

