



RUNEQUEST

ELRIC

HAWKMOON

CHILL

XUup release

RuneQuest

4 Le Marais du Diable

Auteurs : John Castellucci, John Boyle
Traduction : Pierre Léonard
Illustrateurs : J. Luc Sala, Bruno Martin

15 Gnashir Nuée Noire

Auteur : John Boyle
Traducteur : Pierre Léonard

Hawkmoon

37 La Reine Verte

Auteur : Eric Simon
Illustrateurs : Franck Capelli, Bruno Martin, Thierry Monter

Chill

16 La Nuit, tous les Chats...

Auteur : J. Baptiste Defaut
Illustrateur : Bernard Bittler

Elic

24 Les Quatre Parchemins

Auteur : P. Henri Pevel
Illustrateurs : Franck Capelli

TATOU N°22. Bimestriel. Février - Mars 1995.
 Publié par Oriflam. SARL au capital de 160 000 francs, immatriculée au RC de Metz N° 339 990 517 APE 5401. Oriflam 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-lès-Metz.
 Couverture de Hubert de Lartigue. Double Page de Jean Luc Sala. Sire Tatou est réalisé par Bruno Martin. Rédacteur en chef : Eric Simon. Responsable de publicité : Christophe Begey. Imprimerie : Imprimis. Dépôt légal à parution.
 Numéro ISSN : 1155-2573.



WE
BR
A
M
M
O
S

E D I T O

Un commencement est un moment d'une délicatesse extrême...

Eh oui, dorénavant vous verrez une nouvelle signature dans Tatou. Eric Simon ayant changé de branche, c'est moi qui le remplace...et qui a la lourde tâche de changer les choses tout en conservant une certaine continuité. Alors n'hésitez pas, si vous écrivez, si vous dessinez, contactez-moi. Tatou est votre moyen d'expression....

Thierry Arnould





Le Marais du Diable

Ce scénario s'inscrit à la suite des articles sur le Bloc parus dans *Tatou 21*. Les initiés de Taureau Tempête sont mandés pour combattre le chaos

Présentation

Cette aventure se compose en fait de quatre rencontres réparties dans le temps et reliées entre elles par un fil conducteur.

Tout tourne autour de la région praxienne située au sud du Bloc légendaire, le nid de chaos connu sous le nom de Marais du Diable. Nahgreb est le personnage central de cette histoire : c'est une plante douée de sensation qui est en train de se muer en force du chaos au sein du marécage. Son but ultime est de libérer le Diable de sa prison placée sous le Bloc, et de transformer le monde tout entier en marais. Nahgreb a été éveillé depuis peu uniquement, aussi n'a-t-il pas encore atteint sa pleine puissance. Ce scénario suit la croissance du pouvoir de la plante chaotique et ce, au fur et à mesure des attaques de plus en plus téméraires que celle-ci porte à l'encontre des défenseurs taureaux tempête du Bloc. La première rencontre envoie les aventuriers aux confins du marécage afin d'y traquer un taureau céleste. La seconde incursion dans le marais consiste à chasser des broos coupables d'avoir pillé des alliés limitrophes. La troisième échauffourée conduit les personnages à aider les Morocanths inhumains à traverser le marécage dans sa largeur. Le dernier épisode coïncide avec un jour saint taureau tempête et comprend un assaut sans retenue livré pour éliminer Nahgreb dans le Marais du Diable. Au cours de cette rencontre, les aventuriers ont l'occasion de dialo-

guer avec un Khan des Tempêtes des plus insolites : Gnashir Nuée-Noire, un troll issu des Collines Tempêtes.

Cette aventure suppose que les joueurs ont établi leur campement au pied du Bloc avec l'accord du culte de Taureau Tempête. Le Maître des Runes devra adapter certains éléments si les personnages joueurs se trouvent ailleurs. Il lui appartient de déterminer à quel point les Taureaux Tempête les surveillent : le khan qui les parraine (Ankubi Traqueur-de-Broos, par exemple) pourra ou non les accompagner lors de certaines de ces expéditions dans le Marais du Diable.

Un Jeu d'Enfants

Cette rencontre commence par l'arrivée précipitée d'un esclave dans le campement des aventuriers ; celui-ci hurle sur un ton surexcité.

«O mes maîtres, mes yeux comblés ont vu un spectacle merveilleux. Loin au sud, près de l'immonde Marais du Diable, j'ai regardé un griffon et un grand taureau céleste se livrer une bataille féroce. Le taureau a encorné le griffon avec force, mais le monstre lui a arraché les ailes de son dos. Le taureau céleste est tombé au sol près de la Côte de Fulgur pendant que le griffon fuyait vers les Ruines du Singe. Maîtres, si vous pouviez traquer le taureau et l'abattre, nous aurions assez de nourriture pour les temps difficiles à venir. C'est certainement un signe du Taureau lui-même !»



Il se nomme Muklah et c'est un Pol Joni retenu captif au Bloc depuis cinq ans. Dès qu'il a repris son souffle, il raconte sa courte histoire aux joueurs (voir encadré).

S'ils se dépêchent, les joueurs atteignent le taureau céleste blessé les premiers et font valoir leurs droits sur lui. Il faut près de deux heures d'une chevauchée difficile pour gagner la Côte de Fulgur au sud du campement, c'est-à-dire l'endroit où la bête s'est effondrée. La côte s'élève juste après le Bon Canal, au bord du marais. Il pourra se révéler peu aisé de traverser le canal (selon la saison et le niveau de l'eau), mais le retard ainsi subi avant de trouver un passage à gué devrait être léger. La végétation change lentement comme les personnages s'approchent de la zone marécageuse, l'élément le plus voyant étant la prolifération des plantes mortes. Plus de la moitié des végétaux présents sur la Côte de Fulgur semblent être morts, et le flanc du coteau est parsemé de rochers pesant entre 4,5 et 45 kg.

Le Taureau Céleste

Le taureau céleste est légèrement blessé et en détresse car il n'est plus capable de voler. Il chargera furieusement quiconque gravira la côte. Il devrait donner la chasse aux aventu-

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
20	10	20	3	14	8
Mouvement : 2			Points de Vie : 15		
Points de Fatigue : 30			Points de Magie : 14		
DEX MRA : 4			Le Lierre des Marais		
Modificateur aux Dégâts : +2D6					
Localisation	Mêlée	Missile	Armure/Points de Vie		
Feuilles	01-02	01	5/8		
Cep principal	03-18	02-17	5/10		
Fleur	19-20	18-20	5/6		
Arme	RA	% Att	Dégâts	Points	
Cogner	8	50	2D6+2D6	-	
Décocher des épines		4	66	1D2* -	

* Cette attaque a une portée de 10 mètres. Les épines sont empoisonnées : tout coup porté qui traverse l'armure de la victime exige de cette dernière qu'elle réussisse un jet sous 4x CON ou elle sombre dans un coma long de 1D6 heures.

Notes : le lierre des marais est une plante hybride douée d'une intelligence limitée. Elle remplit la fonction d'agent de Nahgreb, une plante chaotique qui est devenue pleinement consciente au coeur du Marais du Diable. Cette dernière est en contact mental avec le lierre des marais et lui dicte ses actions.

riers pendant quelque temps avant que ceux-ci puissent établir un plan d'action leur permettant de le tuer.

Cela ne devrait pas s'avérer difficile mais risque de devenir mortel si le taureau céleste porte un coup rigoureux. Une fois le taureau céleste tué, le groupe devrait faire l'estimation

des dégâts subis avant d'adresser les prières adéquates à Taureau Tempête et à Waha et de se mettre à découper l'animal. Ce faisant, faites effectuer un jet d'Artisanat : Découpe de la Viande aux aventuriers pour chacune des parties importantes de la bête ; les jets ratés diminuent l'effet produit lorsque ces morceaux sont offerts. Ils devraient prendre soin de préserver les pièces les plus importantes, le coeur, le foie, et le cerveau. Le coeur revient au Grand Khan, le foie à leur khan, et le cerveau devrait faire l'objet d'un don présenté à leur chaman. Le reste de la viande et des fragments corporels reste à la disposition du groupe. Il est possible de sculpter de nombreux totems et colifichets dans les os et les cornes ; après avoir été traité, le cuir de l'animal fait un excellent vêtement protégeant des vents âpres. Il est nécessaire de réussir divers jets d'artisanat pour transformer les parties éparses de la carcasse en objets utiles.

Une Mauvaise Herbe !

Quand le groupe plie bagage, accordez un jet de Sentir le Chaos à tous les aventuriers possédant cette compétence pour voir s'ils détectent la présence d'un observateur mystérieux en leur sein. Cet intrus est un lierre des marais à la taille plutôt grande. Il est sous le contrôle de Nahgreb, la plante douée de sensation, et elle aussi venu examiner le taureau céleste. Lorsqu'il aperçoit le

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
43	22	42	4	11	7
Mouvement : 9/11 en vol			Points de Fatigue : 64		
Points de Vie : 32 (24)			Points de Magie : 11		
DEX MRA : 4			Le Taureau Céleste		
Modificateur aux Dégâts : +4D6					
Localisation	Mêlée	Missile	Armure/Points de Vie		
Patte post. d.	01-02	01	5/8		
Patte post. g.	03-04	02	5/8		
Arrière train	05-07	03-07	5/13		
Poitrail	08-10	08-12	5/13		
Aile droite	11	13-14	5/8		
Aile gauche	12	15-16	5/8 (0)		
Patte ant. d.	13-14	17	5/8		
Patte ant. g.	15-16	18	5/8		
Tête	17-20	19-20	5/11		
Arme	RA	% Att	Dégâts	Points	
Charge	7	35	2D6+4D6	-	
Piétinement	4	25	2D6+4D6	-	

Compétences : Ecouter 40 %, Sentir les Intrus 40 %

Armure : 5 points dus à sa peau

Notes : les chances de succès des attaques du taureau céleste sont réduites à cause des souffrances que lui infligent ses blessures et sa perte partielle d'équilibre.



groupe de Taureaux Tempête, Nahgreb ordonne au lierre d'attaquer. Le but ultime de la plante est de ressusciter le Diable et elle commence à le réaliser dès à présent en tentant de détruire tout gardien du Bloc qui s'aventure dans son domaine, le Marais du Diable.

Le lierre fait plus de 5 mètres de long, a de grandes feuilles vertes, et de pâles fleurs jaunes. Accordez des jets de Détecter Objet Caché aux personnages pour voir s'ils repèrent la multitude d'épines à l'aspect dangereux qui se dissimule sous les feuilles. Le groupe ne devrait pas se douter de l'existence d'une force sous-jacente commandant l'attaque du lierre : c'est seulement une autre création chaotique du Marais du Diable. Avec un peu de chance, les aventuriers tueront la plante du marécage et regagneront tous le campement du Bloc sains, saufs, et en possession de la viande.

Le Camp des Broos

Plusieurs semaines, voire une saison entière, auront sûrement passé depuis l'épisode du taureau céleste.

Le Maître des Runes aura détaillé le camp et ses habitants sur le plan du jeu de rôle. Le groupe devrait pouvoir ressentir la lutte de la vie contre la mort livrée chaque jour dans les plaines de Prax, puis en venir à comprendre la politique et les préceptes des nomades qui y résident. Peu de femmes sont encore célibataires au campement, et celles-ci sont toujours l'objet de rivalités et de disputes comme les hommes cherchent à attirer leur attention.

C'est là un bon moyen de nouer des alliances et de se faire des ennemis parmi les autres Taureaux Tempête. Cette partie commence lorsqu'un cri d'alarme rompt la quiétude de ce début de matinée dans le campement des joueurs.

La Razzia

Des esclaves ont été envoyés par le camp impala (situé à près de 500 mètres au sud du grand campement) pour faire part d'un raid broo. On demande que des guerriers gagnent le camp impala aux premières lueurs pour rejoindre les groupes de chasse.

Ce raid était organisé de façon inhabituelle de la part des broos, lesquels ont enlevé des femmes, des enfants, et plus d'une douzaine de bêtes de troupeau.

Ce raid peut paraître suspect dans la mesure où la majorité des hommes impala se trouvent actuellement au nord, près de Repos du Jour, pour y troquer leurs marchandises ; l'attaque s'est donc produite quand le camp était quasiment sans défense. En fait, cet assaut n'est pas le fait des broos mêmes mais de Nahgreb, la plante appliquant son plan d'élimination des défenseurs du Bloc pour délivrer le Diable.

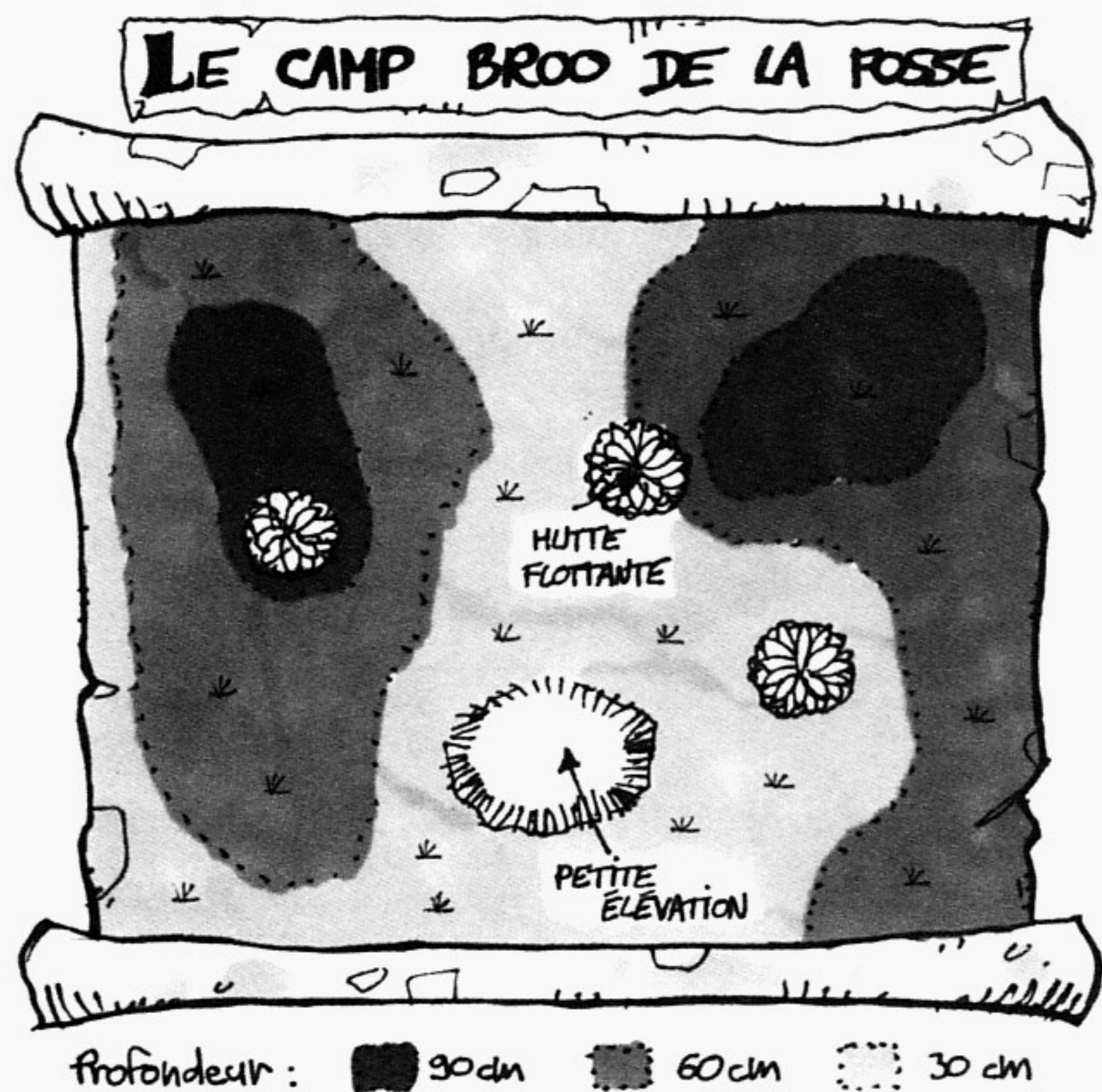
Outre les aventuriers, près d'une quarantaine de guerriers se rassemble à l'aube au camp impala. La piste conduit clairement au sud, en direction du marais, mais devient bientôt moins précise dans les mauvaises terres sises au nord du Bon Canal. Là, la troupe guerrière se divise en petits groupes comprenant trois à huit hommes avant de s'enfoncer dans les marécages.

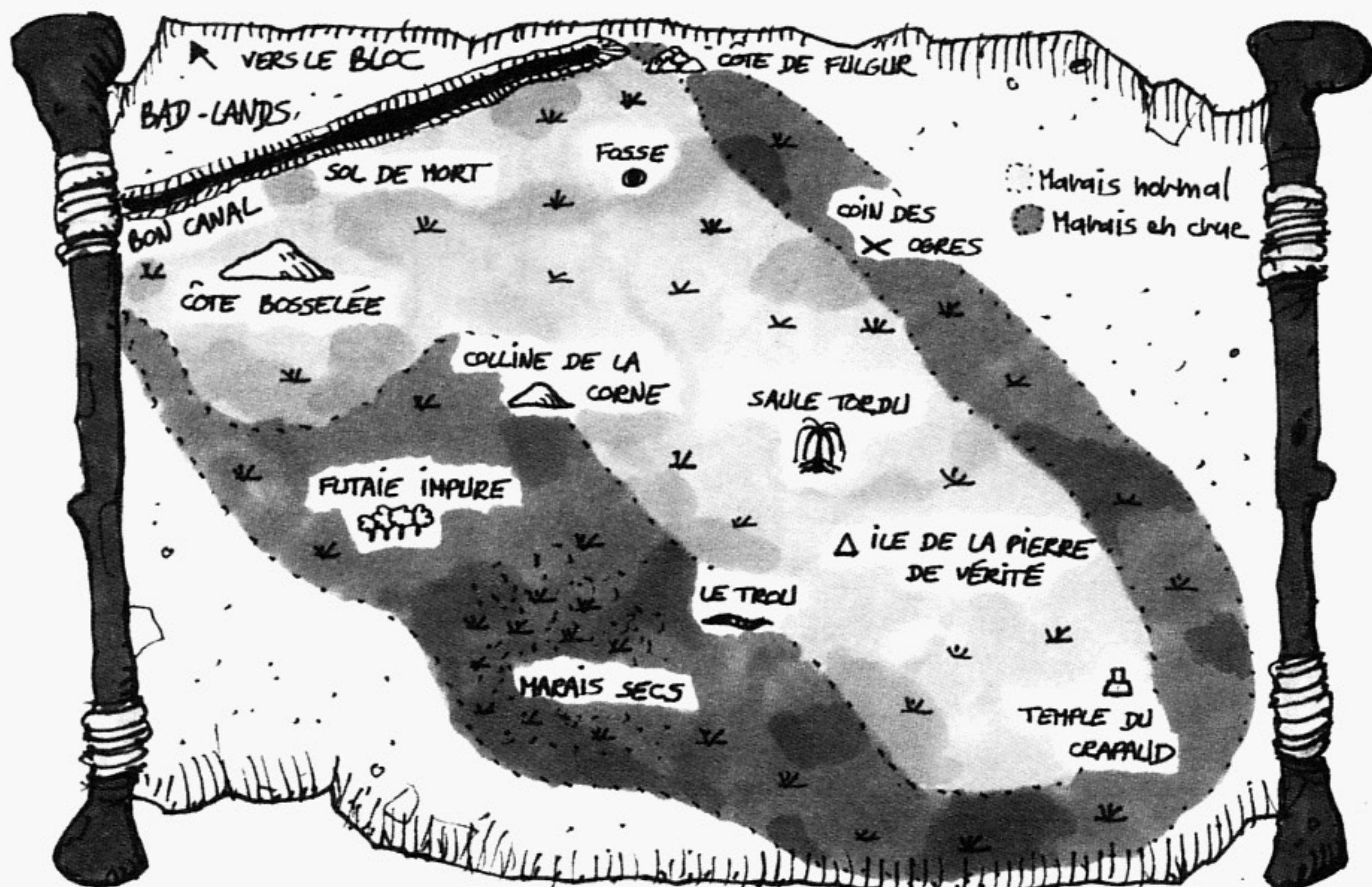
Les personnages devraient rester ensemble et pénétrer de concert dans la tourbière. Le Maître des Runes peut leur affecter les PNJ intéressants de son choix s'il désire faire activer un peu les choses. Il devrait préparer plusieurs rencontres aléatoires tirées de la Table des Rencontres du Bloc

avant que le groupe ne tombe sur le camp des broos. Nous vous suggérons d'utiliser les gaz et des Gale-Taureaux si les joueurs n'en ont encore jamais affronté. Le camp des broos est situé dans une grande dépression du marécage connue sous le nom de «la Fosse». Cette zone est large d'un kilomètre et longue de trois environ. Il est possible d'apercevoir des traces d'Impalas sur certains des parterres boueux surélevés menant à la Fosse, mais elles ne tardent pas à se perdre dans la fange.

Mises à part quelques îles basses, la Fosse se trouve entièrement immergée à 91 cm de fond. A dos de monture, cette zone n'est pas très difficile à traverser, mais les endroits les plus profonds poseront des problèmes à quiconque n'est pas un monteur de grands lamas. Le mouvement devrait donc être ralenti à un quart du score normal. Le camp des broos est facile à repérer et se présente sous la forme de trois huttes vertes feuillues entourant une petite élévation sise vers le centre de la Fosse.

Sur cette montée, on peut voir plusieurs silhouettes humaines éteintes face contre terre et revêtues des tenues claniques en peau d'impala. Huit impalas sont dans l'eau à leurs côtés. Autour du camp, on peut également voir une douzaine de broos affairés à diverses activités. Si le





groupe n'a pas fait preuve de prudence et de discrétion, les broos les remarquent en même temps qu'eux.

L'escarmouche devrait être féroce et rapide : les broos prennent les armes et se jettent au combat en poussant des cris à vous tourner les sangs ; ils se soucient peu de survivre. Ce sont des broos primitifs et non les broos sauvages vivant habi-

tuellement dans le Marais du Diable. Ils sont aidés par des lamproies chaotiques des marécages issues d'une espèce normalement grande et que Nahgreb a recrutée à son service.

Les lamproies chaotiques ont tout juste un point de vie et 20 % de chance de porter un assaut, chaque attaque réussie occasionnant 1D3 points de dégâts.

Dans cette eau vaseuse, les engagements sont modifiés de façon conséquente. Toute personne touchée au combat doit réussir un jet sous 5 x DEX ou tomber dans la fange. Les broos se jettent souvent sur leurs adversaires pour obtenir ce résultat. Une fois à terre, l'aventurier doit passer le prochain round à tenter de se relever. Il y parviendra en effectuant un jet sous 5 x FOR, -10 % s'il porte une armure métallique, et -5 % s'il porte un autre type d'armure.

Une fois les broos éliminés, les personnages-joueurs peuvent investir leur site. Tous les impalas portent la semence des broos et doivent donc être détruits. Les quatre femmes en vie ont perdu la raison en voyant leurs propres enfants être dévorés devant leurs yeux et sont en proie à un délire démentiel. Les seuls objets fabriqués sont rares et proviennent de camps de nomades pillés ; ils n'ont aucune valeur. L'aspect le plus curieux du camp des broos se traduit par la présence des trois huttes faites de plantes vivantes. Elles dégagent quelques légères émanations chaotiques et sont l'oeuvre de Nahgreb. Si elles sont brûlées, elles émettent une plainte aiguë et sinistre comme leur esprit se consume.

Cette rencontre terminée, les personnages devraient faire preuve de méfiance : ces broos ne semblaient pas assez malins ni assez organisés pour faire tout ceci de leur propre initiative. Leur alliance avec les lam-

FOR 18 **CON** 16 **TAI** 18 **INT** 15 **POU** 16 **DEX** 15 **APP** 8

Mouvement : 4

Fatigue : 18

Points de Vie : 34

Points de Magie : 11

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Buzlak, Chef des Broos

Localisation	Mêlée	Missile	Armure/Points de Vie
Jambe D	01-04	01-03	3/6
Jambe G	05-08	04-06	3/6
Abdomen	09-11	07-10	3/6
Poitrine	12	11-15	3/8
Bras D	13-15	16-17	3/5
Bras G	16-18	18-19	3/5
Tête	19-20	20	3/6

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	Points
Coup de tête	9	75/-	1D6+1D6	-
Épée courte	7	85/50	1D8+1D6	10
Javelot	3/9	80/-	1D8	-

Compétences : Grimper 40 %, Pister 60 %, Sauter 50 %

Magie Spirituelle : aucune

Armure : 3 points dus à la peau sur sa tête et 3 points sur le reste du corps dus à diverses parties d'armure

Objets : aucun

Les chamans du Bloc sont aussi fort troublés par l'abondance de végétation chaotique qui a éclos dans les environs.

Cette rencontre commence lorsqu'un morocanth solitaire s'approche du campement du groupe à dos de mulet. Il arbore clairement la rune d'Issaries et un jet de Connaissance du Monde permet de l'identifier comme un prêtre de ce culte. La créature a les deux mains en l'air en signe de paix ; elle interpelle les personnages-joueurs :

«Qu'Eiritha bénisse vos troupeaux, guerriers du Taureau ! Je suis Kuwahan de la tribu adoratrice de Waha des Trois-Orteils. Je recherche des guerriers sur ordre de mon khan. Alors que nous campions au sud du dénommé Marais du Diable, des hommes démons ont attaqué notre campement et s'en sont allés en emportant quarante-neuf bêtes de troupeau. Ils sont ensuite partis dans le marécage après avoir tué cinq des guerriers les plus puissants des Trois-Orteils. Les hommes diables étaient accompagnés de nombreuses plantes rampantes et mobiles qui entravaient les efforts de nos hommes. Le Grand Pukatoti offre un impala ou un sable pour chaque bête qui nous sera restituée. Le Grand Pukatoti offre également un grand lama ou un bison chaque fois que deux bêtes de nos troupeaux nous seront ramenées par les guerriers du Taureau.»

A cause d'un interdit magique infligé par son culte, Kuwahan s'exprime uniquement en langue des marchands. Les aventuriers qui réussissent un jet de Parler le Praxien comprennent la signification de son nom : Celui Qui Parle aux Aliments. Les termes «hommes démons» et «hommes diables» sont fréquemment utilisés pour désigner les ogres.

Les personnages devraient saisir cette occasion de combattre le chaos et se préparer à effectuer un nouveau voyage dans le marécage. Kuwahan ignore où le troupeau d'hommes ainsi capturé a été conduit, mais il est bien connu que le Marais du Diable recèle une plaine appelée le Coin des Ogres, où cette race fait des sacrifices à Cacodémon.

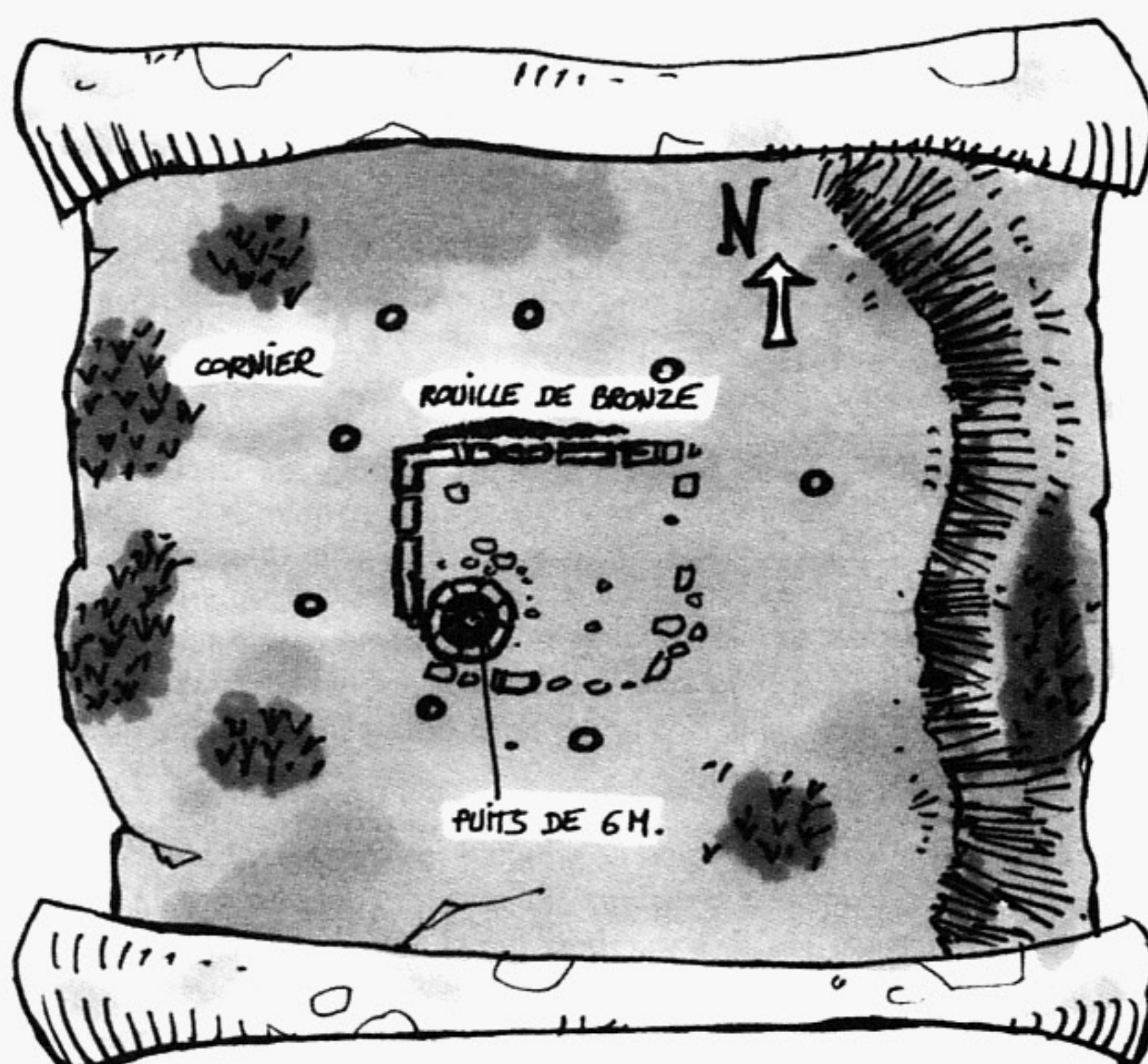
Ce devrait donc être la destination du groupe. Le Maître des Runes devrait ajouter une ou deux rencontres aléatoires sur la route du Coin des Ogres, lequel est situé dans la partie est du marais.

Le Coin des Ogres est une clairière d'un kilomètre de large ; elle est recouverte d'une herbe des marécages marron foncé mesurant entre un et deux mètres de haut. Cette verdure est fâcheusement tranchante et provoque de nombreuses coupures douloureuses à toutes les personnes qui tentent de la traverser. Plusieurs pistes d'herbe battue serpentent dans la clairière, et finissent par mener en son centre où l'on peut voir des taches de sang frais. Il est nécessaire de réussir un jet de Pister pour déterminer que ces traces sont assez récentes pour être celles des ogres ayant attaqué les Morocanths. Un autre jet de Pister indique que leurs foulées se dirigent vers l'est, sortant du Coin des Ogres pour s'enfoncer au cœur du marécage. A un moment donné du parcours, accordez des jets de Scruter à vos joueurs pour voir s'ils repèrent le saule pleureur géant, large de 500 mètres, situé au sud. La piste conduit en un endroit proche de l'arbre ; il s'agit là d'un indice valant pour le quatrième épisode.

L'herbe haute redevient rapidement le borbier sans fin et la progression se fait très lente. Le jour devrait s'estomper, laissant les aventuriers en plein marais après la tombée de la nuit ; la seule direction dont ils disposent, c'est qu'ils sont au sud de la Fosse. En repérant l'horizon, ils peuvent voir une butte de 15

mètres à l'est ; c'est le seul site de campement sec en vue. En la considérant de plus près, les personnages peuvent se rendre compte que la colline est couverte de corniers, une plante ressemblant à des arbustes de bruyère, dépourvue de feuilles, et recouverte de grosses épines. Les joueurs s'en méfieront peut-être, mais les corniers ne présentent pas d'autres risques que des coupures et des égratignures. La colline est également couronnée par huit colonnes de pierre hautes de 3m60. En escaladant l'éminence, les aventuriers découvrent une ruine effondrée entourée d'un mur de 1m20 sur deux côtés. En outre, un puits profond de 6 m s'ouvre dans le sol ; il est jonché de débris. En fouillant dans ces débris, on trouve deux objets notables : une vipère des marais venimeuse et un faisceau de quatre javelots dont un a une matrice de Vivelame 2 gravée dans son fer de lance. Cet endroit peut être assez bien défendu et forme un excellent site de campement pour la nuit. La Rouille de Bronze est facile à brûler si elle est détectée.

Nahgreb suit le cheminement des Taureaux Tempête depuis qu'ils ont pénétré dans le marécage. Il prévoit de les attaquer tard dans la nuit. Il désire mettre sa nouvelle création, les kudzus, à l'épreuve. Ceux-ci sont des hybrides étranges constitués d'hommes de troupeau et de cultures





végétales. Nahgreb les a créés à partir du troupeau d'hommes capturé lors du raid des ogres. Trois ogres dirigeront l'assaut donné par les douze kudzus que Nahgreb est parvenu à créer. Cette attaque devrait se produire vers 3 heures du matin.

Le site du campement sera assailli de trois côtés différents à la fois. Chaque détachement se composera de quatre kudzus menés par un ogre. Frufan dirigera l'offensive donnée au nord, Cargstan celle portée à l'ouest, et Ula Onn celle du sud. Les Kudzus sont dépourvus d'intelligence et combattent jusqu'à être détruits (un processus difficile à réaliser du fait de leurs facultés régénératrices), ou jusqu'à ce qu'un ogre leur ordonne de battre en retraite. Si le premier assaut se passe mal, les créatures du chaos se replient pour se regrouper avant de charger de concert. Ce combat peut vite se transformer en siège qui verra les aventuriers défendre leur territoire. Si aucun des deux camps n'a remporté la victoire à l'aube, les ogres et les kudzus encore en vie s'évanouissent dans le marais. Nous laissons le soin au Maître des Runes d'établir la tactique employée par les ogres, sachant que

ces derniers sont assez malins pour s'adapter à la stratégie défensive des personnages.

Si l'un des ogres est capturé, il deviendra une source d'informations précieuse pour les Taureaux Tempête. Il révélera l'existence du «Dieu Végétal Fou», lequel a créé les kudzus et désire libérer le Diable. L'ogre ignore le nom de Nahgreb et l'endroit où ce dernier se trouve, mais il pourra fournir des indications supplémentaires selon les besoins du Maître des Runes. Les ogres capturés menacent toujours leurs ravisseurs, leur promettant les représailles de Cacodémon, leur dieu terrible. Le Maître des Runes souhaitera peut-être organiser une rencontre entre cet ignoble dieu du chaos et le groupe si ce dernier est de taille à affronter un ennemi de la puissance de Cacodémon. Le culte de ce dieu est décrit dans le supplément Les Secrets Oubliés, publié par Oriflam.

Les aventuriers devraient ramener un kudzu avec eux pour le montrer aux chamans du Bloc et au khan des Morocanths. Kuwahan sera fou de douleur et de rage quand il saura ce qui est arrivé aux hommes du troupeau. Il s'entretiendra avec son khan

puis remettra trois sables aux personnages en récompense de leurs efforts. Les chamans s'inquiéteront de la présence de ce nouveau «Dieu Végétal Fou» et gratifieront les joueurs d'un morceau de Pierre de Vérité vierge.

Connaissance des Marais

Cette compétence représente la connaissance et l'application des moyens de survie en milieu marécageux. Elle est liée à un marais particulier (ou à une zone de marécages précise) tel le Marais du Diable en Prax. Elle est réduite de moitié lorsqu'elle est utilisée dans un marécage peu connu. Les jets de Connaissance des Marais sont nécessaires à l'identification de la flore, de la faune, et des dangers potentiels propres à un marécage. Les détenteurs de cette compétence gagnent une compréhension du délicat écosystème grâce auquel un marais peut fonctionner. Si un aventurier possède un fort score de Connaissance des Marais, le Maître des Runes devrait lui accorder des bonus lorsqu'il utilise d'autres compétences dans un marécage. A l'inverse, il devrait lui infliger des malus si son score est faible. Parmi les compétences susceptibles d'entraîner des modificateurs on compte Pister et Dissimuler. Le pourcentage initial de Connaissance des Marais est 0%. Chaque expédition effectuée dans l'environnement du marais donne 1D6 % de plus au personnage et ce, à condition que son score de compétence n'excède pas 25 % à la fin de l'aventure. Quand il a atteint un niveau de 25 %, il améliore sa compétence conformément au système de jets d'expérience habituel.

FOR 13 **CON** 13 **TAI** 13 **INT** 2 **POU** 9 **DEX** 9 **APP** 9

Mouvement : 2

Points de Vie : 13

Points de Fatigue : 26

Points de Magie : 9

Modificateur aux Dégâts : -

Les Kudzus

Localisation	Mêlée	Missile	Armure/Points de Vie
Jambe D	01-04	01-03	3/6
Jambe G	05-08	04-06	3/6
Abdomen	09-11	07-10	3/6
Poitrine	12	11-15	3/8
Bras D	13-15	16-17	3/5
Bras G	16-18	18-19	3/5
Tête	19-20	20	3/6

Arme	RA	% Att	Dégâts	Points
Etranglement	9	50	1D6*	-

* Pour chacun des rounds suivant celui où un kudzu touche, il occasionne 1D6 points de dégâts supplémentaires pour le même assaut (la deuxième attaque réussie inflige 2D6, la troisième 3D6, etc.). Si le kudzu vient à rater un jet d'attaque, il retombe à 1D6 points de dégâts uniquement.

Armure : 3 points dus aux plantes grimpantes qui recouvrent leur corps.

Notes : les kudzus disposent d'une faculté de régénération spéciale. Chaque round suivant une blessure, chacune des localisations blessées régénère 2 points de vie. Les membres tranchés repoussent rapidement, mais le nombre de points de vie recouverts ne peut être supérieur à celui de départ. La seule façon de mettre un terme à la capacité régénératrice d'un kudzu consiste à réduire sa poitrine et son abdomen à zéro point de vie.

Le Défi des Khans

La quatrième et dernière rencontre du Marais du Diable se déroule au cours de la Saison de l'Obscurité, aux alentours du jour saint.



FOR 21 **CON** 12 **TAI** 14 **INT** 12 **POU** 12 **DEX** 12 **APP** 13

Mouvement : 3

Points de Vie : 13

Points de Fatigue : 33

Points de Magie : 12

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Les Ogres

Localisation	Mêlée	Missile	Armure/Points de Vie
Jambe D	01-04	01-03	4/5
Jambe G	05-08	04-06	4/5
Abdomen	09-11	07-10	4/5
Poitrine	12	11-15	4/6
Bras D	13-15	16-17	4/4
Bras G	16-18	18-19	4/4
Tête	19-20	20	4/5

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	Points
Coup de poing	9	60/-	1D2+1D4	-
Épée courte	7	55/25	1D6+1D4	9
Appui-main	6	40/15	1D10+1D4	12
Javelot	3/9	35/-	1D8+1D2	-
Petit bouclier	9	20/40	1D3+1D4	8

Compétences : Baratin 25 %, Chercher 50 %, Déguisement 50 %, Déplacement Silencieux 60 %, Ecouter 50 %, Esquiver 25 %, Inventer 30 %, Parler l'Esrolien 30 %, Parler le Praxien 20 %, Scruter 50 %, Se Cacher 60 %

Magie Spirituelle : *Frufan* : Confusion (2), Disruption (1), Ignition (1), Miroir 3 ; *Cargstan* : Contre Magie 4, Daredart (1), Ecran Spirituel 1, Glu 1 ; *Ula Onn* : Disruption (1), Laminer 2, Protection 2, Soins 2

Magie Runique : *Ula Onn* : Bouclier 1 (utilisation unique uniquement)

Armure : 4 points dus au cuir animal entremêlé d'os sculptés qu'ils portent

Objets : *Frufan* et *Cargstan* utilisent une épée courte et *Ula Onn* préfère un appui-main de guerre. *Cargstan* possède une dague en obsidienne de la Terre des Caladra qui contient une matrice de Vivelame 1. *Ula Onn* transporte six champignons des marais (connus sous le nom de Cloches Violacées) qui, après avoir été mangés, soignent 1D6 points de vie généraux au prix de 1D8 points de magie. Les ogres disposent tous d'un matériel de survie de base adapté au marais et aux zones désertiques environnantes.

Notes : ces ogres sont originaires du Pays Saint et peuvent être reconnus comme tels s'ils ne se déguisent pas.

Vous pouvez toutefois modifier cette date en fonction de votre campagne. A cette époque de l'année, les Taureaux Tempête s'intéressent tout spécialement au marécage et organisent de nombreuses expéditions pour y détruire le chaos. Cette année, ils ont un but supplémentaire : traquer et supprimer ce nouveau « dieu végétal » qui rassemble les forces du marais. Plusieurs étrangers sont présents au camp, parmi lesquels *Gnashir Nuée-Noire*, le khan troll. Le Maître des Runes devrait tirer parti de cette occasion pour ajouter leurs khans de Taureau Tempête ou de *Waha* favoris à cette aventure.

Cette rencontre est des plus ouvertes, il n'existe pas de moyen prédéterminé de battre *Nahgreb*. Le

culte de Taureau Tempête investit le marécage en nombre pour tenter d'anéantir cette engeance du chaos. Vous pouvez mettre l'accent sur le jeu de rôle en faisant agir les aventuriers en collaboration avec les Taureaux Tempête et ce, même si ceux-ci tentent de leur ravir le plaisir de tuer la plante chaotique. Les vieilles rancunes et rivalités devraient donner du piment à la rencontre.

La nuit précédant la chasse, les guerriers du Bloc se réunissent presque tous au campement du Grand Khan pour y festoyer et chanter. De nombreuses bêtes de troupeau ont été abattues et la nuit commence par un grand festin. Les chamans conduisent les chants anciens tout en fumant de la *watruba*, la

plante qui donne des visions. Quand la soirée bat son plein, les chamans et les divers khans revêtent le masque du Diable et de *Waha* et interprètent la danse commémorant la façon dont ce dernier a creusé le Bon Canal. Alors que cette dernière atteint son point culminant, le chaman connu sous le nom de *Gasgka le Corbeau* s'écroule au sol et se met à baver ; c'est là le signe indubitable qu'un ancêtre s'incarne. Un silence tombe sur l'assemblée quand *Gagska* s'exprime avec la voix de *Waha* :

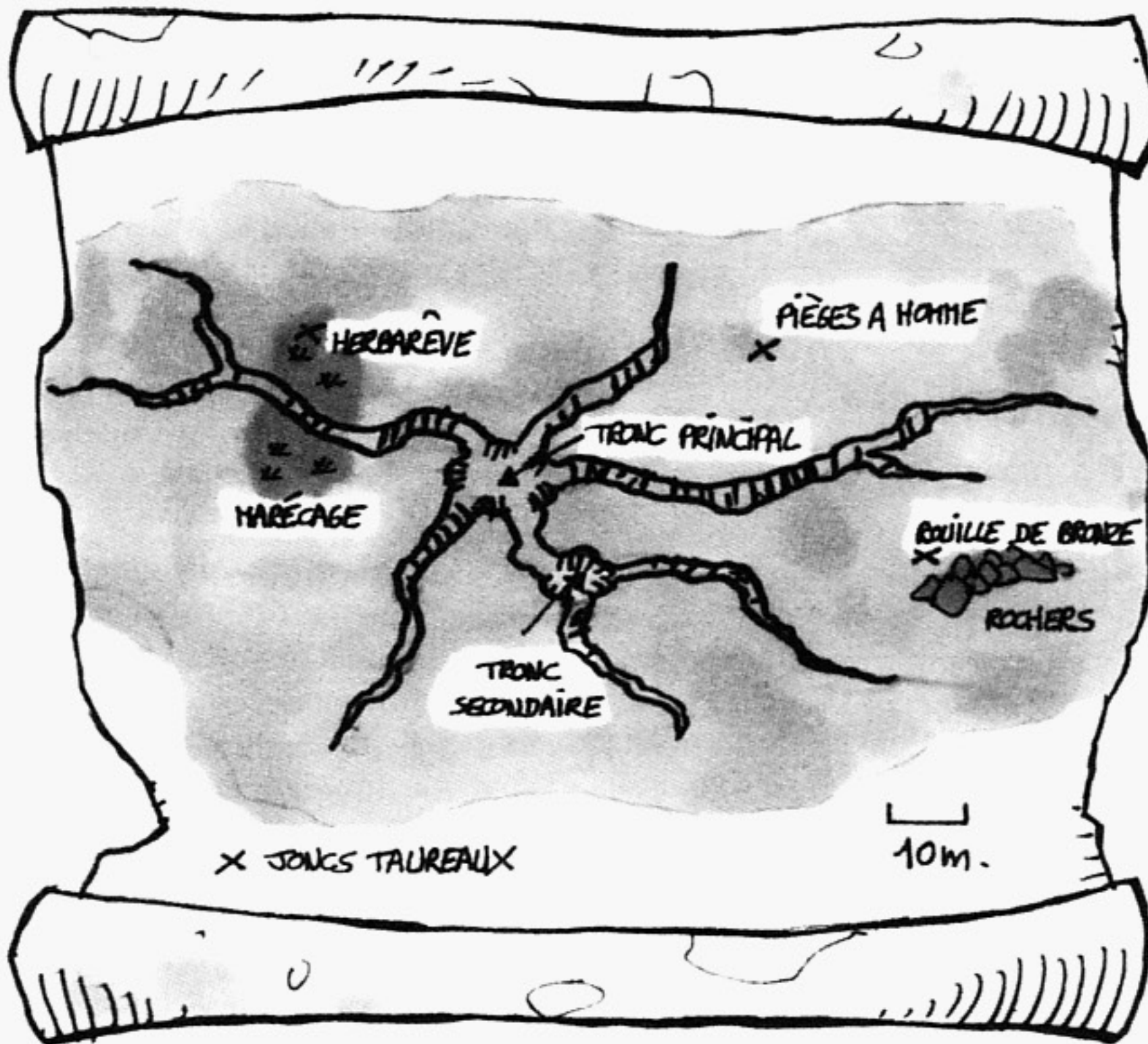
« Ce qui est mauvais sanglote à présent, mais s'il n'est pas détruit, c'est *Prax* tout entier qui pleurera demain. »

Il s'agit d'un indice de l'emplacement de *Nahgreb* : près du saule pleureur géant.

Tous les personnages qui réussissent un jet de Cérémonie peuvent jouer un petit rôle dans le rituel et recevront la bénédiction de *Waha* s'ils s'exécutent : toutes les blessures infligées par des êtres chaotiques au cours des 24 prochaines heures seront réduites de 1 point de dégâts. *Gnashir Nuée-Noire* et ses Taureaux Tempête trolls collaborent de façon notable à la danse. La plupart des participants tombent d'épuisement avant minuit ; ils regagnent alors leur tente de peau pour dormir.

Aux premières lueurs de l'aube, les guerriers assemblés montent leurs bêtes et se mettent en route vers le Marais du Diable. Ils affichent presque tous une expression sinistre, car certains savent qu'ils ne reviendront jamais au Bloc y entonner leurs chants. Nombre de rituels et de prières sont accomplis et prononcés par chacun avant que les combattants ne s'enfoncent dans le marais par groupes de 1 à 3 Taureaux ; certains sont dirigés par leur khan potentiel.

Il appartient au Maître des Runes de concevoir le développement de ce dernier épisode car seul le combat final est détaillé en ces pages. Les rencontres jalonnant le chemin de l'affrontement ultime peuvent être tirées d'une campagne existante ou créées à partir de la Table des Rencontres du Bloc. Le campement de *Nahgreb* occupe le Saule Tordu et peut être découvert par chance, par la réussite de jets de compétences judicieux, ou déduit d'après les informations fournies par le Maître des Runes (par exemple, l'avertissement du chaman à propos des sanglots).



Saule Tordu est le nom donné au site où le démon végétal se trouve. C'est un saule nouveau gigantesque qui s'étend sur 500 mètres en son point le plus large. Il est moucheté de tons verts et marrons et ses feuilles pendent mollement aux branches pleureuses de l'arbre. La zone protégée par le branchage est sombre et humide ; en effet, elle n'a pas vu le regard de Yelm depuis que le saule coupe la lumière. Toutes les compétences de perception sont diminuées de moitié à moins de faire usage d'une source de lumière artificielle. Le sol est une surface bourbeuse où les feuilles se décomposent. Au-dessus des têtes se dessinent des branches assez grosses pour permettre à une créature de taille humaine de s'y déplacer avec aisance et rapidité.

Une myriade d'écureuils, d'oiseaux, et d'insectes creusant le bois déambulent dans la multitude des petites branches. Tous ont subi des mutations. Tous ont l'air chétif. La plupart sont pâles et gris pour n'avoir jamais vu le soleil dans l'obscurité du saule. Ces créatures sont nuisibles et attaqueront le groupe au moment opportun. La résolution des combats disputés avec ces êtres est particulière. Ils ont un point de vie à peine, aussi sont-ils détruits chaque fois qu'ils sont touchés. Ces vermines ont un pourcentage de compétence

de 25 % en attaque et causent 1D2 points de dégâts sans tenir compte des armures. Elles sont chaotiques, la bénédiction de Waha absorbera donc un point des dégâts qu'elles occasionneront. De plus, elles infligent une grande douleur passagère quand elles parviennent à toucher, diminuant tous les jets de 33 % lors du prochain round de combat (et lors de celui-là uniquement). Le Maître des Runes devrait harceler les personnages en leur opposant quelques hordes sporadiques de ces bestioles.

La traque que les aventuriers livreront à Nahgreb dans les limites de Saule Tordu sera entravée par diverses escarmouches faisant intervenir la vermine de l'arbre et d'autres créatures chaotiques. Des Gorps, des nuages de gaz, et des Gale-Taureaux se présentent tous à une fréquence alarmante, attaquant sur l'ordre mental du dieu végétal. Le groupe devrait tomber dans des embuscades tendues par les bêtes des arbres chaque fois qu'il passe sous l'une des grosses branches. Les personnages chanceux auront l'idée de grimper sur ces dernières. Pour ce faire, ils auront besoin d'une corde ou de réussir un jet de Sauter en se tenant sur un grand lama. Il pourrait en résulter une bataille finale précaire, disputée en équilibre sur les ramures. Tous les aventuriers touchés au combat devront réussir un jet sous $5 \times \text{DEX}$ (4

$\times \text{DEX}$ s'ils utilisent une arme à deux mains) pour ne pas glisser et tomber. Un jet de CHANCE leur permettra alors d'attraper une partie de la branche et d'ainsi éviter de recevoir les 1D4 points de dégâts (lesquels ne tiennent pas compte des armures) résultant de la chute dans le sol boueux.

Le combat final a lieu au pied du tronc principal. Nahgreb et sa bande bigarrée de chaotiques lancent un assaut global contre les Taureaux Tempête. Le groupe est d'abord attaqué par un escargot dragon qui surgit d'une mare fangeuse. Le groupe a tout juste le temps de discerner la nature de leur adversaire que déjà un vomievre descend de l'arbre en glissant. Ces deux horreurs du chaos sont accompagnées de tous les kud-zus ayant survécu à l'épisode 3, d'un lierre des marais, et de tous les autres ennemis chaotiques que le Maître des Runes souhaite inclure. Nahgreb les couvre du haut des frondaisons, utilisant ses sorts et ses facultés chaotiques à l'encontre des personnages esseulés et séparés du groupe tout en conduisant l'assaut en envoyant des ordres mentaux.

Nahgreb est une étrange création de la nature et du chaos. Il a le corps d'un bel homme du cou aux pieds. Celui-ci est bien décuplé et imberbe, recouvert de plantes grimpantes et de parcelles d'écorce dures comme fer, le tout lui procurant une excellente protection contre les coups. La tête de Nahgreb ressemble à un tournesol géant et aucun visage ne peut y être discerné. L'apparence de l'homme-plante est très déconcertante et il s'avère impossible de nier son origine chaotique.

Les créatures du chaos ont une bonne chance de surclasser le groupe. Si tel est le cas, vous devriez faire intervenir quelques Taureaux Tempête de plus. Cette aventure suppose que ces sauveurs sont Gnashir Nuée-Noire et ses trolls, mais le Maître des Runes est libre de les remplacer par d'autres personnes.

Les trolls se sentent fort bien dans l'obscurité du Saule Tordu et ne subissent pas de malus s'il fait jour. De grands cris de guerre poussés par les Taureaux Tempête et les Zorak Zorani annoncent leur arrivée. Gnashir est en tête de ses hommes, en proie à une furie quasi-sanguinaire. Le nombre de guerriers trolls sombres est laissé à l'appréciation du Maître des Runes ; les caractéris-



FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
13	20	13	16	25	16

Mouvement : 4
Points de Fatigue : 33
Points de Magie : 25

Points de Vie : 17

Nahgreb le Dieu Végétal

Localisation	Mêlée	Missile	Armure/Points de Vie
Jambe D	01-04	01-03	7/5
Jambe G	05-08	04-06	7/5
Abdomen	09-11	07-10	7/5
Poitrine	12	11-15	7/6
Bras D	13-15	16-17	7/4
Bras G	16-18	18-19	7/4
Tête	19-20	20	0/5

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	PA
Couteau	9	50/30	1D4*	12

** En fer, ne tient pas compte des armures métalliques non runiques*

Compétences : Connaissance des Marais 90 %, Esquiver 30 %, Grimper 60 %, Sauter 40 %

Magie Spirituelle : Confusion (2), Démoralisation (2), Détecter Ennemi (1), Disruption (1), Miroir 4, Ralentissement 2

Armure : 7 points dus aux plantes grimpantes et à l'écorce dont son corps est recouvert, aucun sur la tête

Traits Chaotiques : Régénère 1D6 points de vie par round ; la Décapitation ne le tue pas (il faut faire tomber la poitrine et l'abdomen à zéro) ; Télépathie avec les plantes, portée 5 km ; sa tête en forme de fleur de tournesol possède une faculté d'Harmonisation continue.

Objets : cristal de stockage souillé par le chaos contenant 8 PM, couteau en fer.

Notes : Nahgreb n'est pas tourné vers le combat et préfère utiliser la magie.

FOR	30
CON	15
TAI	28
INT	2
POU	13
DEX	8

Escargot Dragon

Mouvement : 1
Points de Vie : 21
Points de Fatigue : 45
Points de Magie : 13

Loca.	Jet	Mêlée	Armure Pts de Vie
Coquille	01-07	01-07	8/11
Corps	08-12	08-12	4/9
Tête 1	13-16	13-16	4/9
Tête 2	17-20	17-20	4/9

Arme	RA	Att	Dégâts	Points
Morsure 1	7	37	3D6	-
Morsure 2	7	37	3D6	-

Armure : 8 points dus à sa coquille, 4 points sur son corps

Traits Chaotiques : *Tête 1* : Pousse des cris atroces en se déplaçant ; *Tête 2* : Absorbe les sorts à concurrence de 4 points de magie, ajoute ces points à son total.

tiques des trolls vous sont données dans Dans les Royaumes des Trolls. Les défenseurs seront probablement repoussés dans le saule et contraints de se battre de branche en branche. Une fois qu'ils auront grimpé dans l'arbre, de nouvelles créatures et pestes chaotiques devraient se joindre à la bataille et ce, jusqu'à ce que Nahgreb soit détruit.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
26	16	25	2	10	10

Mouvement : 3
Points de Fatigue : 42
Points de Magie : 10

Points de Vie : 21

Le Vomievre

Localisation	Mêlée	Missile	Armure/Points de Vie
Jambe D	01-02	01	4/7
Jambe G	03-04	02	4/7
Abdomen	05	03-04	4/7
Poitrine	06	05-07	4/9
Bras D	07-08	08	4/6
Bras G	09-10	09	4/6
Tentacule 1	11	10	4/6
Tentacule 2	12	11	4/6
Tentacule 3	13	12	4/6
Tentacule 4	14	13	4/6
Tentacule 5	15	14	4/6
Tentacule 6	16	15	4/6
Tentacule 7	17	16	4/6
Tentacule 8	18	17	4/6
Tête	19-20	18-20	4/9

Arme	RA	% Att	Dégâts	Points
Tentacule	6	41	2D6	-
Constriction	1	auto	2D6	-
Nuage de gaz	1	auto	Poison VIR 16	-

Armure : 4 points dus à sa peau couverte de plantes grimpantes

Dénouement

Une fois cette nouvelle force chaotique du Marais du Diable détruite, les personnages peuvent retourner au Bloc et poursuivre leur aventures au campement taureau tempête.

Ce scénario offre peu de gains monétaires (le marécage renferme peu de richesses matérielles), mais la communauté du Bloc devrait tout de même récompenser les joueurs pour leurs actes. Nous vous suggérons les gratifications suivantes pour chacun des aventuriers : une arme d'excellente qualité offerte par leur



khan, une bonne bête de troupeau donnée par le Grand Khan, et un objet magique puissant remis par leur chaman.

Ce dernier instrument devrait contenir une matrice de 2 à 4 points d'un sort convenant à la culture praxienne (un sabot d'Impala doté d'une matrice de Mobilité 2, par exemple).

Le Marais du Diable est ouvert à de nombreuses autres aventures car le chaos se conçoit toujours dans ses mares fétides.

La carte de la page 7 suggère divers emplacements tout aussi dignes d'être examinés...

Les Marais Secs forment une grande étendue d'herbe et de joncs très volatiles et inflammables.

Des traînées de feu balaient cette zone le plus clair de l'année et flambent furieusement pendant la Saison du Feu.

Peu importe la superficie brûlée, la végétation chaotique repousse invariablement en une nuit. De nombreuses créatures dotées d'une résistance au feu ont élu domicile en ce lieu.

La Futaie Impure couvre une zone moyenne d'arbres fruitiers ayant subi des mutations ; elle est située au coeur du Marais du Diable. Des cerises explosives poussent de façon sporadique parmi les dattes et les figues empoisonnées.

L'île de la Pierre de Vérité est un petit fragment du Bloc qui s'en est détaché lorsqu'il a frappé le Diable.

L'île flotte véritablement sur le marais chaotique, changeant de position d'une saison sur l'autre. Cette zone est bien évidemment évitée par les créatures et la végétation du chaos. L'île ne comporte aucune particule mal assujettie.

Le Temple du Crapaud est un vieux bâtiment où habitent des newtlings. La plupart des gens pensent qu'ils sont chaotiques, mais en fait, ils sont simplement reclus et fuient le contact d'autrui.

Le dieu crapaud est un vieil esprit qui joue un rôle petit mais important dans la mythologie newtling.

La Côte Bosselée est une colline atteignant 200 mètres de hauteur ; elle est criblée de tunnels creusés par des insectes longs de 30 cm.

On sait que d'autres êtres élargissent ces galeries pour en faire des terriers. Une créature chaotique connue sous le nom de requin des terres a également établi sa résidence en cet endroit.

Le Sol de Mort est l'équivalent marécageux des bad-lands ; il est facile à traverser, sauf lors de la Saison de la Mer où il entre en crue.

On l'appelle le Sol de Mort parce que les Taureaux Tempête du Bloc peuvent y traquer et capturer des créatures du chaos sans avoir à des-

endre de leur monture (ce qui est nécessaire partout ailleurs dans le marais).

Malheureusement, les broos s'y reproduisent aussi vite qu'on peut les détruire.

Le Trou forme une faille longue d'un kilomètre dans les marécages, et varie entre 5 et 20 mètres de profondeur.

Il est souvent rempli d'eau ou de vase, aussi des créatures s'y abritent-elles du vent furieux du désert.

Un vieux et puissant serpent dragon (il s'agit du seul présent dans tous le Marais du Diable) a élu domicile en ce lieu.

Le Marais du Diable et le Maître des Runes devraient faire preuve d'imagination pour concevoir des rencontres étranges et insolites dans cette monstrueuse terre du Chaos et de la perversion.

Ces aventures devront être toujours l'occasion de vastes épopées qui devront marquer l'esprit des joueurs et que leurs personnages devront être fiers d'avoir accomplies.

N'utilisez donc pas ces régions du Chaos comme bouche-trou lorsque vous êtes en mal d'imagination ou de verve. N'oubliez que beaucoup de personnages risquent d'y laisser leur vie !

**John Castellucci &
John Boyle**



Gnashir Nuée Noire

Grand Khan des Trolls des Montagnes des Orages, acolyte de Zorak Zoran, et initié de Kyger Litor

Grand Khan des Trolls des Montagnes des Orages, Gnashir est vraiment très imposant. Sa stature approche celle d'un grand troll et sa laideur est légendaire chez les clans trolls des Collines Tempêtes et chez ses compagnons taureaux tempête praxiens.

Toutefois, ceux qui jugent Gnashir sur sa seule apparence se préparent à une surprise brutale : son visage hideux cache un esprit subtil et brillant. Pour étonnant que cela puisse paraître, il excelle aux intrigues de la politique et s'avère un magicien puissant, aussi inspire-t-il le respect (et la crainte) chez les trolls des Montagnes des Orages.

Cela dit, son influence a des limites. Il reste un être masculin dans une société matriarcale ; en outre, le culte de Taureau Tempête ne comprend pas de nombreux adeptes.

Seule la proximité du Bloc et de ses gardiens taureaux tempête lui donne un vrai pouvoir politique, et il n'est pas près de le mettre en péril en protégeant des personnages joueurs stupides ou quiconque menace son peuple.

«BriseDos»

Le célèbre appui-main de Gnashir serait une relique des Guerres de Gbaji, lesquelles ont mis fin à l'Age de l'Aurore. Composée de plomb et d'argent enchantés, cette arme massive exige de son possesseur qu'il possède une FOR 20 et une DEX 13 pour la manier.

En outre, seule une très puissante magie peut l'endommager. Lorsqu'il sert contre une créature chaotique, BriseDos produit un effet supplémentaire : toute attaque donnant lieu à

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
24	17	27	18	17	16	3
Mouvement : 3			Points de Vie : 22 + 18			
Points de Fatigue : 41			Points de Magie : 17 + esprits			
DEX MRA : 2			Modificateur aux Dégâts : +2D6			
Localisation	Missile	Mêlée	Armure/Points de Vie			
Jambe D	01-04	01-03	4+8/10			
Jambe G	05-08	04-06	4+8/10			
Abdomen	09-11	07-10	4+8/10			
Poitrine	12	11-15	4+8/12			
Bras D	13-15	16-17	4+8/8			
Bras G	16-18	18-19	4+8/8			
Tête	19-20	20	4+8/10			
Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	Points		
Appui-Main Troll*	4	101/91	2D10+2+2D6	30		
Masse lourde**	5	109/49	1D10+2+2D6	10		
Hache Bataille	5	92/53	1D8+2+2D6	8		
Fronde	5	91/-	1D8+2D3	-		
Morsure	3	84/-	1D6+2D6	-		
Bouclier Infanterie	6	73/96	1D6+2D6	24		



un succès spécial ou critique occasionne des dégâts aux points d'armure de l'arme ou du bouclier de parade, ou encore aux points d'armure de la localisation frappée.

En cas d'attaque spéciale ou critique, prenez les dégâts réels de l'arme (2D10+2) et soustrayez-les aux points d'armure de l'objet ou de la localisation touchée.

BriseDos pourra même endommager des métaux runiques enchantés de cette manière.

Masse de Plomb Enchantée

Contient des matrices de Force 4 et de Laminer 6

Compétences

Baratin 44 %, Cérémonie 94 %, Chanter 40 %, Chercher Visuellement 60 %, Connaissance des Humains 43 %, Connaissance des Trolls 82 %, Connaissance du Chaos 66 %, Connaissance du Monde 76 %, Déplacement Silencieux 13 %, Dissimuler 44 %, Ecouter 110 %, Eloquence 92 %, Equitation : Scarabée 100 %, Esquiver 9 %, Evaluer 72 %, Grimper 56 %, Inventer 30 %, Lancer 81 %, Langue des Marchands 75 %, Langue des Tempêtes 81 %, Lire/Ecrire la Langue Sombre 53 %, Nager 49 %, Parler la Langue Sombre 90 %, Pister 83 %, Praxien des Nomades 66 %, Premiers Soins 64 %, Sauter 60 %, Scruter Visuellement 78 %, Se Cacher 15 %, Sens des Ténèbres/Chercher 91 %, Sens des Ténèbres/Scruter 108 %, Sentir le Chaos 111 %

Magie spirituelle

Contre Magie 3, Daredart, Démoralisation, Détecter Ennemi, Dispersion de la Magie 8, Disruption, Ecran Spirituel 2, Extinction 3, Fanatisme, Lame de feu, Mortelame 5, Mur de Ténèbres, Protection 5, Soins 6

Magie divine

Taureau Tempête : Adoration Taureau Tempête, Berserk, Bouclier 12, Commander Esprit de la Loi, Commander Sylphe, Divination 2, Entrave au Chaos 4, Extension 3, Faire Face au Chaos, Guérison Blessure 5, Guérir Blessure du Chaos, Lien Mental 3, Sanctification. Zorak Zoran : Adoration Zorak Zoran, Commander Ombre, Ecraser 6, Peur 3, Sanctification, Sceller Blessure.

Armure

4 points dus à sa peau, armure de plaques de bronze

Objets

Outre les armes décrites ci-avant, Gnashir possède un cristal de stockage de 8 points et un autre de 10, ainsi qu'un cristal de renfort de sort de 4 points. Ils sont tous trois sertis dans son casque et harmonisés sur son esprit allié. Gnashir dispose d'un cristal de renfort de puissance de 5 points pour son usage personnel, de même que des matrices de Réparation 2, de Détecter Magie, de Mobilité 2, de Vigueur 3, et de Seconde Vue. Manteau de Fourrure de Loup : ce manteau de fourrure moucheté a été taillé dans la peau d'un puissant loup-garou. Revêtu, il empêche les ennemis de détecter l'odeur de son porteur et immunise ce dernier contre tous les types de combat spirituel (y compris le sort Attaquer l'Ame) quand il est devenu berserk. Si un membre du culte d'Urox met ce manteau, il doit résister à POU 30 ou devenir berserk pendant 5 minutes ou jusqu'à sa mort. Cela se produira chaque fois qu'un aventurier enfilera le manteau sauf si, et jusqu'au moment où, il devient initié de Taureau Tempête.

Dons

Aucune sylphe n'attaquera jamais Gnashir et ce, même si elle est Dominée ou Commandée ; ses compagnons ne sont pas du tout protégés par cette faculté. Toutes les sylphes invoquées par Gnashir seront de couleur noire, tel un nuage menaçant ; les facultés de la sylphe ne subissent pas d'autre effet. Persuasion : si Gnashir peut parler à une sylphe pendant 5 minutes et réussir un jet d'Eloquence en Langue des Tempêtes, il peut la persuader de faire une chose pour son compte si celle-ci n'est pas de nature suicidaire. Remarquez que les points de magie n'affectent ce jet en aucune façon. Gnashir subit la moitié des dégâts infligés par la chaleur ou par les feux de toutes sortes. Il est immunisé contre les sorts Amputer l'Esprit jetés par des personnes autres que des Humakti.

Interdits/Malédiction

Peut uniquement épouser des Prêtresses d'Ernalda ou d'Eiritha. Ne peut laisser un elfe souffrir inutile-

ment. Gnashir subit des dégâts doubles lorsqu'il est touché par des armes en or et en fer. Doit protéger les adoratrices de Chalana Arroy et s'en faire le champion. Ne peut jamais posséder d'esclaves, trollinets compris.

Elémentaires

Sylphes For 54, Tai 6 m, Pou 20, Points de Vie : 25 ; For 49, Tai 6 m, Pou 18, Points de Vie : 22 ; For 72, Tai 8 m, Pou 24, Points de Vie : 42. Ombres : For 15, Tai 4 m, Pou 16, Points de Vie : 15 ; For 14, Tai 4 m, Pou 17, Points de Vie : 11 ; For 15, Tai 5 m, Pou 20, PV : 17

Esprits

Esprit Allié dans son Casque : Hurle Taureau INT 15, POU 21. Esprits d'Int : Int 5, Pou 11 ; Int 6, Pou 17. Esprits de POU : Pouvoir 11, 11, 10, 16, 15, 13, 17.

Notes

Comme il sied à un khan de son rang et de sa puissance, Gnashir est toujours accompagné par un minimum de six initiés de Taureau Tempête, lesquels sont généralement commandés par un Khan des Tempêtes ayant récemment été promu à ce titre. Comme ses sorts divins le laissent entendre, Gnashir Nuée-Noire est en très bons termes avec le culte de Zorak Zoran et avec les chefs zorak zorani des Montagnes des Orages.

Contrairement aux Grands Khans des trolls précédents (en fait, contrairement à la plupart des khans, tout simplement), Gnashir s'intéresse beaucoup à tous les événements politiques qui transparaissent dans la Passe du Dragon et dans les contrées praxiennes. Il est très troublé par l'expansion de la puissance et de l'influence des Lunars ; si l'occasion de frustrer les plans de ces derniers se présente, il tentera de la saisir par une action directe ou par l'entremise de personnages joueurs pour tirer les marrons du feu. Gnashir est convaincu qu'un effort commun est nécessaire pour stopper la Lune Rouge ; si quelqu'un essaie de coordonner les cultes de Zorak Zoran et de Taureau Tempête, ou les trolls et les nomades de la région praxienne, afin de s'opposer à l'Empire Lunar, il aura le soutien absolu de Gnashir Nuée-Noire.

John Boyle

La Nuit, tous les Chats...

Ce scénario est destiné à des joueurs expérimentés et débouchera probablement sur la création d'un «super-ennemi» pour les personnages.

Introduction Historique

Auguste Drovetti, colonel de l'Armée Française en Egypte, devient Consul Général de France au Caire en 1810.

Usant de son influence, il organise avec le marseillais Jean Jacques Rifaud, un explorateur sans scrupules, un vaste pillage d'antiquités égyptiennes dans le but de les revendre à prix d'or en Europe. Ainsi réunit-il deux principales collections qu'il vend à quelques années d'intervalle, l'une au roi du Piémont pour 400 000 livres, l'autre au roi de France pour 200 000 francs. Ces collections constituent encore aujourd'hui les plus importants fonds d'égyptologie des musées de Turin et du Louvre.

En 1821, J.-J. Rifaud découvre aux environs de Bubastis une sépulture inconnue de laquelle il exhume un splendide sarcophage. L'explorateur fait de sa découverte des croquis annotés avant d'ouvrir l'objet funéraire. Le sarcophage contient une momie en très mauvais état, un parchemin et une petite statuette. Rifaud brûle la momie qu'il ne pourra revendre, garde pour lui le parchemin et remet le sarcophage et la statuette à Drovetti. Le hasard attribuera le sarcophage à la collection de Turin tandis que la statuette rejoindra le Louvre.

Quand Jean-Jacques Rifaud meurt en 1863, sa famille rapatrie ses biens en France et vend aux enchères la plupart de ses souvenirs d'Égypte. C'est ainsi que Joseph Mosca entre en possession d'un carnet de croquis

annotés et d'un parchemin... Mosca est égyptologue et occultiste, membre de la Loge d'Isis, une secte parisienne d'égyptophiles illuminés. A la lecture du carnet, Joseph Mosca reconnaît le sarcophage du musée de Turin et la statuette du Louvre, et comprend que le parchemin s'y rapporte. Grâce aux travaux de Champollion sur les hiéroglyphes, l'égyptologue traduit le parchemin et perçoit le mystère de ces objets funéraires : le sarcophage était la sépulture de Ptahosis, la dernière grande prêtresse du culte de la déesse Bastet, et le parchemin décrit un étrange rituel qui passionne Joseph Mosca...

Le Pouvoir du Chat

Le parchemin révèle le rituel qui permettait à la grande prêtresse de consacrer des jeunes femmes à la déesse Bastet. La bénéficiaire acquerrait d'incomparables pouvoirs dont celui de la métamorphose, et devenait l'incarnation immortelle de la déesse. Le rituel consistait en une offrande régulière du sang de la jeune femme consacrée, versé sur la statuette retrouvée dans le sarcophage. Mosca, passionné d'occultisme, décide de faire revivre le Pouvoir du Chat...

Naissance d'une Bast

Trois ans après sa découverte, en 1866, Joseph Mosca met son occulte projet en marche. Il commence par voler au Louvre la statuette de Ptahosis, puis choisit une jeune femme désœuvrée parmi les fidèles de la Loge d'Isis. Son choix se portera sur Louise Fauvel, une jeune étudiante du 5ème arrondissement de Paris. Il exécute sur elle le rituel, et une transformation ne tarde pas à s'opérer chez la jeune fille. Elle témoigne de nouveaux pouvoirs





encore incontrôlés, dont le plus spectaculaire est sans aucun doute sa capacité à se métamorphoser en félin de toute taille.

Le rituel touche à peine à sa fin lorsque le drame survient : la Police a retrouvé la trace du cambrioleur du Louvre et arrête Joseph Mosca, restituant la statuette au musée. Le rituel interrompu, Louise Fauvel ne contrôle pas ses pouvoirs et sème la panique dans son quartier : tous les chats des environs disparaissent à son appel, un mystérieux félin terrori-

se les habitants, etc... Tant et si bien que la population ne tarde pas à réagir et, selon une vieille coutume médiévale, les gens organisent une grande battue clandestine dans le quartier pour capturer les chats qu'ils tiennent pour responsables de leurs malheurs, superstition oblige. Les chats capturés sont ensuite emmurés vivants dans une cave du quartier. Louise Fauvel était ce soir-là pour son malheur sous la forme d'un chat, aussi se retrouve-t-elle emmurée avec les autres. Depuis ce jour, l'âme

immortelle de Louise Fauvel est prisonnière de ce mur, peut-être pour l'éternité,... à moins que le destin n'en décide autrement !

Synopsis

Octobre 1990, Paris
5ème Arrondissement.

La société Dietrich, entreprise du bâtiment, abat des maisons de la rue Monge et refait le terrassement pour les futures constructions. Les terrassiers découvrent dans le mur d'une cave des squelettes de chats, dont l'un est particulièrement bien conservé. Pierre Dietrich, le patron, apporte aussitôt l'étrange « momie » à son beau-frère, le professeur Barthélémy, enseignant au Muséum d'Histoire Naturelle du Jardin des Plantes, rue Buffon.

Dans la nuit qui suit, la créature Louise Fauvel s'éveille et prend possession du corps d'Eve Barthélémy, la fille du professeur. La Bast revenue à la vie va maintenant tout faire pour achever le rituel commencé plus d'un siècle plus tôt, au terme duquel elle représentera une terrible menace pour la ville. Les agents de la Save vont être amenés à enquêter sur une mort mystérieuse au Jardin des Plantes qui devrait les mener à découvrir la créature et l'empêcher de mener à bien son projet...

Les Personnages

Ce scénario va réunir une équipe d'agents de la Save et un jeune étudiant, selon une introduction en deux temps.

Un des joueurs va interpréter un rôle pré-défini, selon une introduction en deux temps. Ce joueur incarnera l'étudiant en lettres qui est le fiancé d'Eve Barthélémy. Le maître de jeu commencera la partie en lui faisant jouer la scène qui le concerne seul :

La Mort en ce Jardin

Vendredi 19 octobre 1990, minuit moins cinq. Le jeune fiancé d'Eve Barthélémy escalade les grilles du Jardin des Plantes dans le 5ème arrondissement à Paris. Il a rendez-vous avec l'élue de son cœur et frémit d'impatience à l'idée de la serrer





dans ses bras. Ce n'est pas la première fois qu'ils se retrouvent ainsi en secret : le père d'Eve est très strict et ne la laisse pas sortir, aussi est-elle obligée de «faire le mur» pour voir son ami.

A peine a-t-il franchi la grille que le jeune homme entend un étrange vacarme, mélange de cris humains, de grognements et de bruits de lutte sauvage. Lorsqu'il trouve le courage de s'avancer vers la source du raffut (jet de VOL), le bruit a cessé. Il découvre alors horrifié l'atroce cadavre d'un gardien du Jardin, qui semble avoir été dévoré sauvagement. Un test d'investigation réussi lui fera observer deux choses avant l'arrivée de la Police, alertée par les voisins :

- A quelques mètres du cadavre, il trouve un médaillon de baptême gravé qu'il reconnaît immédiatement comme étant celui de sa fiancée, Eve.

- Des empreintes animales partent du cadavre en direction du Muséum d'Histoire Naturelle, sur quelques mètres seulement avant de disparaître !

Le jeune homme pourra choisir de s'enfuir ou d'attendre la Police. S'il s'enfuit, un voisin curieux habitué à ses escapades nocturnes du vendredi soir le dénoncera aux autorités. Que ce soit le soir même ou le lendemain, l'étudiant sera confronté à la Police (voir plus loin les conséquences).

Le Mystère du Jardin des Plantes

Pierre Dietrich, le terrassier, a apporté la «momie» de chat au professeur Barthélémy le vendredi 19 octobre vers 20 h 00. La créature s'est éveillée dans la nuit, a pris immédiatement possession d'Eve Barthélémy, puis s'est rendue dans le Jardin des Plantes pour se «nourrir» en attaquant l'un des gardiens. Dans l'action, elle a perdu le médaillon que retrouve son fiancé. Après son forfait, la créature retourne chez les Barthélémy. Surprise par le professeur alors qu'elle rentre par la fenêtre, elle se jette sur lui et le tue d'un coup de griffe, avant de s'enfuir définitivement en quête d'un refuge...

Une fois cette scène jouée, le maître de jeu introduira les agents de la Save avec la présence de l'étudiant, chez Maître Lombard.

La Save à la Rescousse

Les agents sont convoqués le samedi 20 octobre dans la matinée, au cabinet d'un certain Maître Lombard, avocat, au n° 53 de la rue Monge dans le 5ème arrondissement.

L'avocat leur présentera son client, le fiancé d'Eve, et leur expliquera l'affaire de la façon suivante :

«Mon client ici présent est mêlé de près à ce qu'il convient déjà d'appeler le mystère du Jardin des Plantes. Je lui laisserai le soin de vous raconter en détail l'étrange spectacle dont il a été témoin hier soir, et au sujet duquel la Police nourrit des soupçons à son égard. Je me charge de la défense de mon client d'un point de vue judiciaire, mais il m'apparaît évident que la seule façon de le disculper totalement serait de déterminer l'origine réelle du drame auquel il est associé. Vous ne tarderez pas à comprendre, au récit de mon client que l'Inconnu semble jouer un rôle déterminant dans l'affaire...»

L'avocat laissera ensuite l'étudiant raconter aux autres personnages-joueurs les événements de la veille.

Il confiera son client aux bons soins des agents et les invitera à le recontacter en cas de besoin. Il sera considéré comme leur contact de la Save et sera en mesure de leur fournir une aide raisonnable à la discrétion du maître de jeu.

A partir de ce moment, les personnages-joueurs prennent en main leur enquête...

Mise en Scène

Chronologie

Le comportement de la Bast va suivre une chronologie précise à peu près indépendante des actions des personnages. Le maître de jeu l'adaptera en fonction de l'avancée de l'enquête de la Save.

Enquête

L'enquête de la Save est à l'initiative des joueurs, elle suit un certain nombre de pistes détaillées par la suite.

Ambiance

La présence dans le groupe de l'étudiant doit permettre au maître de jeu d'installer une ambiance conflictuelle et dramatique. Le personnage du fiancé d'Eve doit rester persuadé qu'elle est victime et qu'il y a un

Chronologie des Actions de la Bast

Vendredi 19 octobre

- 20 h 00 Arrivée de la «momie» chez Barthélémy
- 23 h 00 Possession d'Eve par la Bast
- 00 h 00 La Bast tue le gardien dans le Jardin des Plantes
- 00 h 10 Retour de la Bast chez Barthélémy et le meurtre du professeur
- 00 h 15 Fuite de la Bast. Elle trouve refuge dans les égouts...

Samedi 20 octobre

- 9 h 00 Visite de la Bast à la Loge d'Isis*

La Bast passera toute la journée dans son refuge souterrain à étudier les documents acquis à la Loge d'Isis*

- *Nuit* : Sentant la présence des personnages par l'intermédiaire du médaillon, la Bast «lance» son chien de chasse*

Dimanche 21 octobre

La Bast explore les catacombes pour trouver la Salle sous l'Obélisque.


Dans la journée, elle fera appel aux chats pour la rejoindre et commandera à certains d'attaquer les personnages*

- *Nuit* : La Bast s'introduit au musée du Louvre, tue un gardien et vole la statuette. De retour dans la salle sous l'Obélisque, elle reprend le rituel...

Lundi 22 octobre :

La Bast continue le rituel qui s'achèvera à minuit...

Note : Tous les éléments marqués d'un * seront expliqués plus loin, dans les chapitres correspondants de l'Enquête de la Save.



moyen de la sauver... or il n'y en a pas ! Cet élément d'horreur tragique est le moteur de l'aspect dramatique et humain du scénario et devrait rendre la confrontation finale monstrueuse à ce point de vue. Le maître de jeu insistera donc avant et pendant le jeu sur l'amour qui unit Eve et son fiancé.

L'Enquête de la Save

La piste susceptible de conduire les personnages à la vérité se découpe en 6 parties.

Les éventuelles initiatives non prévues seront gérées au mieux par le maître de jeu. Les pistes sont classées en fonction des lieux que vont fréquenter les Personnages :

- **Le Muséum d'Histoire Naturelle** : appartement des Barthélémy
- **L'Entreprise Dietrich** : rencontre avec Pierre Dietrich
- **La Maison de la rue Monge** : la Cave aux Chats
- **Le musée du Louvre** : entretien avec le conservateur
- **La Loge d'Isis** : rencontre du Grand Kopte
- **La salle sous l'Obélisque** : scène finale

Musée d'Histoire Naturelle

8 rue Buffon, 5ème arrondissement

Les personnages pourront se rendre de deux manières à l'appartement du professeur Barthélémy qui se trouve dans les locaux du Muséum, en bordure du Jardin des Plantes. Intrigués par la découverte du médaillon, ils peuvent y aller tout de suite après l'entretien avec l'avocat. Sinon, le meurtre du professeur sera découvert par la femme de ménage samedi après midi et la nouvelle paraîtra dans les journaux télévisés le soir même.

Si les personnages désirent pénétrer dans l'appartement après la découverte du meurtre, il faudra compter avec les réticences de la police.

L'appartement du professeur Barthélémy se compose de deux chambres (la sienne et celle de sa fille), un salon-salle à manger, un bureau, une cuisine, et une salle de bains-WC. L'ensemble est meublé avec goût dans un style ancien, très

proprement tenu, à part le bureau dans lequel le professeur s'accordait un certain désordre.

Trois endroits méritent l'attention des personnages :

Le Vestibule

On y découvre le corps inanimé du professeur, victime d'une profonde blessure à la gorge. L'hémorragie a eu raison de lui et le sol est maculé de sang séché.

On observe des traces de lutte, ainsi que la présence insoupçonnée de poils d'animal. Seule une analyse permettra d'identifier un félin de type panthère.

La Chambre d'Eve

La fenêtre de la chambre est ouverte et donne sur le Jardin des Plantes. On pourra retrouver sur le chambranle de la fenêtre et au sol des poils identiques à ceux du vestibule, ainsi que des fragments de terre provenant du Jardin des Plantes.

Le Bureau

Dans un fouillis de manuscrits, photocopiés et ouvrages divers traitant tous de biologie, on trouve une partie du bureau dégagée qui révèle :

- Un agenda ouvert au vendredi 19 octobre où sont griffonnés quelques mots : «20 h 00, Dietrich m'amène sa découverte !»
- Un petit tas de poussière, parmi laquelle on distingue encore des fragments d'os de petit animal (reste de la «momie»)
- Un feuillet manuscrit sur lequel on peut déchiffrer quelques notes télégraphiques : «Chat commun, environ un siècle, conservation inexplicable, voir matériaux du mur, drôle de sensation...»

C'est là tout ce que peuvent dénicher les personnages dans l'appartement du professeur. Ils peuvent aller dans le Jardin des Plantes où ils n'apprendront rien de plus que ce qu'a observé l'étudiant. Les gardiens leur confieront cependant que la victime de la veille a bien été attaquée par un fauve comme le disent les journaux, mais qu'aucun animal de la ménagerie du Jardin des Plantes n'a quitté sa cage. Les personnages peuvent maintenant chercher le fameux Dietrich (le professeur avait noté son adresse et son numéro de téléphone sur le répertoire de son agenda).

L'Entreprise Dietrich

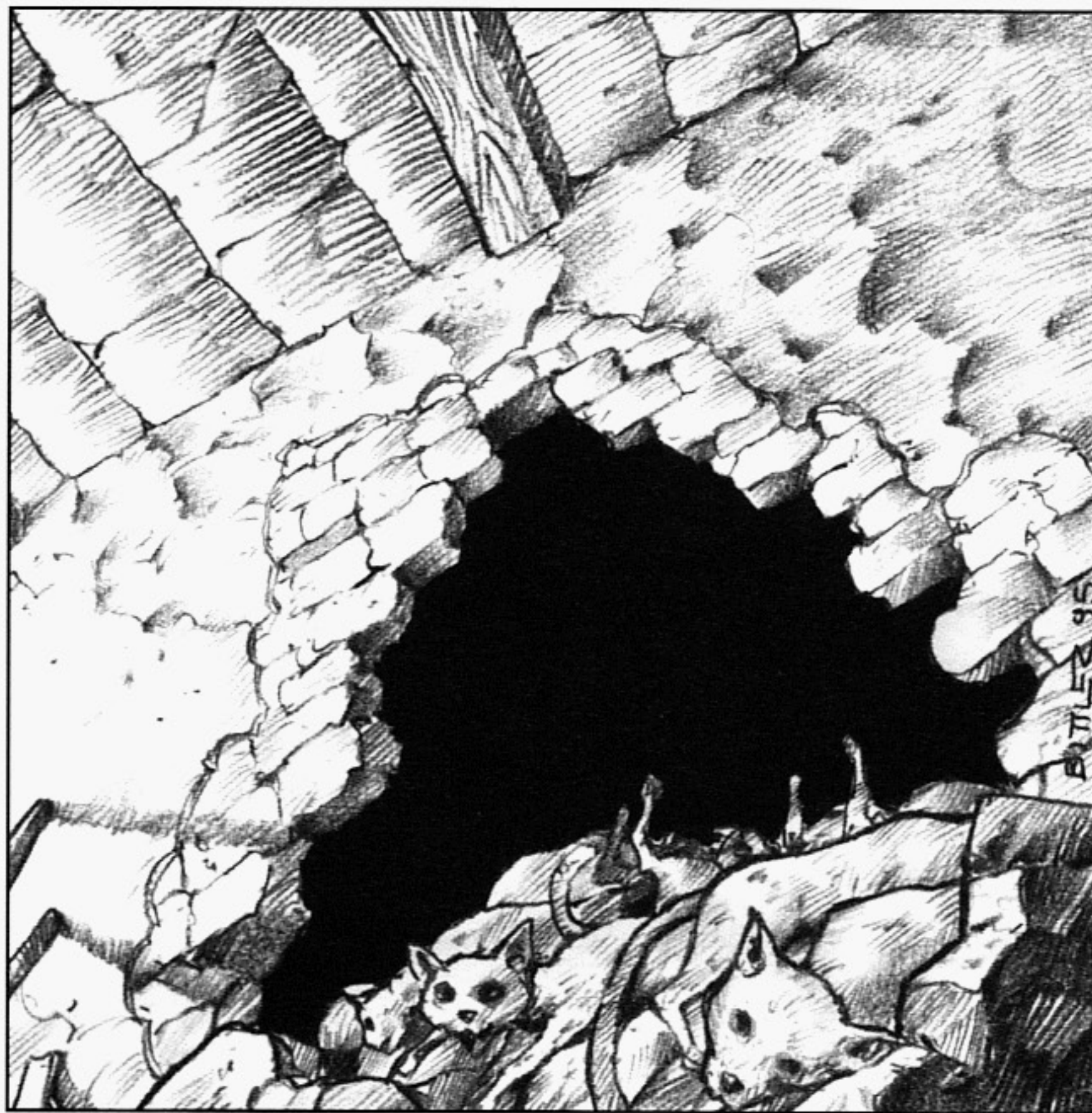
Pierre Dietrich, le beau-frère du professeur Barthélémy, habite un appartement situé juste au-dessus de son entreprise. On le trouvera dans un bureau de l'entreprise jusqu'au samedi 19 h 00, après quoi il sera dans son appartement avachi devant la télévision jusqu'au lundi matin. Dietrich est un petit homme gras-souillet et à moitié chauve, arrogant et insupportable avec qui il faudra déployer des trésors de diplomatie pour obtenir le moindre renseignement. Seule la flatterie sera véritablement efficace, surtout s'il est au courant de la mort de son beau-frère. Lorsqu'il sera disposé à parler, il racontera dans le détail la découverte de la «momie» et son idée que «c'te chose pourrait bien intéresser l'intello de frère» de sa femme Joséphine, Josette pour les intimes. Il décrira les restes du chat si étrangement conservé, un squelette recouvert de peau séchée, et mentionnera la présence d'autres squelettes de chats totalement détériorés. Il finira par indiquer aux personnages l'adresse de la maison où se trouve ce qu'il appelle la Cave aux Chats, au 32 rue Monge.

La Cave aux Chats

32 rue Monge, 5ème arrondissement

Les personnages découvriront sur place le spectacle d'une maison démolie, au sol encombré de gravats. L'accès à la cave est assez aisé si l'on s'aide de l'échelle laissée là par les ouvriers. Au premier abord, la cave semble fort ordinaire, mais aidés des indications de Dietrich, les personnages pourront localiser le mur de la découverte. On y observe encore des squelettes de chats pris dans le mur. Un jet d'investigation réussi fera remarquer à l'un des agents un morceau de tissu qui dépasse, semblant pris dans le mur comme les os des chats. Il sera facile de le déloger, révélant un petit sac de tulle fermé par un ruban.

A l'intérieur, on découvre une feuille de papier pliée qui porte cette inscription : «7 mars 1866, Dieu vienne en aide aux pauvres gens et que le fourchu reprenne ses créatures, par Jehovam, commandeur des esprits protecteurs, Amen.» Des connaissances en occultisme permettront d'identifier l'objet comme étant une «charge» de protection, utilisée au moyen âge et bien après comme remède contre les créatures malé-



figues que la superstition voyait partout. La cave ne révélera rien d'autre, mais le maître de jeu peut choisir ce moment pour faire subir aux personnages une attaque dirigée par la Bast.

Le Musée du Louvre

Dimanche soir, peu avant l'heure de fermeture du Musée, la Bast sous la forme humaine d'Eve s'introduit dans le Louvre, se transforme en chat et se cache au premier étage, dans un sarcophage de la collection égyptienne. La nuit venue, elle sort et s'empare de la statuette (une petite statuette de chat en onyx), puis se dirige vers une fenêtre lorsqu'elle est surprise par un gardien. Se métamorphosant brusquement en tigre, elle tue le gardien d'une morsure à la gorge et saute dehors en brisant une fenêtre. Elle rejoint alors la Salle sous l'Obélisque. Les journaux du lundi matin consacrent la Une au cambriolage du Musée du Louvre en se limitant à constater les faits : mort du gardien, bris de vitrine et d'une fenêtre, pas d'autre trace d'effraction. Les journaux mentionnent le Conservateur du Louvre, M. Grégoire de Marsignac, qui déclare ne pas savoir encore si quelque chose a été dérobé. Les personnages devront prendre rendez-vous avec le Conservateur s'ils veulent en savoir plus. Celui-ci les recevra dans la journée et pourra leur apprendre :

- Que seule une statuette de chat en onyx a disparu.
- Que cette même statuette a déjà été volée en 1866, puis retrouvée peu après.
- Le Conservateur pourra leur faire l'historique de la statuette et de la collection Droveti (voir Introduction Historique).
- La visite du premier étage permettra de trouver des poils sur le sol et la fenêtre, qui se révéleront être des poils de tigre à l'analyse.

Avec ces éléments, les personnages pourront demander à consulter les Archives de la Police ou d'un journal parisien pour obtenir des précisions sur le vol de 1866. Ils découvriront que le coupable était un certain Joseph Mosca, présenté comme un illuminé de la secte la Loge d'Isis, sise au 47 avenue de Penthièvre. Les rapports précisent que Mosca fut arrêté dans les catacombes où il se livrait à d'étranges cérémonies où la statuette semblait tenir un rôle indéfini. Joseph Mosca fut condamné à une peine de prison où il mourut de maladie. En interrogeant le gardien qui était de service avec la victime la veille, les personnages apprendront qu'une jeune femme répondant à la description d'Eve a visité le Musée dimanche après-midi. Cette information ne leur sera donnée que s'ils posent une question explicite à ce

sujet. C'est seulement lundi matin que les personnages liront dans les journaux la nouvelle du vol au musée du Louvre. Si les joueurs font preuve de trop de zèle et avancent trop vite dans leur enquête, le maître de jeu a toujours la possibilité de faire voler la statuette au Louvre le samedi soir, avançant de 24 h les actions de la Bast.

La Loge d'Isis

47 avenue de Penthièvre, 5ème arrondissement

Le local de la Loge d'Isis est un appartement dans lequel vit le gourou de la secte, Paul Cagliostro. Celui-ci se fait appeler «Grand Kopte» de la Loge selon une tradition qui remonte au 17ème siècle. Celle-ci prétend que la secte aurait été fondée par le Comte de Cagliostro, dont Paul se déclare le descendant. Le Grand Kopte est en fait un escroc qui utilise ses connaissances en occultisme pour soutirer de l'argent aux gens crédules. Paul Cagliostro accueillera les personnages en grande pompe, vêtu d'une toge noire décorée de symboles divers, et affectant un air mystique caricatural ! Il parle avec emphase en multipliant les métaphores occultes et les gestes théâtraux. Aux questions des personnages, Paul semblera réfléchir puis finira par leur répondre avec franchise : il ne sait pas grand chose de Mosca mais il a eu samedi matin la visite d'une jeune fille qui s'intéressait au même sujet.

Il l'a autorisée à consulter les archives de la secte et à emporter des documents ayant appartenu à ce Mosca. Il y avait des manuscrits, un vieux carnet et un parchemin égyptien que la jeune fille a promis de rapporter après les avoir étudiés. Elle s'est présentée comme une étudiante en archéologie... Le Grand Kopte leur avouera avoir entendu la jeune fille murmurer tandis qu'elle feuilletait le carnet. Il a compris seulement qu'elle faisait référence à une «salle sous l'Obélisque» d'un air satisfait. Paul Cagliostro ne sait rien de plus. En réalité, Cagliostro s'intéresse à cette histoire. Après le départ d'Eve, il a fouillé les archives de la Loge et retrouvé trace du projet. Son but est de retrouver Eve pour profiter au mieux du pouvoir qu'elle pourrait acquérir. Seulement, Paul ne sait pas où est cette salle sous l'Obélisque et sa coopération avec les personnages cache un plan improvisé : il compte les suivre à leur sortie de chez lui. Le maître de jeu simulera cette filature.



AGI	60	DEX	65
CHA	35	PER	65
AUR	60	RES	30
FOR	35	VOL	75
ATT	1	CD	1
BL	16		

Paul Cagliostro

Compétences : Corps à Corps (N) 62, Antiquité (N) 65, Hypnose (M) 77, Mythes et Légendes (E) 120, Passion (Occultisme) (E) 108.

La Salle sous l'Obélisque

Les personnages ont maintenant deux indices : un nom, la salle sous l'Obélisque, et le fait que Mosca ait été arrêté dans les catacombes. Cela devrait leur permettre de retrouver le repaire de la créature, qui se cache dans les catacombes, dans une salle située juste sous l'Obélisque de Louxor situé en face du Louvre.

Dans les Catacombes

Après ses recherches, la Bast trouve la salle sous l'Obélisque dimanche dans l'après-midi et s'y installe.

Elle fera usage ensuite de son pouvoir Essaim spécial (voir règles

page 155) pour appeler les chats des environs. En effet, la salle représente le lieu optimal pour la réalisation du rituel, et les chats agiront comme focus magique pour concentrer les flux de l'incantation. La disparition massive des chats à partir de dimanche après-midi des quartiers alentours de l'Obélisque sera d'ailleurs relatée en entrefilet dans la presse du lundi. La Bast utilise ensuite son pouvoir Chien de Chasse pour localiser les personnages dont elle a ressenti la présence grâce au médaillon d'Eve trouvé par l'étudiant.

Elle enverra alors des chats attaquer les personnages dans l'idée de les décourager de continuer leur enquête. Le maître de jeu orchestrera cette attaque au moment le plus opportun à partir de dimanche soir (les caractéristiques moyennes des chats sont dans le livre de règles page 147). Le plus simple pour les personnages consiste à obtenir un plan des catacombes à la mairie du 14ème arrondissement (principal quartier de concentration des souterrains) sous un prétexte valable, puis de s'y rendre par l'entrée des visiteurs située place Denfert-Rochereau, de préférence en dehors des heures de visite.

Il leur faudra crocheter le gros cadenas qui ferme la grille avant de s'enfoncer dans le sol et dans les ténèbres par un escalier bien entretenu. Au début, les souterrains sont propres et bien dégagés mais

très vite on quitte le chemin de visite et tout se fait plus lugubre et plus menaçant. La traversée jusqu'à la salle est longue (on traverse deux arrondissements) et prend plus d'une heure. Elle doit être l'occasion de faire rencontrer aux personnages des échantillons de faune locale comme un clochard, des rats, des skinheads ou des satanistes fous furieux, histoire de leur mettre les nerfs à vif avant la confrontation finale.

Les souterrains regorgent aussi d'odeurs et de bruits insupportables, les piles des lampes électriques choisissent souvent ces moments pour agoniser, un pan de mur peut très bien s'effondrer, enfin, la promenade dans les catacombes DOIT être un enfer et plonger les joueurs dans le stress afin que la scène finale soit éclatante. Les personnages finiront par approcher de la salle sous l'Obélisque.

Ils commenceront à entendre une étrange mélodie très aiguë, envoûtante, proférée par des bouches inhumaines. Ils n'en reconnaîtront pas la provenance avant de découvrir une vaste salle circulaire non éclairée qui, balayée par les faisceaux de lumière de leurs torches, révélera des centaines de chats de toutes races assis en cercle, en train de miauler à l'unisson.

Le centre de la salle est occupé par une magnifique panthère noire qui tient sa patte antérieure gauche levée au-dessus d'une statuette de



chat en onyx. Sa patte saigne et les gouttes de sang tombent en rythme sur la statuette qui répand une faible lueur verte...

La Créature

Louise est une Bast un peu particulière. Les règles page 155 du livre de règles s'appliquent à quelques exceptions près.

N'ayant pas achevé le rituel qui la transforme en Bast, Louise ne peut employer que trois pouvoirs (Chien de Chasse, Essaim, Polymorphie) au niveau Novice, qu'elle ne maîtrise pas totalement. Pour stimuler cette

AGI	123	DEX	64
PER	85	AUR	45
RES	95	FOR	86
VOL	112	PVS	125
ATT	2 à 103	CD	4
BL	N/a	MT	-25
MV	68 mT . 3 mE		

Louise La Bast

Type : Indépendant
Forme : C
Pouvoirs : Chien de Chasse - Essaim Spécial 71, Polymorphie 88

imperfection, dans une situation de stress ou de combat, Louise doit faire un Test de Volonté. Un échec indique qu'elle ne peut pas utiliser son pouvoir. Une réussite Bonne ou Excellente indique qu'elle utilise son pouvoir normalement.

Si son test obtient un succès Faible ou Moyen, la Bast subit un « effet indésirable » sur sa Polymorphie : il faut alors faire un jet sur la Table suivante avec 1D10 :

1 Chaton	2 Chat
3 Lynx	4 Bast
5 Humaine	6 Bast
7 Panthère	8 Lion
9.10 Tigre	

Elle adopte la forme pour 1D10 minutes avant de pouvoir essayer de se métamorphoser à nouveau.

Si la créature achève le rituel avant l'intervention des personnages, il faudra la considérer comme une Bast normale et utiliser tous les pouvoirs décrits dans les règles sans tenir compte de ce qui précède.

Les personnages ne seront pas remarqués s'ils restent discrets. Dès qu'ils interviennent, le chant des chats cesse, la panthère se redresse et

les chats passeront immédiatement à l'attaque avec l'intention de tuer les intrus. La Bast tentera de finir le rituel si on est lundi et que minuit est proche. Sinon, le combat tourne à l'avantage des personnages, elle tentera de s'enfuir avec la statuette.

S'il n'a pas été récupéré, Paul Cagliostro, qui suit les personnages arrivera quelques minutes après. Il commencera par s'en prendre aux personnages pour défendre la Bast mais changera vite d'avis quand il verra que les chats l'attaquent aussi ! Si la Bast réussit à s'enfuir, les personnages n'entendront plus parler d'elle : elle s'en est allée préparer son rituel ailleurs et ils ont partiellement échoué. S'ils la tuent, ils verront le corps reprendre la forme du cadavre d'Eve.

Enfin, s'ils la capturent et tentent de libérer Eve de sa possession par n'importe quel moyen, la Bast simulera la réussite de l'opération pour se débarrasser des personnages. Si elle réussit, elle s'enfuira à la première occasion ! Il reste aux personnages à trouver comment laver de tout soupçon aux yeux de la police leur protégé, le jeune étudiant.

J. Baptiste Defaut

Abonnez vous à Tatou

6 N° pour 225 F
 Découpez ou recopiez ce bulletin et envoyez-le

ORIFLAM
 132 rue de Marly
 57 158 Montigny-lès-Metz

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____

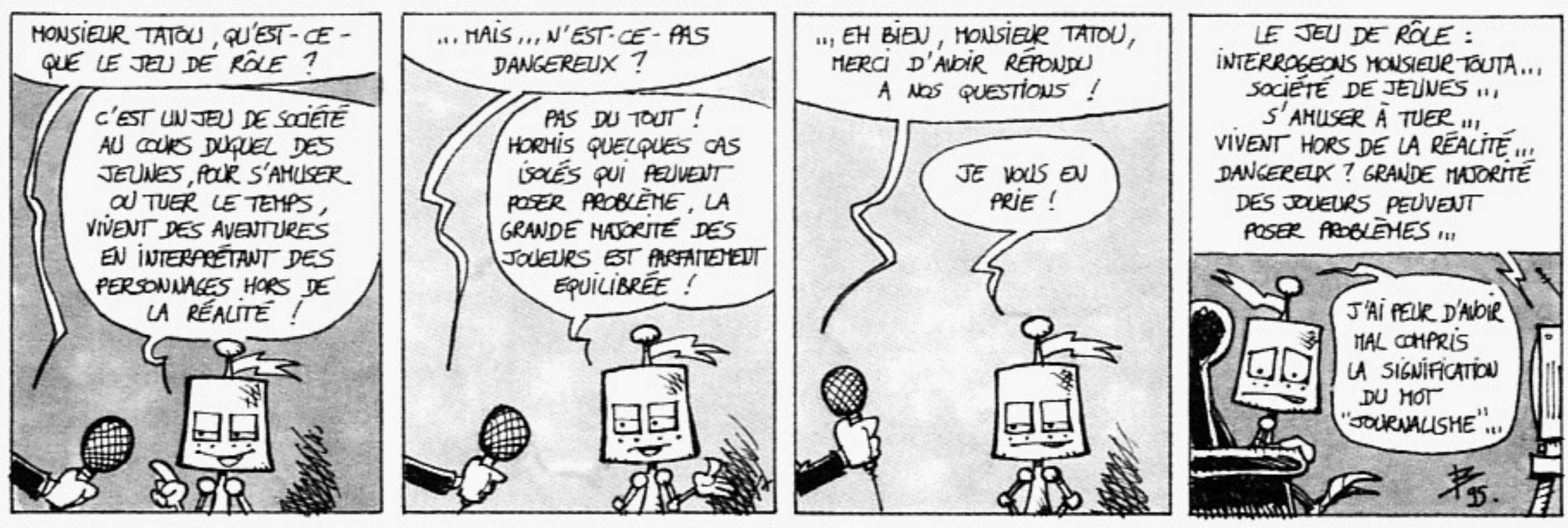
Code Postal _____
Ville _____

Ci-joint mon règlement de 225 francs par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'Oriflam

Commandez les numéros que vous ne possédez pas pour compléter votre collection

TAT 3 : _____ TAT 15 : _____
 TAT 8 : _____ TAT 16 : _____
 TAT 9 : _____ TAT 17 : _____
 TAT 10 : _____ TAT 18 : _____
 TAT 11 : _____ TAT 19 : _____
 TAT 12 : _____ TAT 20 : _____
 TAT 13 : _____ TAT 21 : _____
 TAT 14 : _____

Veillez trouver ci-joint mon règlement 40 f. par numéro + 11 f. de frais de port



Les Quatre Parchemins

Ce scénario a été joué à l'occasion de la Coupe de France Elric, dans le cadre des Joutes du Téméraires 1994 (Nancy). Il a néanmoins été conçu pour permettre à vos joueurs d'incarner leurs personnages habituels. Vous n'aurez donc aucun mal à l'intégrer dans votre propre campagne.

Avant-Propos

Contrairement à ce dont vos joueurs ont sans doute l'habitude, ce vaste scénario n'est pas une quête.

C'est-à-dire qu'il ne pose pas un problème unique qui, seul, constituerait le fil conducteur du scénario et déterminerait les actions des personnages-joueurs. Ce scénario est composé d'une multitude d'événements, de rencontres, de hasards qui composent la vie tumultueuse et haute en couleurs d'un groupe d'aventuriers. Ainsi, les personnages-joueurs commencent le scénario comme corsaires. Mais, par la suite, ils deviendront contrebandiers, gardes du corps, chasseurs de prime et, finalement, chasseurs de trésor. Cela représente naturellement un défi pour vous, Meneur de jeu, qui devrez décrire des situations fort différentes et mettre en scène des seconds rôles typés et divers.

Cadre Historique

Le cadre historique de cette aventure n'est pas strictement défini. Vous pourrez ainsi l'intégrer plus facilement dans votre propre campagne. Quoi qu'il en soit, lorsque ce scénario s'achève, la Cité qui Rêve doit être encore loin du sac qu'elle subira plus tard.

Synopsis du 1er Acte

L'aventure commence en mer. Les Pj font partie de l'équipage de la Galinia, un navire corsaire vilmirien. Dril Farzen, leur capitaine, est inquiet. Sa situation financière est catastrophique, il est criblé de dettes.

Et comme aucune proie digne de ce nom daigne se présenter, il envisage de ne pas rentrer à Vilmiro pour échapper à ses créanciers. A l'écart du reste de l'équipage, le capitaine confie ses doutes aux Pj et attend leur avis. Heureusement, un navire marchand est signalé. Les corsaires le prennent d'assaut et remportent une victoire moins facile que prévue. Quoi qu'il en soit, le butin est d'importance. Les marins improvisent une fête à bord pour fêter l'événement et, le lendemain, la Galinia met le cap sur Vilmiro.

Une mauvaise surprise attend Dril Farzen. Pendant qu'il était en mer, ses créanciers sont allés devant les tribunaux et ont obtenu gain de cause. La Galinia est à peine à quai que la justice vilmirienne saisit le navire et sa cargaison. Dril Farzen n'a alors plus qu'un seul recours : en appeler au roi. Pour ce faire, il doit rejoindre la capitale au plus tôt. Sans attendre, il prend la route et compte être de retour sous quinzaine.

Synopsis du 2ème Acte

Désœuvrés, les Pj attendent leur capitaine dans une auberge du port, l'Auberge de la Mer du Dragon. L'établissement, tenu par un ancien corsaire, est fréquenté par quelques personnages pittoresques que les Pj auront tout le loisir de découvrir.

A l'issue de deux ou trois jours de farniente, les Pj sont provoqués par des marins et forcés de se battre. La garde arrive et menace de les arrêter. Mais un homme intervient qui innocente les Pj. Cet homme s'avère être le capitaine des marins qui ont cherché noise aux Pj.

Prenant ces derniers à part, il leur propose de remplacer les marins manquants. Le capitaine est en fait un



contrebandier dont le navire, la Vouivre, doit impérativement prendre la mer le lendemain. Il ne s'en cache pas aux PJ et promet un salaire honorable. Au petit matin, les PJ embarquent à bord de la Vouivre et commencent un périple qui doit les mener non loin de Bakshaan. Le trajet n'est pas de tout repos pour les PJ qui doivent compter avec l'inimitié de certains membres de l'équipage.

La Vouivre arrive de nuit dans une petite crique. Des complices des contrebandiers attendent là et l'échange des marchandises est effectué : les contrebandiers débarquent du blé vilmirien et chargent du cuir ilmioran.

Plus tard, le capitaine de la Vouivre envoie les PJ chercher un homme prêt à payer le prix fort pour embarquer à bord de la Vouivre. L'homme attendrait dans une auberge toute proche.

C'est malheureusement là que nous laisserons nos héros pour l'instant. En acceptant d'aller à la rencontre de ce mystérieux personnage, les PJ viennent de mettre le doigt dans un engrenage fatal qui, bien malgré eux, les conduira à affronter d'étranges démons surgis de nulle part, à sauver une jeune aristocrate en quête de vengeance, à pourchasser un assassin supposé, à contrecarrer les plans d'un sorcier mabden, et j'en passe, jusqu'à la quête d'un trésor millénaire...

Prologue

Au commencement de ce scénario, les personnages-joueurs font partie depuis près de six mois d'un équipage corsaire vilmirien.

Le navire sur lequel ils servent sillonne le Vieil Océan à la recherche d'une proie.

Histoire d'entrer directement dans le vif du sujet, nous vous conseillons de lire aux joueurs le texte d'introduction qui suit.

«Cela fait maintenant près de six mois que vous vous connaissez et servez ensemble sur la Galenia.

La Galenia est un des nombreux navires corsaires dont le roi Naclon loue les services et qui écument les mers pour le compte du Vilmir.

A ce titre, la Galenia bâte pavillon vilmirien. Pourtant, la Galenia n'appartient pas réellement à la flotte vilmirienne. En Vilmir, l'usage veut qu'un capitaine corsaire soit le propriétaire du bâtiment qu'il commande. La Galenia est une galère rapide et maniable, comptant une trentaine de rameurs.

Elle appartient à Dril Farzen, un noble vilmirien que vous avez appris à apprécier et respecter. Dril Farzen est un homme juste et courageux en même temps qu'un bon navigateur.

Le succès d'une expédition maritime dépend pour une grande part de la chance. Malheureusement, le capitaine Dril Farzen semble en avoir manqué ce dernier trimestre.

Bien sûr, la Galenia ne revint jamais la cale totalement vide. Mais, souvent, la valeur des marchandises volées dépassait à peine les frais engagés.

Pour entretenir son navire et conserver son équipage, Dril Farzen fut contraint d'accumuler les dettes au fil des mois. Vous, ses amis et confidents, savez à quel point la situation financière de votre capitaine est précaire. Pour l'heure, la Galenia croise au large des côtes d'Argimiliar. Mais cette expédition pourrait bien être la dernière.»

Premier Acte

Tout commence par un splendide après-midi d'été, au large d'Argimiliar.

La Galenia a quitté Vilmiro, son port d'attache, une dizaine de jours plus tôt. Grâce au talent de Dril Farzen, six jours ont suffi pour traverser le large océan. Cela fait donc maintenant un peu plus de quatre jours que la Galenia croise à quelques milles marins des côtes argimilites.

Jusqu'à présent, aucune proie convenable ne s'est présentée. Il s'agissait soit de navires de pêche (trop pauvres pour présenter un intérêt), soit de navires de guerre (devant lesquels mieux vaut fuir), et les quelques navires marchands rencontrés bénéficiaient tous d'une escorte importante.

Bref, les jours ont passé et la malchance semble poursuivre Dril Farzen de ses assiduités.

Les PJ et le capitaine sont réunis dans la cabine de ce dernier. Depuis six mois qu'ils travaillent pour lui, les PJ sont devenus les confidents de Dril Farzen. Ce dernier reste toujours le

Dril Farzen est le cadet d'une famille noble mais pauvre de Vilmir. Dès qu'il fut en âge de le faire, il quitta le domaine familial dans l'espoir de faire carrière dans les armes. Il se découvrit très vite une passion pour la mer. Il s'engagea dans la marine de son pays. A trente ans, il s'endetta pour acheter la Galenia. Devenu corsaire, il remporta de nombreuses victoires grâce à son talent, à son audace et à sa chance. Aujourd'hui, Dril Farzen a 45 ans et la chance semble l'abandonner. Ses dernières expéditions (auxquelles participèrent les PJ) furent infructueuses pour la plupart et l'obligèrent à s'endetter lourdement.

Dril Farzen est un homme de taille moyenne, cheveux châtain, yeux clairs. Il parle d'une voix calme et posée, capable d'assagir les plus excités. C'est un excellent meneur d'hommes. Sa connaissance parfaite de la mer et de ses dangers fait de lui un navigateur d'exception. Audacieux mais responsable, il ne risquera jamais impunément la vie de son équipage. Religieusement, il est plus proche de la Loi que du Chaos.

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 16 POU 12
DEX 15 APP 17

Points de Vie : 14

Armure : 1D6 (heaume porté), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Rapière 105%, Dague 80%

Compétences : Bagarre 70%, Eloquence 90%, Evaluer 85%, Grimper 60%, Jeunes Royaumes 50%, Monde Naturel 35%, Natation 60%, Naviguer 120%, Orientation 95%, Sagacité 80%

Dril Farzen



chef incontesté du navire, mais il aime écouter l'avis des PJ avant de prendre des décisions d'importance. Si nécessaire, Dril Farzen rappelle aux PJ quels sont ses soucis financiers. Ils sont tels qu'il ne peut envisager de retourner à Vilmiro sans butin. Il sait que ses créanciers l'attendent et n'hésiteront pas à faire saisir la Galenia.

Or les réserves s'épuisent à bord : il faudra bientôt gagner un port. Voilà donc pourquoi Dril Farzen a convoqué les PJ. Il envisage, plutôt que de perdre son navire, de ne pas rentrer à Vilmiro et d'échapper ainsi à ses créanciers. La décision n'est pas anodine. Aux yeux du Vilmir, cela revient à sombrer dans la piraterie. De plus, où aller ? Et que faire ensuite ? Se mettre au service d'une autre nation, ou commencer une carrière de pirate ? Autant de questions auxquelles le capitaine souhaite que les PJ répondent avant d'en parler à l'équipage.

Même s'ils sont supposés se connaître depuis des mois, ce conseil restreint permet à chaque PJ de se présenter et de découvrir ses petits camarades. C'est également pour vous l'occasion de décrire et incarner Dril Farzen (cf. encadré).

Ce dernier mènera les débats. Il commencera par résumer la situation avant de donner la parole à chacun à tour de rôle. Vous, Meneur de jeu, devez faire durer cette réunion aussi longtemps qu'elle amuse vos joueurs.

Il n'y a rien d'autre à faire que jouer son rôle en tirant des plans sur la comète. Profitez-en pour jauger vos joueurs si vous ne les connaissez pas. Ce qui ressortira de la réunion des PJ et de Dril Farzen n'a aucune importance. En effet, un navire est bientôt signalé à l'horizon.

L'Abordage

Aussitôt sur le pont, Dril Farzen interroge la vigie qui reconnaît un navire marchand argimilite. La nouvelle est accueillie avec enthousiasme par l'équipage. Lents et faiblement défendus, les navires marchands sont bien sûr des cibles de choix pour tous les pirates et corsaires. Reste encore à s'assurer que le navire argimilite ne bénéficie pas d'une escorte.

Ordre est alors donné d'approcher. Dril Farzen, occupé à scruter le lointain de sa longue-vue, laissera à son second (un des PJ) le soin de diriger l'approche. Cela ne présente pas grande difficulté et un ou deux jets de Navigation réussis suffiront. Bientôt, le capitaine confirme la bonne nouvelle : le navire marchand est seul et semble lourdement chargé. Mais la Galenia est repérée. Sa proie tente déjà de fuir.

La proie en question est bien un vaisseau argimilite en route pour l'Île des Cités Pourpres. Malgré sa lenteur et sa cargaison précieuse, il est dépourvu d'escorte. D'ordinaire, ce genre de rencontre est une aubaine

pour les pirates et les corsaires. Mais le hasard veut que ce vaisseau ait à son bord une petite équipe de jeunes mercenaires en mal de contrat et partis chercher fortune à Menii. Naturellement, ces mercenaires (cf. encadré) ne sont pas décidés à se laisser déposséder les bras croisés. Nous y reviendrons.

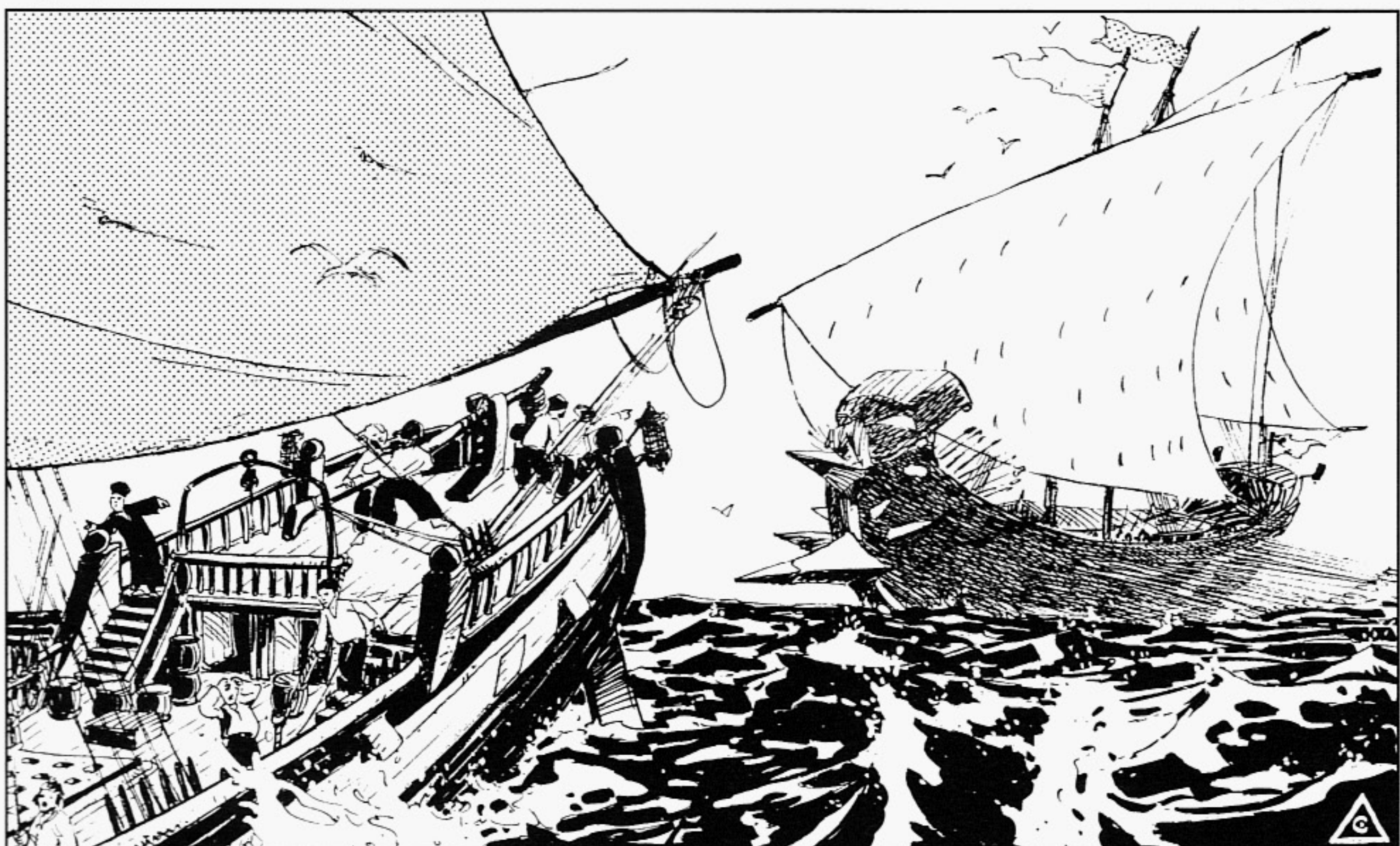
Pour l'heure, Dril Farzen ne sait rien de tout cela. Sans perdre un instant, il prend la barre pendant que l'équipage sue aux rames. Les PJ ne sont pas dispensés de ramer ; demandez quelques jets de FOR pour la forme. Très vite, il apparaît que le navire marchand n'a aucune chance de s'échapper. Par nature, la Galenia est plus rapide.

En outre, un vent arrière lui permet de profiter au maximum de sa voilure, ce qui facilite d'autant le travail des rameurs. Vingt minutes plus tard, l'affrontement semble inévitable. Sur la Galenia, un rameur sur trois abandonne son poste pour prendre les armes et monter sur le pont.

Voici, étape par étape, le détail du combat à venir :

La Manœuvre d'Approche

La Galenia se présente perpendiculairement au vaisseau argimilite dans le but évident de l'éperonner. Les deux navires ne sont éloignés que d'une cinquantaine de mètres et cette distance diminue de round en round. Un tiers de l'équipage de la





Galenia (dont les PJ) est sur le pont. Les deux navires échangent une volée de flèches par round. Demandez un jet de Chance aux PJ chaque round. Une maladresse indique que le PJ est touché d'une flèche (dégâts : 1D8+2). Cinq rounds plus tard, c'est le choc.

Le Choc

Dans un fracas terrible, l'éperon de la Galenia transperce le navire argimilite. Les deux vaisseaux sont fortement ébranlés tandis que des éclats de bois volent alentour. Demandez d'abord un jet de Dextérité aux PJ. Un échec indique que le PJ perd l'équilibre et tombe ; une maladresse indique qu'il tombe à la mer (temps nécessaire pour regagner le pont : 1D4 rounds). Demandez ensuite un jet de Chance aux PJ encore debouts. Une maladresse indique que le PJ reçoit un éclat de bois (dégâts : 1D8). Il est maintenant possible de passer à l'abordage.

L'Abordage

Tandis que les rameurs se préparent à combattre, la première vague d'assaut de la Galenia se lance à l'abordage. Pour gagner le pont du navire argimilite, plusieurs options s'offrent aux PJ. Ils peuvent lancer des grappins et utiliser les filins ainsi tendus : un jet de Dextérité exigé. Ils peuvent se jeter à l'eau et grimper le long de la coque du vaisseau marchand : jets de Natation puis de Grimper exigés. Ils peuvent enfin se tailler un passage dans les rangs

Évaluez librement le nombre des mercenaires embarqués à bord du navire argimilite (environ une dizaine). Ils tenteront en priorité d'abattre les PJ, qui semblent les plus puissants de leurs adversaires.

FOR 15 CON 14 TAI 14
INT 10 POU 12 DEX 12
APP 10

Mercenaire

Points de Vie : 14

Armure : 1D8+1 (heaume porté), Demi-plaques

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large ou Hache d'Armes* 60%, *Bouclier Entier* 60%, *Arc de Chasse* 40%

Compétences : *Bagarre* 40%, *Esquive* 40%

adverses, là où la proue de la Galenia touche le pont du navire marchand. Un PJ qui retient cette dernière option devra affronter deux adversaires à la fois pendant 1D4 rounds. Au bout du compte, les PJ et leurs alliés finiront bien par mettre le pied sur le pont ennemi.

Le vaisseau argimilite compte plusieurs dizaines de marins (des combattants inexpérimentés pour la plupart). Chaque PJ n'aura le temps d'en affronter que un ou deux avant de tomber nez à nez avec les mercenaires.

FOR 12 CON 12 TAI 13
INT 10 POU 10 DEX 14
APP 10

Marin

Points de Vie : 13

Armure : 1D6 (heaume porté), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Sabre d'Abordage* 40%, *Dague* 30%, *Arc de Chasse* 20%

Compétences : *Bagarre* 30%, *Grimper* 60%, *Navigation* 60%, *Natation* 70%

La Mêlée

S'ils sont surclassés, les marins argimilites ont l'avantage du nombre. En temps normal, ils se seraient tout de même rendus après quelques morts.

Mais la présence des mercenaires à leurs côtés leur procure un courage inhabituel qui leur permet d'opposer une résistance acharnée. Combattre sur le pont d'un navire en pleine mêlée n'est d'ailleurs pas chose aisée : le danger vient de partout à la fois. Pour l'exprimer, demandez de temps à autre des jets de Chance.

En cas d'échec, un PJ reçoit un coup imprévisible dans le chaos du combat ; il n'est naturellement pas possible de parer un tel coup (dégâts : 1D6).

En cas de maladresse, l'armure du PJ n'offre aucune protection. Les PJ doivent réussir un jet d'Idée pour repérer les mercenaires et comprendre d'où vient l'exceptionnelle audace des marins argimilites.

Mais avant de rejoindre les mercenaires au cœur de la mêlée, les PJ devront affronter quelques matelots.

La Victoire

En définitive, les corsaires devraient remporter une victoire assez facile et d'autant plus rapide que les mercenaires seront vite envoyés au tapis. Cette tâche incombe pour l'essentiel aux PJ. Il serait stupide de blesser gravement ces derniers, et encore plus de les tuer. Ce combat n'est là que pour mettre en jambes les joueurs expérimentés et permettre aux autres de découvrir les rouages du système de combat. Si, par malheur, un PJ devait se trouver en difficulté, n'hésitez pas à faire intervenir quelques corsaires qui porteront secours à l'infortuné. De même, évitez d'envoyer Dril Farzen ad patres (il a encore un petit rôle à jouer).

Pendant que quelques corsaires s'occupent d'enchaîner les prisonniers, de balancer les cadavres par-dessus bord et de soigner leurs blessés, le reste de l'équipage se presse de vider les cales du navire argimilite, lequel est sur le point de sombrer.

C'est le moment d'un premier bilan. Les corsaires n'ont perdu que quelques hommes et le butin est appréciable. Il s'agit pour l'essentiel de soies, d'épices et d'essences précieuses. Grâce à tout cela, Dril Farzen est maintenant en mesure de payer grassement son équipage et de régler toutes ses dettes. Encore ne compte-t-il pas ce que lui rapportera la vente des marins argimilites au marché aux esclaves. C'est donc le cœur léger que le capitaine de la Galenia met le cap sur Vilmiro.

Le Retour

Le trajet jusqu'à Vilmiro ne devrait pas prendre plus d'une petite semaine. Naturellement, ce délai ne peut être respecté qu'à la condition que rien ni personne ne vienne ralentir ou détourner la course de la Galenia. Il ne tient donc qu'à vous, Meneur de jeu, que ce voyage soit autre chose qu'une formalité.

Après tout, la Galenia n'est pas à l'abri d'une tempête, un navire pirate peut très bien se profiler à l'horizon, et nous ne parlerons pas des monstres de toutes sortes qui peuplent les fonds marins.

Cependant, ne retenez tout ou partie de ces options que si vous estimez que les PJ sont en mesure d'y survivre. Il est inutile d'accumuler les difficultés au risque de compromettre la suite de l'aventure.

Retenons donc comme hypothèse que le retour se déroule sans un accroc. C'est pour chacun l'occasion de panser ses blessures, et pour le capitaine celle de faire le compte exact du butin. A supposer qu'ils se reposent totalement ou évitent les travaux pénibles (ramer compte parmi les travaux pénibles), les PJ récupéreront 1D3 points de vie à l'issue du trajet. Notez que seuls le capitaine, son second et les blessés graves ne sont pas tenus de ramer ; les autres devront mettre la main à la pâte ou s'attirer l'aversion de leurs petits camarades.

Note

Si certains PJ vous semblent trop gravement blessés pour poursuivre l'aventure, imaginez que les mercenaires embarqués à bord du navire argimilite transportaient quelques potions de guérison. Dril Farzen, toujours généreux, laissera les PJ en profiter en priorité. Chaque potion permettra de récupérer 1D8 points de vie. Inventez assez de potions pour guérir les PJ mais ne les laissez pas en emporter «pour plus tard». D'autres personnes, sur le navire, ont certainement besoin de soins urgents.

Si nécessaire, Dril Farzen veillera à une distribution équitable.

Il faudra bien deux journées à Dril Farzen pour évaluer le butin avec précision. Au besoin, il se fera aider d'un ou deux PJ compétents en ce domaine. Une bonne excuse pour échapper aux autres corvées (la rame, surtout) mais qui exige de posséder la compétence Evaluer à plus de 50%. En définitive, il s'avère que la valeur des marchandises volées s'élève à environ 50 000 bronzes. Dès le soir venu, Dril Farzen annoncera la bonne nouvelle à ses hommes. Il en profitera d'ailleurs pour faire un discours enthousiaste dont il a le secret et promettra, à long terme, un avenir glorieux et, à court terme, une prime substantielle pour chacun. Essayez de rendre Dril Farzen aussi charismatique que ses caractéristiques et compétences le décrivent. Ses promesses mettront en liesse tout l'équipage qui, du coup, improvisera avec l'accord du capitaine une fête virile (i.e. une beuverie) jusqu'à tard dans la nuit. Laissez les PJ s'amuser un peu.



Vilmiro

Après six jours de mer, Vilmiro est enfin en vue. La venue d'un vaisseau corsaire est toujours saluée par une foule joyeuse et impatiente. Celle de la Galenia ne fait pas exception à la règle. Bien avant que le navire de Dril Farzen entre dans le port, son arrivée est connue de tous et nombreux sont ceux qui l'attendent à quai. La plupart sont des curieux désœuvrés ou profitant de l'occasion pour s'offrir un bref instant de repos. Hommes, femmes, enfants, bourgeois et mendiants se pressent sur le quai. Tandis que la Galenia s'approche, demandez un jet d'Idée aux PJ. Un succès permet de remarquer qu'un détachement de soldats, mené par un petit homme portant la robe des hommes de loi du royaume, se fraye difficilement un passage dans la foule. Dril Farzen n'a rien perdu de la scène. Il se voudra rassurant, mais son visage et le ton de sa voix trahiront une certaine inquiétude.

Lorsque la Galenia parvient à quai, les soldats ont déjà repoussé les curieux et fait place nette autour de la passerelle. Il y a là une bonne trentaine de gardes. Avant même que Dril Farzen ne mette le pied à terre, l'homme de loi monte à bord. Il est suivi d'une petite escorte qui l'encadre et interdit à quiconque de descendre. Sans hésiter, l'homme de loi se plante devant Dril Farzen. Sans

répondre à ses questions, il s'assure d'avoir affaire à la bonne personne : «Vous êtes bien Dril Farzen, fils de Trend Farzen, capitaine et propriétaire de la Galenia ?» Puis il déroule un parchemin et en entame la lecture. En substance, il explique que les nombreux créanciers du capitaine, lassés de ne pas être remboursés, se sont associés pour en référer à la justice vilmirienne.

Jugement a été rendu. Il stipule que les autorités du royaume ont ordre de saisir l'ensemble des biens de Dril Farzen. Ces biens seront vendus et les bénéfices de la vente, distribués proportionnellement aux demandeurs.

Lecture faite, l'homme de loi enroule son parchemin et le remet au capitaine. Après quoi, il exige que ce dernier et son équipage quitte le navire, lequel est désormais propriété royale. Dril Farzen tentera bien de faire valoir son point de vue. Il expliquera qu'il est désormais en mesure de régler l'ensemble de ses dettes, qu'il est même prêt à payer plus qu'il ne doit à ce jour. A leur tour, les PJ pourront parlementer, mais rien n'y fait. Le fonctionnaire est inflexible. En outre, ce dernier précisera que la Galenia ET sa cargaison sont saisies. En conséquence, Dril Farzen ne peut en aucun cas utiliser des biens qui ne lui appartiennent plus pour payer ses créanciers. C'est l'impasse.

Pendant ce temps, les esprits s'échauffent. D'abord, les hommes d'équipage ont vu d'un mauvais œil la garde monter à bord. Ensuite, qu'ils soient tenus en respect comme des malfaiteurs ne leur plaît pas outre mesure. Enfin, qu'on prétende les débarquer de force achève de les ulcérer. Les gardes n'en mènent pas large et cachent leur frousse derrière une morgue malvenue. Les bagarres entre corsaires et gardes sont monnaie courante. Pour les premiers, les gardes sont des planqués ; pour les seconds, les corsaires sont des pillards. Bref, les deux corporations se détestent. Pour l'heure, les gardes sont au bord de la bavure et les corsaires se contiennent avec peine.

Lorsque, sur ordre de l'homme de loi, les gardes feront mine de chasser les corsaires décidés à ne pas bouger d'un pouce, une bagarre éclatera entre un milicien et un marin. Dril Farzen tentera d'y mettre un terme. Mais il ne tient qu'aux PJ que la bagarre tourne court ou se mue en bataille rangée.

Tout dépendra de leur comportement. Ils peuvent aussi bien tenter de calmer les esprits (quelques jets d'Eloquence ou de Baratin réussis suffiront) que prendre les armes et entraîner l'équipage derrière eux. A vous de faire les conclusions qui s'imposent si les PJ devaient passer du statut de corsaires à celui de criminels. Les gardes, aussi désagréables soient-ils, représentent l'autorité royale et Vilmir est une nation où cette autorité ne saurait être bafouée. Au cas où le pire arriverait, utilisez l'encadré ; l'homme de loi ne participe pas au combat.

Les gardes sont une trentaine. Ils ne sont pas des guerriers d'exception mais n'en représentent pas moins l'autorité royale.

FOR 14 **CON** 12 **TAI** 13
INT 10 **POU** 10 **DEX** 12
APP 10

Gardes

Points de Vie : 13

Armure : 1D8+1 (heaume porté), Demi-plaques

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Lance Longue 60%, Epée Large 50%, Bouclier Entier 50%

Compétences : Equitation 40%, Esquive 30%, Natation 40%, Sagacité 35%

Espérons que les PJ suivront la voie de la sagesse. Dans ce cas, les corsaires quitteront la Galenia en bon ordre même s'il leur en coûte. Pour sa part, Dril Farzen est convaincu de pouvoir arranger les choses. Mais il va lui falloir aller défendre sa cause à Jadmar, devant le roi Naclon. Il espère être de retour de la capitale du royaume dans une quinzaine de jours. Que ceux qui voudront bien l'attendre le retrouvent donc à l'auberge de la Mer du Dragon dans deux semaines. Dril Farzen partira à cheval le jour même, laissant derrière lui son équipage et les PJ désœuvrés.

Note

Et pourquoi les PJ n'accompagnent-ils pas leur capitaine jusqu'à Jadmar ? D'abord parce que le scénario ne le prévoit pas, ce qui est déjà en soit une excellente raison. Ensuite, parce que c'est impossible. Dril Farzen veut faire vite.

Réunissant ses derniers sous (on peut même imaginer qu'il en emprunte un peu aux PJ), il achète un cheval et part au galop sans plus attendre. Les PJ, eux, n'ont pas de quoi s'offrir une monture et ne pourraient donc que le ralentir. C.Q.F.D.

Deuxième Acte

Située dans le quartier portuaire de Vilmiro, l'Auberge de la Mer du Dragon est une bâtisse imposante, solide, mais fort ancienne.

Son rez-de-chaussée est presque entièrement occupé par une vaste salle de forme irrégulière et pauvrement éclairée quelle que soit l'heure ; c'est là que sont servies les consommations. De lourdes tables, des bancs et quelques tabourets boiteux constituent l'essentiel de l'ameublement de cette pièce enfumée par les lampes à huile. Derrière le bar, une petite porte interdite au public donne sur un étroit couloir desservant le cellier, la cuisine, la chambre du patron et celles des deux serveuses. Dans le cellier, une petite trappe ouvre sur la cave. L'étage supérieur est destiné à la clientèle. On y trouve une dizaine de chambres (individuelles ou collectives) assez propres. On accède au premier par un escalier de bois partant de la grande salle du bas.

L'auberge de la Mer du Dragon est le lieu de rencontre de bon nombre de corsaires, lesquels consti-





tuent l'essentiel de sa clientèle. On comprend donc que les gardes municipaux ne sont pas les bienvenus ici. En fait, les miliciens ne passent la porte de l'auberge que rarement et toujours pour ramener le calme lorsqu'une bagarre s'envenime.

L'alcool aidant, les rixes sont assez fréquentes dans l'auberge mais le patron sait en général y mettre un terme rapide.

En définitive, c'est une ambiance plutôt sympathique qui règne là. La

plupart des clients se connaissent et tous respectent l'autorité du patron jusqu'à l'aider à faire le coup de poing si nécessaire.

Les prix pratiqués à l'auberge de la Mer du Dragon sont à la portée de toutes les bourses. Une chope de bière (ou une coupe de vin médiocre) vaut 1 bronze.

Des boissons plus raffinées sont disponibles et vont de 5 à 10 bronzes le verre. Il est possible de faire un bon repas pour moins de 50 bronzes.

Une couchette dans une chambre collective coûte 10 bronzes la nuit. Une nuitée en chambre double coûte 25 bronzes ; en chambre individuelle, 50 bronzes. Pour des séjours dépassant les 24 heures, le patron pratique des tarifs dégressifs.

A moins d'accumuler les gaffes, les PJ seront bien accueillis. Ils sont corsaires, ce qui plaide en leur faveur, et servent un des capitaines les plus célèbres du Vilmir. Dril Farzen est d'ailleurs un ami du maître des lieux. Il n'est donc pas impossible que les PJ soient déjà des habitués de l'auberge de la Mer du Dragon. Comme les PJ sont susceptibles de passer ici quelques jours, nous vous proposons une galerie de portraits des personnages typiques de l'endroit. Usez-en comme bon vous semble. A vous de rendre cette auberge aussi vivante que possible. Vous êtes d'ailleurs encouragé à imaginer d'autres personnalités ainsi qu'une ou deux anecdotes pittoresques.

Pendant quelques jours, les PJ vont être livrés à eux-mêmes. Vilmiro, cependant, leur ouvre les bras et cette ville n'est pas des moindres. Préparez-vous à improviser pour répondre aux attentes des PJ. Ne faites intervenir l'événement décrit dans le chapitre suivant que lorsque vous le jugerez bon ou quand les PJ ne sauront plus comment s'occuper. Prenez simplement garde à ne pas trop tarder de manière à ce que les PJ soient en mesure d'accepter la proposition qu'on va leur faire sans craindre de manquer leur rendez-vous avec Dril Farzen. Même si les PJ sont libres de leurs actes, ne perdez pas de vue les impératifs du scénario.

La Rixe

Un soir, tandis qu'ils achèvent de dîner à l'Auberge de la Mer du Dragon, les PJ sont abordés par deux marins en quête de partenaires pour une partie de dés. Le Vieux ayant donné son accord, il ne manque plus que un ou deux autres joueurs pour que la partie soit intéressante. Si les PJ hésitent à risquer les quelques bronzes qu'ils ont en poche inutilement, le Vieux précisera qu'il est entendu que l'on ne jouera pas gros. Il est néanmoins possible que les PJ refusent de jouer quels que soient les enjeux. Dans ce cas, les marins et le Vieux iront chercher ailleurs et la partie se fera tout de même. Faites tout de même en sorte que les PJ soient présents lorsque les choses tourneront mal.

Evarahn

Le patron de l'auberge. Ancien corsaire, il est respecté par l'ensemble de la profession. C'est un homme sympathique, jovial et tolérant mais qui entend être le maître chez lui. Il est connu pour faire facilement crédit aux corsaires qu'il estime (à vous de voir si les PJ font partie du nombre) et fermer sa porte aux mauvais plaisants. Il ne boit jamais, sauf à la date anniversaire d'un événement dont il ne parle jamais et dont le souvenir lui tire des larmes. Il est grand, maigre, frôle la cinquantaine mais jouit encore d'une force peu commune.

Siya

Une des deux serveuses. Cette très charmante jeune fille (APP : 15) sert à l'auberge depuis près d'un an. Blonde aux yeux verts, elle attire bien des regards et des convoitises. Sans être prude, elle ne se donne pas à tout le monde et jamais deux fois au même amant. Celui qui parviendra non seulement à la séduire mais à la garder n'a pas encore passé la porte de l'auberge. Un des PJ sera-t-il l'heureux élu ?

Trami

La seconde serveuse. Moins jolie que Siya (APP : 12), elle compense ce désavantage par une disponibilité de tous les instants. Ceux qui ont profité de ses charmes lui reconnaissent une énergie et une imagination peu commune. Brune et ronde, c'est une bonne fille qui ne sait pas dire non et rêve néanmoins du grand amour. Elle n'est pas une prostituée mais la coutume veut qu'on lui laisse quelques pièces au matin.

Isper

Cet homme maigre, chétif, borgne et vêtu de haillons est d'un âge indéfinissable. Il fréquente l'auberge de l'ouverture à la fermeture. La générosité des clients est son seul revenu. Le patron, à la condition qu'il n'importune pas trop la clientèle, fait plus que le tolérer puisqu'il n'oublie pas de lui donner un bol de soupe à l'occasion. Isper a la prétention de lire dans l'avenir. Ses prédictions sont souvent trop vagues pour être vérifiées mais il lui arrive de faire des révélations troublantes. Si vous le désirez, il n'est pas impossible qu'un des PJ profite d'une des plus étranges visions du mendiant.

Le Vieux

C'est un très vieil homme. Il se dit centenaire et son apparence pousse à le croire. Il a fait tous les métiers, parcouru toutes les mers et les terres des Jeunes Royaumes. C'est du moins ce qu'il dit. Ces histoires, souvent incroyables, sont une des distractions que propose l'auberge. Le Vieux mélange habilement réalité et fiction pour mieux captiver son auditoire (Eloquence 120%). Il n'y a sans doute pas une légende ni une chanson qu'il ignore ; malheureusement, il ne sait plus faire la part des choses entre ce qu'il a inventé et ce qu'il a entendu.

Durant les premiers coups, tout se passera normalement. Si un des PJ joue, demandez-lui quelques jets de Chance pour évaluer ses pertes ou ses gains. Vous pouvez également autoriser des jets d'Idée aux plus méfiants mais c'est inutile : personne ne triche. Comme promis, les enjeux sont faibles ; chacun risque rarement plus d'une dizaine de bronzes.

Arrangez-vous pourtant pour que les enchères montent assez haut à un moment donné (environ 20 à 30 bronzes par participant). Peu importe qui gagne ce coup. En revanche, il est indispensable qu'un des marins perde et prenne la mouche. Si un PJ joue, il l'accusera de tricher. Sinon, il portera son accusation sur le Vieux. Une altercation s'ensuivra et le marin, passablement ivre, en viendra bientôt aux mains.

Si c'est le Vieux qui est victime de l'agression, espérons que les PJ se porteront à son secours. Dans le cas contraire, faites en sorte que les PJ soient directement pris à partie et ne puissent pas reculer.

Bref, une bagarre éclate en quelques minutes. Elle ne tarde pas à se généraliser. D'un côté, les compagnons du marin ivre prennent son parti ; de l'autre, les habitués de l'auberge font front commun. Au bout de quelques minutes, l'auberge est plongée dans le chaos le plus complet ; une vingtaine de personnes se tape dessus, rares sont ceux qui restent à l'écart. Laissez les PJ s'en donner à cœur joie. Déconseillez-leur

Les statistiques suivantes conviennent aussi bien pour les compagnons du marin agressif que pour les habitués de l'auberge. Tous utiliseront la compétence Bagarre pour se battre à moins d'avoir affaire à un adversaire armé.

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 14
INT 09 **POU** 10 **DEX** 14
APP 10

Pugilistes

Points de Vie : 14

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Sabre d'Abordage ou Epée Large 70%, Dague 50%

Compétences : Bagarre 60%, Esquive 60%, Sagacité 60%





simplement d'utiliser leurs armes. Dans une rixe, la mode est plutôt aux poings, aux pieds, aux coups de boule et de tabouret. Une bonne occasion de mettre en pratique la compétence Bagarre, de renverser des tables et de se suspendre au lustre.

La garde municipale interviendra quand il vous plaira. Il ne lui faudra pas plus d'une poignée de secondes pour ramener l'ordre. Les miliciens ont pour eux d'être une bonne trentaine, d'être frais, d'être en armure et, enfin, d'être bien décidés à utiliser autre chose que les hampes de leurs lances si nécessaire.

A tous ces avantages s'ajoute le fait que chacun sait ce qu'il peut en coûter de leur résister. C'est donc sans ménagement, mais sans violences inutiles, que les PJ seront séparés de leurs adversaires. Cette fois encore, affronter la garde serait une très, très mauvaise idée. Si cela devait arriver, reportez-vous au Premier Acte pour connaître les caractéristiques et compétences principales des gardes. Evarahn tentera tout de même de calmer les plus excités avant que le pire ne se produise.

Le calme revenu, l'officier des gardes ne cherche pas à connaître le pourquoi de la rixe. D'une voix sèche, il donne l'ordre à ses hommes d'arrêter toutes les personnes présentes dans l'auberge et de les conduire aux geôles de la cité. La plupart des pugilistes n'en sont ni à leur première bagarre, ni à leur première descente des forces de l'ordre. Ils savent parfaitement qu'une nuit derrière les barreaux les attend et cette perspective ne les inquiète pas outre mesure : cela fait en quelque sorte partie du jeu. Pourtant, un homme va venir changer le cours ordinaire des choses. C'est en effet juste avant que les miliciens fassent mine d'embarquer tout le monde que Eerko Starim entre en scène.

Rencontrer Eerko Starim

Eerko Starim est un contrebandier. Il est le capitaine d'un navire appelé La Vouivre et les marins qui provoquent la bagarre font partie de son équipage. Eerko était à la recherche de ses hommes lorsqu'il entra dans l'auberge. La rixe battait déjà son plein et il eut juste le temps de se faire une idée de la situation (en particulier, il comprit qui était responsable de la bagarre). La garde arriva quelques secondes plus tard et prit le contrebandier au piège.

Eerko Starim n'est pas du genre à craindre une nuit de cachot. Mais celle qui s'annonce tombe plutôt mal. En effet, la Vouivre attend au port, les cales emplies de blé vilmirois de contrebande. Le projet du contrebandier est d'aller échanger ce blé contre du cuir ilmioran, quelque part entre Vieux Hrolmar et Bakshaan, en territoire ilmioran. Et pour arriver à temps à son rendez-vous, Eerko doit absolument prendre la mer dans la nuit.

Voilà donc la scène à laquelle les PJ vont assister. Avant que la garde pousse tout le monde vers la porte, Eerko Starim sort des rangs et s'adresse au chef des miliciens.

«Officier, je me nomme Starim et suis le capitaine d'un navire marchand de passage à Vilmiro. Je tiens à vous présenter mes excuses. En effet, les responsables de ce désordre appartiennent à mon équipage. Ils étaient ivres malgré mes consignes. J'insiste pour qu'ils soient punis comme ils le méritent et suis prêt à payer pour réparer les dégâts. En revanche, les autres n'ont fait que répondre aux provocations de mes hommes et ne méritent pas le sort qui les attend. Je vous demande donc de ne punir que les vrais coupables.»

Tout le monde confirmera les dires du contrebandier mais l'officier ne se laissera pas facilement convaincre. Pour lui, l'occasion est

trop belle de causer des soucis à quelques uns de ces corsaires qu'il déteste tant et il trouvera des tas de raisons pour maintenir son ordre. Eerko demandera alors à s'entretenir en privé avec le milicien et l'attirera à l'écart des oreilles et des regards indiscrets. Quelques secondes plus tard, la poche déformée par une bourse qu'il ne possédait pas avant, l'officier sera de retour (jet de Chercher pour le remarquer). Il ordonnera aussitôt à ses hommes de quitter les lieux et de n'emmener que les provocateurs.

Les miliciens ont à peine tourné au coin de la rue qu'un énorme éclat de rire collectif salue leur départ. Dans l'auberge, chacun se réjouit de ne pas être en route pour le cachot et félicite Eerko comme il se doit. Bien sûr, toutes les personnes présentes ont compris que le capitaine a graissé la patte de l'officier et tiennent à le remercier pour son geste généreux.

Pour fêter l'événement, Evarahn annonce une tournée générale. Mais avant ça, il demande que tout le monde donne un coup de main pour remettre un peu d'ordre dans la salle. Le mobilier en a vu d'autres et la vaisselle de bois ou d'étain ne craint plus rien. Une dizaine de minutes plus tard, l'auberge a retrouvé son visage et son calme habituels.

Bientôt, les PJ se voient offrir une tournée par Eerko Starim. Se présen-

Eerko Starim est un homme de grande taille, robuste et massif : une force de la nature. Ses cheveux sont noirs et courts ; ses yeux sont noirs. Il porte un collier de barbe aussi sombre que sa chevelure. Comme beaucoup de marins, son odeur n'est pas des plus agréables puisqu'il dégage un délicat parfum de sueur, de crasse et de vin aigre. Son regard est franc ; sa voix, forte et assurée. Même si ses activités sont illégales, c'est un homme de parole et cela se sent au premier contact.

Eerko est le capitaine de la Vouivre, un petit navire comptant une vingtaine de rameurs. Il gagne sa vie en trafiquant entre Vilmir et Ilmiora. A cet instant du scénario, la Vouivre mouille dans le port de Vilmiro, les cales emplies de blé vilmirois. Eerko compte aller échanger ce blé contre du cuir ilmioran. Mais son navire doit prendre la mer dans la nuit s'il ne veut pas manquer son rendez-vous clandestin.

FOR 16 **CON** 17 **TAI** 17 **INT** 14 **POU** 13
DEX 14 **APP** 13

Points de Vie : 17

Armure : 1D6 (heaume porté), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Sabre d'Abordage 110%, Dague 80%

Compétences : Bagarre 80%, Eloquence 75%, Evaluer 100%, Grimper 50%, Jeunes Royaumes 40%, Monde Naturel 25%, Natation 80%, Naviguer 110%, Orientation 100%, Sagacité 70%

Eerko Starim



tant à nouveau, ce dernier demande la permission de se joindre à eux car il a une proposition à leur faire. Le capitaine de la Vouivre a atteint son premier objectif : il a échappé au cachot. Mais il lui reste un deuxième problème à résoudre : il doit trouver au plus tôt des remplaçants à ses hommes. Eerko Starim n'a pas l'habitude de tourner autour du pot.

Il sait qu'il a affaire à des corsaires et que les corsaires sont rarement des idéalistes ; ce ne sont souvent que des pirates officiant pour le compte d'une nation. Eerko Starim s'assurera d'abord que les PJ sont disposés à accepter un travail de quelques jours. Puis il leur expliquera comment il gagne sa vie et quel est le problème qui le préoccupe.

Les PJ pourraient facilement résoudre ce problème en acceptant de remplacer les marins arrêtés par la garde municipale. La Vouivre doit prendre la mer dans la nuit afin d'arriver à destination 3 jours plus tard. Les PJ peuvent donc espérer être de nouveau à Vilmiro dans une semaine, c'est-à-dire avant le retour de Dril Farzen.

Eerko Starim propose 500 bronzes par personne mais il est prêt à monter jusqu'à 1 000 ; il offre en outre une prime de 500 bronzes dans le cas, très peu probable, d'un accrochage avec les autorités pendant le trajet. Eerko Starim, qui craint toujours d'être trahi, ne donnera pas la destination précise du voyage aux PJ avant d'être en pleine mer. Naturellement, il veut une réponse immédiate. Espérons qu'elle sera positive. Dans ce cas, les PJ auront quitté Vilmiro moins d'une heure après cette conversation.

Note : et si les PJ n'acceptent pas l'offre du contrebandier ? Ce serait très préjudiciable à la suite de ce scénario. Faites tout pour que cela n'arrive pas. Par exemple, augmentez la somme promise par Eerko Starim au delà des 1 000 bronzes évoquées plus haut. Si malgré tout les PJ refusent, vous pouvez mettre un terme à l'aventure ou faire en sorte qu'ils rencontrent Svern Taorym plus tard, par hasard.

La Vouivre

Malgré sa vingtaine de rameurs et sa forte voilure (pour le monde des Jeunes Royaumes), la Vouivre bénéficie d'une vitesse de croisière plutôt faible. Lent, court et ventru, ce navire

est loin d'être un navire de guerre et un voyage en haute mer lui serait sans doute fatal. C'est néanmoins un excellent navire lorsqu'il s'agit de naviguer en eaux calmes, comme le sont celles des côtes vilmiriennes et ilmioranes.

C'est par cabotage que la Vouivre gagnera la petite crique où Eerko Starim et sa cargaison sont attendus. Ce scénario ne prévoit pas que la Vouivre croise la route du moindre navire hostile ou essuie la plus petite tempête. Néanmoins, il ne tient qu'à vous, Meneur de jeu, que ce voyage ne soit pas de tout repos pour les PJ. Si vous le souhaitez, donc, utilisez tout ou partie des éléments présentés dans le chapitre suivant. Sinon, passez outre et entamez directement le troisième acte de ce scénario.

Le Trajet

Les éléments qui suivent sont autant de propositions pour animer les quelques jours que les PJ passeront à bord de la Vouivre. Usez-en comme bon vous semble. Les problèmes posés par Orger resteront anecdotiques. Slim-le-Rapide est en revanche un personnage susceptible de prendre de l'importance par la suite. Enfin, le rêve que nous vous proposons n'a pas grande incidence sur la suite de l'aventure mais contribue à planter le décor.

Orger

Orger mérite l'attention des PJ à trois niveaux. Premièrement, il est le second de Eerko Starim. Il est donc le supérieur direct des PJ puisque ces derniers, à moins d'avoir conclu un autre accord avec leur nouveau capitaine, ont été engagés comme simples matelots. Deuxièmement, Orger est une brute imbécile et sadique crainte par tout l'équipage. Troisièmement, Orger déteste les PJ. Pourquoi ? Tout simplement parce que l'un des marins arrêtés à l'auberge de la Mer du Dragon par la «faute» des PJ, Brevin, est un excellent ami d'Orger.

On raconte même que les liens qui attachent Brevin et Orger dépassent largement le strict cadre de l'amitié virile. Quoi qu'il en soit, Orger n'apprécie pas du tout que son ami soit en prison (ou pire, si les PJ l'ont fait passer de vie à trépas dans la bagarre).

Il estime que les PJ sont responsables des malheurs de son favori et il est bien décidé à le leur faire

payer. Il se trouve que son grade lui procure de multiples occasions de nuire aux PJ.

Il peut ainsi les charger des tâches les plus ingrates et, surtout, être particulièrement injuste à leur égard.

Au bout du compte, un des PJ finira très certainement par se rebiffer et rentrer dans le lard d'Orger. Comme ce dernier compte quelques amis qui n'hésiteront pas à lui prêter main forte, le capitaine de la Vouivre interviendra avant que la rixe dégénère en bagarre générale.

Se refusant à faire la lumière sur cette affaire, Eerko Starim organisera un duel à la loyale entre Orger et celui que les PJ nommeront pour les représenter. Les adversaires s'affronteront au couteau, sous les yeux de l'équipage, jusqu'à la mort ou la reddition d'un des protagonistes.

Espérons que le PJ gagnera ; il prendra alors la place d'Orger pour le reste du voyage et gagnera ainsi la confiance de Starim. S'il est encore en vie, Orger finira le trajet ligoté au fond de la cale.

Orger est un homme énorme, chauve et glabre, frôlant les deux mètres et dépassant les 130 kg. Sa silhouette d'obèse est trompeuse. Sa graisse et sa peau flasque cachent des muscles puissants. Orger sert Eerko Starim depuis presque un an. Stupide mais discipliné, il applique et fait appliquer les consignes de son capitaine à la lettre. Jusqu'à présent, Starim n'a pas trop eu à se plaindre de lui. Mais il semble que la perte de Brevin ait fait perdre toute mesure à Orger de sorte que son sadisme se déchaîne contre les PJ.

FOR 17 **CON** 16 **TAI** 17
INT 08 **POU** 10 **DEX** 09
APP 05

Orger

Points de Vie : 17

Armure : 1D6 (heaume porté), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : Sabre d'Abordage 80%, Dague 60%

Compétences : Bagarre 80%, Grimper 80%, Monde Naturel 15%, Natation 80%, Naviguer 60%, Orientation 70%, Sagacité 40%



Slim-le-Rapide

Avant tout, prenez le temps nécessaire pour apprécier tout le sel du jeu de mot qui se cache derrière le nom et le surnom de cet individu. Slim-le-Rapide est mousse à bord de la Vouivre. C'est un adolescent sympathique qui ne tardera pas à s'attacher aux PJ.

C'est grâce à lui qu'ils apprendront les liens qui unissent (ou unissaient) Brevin et Orger, et donc les raisons de l'inimitié de ce dernier. Si vous le souhaitez, Slim-le-Rapide peut accompagner les PJ pendant le reste de ce scénario. Gaffeur mais dévoué, il sera un écuyer médiocre et introduira une note comique dans ce scénario.

Slim-le-Rapide est âgé de 15 ans. Blond, toujours souriant et optimiste, il n'est pas d'un courage sans borne. Il manifeste cependant une énergie débordante, communicative ou épuisante selon les circonstances. Slim-le-Rapide rêve d'aventure et les PJ ne tarderont pas à devenir ses idoles. Il fera tout pour leur plaire et être autorisé à les suivre. Il est prêt à rendre service à toute heure.

FOR 11 **CON** 13 **TAI** 12
INT 13 **POU** 10 **DEX** 14
APP 11

Slim-le-Rapide

Points de Vie : 13

Armure : 1D6 (heaume porté), Cuir maritime

Armes : *Epée Courte* 50%, *Dague* 35%

Compétences : *Bagarre* 40%, *Cuisine* 80%, *Grimper* 70%, *Monde Naturel* 15%, *Natation* 80%, *Naviguer* 10%, *Orientation* 20%, *Sagacité* 50%

Le Rêve

Au cours de la dernière nuit passée à bord de la Vouivre un des PJ, choisi au hasard ou pour l'influence qu'il exerce sur ses compagnons, fait le rêve suivant. Il s'agit en fait de visions fugitives et, pour l'instant, inexplicables.

• **Première Vision** : sans pouvoir dire s'il est seul ou accompagné, le PJ se voit courir dans un dédale caveux et sombre avec le sentiment qu'un terrible danger le menace (menace le PJ, pas le dédale...).

• **Deuxième Vision** : la Vouivre est la proie d'un incendie dont les flammes réchauffent le visage du PJ.

• **Troisième Vision** : dans un clair-obscur, une jolie jeune femme habillée en cavalière, pieds et poings liés sur de la paille. Si vous le souhaitez, augmentez cette liste d'une ou deux autres visions prémonitoires qui, le moment venu, pourront guider les actes des PJ. Pour mettre le trouble dans l'esprit du PJ, vous pouvez également glisser quelques visions d'un passé récent ou non. La divination n'est pas une science exacte.

La Crique

Le soleil se couche lorsque la Vouivre, au terme de la première partie de son voyage, pénètre dans une crique discrète. Après s'être glissé entre deux bras rocheux, le navire s'approche à la force des rames d'une plage large d'une vingtaine de mètres et profonde d'une cinquantaine. Profondément encaissée, la petite baie est délimitée à l'ouest par la ligne des eaux et, partout ailleurs, par une paroi rocheuse abrupte et haute de trente bons mètres. Un petit sentier serpentant permet de gagner les hauteurs. Trois cavités naturelles forment autant de taches sombres au pied de la falaise.

De prime abord, l'endroit est désert. Mais à mesure que la Vouivre avance, des silhouettes humaines et mâles apparaissent. Certaines sortent de derrière les rochers, d'autres quittent les cavernes évoquées plus haut. Les hommes s'affairent : on sort des caisses des cavernes, on dégage des barques des bâches couleur muraille qui les dissimulaient. La Vouivre est maintenant arrêtée à 40 mètres de la plage ; elle ne pourrait aller plus loin sans s'échouer.

Accompagné par deux ou trois des PJ, Eerko Starim descend à bord de la seule barque que compte son navire. Une dizaine de minutes plus tard, il met pied à terre. Avant de rejoindre l'homme qui, visiblement, l'attend en compagnie de deux autres individus au milieu de la plage, le capitaine de la Vouivre murmure à ses gardes du corps d'occasion de le suivre, d'ouvrir l'œil, et de se tenir prêt à toutes les extrémités. Si on le lui demande, il expliquera que l'homme qui l'attend se nomme Borigan et qu'il est le chef d'une puissante bande de contrebandiers ilmiorans. Eerko Starim a déjà tra-

vaillé plusieurs fois avec lui mais il tient tout de même à rester sur ses gardes.

Après quelques pas, Eerko Starim fait signe aux PJ de rester en arrière tandis que son homologue avance seul vers lui. A l'écart des oreilles indiscretes, les deux hommes discutent à voix basse, semblent s'entendre et concluent leur entrevue par une franche poignée de mains. Eerko Starim se retourne ensuite vers son navire et, avec une lanterne sourde dont il actionne l'ouverture selon un rythme convenu, annonce à ses hommes restés à bord que tout va bien. Borigan, quant à lui, se contente de siffler dans ses doigts pour lancer l'opération ; ses hommes, jusque là, étaient aussi immobiles que prudents.

Bientôt, la baie est le lieu d'une intense activité puisque, à la lueur des torches, on décharge les sacs de blé de la Vouivre pour les remplacer par du cuir travaillé ilmioran. L'échange se fait par l'intermédiaire d'une dizaine de barques faisant la navette entre le navire et la plage. En tout, 50 hommes s'activent en silence, guidés par les ordres précis et discrets de leurs chefs respectifs. Quelles que soient leurs fonctions à bord de la Vouivre, les PJ ne sont pas dispensés de corvée. A la limite, seul le PJ qui aura pu prendre la place d'Orger passera plus de temps à surveiller le travail qu'à y participer.

Le Passager

Après une heure de dur labeur l'échange des marchandises est déjà bien entamé. C'est à ce moment que Eerko Starim prend les PJ à part. Et voici ce qu'il explique :

« J'ai un petit service à vous demander. Tout à l'heure, Borigan m'a proposé de prendre un passager à mon bord. Il est même prêt à me l'amener. Ce n'est pas la première fois que cela arriverait mais je préfère être prudent. Borigan prétend que l'homme serait prêt à payer jusqu'à 1 000 Bronzes pour être admis à bord et qu'il se moque de notre destination... Ce qui amène cet homme à quitter l'Ilmiora n'est pas notre problème. Mais il faut être sûr qu'il est solvable et même voir s'il ne serait pas disposé à payer plus. Je soupçonne Borigan de prendre une commission là-dessus : à sa place, je ferais pareil. En plus, il sait parfaitement que je ne peux pas me permettre de quitter les lieux. Alors voilà ce que

vous pouvez faire pour moi. Allez voir cet homme. Assurez-vous qu'il peut payer et essayez d'obtenir un meilleur prix. Au besoin, persuadez-le de nous payer la commission promise à Borigan et ramenez-le. La commission sera pour vous.

Borigan n'est pas assez bête pour m'avoir dit où se trouve le bonhomme. Mais à mon avis, il attend dans une taverne des environs, la taverne du Manchot. L'homme s'appellerait Galric, mais Borigan a peut-être inventé son nom. Par contre, il a fait une gaffe en me disant qu'il est borgne.

Je crois que vous pouvez vous fier à ce renseignement. Essayez de partir discrètement. Borigan n'apprécierait pas que j'essaie de le doubler. Si Borigan n'a pas changé ces habitudes, il y a des chevaux cachés dans un bosquet, en haut.

Vous trouverez la taverne du Manchot en chevauchant droit vers l'est. Faites vite. On aura fini ici dans une grosse heure. Cela vous laisse le temps de faire l'aller et le retour et de négocier avec notre homme. Mais ne traînez pas. Il serait imprudent que la Vouivre mouille trop longtemps dans la crique. Il y a parfois des patrouilles.»

Sur le ton de la plaisanterie, Eerko ajoute : «Si je ne vous revois pas d'ici là, on peut toujours se donner rendez-vous à Jadmar, ma prochaine escale !»

Borigan est un homme de taille moyenne, maigre, au visage d'aigle. Il paraît avoir une quarantaine d'années.

Ses cheveux filasse et gras tombent sur ses épaules. Ses yeux noirs sont profondément enfoncés dans leurs orbites et surmontés de sourcils broussailleux. Il est habillé de vêtements fonctionnels, sales, et porte une cape dissimulant ses bras et ses mains.

Borigan et ses hommes ne devraient a priori poser aucun problème. Mais comme on ne sait jamais quelles bêtises peuvent faire les personnages-joueurs, voici leurs caractéristiques, équipements de base et compétences.

FOR 13 **CON** 13 **TAI** 12 **INT** 15 **POU** 12
DEX 15 **APP** 08

Points de Vie : 13

Armure : 1D6-1, Cuir souple

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Courte* 70%, *Dague* 55%

Compétences : Bagarre 50%, Chercher 50%, Déplacement Silencieux 75%, Eloquence 70%, Esquive 40%, Evaluer 90%, Marchander 80%, Sagacité 50%

Borigan

Les contrebandiers au service de Borigan sont une trentaine. Ils n'agissent que sur ordre de leur chef.

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 13 **INT** 10 **POU** 10
DEX 14 **APP** 12

Points de Vie : 13

Armure : 1D6-1, Cuir souple

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Courte* ou *Hache d'Armes* 60%, *Dague* 35%

Compétences : Bagarre 50%, Chercher 50%, Déplacement Silencieux 75%, Esquive 40%, Evaluer 90%, Marchander 80%, Sagacité 50%

Contrebandiers





Pour la forme, demandez au PJ quelques jets de Déplacement Silencieux et de Se Cacher pour quitter la plage et gravir le sentier sans être remarqués. S'ils échouent à un moment ou à un autre, faites-leur peur en attirant un contrebandier dans leur direction mais ne permettez pas qu'ils soient repérés. Ils ne pourront l'être qu'en sanction d'une maladresse ; et encore, il sera toujours temps d'inventer un mensonge. Bref, les PJ doivent parvenir à gravir la falaise.

En haut, à la lueur de la lune et des étoiles, les PJ remarquent facilement le bosquet dont leur capitaine a parlé. En s'approchant, ils entendent clairement les bruits qu'une petite

dizaine de chevaux peuvent faire à l'arrêt. Il se trouve que les chevaux sont gardés, ce qui n'est pas une idée stupide puisque celui qui les garde surveille en même temps les alentours pour le compte de ses petits camarades au travail dans la crique. En effet, mieux vaut pour ces derniers qu'ils soient avertis si une patrouille militaire venait à passer. S'ils sont prudents, les PJ ont une chance de surprendre le gardien qui surveille plus l'intérieur des terres et les côtes que le sentier menant à la plage. Le gardien appartient au modèle standard des hommes de Borigan décrit plus haut. A priori, il n'est pas d'avis de laisser des étrangers (collègues ou pas) emprunter ses montures. Pour

parvenir à leurs fins, les PJ peuvent lui raconter des sornettes (jet de Baratin) ou le forcer à un sommeil prolongé. Il ne s'agit pas de tuer ce pauvre bougre mais plutôt de l'assommer : un bout coup donné sur la nuque par surprise suffira à l'envoyer au pays des rêves. Même si cela ne nous paraît pas nécessaire, vous pouvez toujours corser la difficulté en inventant deux, trois ou quatre gardiens supplémentaires. Une dernière chose : au besoin, conseillez aux PJ d'emmener un cheval pour celui qu'ils vont chercher.

Et voilà nos héros en route pour de nouvelles aventures...

Pierre Henri Pevel

LE CLAN ORIFLAM



Cher lecteur sachez qu'il existe un clan Oriflam

Qu'est ce que le clan Oriflam ?

Le clan Oriflam est un espace où vous, joueur, pourrez poser toutes les questions que vous voulez à propos des produits Oriflam. Vous pourrez poser ces questions :

- par minitel 3615 code Oriclan
- par courrier à Oriflam, 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-les-Metz



Les avantages du clan ?

Les avantages sont de plusieurs types :

- D'abord une réponse rapide et personnalisée à toutes les questions que vous pourrez poser.
- Deuxièmement, vous pourrez, sur la présentation de votre certificat du clan bénéficier de 5 % de réduction dans les magasins suivants :

OEUF CUBE

24, rue Linné
75005 PARIS
TEL 45 87 28 83

TEMPLE DU JEU

62, rue du Pas St. Georges
33000 BORDEAUX
TEL 56 44 61 22

LUNE NOIRE

3 rue de la boucherie
87000 LIMOGES
TEL 55 34 54 23

FLEAUX D'ASGARD

2 rue St. Marcel
57000 METZ
TEL 87 30 24 25

- Troisièmement, tous les trimestres vous recevrez un petit journal «l'Echo d'Orlanth» vous présentant les nouveautés américaines pour nos jeux mais également les nouveautés françaises prévues par Oriflam ainsi que leur date de parution.

Ludiquement vôtre
Christophe Begey

Comment s'inscrire au clan Oriflam ?

Il y a deux méthodes pour s'inscrire au clan soit par minitel sur 3615 Oriclan, soit par courrier à nous adresser à Oriflam, 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-lès-Metz

La Reine Verte



Cette aventure amène les personnages à explorer la partie centrale de la Granbretagne, Arkwood. Cette immense forêt abandonnée par les Granbretons eux-mêmes abrite une espèce d'insectes mutants, les Dramits. Ces derniers sont l'objet de l'expédition des aventuriers. Le supplément *l'Empire Ténébreux* est nécessaire pour jouer cette aventure.

L'Ambroisie

Les mythes de la Grek antique, bien avant le *Tragique Millénaire*, font état d'une mystérieuse boisson, l'Ambroisie.

Ce nectar réservé aux dieux et jalousement gardé, conférait à celui qui s'en désaltérait une jeunesse éternelle.

Ce mythe a hanté depuis les rêves des hommes et beaucoup ont cherché à travers la sorcellerie, la magie noire, l'alchimie, puis la science le secret de l'ambroisie, sans jamais l'atteindre.

Dryann de Bellois, scientifique français, fut un temps membre de la légion du Serpent. Cet ordre granbreton regroupe les meilleurs cerveaux scientifiques et à ce titre de Bellois côtoya un temps l'équipe travaillant sur la prolongation de la vie, thème favori de recherche imposé par Huon lui-même. Ces sorciers étudiaient le sang des Dramits et plus particulièrement celui des reines pondeuses d'oeufs telles les reines des fourmis. Leur sang contient un principe de longévité. De Bellois finalement horrifié par l'Empire Granbreton déserta et s'enfuit de la Granbretagne non sans voler les résultats des recherches entreprises sur les reines dramits.

Dryann de Bellois est maintenant revenu en France. Son but est de rassembler suffisamment d'argent pour financer ses recherches personnelles. Pour cela il a conclu un accord avec la Guilde Marchande. Celle-ci finance son laboratoire en échange des résultats des recherches des sorciers granbretons et d'une larve de reine

dramit. La guilde pense à juste titre qu'un philtre permettant de prolonger l'existence trouverait des acheteurs en grand nombre et prêts à dépenser des fortunes pour l'acquérir. Dryann a déjà donné les documents à la guilde et s'appête maintenant à monter une expédition dans la forêt d'Arkwood en Granbretagne où vivent les Dramits. Et bien sur, Dryann recherche des hommes décidés pour l'accompagner dans son expédition.

Le Contrat

L'annonce page suivante est placardée dans tous les lieux publics de la ville où résident actuellement les personnages.

Qu'en Penser ?

La Guilde Marchande recrute fréquemment des « mercenaires » pour des missions ponctuelles, tout aventurier sait cela, il est aussi de notoriété publique que la Guilde Marchande respecte tous ses engagements et promesses, par contre elle ne tolère pas l'échec. (Pour plus de renseignements sur la Guilde Marchande, voir « La France ».)

Contacteur Gotrion

Rien de plus facile, il réside à la banque forteresse de la Guilde Marchande, bâtiment connu de tous. Gotrion reçoit les aventuriers rapidement, voilà ce qu'il dévoile aux personnages :

- Concernant le paiement, 7 000 Argent sont versés à chacun après signature du contrat. La prime sera



Offre de la Guilde Marchande

La Guilde Marchande recherche des personnes pour un contrat de 5 mois. La mission consiste à accompagner un groupe d'exploration dans une région forestière sauvage et dangereuse. Les recrutés devront assurer la protection des explorateurs, la survie en milieu hostile et servir d'éclaireurs. Des compétences de guerrier et de vie en milieu sauvage sont donc requises ainsi qu'un courage certain et une bonne endurance physique.

Ce contrat comporte des risques élevés. La retribution sera de 7 000 A et une prime d'autant en cas de succès de la mission.

Pour de plus amples renseignements contactez Gotrion maître provincial de la Guilde Marchande.

versée au retour et seulement en cas de succès. Si les aventuriers se montrent de bons négociateurs, Gotrion monte la prime à 9 000 A.

- La mission consiste à capturer et ramener une larve mutante.

- L'opération doit se dérouler secrètement sur le sol d'un puissant état. (Non, non je ne vous ai pas dit que c'est la Granbretagne !) En cas de capture, la Guilde Marchande niera toute participation et ne reconnaîtra pas les personnages comme ses agents.

- Les personnages accompagnent un scientifique chargé de maintenir la larve en vie, celui-ci a toute autorité sur le domaine scientifique.

- Une fois la mission terminée, les personnages devront garder le silence sur celle-ci. En cas de révélation publique, la Guilde Marchande procédera à des représailles «extrêmes».

Gotrion est âgé d'une cinquantaine d'années, il affiche une amabilité diplomatique mais possède un caractère ferme et décidé. Il a côtoyé le danger dans sa jeunesse alors qu'il commandait des caravanes marchandes dans des régions périlleuses. Gotrion pose de nombreuses questions aux personnages afin de déterminer leur expérience et leur valeur. Faites sentir à vos joueurs que les réponses à ces questions doivent être



mûrement pesées, Gotrion est un interlocuteur qui ne se laisse pas bernier facilement.

Quoi qu'il en soit des réponses des personnages, ceux-ci sont retenus pour la mission, du moins s'ils ne la refusent pas ! Après tout, elle apparaît suffisamment périlleuse pour dissuader les autres prétendants.

Une fois le contrat signé, les personnages partent avec une caravane en direction d'un port où les attendent un navire et le scientifique qui les accompagnera.

Dryann de Bellois

Le voyage est paisible à moins que vous en décidiez autrement.

Le point de chute des personnages est la banque forteresse de la Guilde dans le port de destination. Là les attend déjà Dryann de Bellois.

La Rencontre avec Dryann

Le lendemain de leur arrivée, un valet vient chercher les personnages. Il les amène dans une grande pièce et ferme la porte à double tour une fois les aventuriers à l'intérieur. Là les attend Dryann. La pièce comprend une grande table couverte de cartes et posées sur le sol des caisses contenant des armes et armures granbretonnes. Dryann souhaite la bienvenue aux personnages et expose immédiatement la mission. Voilà ce qu'il révèle à ses compagnons.

Le Lieu

La mission doit se passer dans une région déserte de la Granbretagne, la forêt d'Arkwood. Les Granbretons y envoient rarement des patrouilles.

Le Voyage

Un navire de la Guilde Marchande doit partir pour le marais de Sypwitch en Granbretagne pour négocier avec les habitants de ce marais, les hommes serpents, des mutants. Ce navire possède des lettres de voyage officielles données par l'Empire Ténébreux. Ensuite à Sypwitch, des hommes serpents doivent leur faire traverser le marais jusqu'à la lisière de la forêt d'Arkwood.

La Forêt

La forêt d'Arkwood est une grande étendue sauvage occupant le centre de la Granbretagne. Les



FOR	TAI	INT	POU	DEX	CON	CHA
12	11	17	15	13	12	11

Points de Vie : 12

Armure : Cuir, 1D6-1

Nationalité : Français

Age : 48 ans

Dryan de Bellois

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arbalète	63 %	3D6	-
Epée Courte	38 %	1D6+2D10	41 %

Compétences : Connaissance de la Biologie 95 % ; Connaissance de la Médecine 76 % ; Connaissance de la Chimie 79 % ; Connaissance de l'Electricité 58 % ; Connaissance de la Psychologie 71 % ; Nager 45 % ; Equitation 68 % ; Persuader 53 %.

Equipement : Dryann possède une «épée de pouvoir». Il s'agit d'une arme dont la lame est reliée à un générateur. Le générateur peut décharger de l'électricité sous haute intensité. Dix utilisations sont possibles, chacune ajoutant 2D10 points de dégâts. Les décharges sont commandées par l'utilisateur de l'épée. Chaque décharge consomme un point d'énergie. Dryann possède aussi un philtre de guérison universel. Il s'agit d'un vestige du Tragique Millénaire. Cela se présente sous la forme de deux petites ampoules de verre. L'absorption d'une ampoule amène son consommateur au maximum de ses points de vie et «tue» tout virus mutant qui le contaminerait. Dryann garde secret l'existence de ces deux ampoules, il les considère comme son assurance-vie et n'en fera profiter personne d'autre que lui.

Notes : Dryann est vêtu simplement, un pourpoint de cuir et des vêtements en drap noir. Ses cheveux sont coupés court, il porte une fine moustache, ses traits sont fins et il affiche toujours un air préoccupé.

Granbretons s'y aventurent rarement, ils y envoient des patrouilles afin de surveiller les Dramits. Plus rarement ils envoient de petites armées détruire les colonies installées trop près de Londra. De Bellois possède une carte indiquant l'emplacement d'un dôme, mais lui-même ne s'est jamais aventuré dans cette forêt. Selon les rumeurs, cette forêt abrite des arbres gigantesques, et aucun chemin n'y existe.

Les Dramits

Il s'agit d'insectes mutants vivant en colonies à la façon des fourmis. Ils construisent des dômes gigantesques couvrant plusieurs hectares ; les Dramits sont divisés en reine, ouvriers et guerriers. Leur taille atteint un mètre et ils sont très agressifs.

Dryann a mis au point un appareil qui désoriente les Dramits, aussi pourront-ils entrer sans risque dans le dôme et en sortir une larve royale, une future reine. Ces créatures contiennent des substances que la Guilde Marchande désire obtenir.

Le Retour

Une fois la larve capturée, le retour se fera par le même itinéraire.

Dryann répond volontiers aux questions des personnages, il n'essaie pas de leur cacher la difficulté de la mission. Par contre, il ment en affirmant qu'il ne connaît pas le pouvoir des substances contenues dans la larve. Il prétend avoir été recruté comme les personnages par la Guilde Marchande.

Les Préparatifs

Les personnages disposent d'une semaine pour étudier les plans de Dryann et se préparer à cette mission. Entre autre, Dryann met à la disposition des personnages 20 000 A pour acheter l'équipement qu'ils jugent utile. Dryann leur laisse toute latitude dans leur choix. Ils les considèrent comme des spécialistes de la survie en milieu hostile, lui n'y connaît rien. Les cartes de Dryann sont précises pour le voyage en mer et la traversée du marais, ces cartes sont des doubles d'originaux granbretons. Par contre la carte de la forêt d'Arkwood est plus que sommaire, l'emplacement du dôme semble approximatif et aucun point de repère ne permet vraiment de suivre le chemin y menant. Cette partie s'avère déjà la plus difficile pour les aventuriers. Les armures granbretonnes sont destinées bien sûr aux personnages et à Dryann. Elles représentent toutes des tenues de l'ordre du Faucon, l'une étant celle d'un commandeur et une autre celle d'un chef de meute. Dryann prendra pour lui une simple armure de mercenaire faucon.

Comment jouer de Bellois

Dryann possède une parfaite maîtrise de soi, il affiche toujours un sourire poli, des manières calmes et fait preuve d'une bonne humeur en toute circonstance. Cependant cette façade cache un esprit calculateur et dénué de scrupules. La vie de ses compagnons lui importe peu, ils sont là pour le protéger au péril de leur vie.

Hissez-Haut!

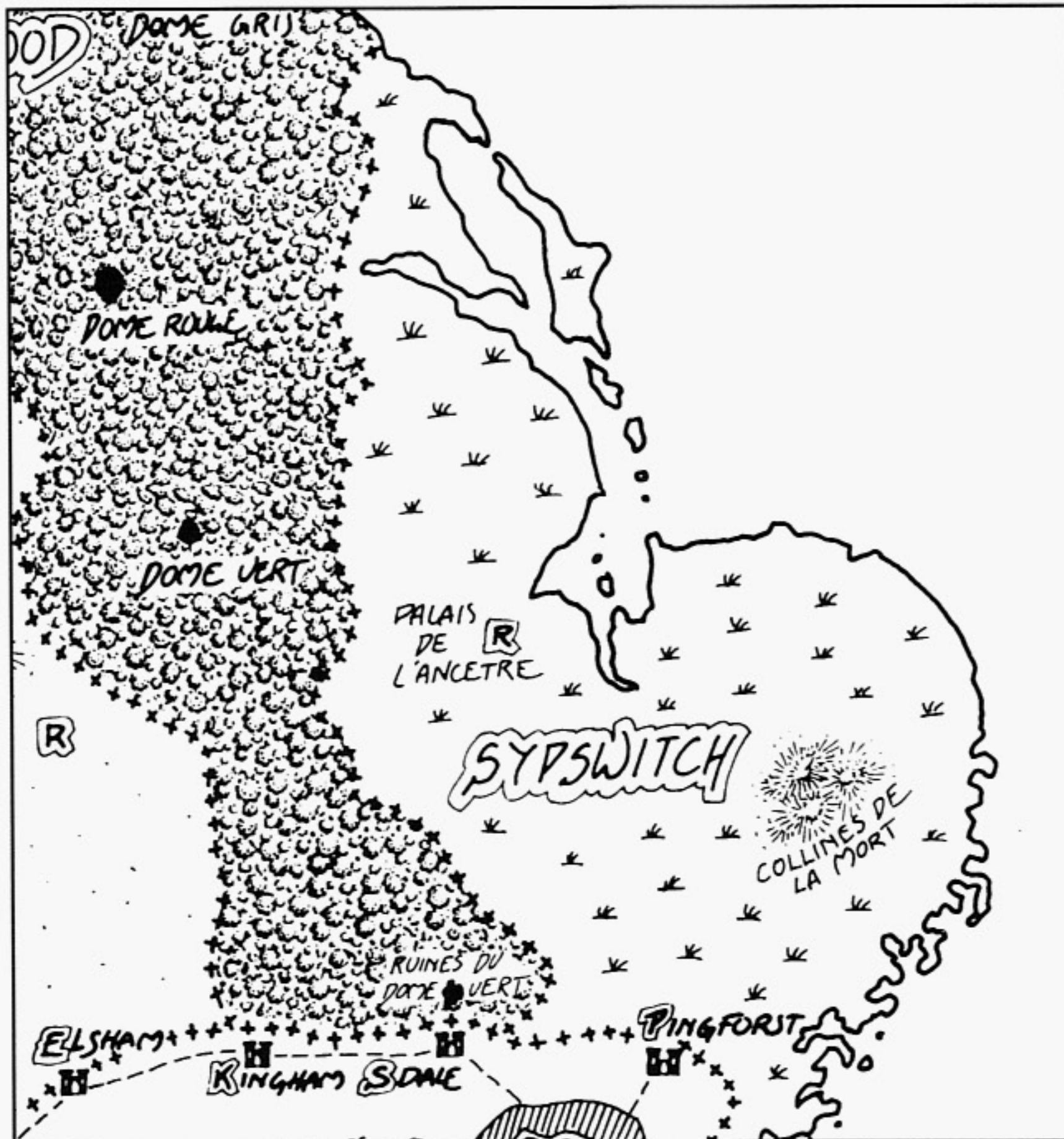
Le voyage par mer jusqu'au marais de Sypwitch se fait à bord du Tonnelant, un solide navire marchand construit pour résister aux tempêtes des mers du nord.

Son équipage comprend des marins servant depuis des années la Guilde Marchande. Ils sont compétents, silencieux et ne posent pas de questions. L'équipage se compose de Français et de quelques Germains. Le Tonnelant transporte principalement des étoffes et des tonneaux de vin pour les hommes serpents.

Le voyage en mer dépend évidemment du port de départ, choisi par vos soins selon l'endroit où se situaient initialement vos personnages.

Voici quelques événements destinés à émailler la traversée :

- **Une tempête polaire** : l'horizon au nord se couvre de ténèbres, puis en quelques heures une armée de nuages noirs s'approche du Tonnelant. L'équipage se prépare alors à affronter la tempête. Toutes les voiles sont ferlées, les écouteilles fermées et tout le monde se réfugie à l'abri. Seul le capitaine, le barreur et



deux marins couverts de fourrures restent dans la cabine de pilotage.

La tempête est terrible ! Plusieurs heures durant le navire est ballotté comme un bouchon, des creux de dix mètres amènent à plusieurs reprises le navire dans une position verticale. Des lames viennent heurter de plein fouet la coque, ces chocs répétés provoquent des craquements sourds, la température chute à moins 10 degrés.

- **Un monstre marin** : une tête gigantesque crève la surface de l'océan derrière la poupe du Tonnellant ! La figure évoque celle d'un reptile couvert de barbillons frétilants et soufflant une haleine pestilentielle. La tête s'élève lentement dans les airs, le cou semblant sans fin. Après une minute, la tête surplombe le pont du navire à plus de cent mètres. Le monstre garde cette position et suit lentement le navire provoquant un bouillonnement de l'eau. Après ce temps d'observation, la créature plonge et disparaît ... Tout le monde est quitte pour une bonne peur. Aucun marin n'a déjà vu ou même entendu parler d'un tel monstre.

- **Un navire granbreton** : à proximité des côtes de la Granbretagne, un ornithoptère survole à plusieurs reprises le Tonnellant ; quelques heures plus tard, un navire de guerre

de l'Empire Ténébreux fait voile vers le Tonnellant. Le capitaine met alors en panne son voilier et hisse un fanion blanc, signe des navires de commerce tolérés par les Granbretons.

Le croiseur granbreton, une longue coque noire hérissée de canons feu et de mats d'acajou aux lourdes voiles azur et or, vient accoster le Tonnellant. Aussitôt une dizaine de marins granbretons de l'ordre du Poisson prennent pied sur le navire marchand. Si les personnages ne provoquent pas les Granbretons, tout se passe bien. Satisfaits des lettres de voyage, les Poissons quittent le pont après quelques minutes et le croiseur continue sa surveillance.

- Si vos joueurs apprécient l'action, faites-leur alors rencontrer les goules des mers, un navire pirate scandinave, ou encore quelques monstres marins. Ce voyage est aussi l'occasion pour les personnages de faire connaissance avec Dryann.

Sypswitch

Après la tempête, le havre. Le Tonnellant en dépit des aléas de la traversée finit par atteindre Sypswitch.

De la mer les personnages découvrent alors une côte basse où l'eau se marie à la terre. Le paysage est peu accueillant, une lande marécageuse à perte de vue, où flottent mollement des bancs de brume.

Le Tonnellant finit sa course en accostant à un débarcadère primitif, quelques planches accrochées à des troncs plantés dans la vase. Aussitôt des créatures sortent de la vase, plus d'une vingtaine, l'équipage demande aux personnages de ne pas réagir, il s'agit de leurs clients, les hommes serpents. Faites un tableau inquiétant des hommes serpents, leurs corps couverts de vase, des langues bifides sifflantes, des yeux froids de reptile, des parures guerrières, bref un comité d'accueil peu engageant.

L'équipage commence alors à dialoguer avec les hommes serpents, ceux-ci répondent en un Commun sifflant. Les guides des personnages sont déjà là, les aventuriers doivent dès maintenant endosser leurs armures granbretonnes et prendre leur équipement, l'heure du vrai départ a sonné.

A Travers le Marais

Les Guides

Deux hommes serpents guident les personnages pendant la traversée du marais. Il s'agit de deux guerriers expérimentés. Ils sont parfaitement fiables, leur seule faiblesse est leur sens de l'honneur, qui est plus que développé. Si les personnages se comportent de façon insultante à leur égard, les deux guerriers se sentent libérés de leurs obligations et abandonnent dès lors les aventuriers à leur sort... Autrement sous leur aspect plutôt repoussant tous deux s'avèrent être de joyeux compagnons ne craignant pas le danger.

Les marais de Sypswitch forment un dédale d'étendue vaseuse mortelle pour un étranger, en effet des sables mouvants alternent avec des étendues praticables et seul un oeil exercé peut les différencier. Aussi la progression des voyageurs se fait selon une suite de courbes et non en ligne droite.

Dix jours sont nécessaires pour traverser le marais. Les conditions de vie dans le marais sont telles que les personnages risquent de contracter quelques maladies. Demandez à chaque joueur un test contre sa constitution, (CON x4), en cas d'échec, le personnage contracte une fièvre et en



souffre durant toute l'aventure, diminuez alors ses compétences de 10 %.

La Patrouille Granbretonne

Les voyageurs rencontrent une patrouille granbretonne, il s'agit de trois Tigres montés sur des grammens. Les Tigres sont chargés de repérer toute intrusion étrangère dans

le marais. Sans méfiance viennent-ils «saluer» ce groupe de Faucons. Les Tigres se montrent méprisants envers la «racaille mercenaire», comportement fréquent des Granbretons à l'égard de leurs mercenaires. Les personnages peuvent répondre «virilement» à leurs interlocuteurs, ceux-ci s'y attendent.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	13	15	14	13	13	5

Points de Vie : 16

Armure : 1D10+2

Tigre Type

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de Bataille	54 %	1D8+2+1D6	52 %
Arbalète	62 %	3D6+1D4	-

Compétences : Equitation 32 % , Voir 48 % ; Pister 42 %.

Les grammens sont des montures mutantes sorties des laboratoires granbretons et parfaitement adaptées pour des déplacements en milieu marécageux, leurs membres palmés leur permet de nager comme de se déplacer sur un sol solide.

Les grammens sont dociles et placides, ils ressemblent à un croisement entre une grenouille et un cheval. Ils ont une peau squameuse verte recouverte d'un long «pelage» violet.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
8D6	5D6	7D6	1D6	1D3	3D6

Les Grammens

Points de Vie Moyens : 30

Armure : 4 points de peau

Compétences : Nager 80+1D10 % ; Courrir 80+1D10 %.

Notes : les grammens ont la faculté de régénérer un membre perdu en quelques mois.

A moins d'une bétise des personnages, cette rencontre doit se conclure sans lutte. En cas d'incident, les Tigres ne cherchent pas à combattre, ils prennent la fuite afin de rendre compte de l'intrusion et déclencher les recherches. Dans ce cas, les aventuriers grâce à l'aide des guides doivent échapper sans trop de peine aux recherches, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Le Ver Géant

Une nuit, le campement des personnages est la proie d'un ver géant. Celui-ci essaye simplement d'enlever une victime. Il attaque de préférence une personne endormie et tente de le gober tout de suite puis de prendre la fuite dans la vase. Si les aventuriers n'ont pas prévu de monter la garde, ou si leur garde est peu vigilant, l'un d'eux risque de connaître un triste sort.

FOR	19	CON	15
TAI	35	INT	4
POU	3	DEX	10

Ver Géant

Points de Vie : 38

Armure : 1 point de peau

Armes	Attaque	Dégâts
Morsure	30 %	2D8
Constriction	20 %	2D6

Compétences : Voir 55 % ; Nager 85 % ; Se Cacher 50 % ; Mouvement Silencieux 78 %.

Notes : une personne entourée par les anneaux d'un ver géant endure chaque round 2D6 points de dégâts si elle ne l'emporte pas dans une lutte FOR contre FOR sur la table de résistance. En cas de réussite la victime n'endure pas de points de dégâts ce tour ci mais ne se libère pas pour autant.

La mâchoire d'un ver géant peut se déboîter pour avaler une proie de grande taille (d'une taille inférieure à la sienne). Le ver avale sa proie s'il réussit un jet critique sur son attaque en morsure. Une victime avalée vive survit à l'intérieur du ver un nombre de rounds égal à sa CON. Le ver géant a un bonus de 30 % pour gober une personne endormie si son approche n'a pas été détectée.

Arkwood

Enfin après des jours et des jours à traverser le grand marais de Granbretagne, les personnages atteignent la lisière de la forêt d'Arkwood.

La forêt d'Arkwood est impressionnante pour ne pas dire terrifiante. Elle se dresse telle une forêt inviolée et étrangère à l'homme, pas un chemin, peu de lumière sous sa haute futaie, des bruits inhabituels, des ruines mystérieuses et des arbres gigantesques. Pour plus de détails reportez-vous à l'Empire Ténébreux.

Voyager dans la forêt d'Arkwood n'est guère facile. Les fougères géantes forment un sous-bois des plus denses, et la machette est souvent nécessaire pour se tailler un chemin. La clareté est celle d'une fin de journée d'hiver, les feuillages des arbres comme les fougères tissent des écrans on ne peut plus denses. Aussi la visibilité est-elle réduite. L'humidité est très élevée et le sol en est spongieux ; en certains endroits il tient même du marécage. Les feuillages et les troncs pourrissant depuis des siècles constituent un sol peu sûr.

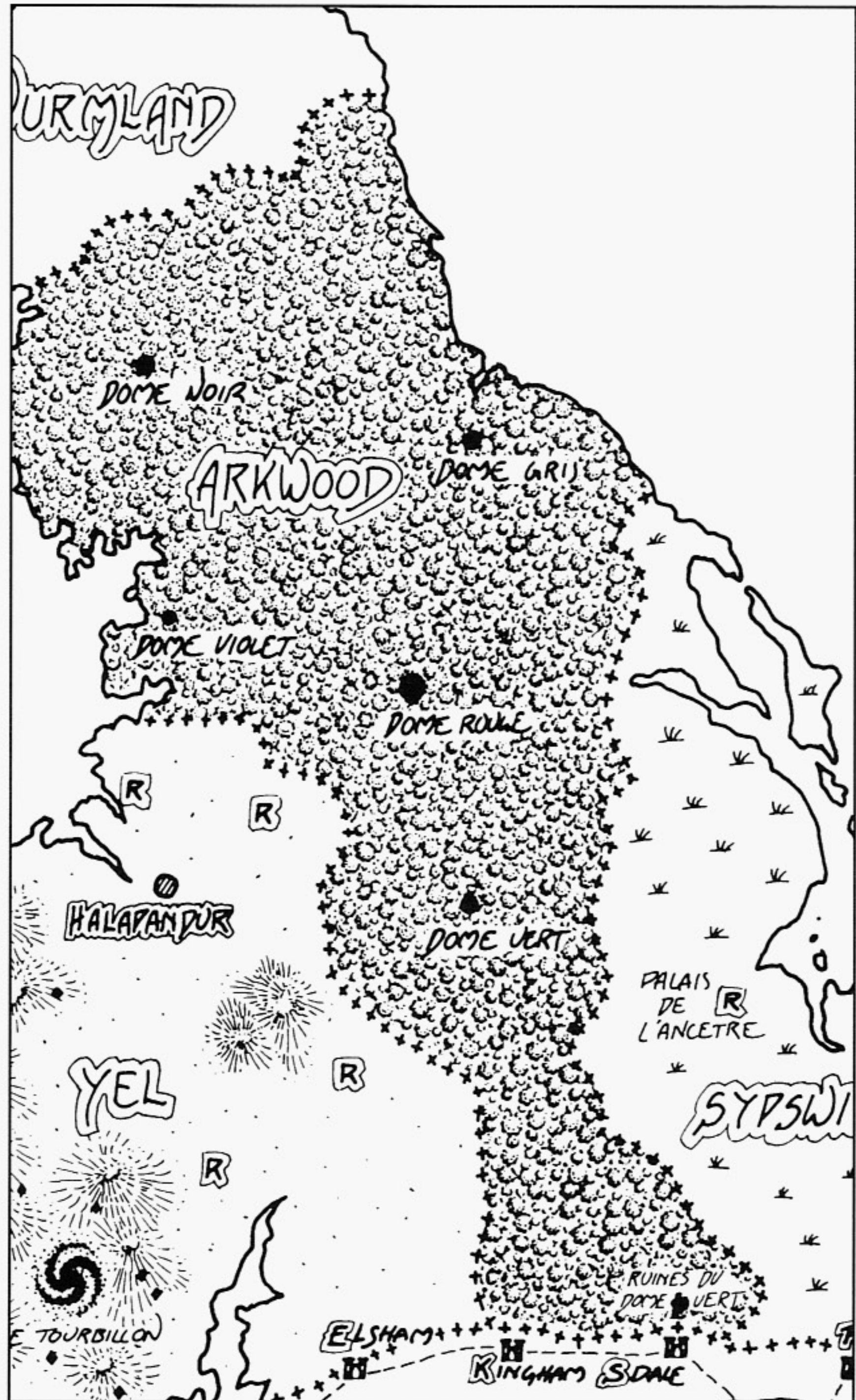
Le repérage est très difficile une fois dans la forêt, les points de repère sont en effet inexistant ! La seule solution consiste à grimper au fait d'un arbre pour y observer les étoiles et ainsi mesurer son déplacement et sa localisation à l'aide de la compétence Navigation.

A moins de posséder un appareillage de localisation technologique, les personnages sont contraints de procéder de la sorte s'ils ne veulent tourner en rond dans ce labyrinthe forestier.

Le Fou

Les personnages rencontrent un fou, il s'agit d'un granbreton capturé par les Dramits et ayant réussi à fuir après avoir été «zombifié».

Lors de leur avance, le personnage de tête bute sur une masse cachée sous un amas de feuilles de fougères, un cri en sort aussitôt. La tête émaciée d'un homme en sort, le regard vide, la bouche ouverte. L'inconnu demeure prostré et ne réagit à aucun stimuli. Il semble âgé d'une cinquan-



taine d'années, il lui reste la peau sur les os, il porte sur l'épaule gauche le tatouage des sangliers granbretons. Une observation attentive montre des cicatrices importantes sur le sommet de son crâne, qui ressemblent à celles laissées par une trépanation selon Dryann. Les cicatrices sont récentes, quelques mois tout au plus. Le corps de l'inconnu porte des traces de morsures. L'inconnu est au bout de ses forces, il ne lui reste plus que quelques jours à vivre.

La Ruine

Lors de leur avancée, les personnages découvrent une ruine, l'un d'eux disparaît dans le sol. Heureusement, sa chute est amortie par un épais tapis de

végétation en décomposition. Le malheureux vient de chuter dans la partie souterraine d'un complexe du Tragique Millénaire. Ce complexe couvre plusieurs hectares et possède six niveaux. Son exploration demande plusieurs jours, comptez une journée par niveau.

Le Niveau 0

Envahi par les racines des arbres et habité par toute une faune d'insectes et de petits rongeurs. Aucun vestige.

Le Niveau - 1

Un niveau où tout a été rongé par des mousses grises. Celles-ci poussent sur le sol, le plafond et les parois sur une épaisseur d'un demi-mètre.

Si les personnages s'amuse à tailler dans les mousses, elles dégagent alors un épais nuage toxique, jet CON x3 ; en cas d'échec perte de 1 point de vie, tant que la personne demeure dans le nuage.

Le Niveau - 2

Ce niveau est intact. Un jet en Connaissance de l'Ancien Monde révèle que ce niveau était une zone d'habitat. Tous les objets métalliques ou putrescibles ont disparu ; reste des amas jaunis de plastiques ainsi que des ossements humains par dizaines. Un jet en Connaissance de la Chimie révèle que cette couleur jaune provient d'un gaz toxique qui a été injecté à haute dose dans cet étage ainsi que dans les étages suivants comme le révèle l'exploration complète du complexe.

Que récupérer ? Quelques objets d'art du Tragique Millénaire. Ceux-ci sont encombrants, chaque personnage peut en emporter un nombre égal au quart de sa force. Un jet en Estimer permet de connaître la valeur approximative de chacun. Chaque objet a une valeur de 1D10 X 100 A.

Le Niveau - 3

Ce niveau est intact, et présente les mêmes matières plastiques jaunies que le supérieur ainsi que des ossements. Un jet en Connaissance de la Mécanique permet d'identifier ce niveau comme un hall de montage de véhicules de combat. D'énormes montagnes de rouilles représentent

les vestiges des machines. Des squelettes désarticulés en plastique et céramique jonchent le sol. Un jet en Connaissance du Monde Ancien permet de les identifier comme des squelettes de robots humanoïdes.

Une grande caisse en plastique repose près d'un monte-charge maintenant en ruine. La caisse mesure environ 20 m sur 10 et 10 de haut. La caisse est complètement hermétique et résistante (Armure : 4 ; PdV : 20). La caisse abrite l'un des véhicules de combat construit en ce lieu des millénaires plus tôt. Il a été mis en un cocon pour être emporté sur les lieux de combat. Le véhicule est en état de marche.

Comment piloter le char antigrav ? Comprendre son fonctionnement demande un jet en Connaissance de la Mécanique et de l'Electricité. Une fois compris, le pilote acquiert une compétence : «Conduite Véhicule Antigrav» égale à la somme de son INT et DEX.

Comment utiliser le canon ? Un jet en Connaissance de l'Electricité est nécessaire pour comprendre le fonctionnement. Ceci assimilé, le personnage acquiert une compétence en Tir égale à la somme de son POU et de sa DEX.

Le véritable problème consiste à sortir le char antigrav de ce niveau. Le monte-charge est détruit, et le char antigrav est incapable de s'élever par lui-même à la surface.

Si les personnages veulent récupérer ce char, ils doivent revenir plus tard avec du matériel de levage ou alors suffisamment d'équipement pour faire fonctionner le monte-charge une dernière fois.

Le Char Antigrav

Le char antigrav a une coque ovale surmontée par une large tourelle. Des événements en bas de la coque soufflent l'air sous pression qui maintient le char à un mètre du sol. Une trappe permet d'accéder à la tourelle, une autre au poste de pilotage à l'avant de la coque. Des épiscopos permettent de voir l'extérieur depuis le char.

Vitesse moyenne : 50 Kmh

Vitesse de pointe : 120 Kmh

Autonomie : 10 000 km. La cellule d'énergie ne peut pas être rechargée.

Protection : 20 points d'armure et un champ de force absorbant 100 points de dégâts avant d'être supprimé définitivement.

Armement : Un canon à énergie en tourelle (360 °) : portée 1000 mètres, Dégâts 10 D6. 50 tirs possibles.

Equipage : un conducteur, un tireur. Le char antigrav peut abriter 2 personnes supplémentaires.





Le Niveau - 4

Ce niveau est intact. Il était inoccupé lors du Tragique Millénaire. Une porte demeure close. Cette porte est en acier (Armure : 20, PdV : 50).

Une observation attentive de la porte permet de découvrir sous la poussière et la rouille un antique symbole. Un test en Connaissance du Monde Ancien permet d'identifier ce symbole, il indique la présence de substances toxiques ...

L'observation permet aussi de découvrir le boîtier commandant l'ouverture de la porte.

Un jet en Connaissance de l'Electricité permet de vérifier que l'appareil fonctionne toujours et de comprendre son utilisation. Activer la porte demande 6 points d'énergie.

Gaz de Combat

Effet : 2D6 points de dégâts par round d'inhalation, le gaz une fois libéré a une durée d'action de 1D6+1 rounds.

Difficulté : 60 en Connaissance de la Chimie.

Explosif : Effet 5D6 points de dégâts sur un rayon de 10 mètres.

Difficulté : 50 en Connaissance de la Chimie.

La porte s'ouvre avec de sinistres grincements et des volutes jaunes sortent mollement du hall scellé depuis des millénaires. Les aventuriers voient alors des centaines de fûts en céramique portant tous le symbole de la porte.

Ces fûts contiennent des résidus chimiques très toxiques, et qui sont encore dangereux. Cependant à l'aide d'un laboratoire et de la compétence Connaissance de la Chimie un scientifique peut en faire des gaz de combat ou encore des explosifs. Il est impossible de l'utiliser comme poison, l'odeur est impossible à masquer.

Le Niveau - 5

Ce niveau a été détruit par les moisissures, une véritable bouillie végétale occupe le sol.

Le Niveau - 6

Envahi par des eaux noires ; seule une vingtaine de centimètres demeurent hors des eaux. Tout a été détruit par l'eau au fil des siècles.

Les Dramits

A lors que le groupe avance péniblement dans la forêt, les personnages découvrent les prémices de la présence des Dramits.

Plusieurs hectares ont été dénudés de toute végétation, le sol semble avoir été labouré par des millions de griffes, seuls les troncs des arbres demeurent mais même leur écorce a été arrachée. Les Dramits sont venus faire provision de feuillages.

Dans un creux de terrain boueux, les personnages découvrent plusieurs Dramits ayant péri dans la vase. Une dizaine de carcasses dont deux de Dramits soldats émergent partiellement de la fange. Habituellement les Dramits ramènent les dépouilles des leurs dans le dôme pour les dévorer. Mais ceux-ci ont été abandonnés car impossibles à ramener.

Si les personnages extraient les carcasses de la fange à l'aide de cordes, ils font alors une étrange découverte. L'un des Dramits soldats porte sur lui un harnachement de cuir auquel sont attachées des armes ! Découverte étrange, car les Dramits de mémoire granbretonne n'ont jamais manié d'armes.

Si les personnages examinent les cerveaux des Dramits ils découvrent que le Dramit porteur d'armes a un cerveau deux fois plus volumineux, un test en Connaissance de la Biologie ou Médecine permet de constater que ce cerveau présente des points communs avec celui de l'homme. Cette découverte inquiète Dryann. Les armes portées par le Dramit sont de facture granbretonne

Une piste part de cette zone de destruction et s'enfonce dans la forêt, en direction du Dôme Vert.

Le Dôme

En suivant la piste ouverte par les Dramits, les signes de leur présence se manifestent. Dryann décide alors de déclencher son brouilleur, les chances de rencontrer des Dramits devenant élevées. Dix minutes plus tard, le groupe rencontre une colonne de Dramits, plus d'une centaine d'ouvriers et une dizaine de Dramits soldats marchent en colonne sur une piste. Les créatures dépassent les personnages sans noter leur présence, visiblement le brouilleur de Dryann fonctionne.

En remontant la piste, les aventuriers découvrent finalement le Dôme Vert. Le spectacle est impressionnant, une montagne de terre et de pierres percée de multiples ouvertures et grouillante de Dramits. Des milliers et des milliers en sortent et en ren-





FOR 14 **CON** 15 **TAI** 9 **INT** 8 **POU** 9 **DEX** 12

Points de Vie : 15 **Armure** : 1 point de chitine

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	30 %	1D8+1d6	-
Griffes (X2)	30 %	1d4+1+1d6	-

Dramit Guerrier Type

Compétences : Sentir 55 % ; Voir 32 % ; Pister 48 % ; Grimper 74 %.

Notes : la morsure des Dramits guerriers est venimeuse. Le venin injecté est un paralysant de VIR 7. Un échec entraîne une paralysie de 1D6 heures.

FOR 14 **CON** 16 **TAI** 11 **INT** 9 **POU** 10 **DEX** 15

Points de Vie : 16 **Armure** : 1 point de chitine

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	30 %	1D8+1d6	-
Griffes (X2)	30 %	1d4+1+1d6	-
Epée	48 %	1d10+1+1D6	45 %
Bouclier	-	-	52 %

Dramit Guerrier Eveillé

Compétences : Sentir 64 % ; Voir 39 % ; Pister 48 % ; Grimper 74 %.

Notes : la morsure des Dramits guerriers est venimeuse. Le venin injecté est un paralysant de VIR 7. Un échec entraîne une paralysie de 1D6 heures.

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 4 **INT** 3 **POU** 3 **DEX** 15

Points de Vie : 10 **Armure** : 1 point de chitine

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes (X2)	10 %	1d4+1+1d6	-

Dramit Ouvrier

Compétences : Equilibre 63 % ; Sentir 65 % ; Pister 58 % ; Grimper 84 %.

trent en permanence. Le dôme s'élève au dessus de la cime des plus hauts arbres. Le spectacle est plutôt impressionnant. Une observation attentive permet de remarquer des amoncellements de déchets disposés au pied du dôme, les ossements blanchis y sont nombreux et on peut y voir des crânes humains ... Sinistre présage

Pour entrer dans le dôme, les personnages ont l'embarras du choix, plusieurs dizaines d'ouvertures sont visibles. L'appareil de Dryann permet réellement de se déplacer parmi les Dramits. Il a pour effet de brouiller leur perception, les personnages les aperçoivent s'arrêter ou tourner en rond. Même les Dramits soldats en poste aux entrées du dôme sont victimes de cette confusion.

Les galeries dans le dôme présentent un aspect plutôt singulier, elles sont parfaitement circulaires et lisses. Les Dramits s'y déplacent aussi bien sur le sol que sur les parois. Un vent doux et constant y souffle renouvelant ainsi l'atmosphère du dôme.

Des puits permettent de des-

endre dans les profondeurs du dôme, là où se situent les chambres aux larves. Ces puits sont verticaux, heureusement pour les personnages ils sont percés d'encoches permettant aux Dramits de se déplacer sans peine. Ces encoches sont utilisables par les personnages (bonus de + 60 % à la compétence grimper).

En dépit de l'appareil de Dryann, le voyage dans le dôme doit apparaître inquiétant. Les personnages sont entourés par un flot de Dramits, certaines salles contiennent des animaux de la forêt découpés par les Dramits comme à une boucherie. Laissez-leur penser ce qui leur arriverait si la machine tombait en panne...

La Capture

Durant leur exploration, les personnages croisent un Dramit soldat éveillé. Demandez à vos joueurs un jet en Voir, les galeries sont plongées dans les ténèbres et les Dramits grouillent littéralement en cette partie. Malheureusement pour les aventuriers, ce Dramit éveillé est insensible au brouilleur de Dryann ! Le

Dramit éveillé n'attaque pas les personnages mais il les suit de loin dans les ténèbres et envoie des messages par l'intermédiaire des autres Dramits. Son plan est simple : indiquer les déplacements des intrus pendant que les Dramits éveillés se rassemblent pour submerger les pilleurs. Si les personnages ne le voient pas, ou le laisse passer sans réagir, leur destin est alors scellé. Leur seule chance consiste à tuer le Dramit. Et encore ils doivent dès lors emporter le cadavre avec eux, sinon la dépouille sera vite découverte par des Dramits et l'alerte sera donné dans tout le dôme : des intrus sont là et ils ont tué un Dramit éveillé. Dès lors, tous les Dramits éveillés à la tête de Dramits soldats parcourent le dôme à la recherche des tueurs. Et ils finissent par découvrir les aventuriers... Quelles que soient les prouesses de nos héros, si l'alerte est donnée ils finissent par être capturés. La Reine veut en effet capturer vivant ceux qui ont réussi à tromper la vigilance de ses gardes. Pour accélérer la capture des personnages, la machine de Dryann se

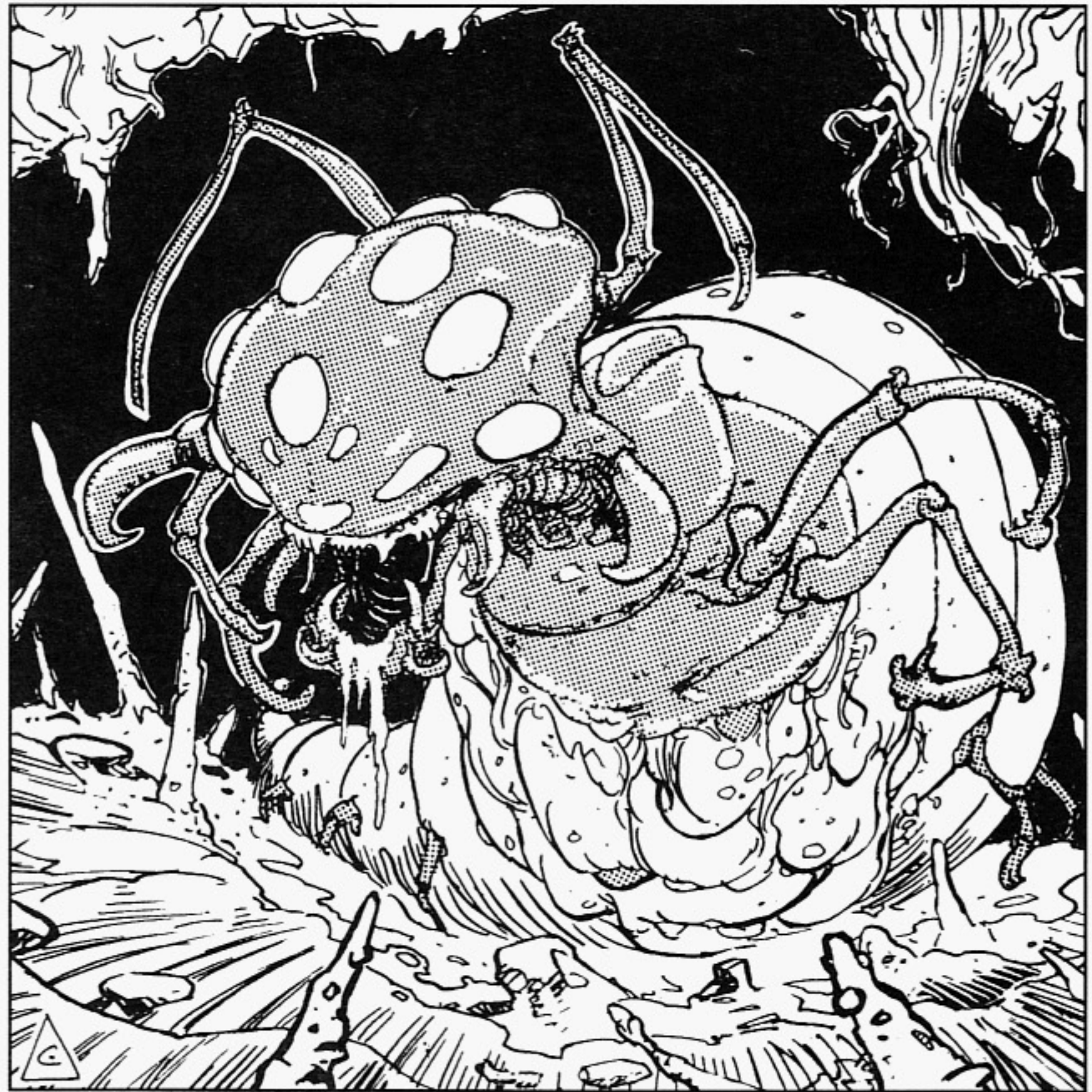
casse lors d'un combat avec les Dramits... Dès lors, vus par tous, des centaines d'insectes se ruent sur les personnages et tous finissent par être soit immobilisés sous la masse ou paralysés par leur venin. Laissez vos joueurs accomplir des prouesses, ils n'ont aucune envie de finir dépecés par de grosses fourmis.

Une fois maîtrisés, les personnages sont ficelés et emmenés dieu sait où, les Dramits n'ayant nul besoin de lumière, ils emportent les personnages dans leur monde de ténèbres. Les seules sensations perceptibles pour les captifs sont les antennes bruissantes des Dramits qui les frolent, la morsure de leurs griffes et la sensation de descendre dans les entrailles de la terre, les courants d'air s'affaiblissent pour disparaître, l'air devient chaud et humide et une odeur douceâtre de chair en décomposition envahit leurs narines.

Finalement, ils sont déposés sur un sol recouvert d'une mélasse en décomposition dégageant une odeur irrespirable. L'air semble chargé d'une humidité qui se dépose en gouttelettes sur leur peau. La fin semble venue ... et une lumière s'allume dévoilant un visage abominable au regard froid posé sur eux, celui de la Reine du Dôme.

La Reine du Dôme

Les personnages font maintenant face à la Reine Verte. La lumière devient plus forte et dévoile la chambre de la reine. La reine ressemble à une larve boursoufflée gigantesque, longue de plus de vingt mètres et pesant des dizaines de tonnes. Des petites pattes atrophiées frétilent tout le long de ses anneaux blanchâtres. Un ballet incessant de Dramits apporte à sa gueule distandue la nourriture, cette gelée dans laquelle baigne les personnages. Toutes les minutes un oeuf est pondu et aussitôt



des Dramits attentionnés emporte la jeune larve. Tout autour de la reine une centaine de Dramits éveillés protègent la reine. Accroché au plafond dans une cage de fer est prisonnier un vieillard au corps malingre, aux cheveux sales et à la barbe longue. C'est le traducteur attiré de la reine, ses crissemments n'étant guère compréhensibles par les humains.

Le dialogue commence alors, la reine veut savoir comment les personnages sont entrés et pourquoi ils sont venus, s'ils refusent de répondre, la reine organise une démonstration pour les convaincre. Une machine, visiblement de facture granbretonne est amenée dans la pièce. La machine comporte deux cuves, l'une contient une larve dramit, l'autre un humain, certainement un soldat gran-

breton d'après les lambeaux de vêtements qu'il porte encore. Le Granbreton a l'air terrorisé. Des sondes pénètrent dans sa boîte crânienne. La machine se met à vrombir faisant hurler de souffrance le Granbreton. Lentement le captif se calme et toute trace d'intelligence disparaît de son regard.

«Voilà comment sont créés les Dramits éveillés, et tel est votre sort si vous gardez le silence. Si vous parlez vous survivrez et travaillerez pour le bien du dôme.» Ont-ils le choix ? La reine demande alors à Dryann de fabriquer des machines pour annuler les effets de son invention. Quant aux personnages ils sont envoyés aux forges où travaillent les captifs.

Les Forges

Les forges abritent une centaine de captifs, comprenant une majorité de Granbretons, pour le reste il s'agit d'anciens esclaves de l'Empire Ténébreux ayant trouvé un maître encore plus inhumain. Tous travaillent à la limite de l'épuisement, ils savent quel est le sort des improductifs dans un dôme. Une dizaine d'éveillés accompagnés de soldats surveillent le labeur des captifs. Aussitôt forgées les armes sont emportées.

Faites des quelques jours passés dans la forge un enfer pour les per-

La Reine Verte ressemble à un ver gigantesque boudiné et recouvert d'une épaisse glu. Seule une petite tête sort de cet amas gélatineux. La tête possède une large gueule et deux yeux à facettes. Depuis la capture des Granbretons, la Reine Verte possède une sorte de collier métallique, celui-ci permet de convertir sa voix en une voix à peu près humaine, ainsi peut-elle dialoguer directement avec ses captifs.

La Reine Verte est une créature haineuse, rusée et sans pitié.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
4	12	58	17	18	2

La Reine Verte

Points de Vie : 16 **Armure** : 1 point de chitine

Compétences : Parler Commun 95 % ; Connaissance des Granbretons 48 %.



sonnages. Deux ou trois captifs tombent d'épuisement pendant ce laps de temps et sont emportés vers la machine à éveiller les Dramits.

Après une ou deux semaines de labeurs exténuants, un prisonnier granbreton contacte discrètement les personnages. Une évasion est sur le point d'être lancée, des armes ont été cachées et les scientifiques captifs ont développé un gaz qui rend fous les Dramits. Des réserves de ce gaz ont été accumulées en grand nombre.

Les Granbretons semblent suffisamment désespérés pour oublier leur morgue. Selon le prisonnier, des ornithoptères sont non loin du dôme. Il s'agit des véhicules laissés sur place par une expédition capturée entièrement par les Dramits il y a six mois de cela, les ornithoptères doivent être toujours opérationnels.

L'Évasion

La veille du grand jour, des consignes sont données aux personnages. Ils seront avec le groupe de tête chargé d'ouvrir la marche.

Un scientifique jettera une grenade à gaz dans la salle des forges, alors chacun pourra prendre une arme dans la cache et tenter la sortie.

Le jour dit, un prisonnier scientifique entre dans la salle des forges et subitement jette sur le sol une grande flasque de verre, un nuage violacé en sort très vite et envahit la pièce. Aussitôt les Dramits deviennent fous et s'entretuent !

Détruire la Reine ? Si les personnages émettent cette idée, leurs compagnons les dissuadent immédiatement. D'après eux, la chambre de la reine est au cœur d'un labyrinthe connu seulement des Dramits. Sans l'aide d'un de ces insectes il est impossible de retrouver son chemin dans ce labyrinthe.

Sortir du dôme en dépit du gaz de combat ne sera pas chose facile. Les Dramits sont des dizaines de milliers et chaque grenade en extermine tout au plus une centaine.

Trouver une sortie demande plusieurs heures, le dôme est gigantesque et les Dramits harcellent sans cesse les évadés.

Dans un premier temps les Dramits tentent des assauts massifs pour écraser sous le nombre les humains. Cependant les grenades obtiennent un effet maximum sur des

Dramits serrés comme des sardines.

Ensuite les Dramits envoient continuellement de petits groupes de 2 à 6 individus pour harceler les humains. Ces groupes ne valent pas la perte d'une grenade, aussi les personnages comme les autres doivent-ils les éliminer avec leurs armes. Organisez de la sorte plusieurs combats dans le dôme.

En dépit de ces attaques permanentes, les évadés parviennent à atteindre une sortie. Au moment où le groupe de tête avec les personnages sort du dôme, la galerie s'effondre derrière eux engloutissant le groupe d'arrière-garde. Les Dramits ont fait effondrer leur galerie pour piéger les fuyards.

Une fois sorti du dôme, il reste plusieurs kilomètres à parcourir dans la forêt avant d'atteindre la clairière où reposent les ornithoptères. Les fuyards doivent dès lors courir, un vent puissant souffle dans la forêt et il disperse très vite le gaz des grenades. Heureusement pour les humains, les Dramits sont un peu plus lents.

Plusieurs captifs par contre affaiblis par les mauvais traitements ne peuvent soutenir le rythme et s'écroulent. Nul ne s'arrête pour les aider. Si les personnages se retournent ils les voient mis en pièces par les Dramits.

Les fuyards atteignent enfin la clairière où sont toujours les ornithoptères, une dizaine. Les Dramits par contre les suivent toujours. Il ne reste plus que quelques grenades. Les survivants ayant des capacités de pilotes tentent de faire décoller les appareils. Certains ornis sont délabrés, tandis que d'autres répondent péniblement aux sollicitations de leur pilote.

Il devient évident que les passagers sont trop nombreux pour le nombre de places disponibles. La situation devient explosive alors que des Dramits par centaines entourent à bonne distance les derniers fuyards.

Ce moment doit être celui de tous les dangers pour vos joueurs. Le cercle des Dramits passe en quelques instants de centaines à des milliers et lentement le cercle se referme sur la clairière.

Les dernières grenades à gaz permettent seulement de gagner quelques minutes. La panique gagne alors les compagnons d'infortune des personnages. Il est évident que seul deux ou trois ornis pourront décoller

à temps et seule la moitié des fuyards auront la vie sauve. Et comme nul ne souhaite se sacrifier, la lutte pour la survie commence. Les Dramits en profitent pour attaquer ! Les personnages doivent donc monter dans un orni, en repousser les granbretons déjà présents, ceux qui veulent y monter et alors que l'appareil prend son envol tuer les Dramits qui essaient de s'y accrocher.

Une fois l'ornithoptère envolé, tous ses passagers poussent un soupir de soulagement. Pourtant, les personnages ne sont peut être pas seuls, des Granbretons sont peut-être montés avec eux ? Le pilote lui-même est peut être granbreton, pire encore, si les personnages ont embarqué dans divers appareils ? Connaissant les Granbretons, les personnages risquent au mieux un engagement dans la légion des Faucons si ce n'est des interrogatoires. Après tout que faisaient-ils dans la forêt d'Arkwood ?

Bref, ils ont tout intérêt à prendre le contrôle d'un appareil et voler vers le marais de Sypwitch qui est à la limite du rayon d'action de l'ornithoptère.

Epilogue

Après ces péripéties, le sort des personnages dépend du lieu d'atterrissage de l'orni.

S'ils ont atterri en Granbretagne leur sort est entre vos mains. Ils peuvent être exécutés sur le champ comme espions en s'avançant trop, ou au contraire engagés par un connétable ou un noble désireux de gagner une grande gloire en détruisant le nouveau dôme vert. Dans leurs malheurs les personnages ont acquis une expérience fort utile pour celui qui désire attaquer ce dôme.

Si l'orni atterrit dans le marais de Sypwitch, les personnages peuvent repartir avec le Tonnelant quelques semaines plus tard. Ils n'auront pas leur prime mais la Guilde Marchande est prête à acheter au groupe pour 10 000 Argent leurs souvenirs du dôme vert. La guilde leur demande même s'ils veulent retourner dans un dôme de Dramits toujours pour la même mission !

Qu'en est-il de Dryann ? C'est à vous de choisir si le scientifique a survécu à l'évasion du dôme.

BOUTIQUES PARTENAIRES

Passion Jeux de Rôles

FRANCE

13 - BOUCHES DU RHONE

CRAZY ORQUE SALOON

11 rue Jean Roque
13001 MARSEILLE
Tél : 91 33 14 48

LE DRAGON D'IVOIRE

64 rue Saint-Suffren
13006 MARSEILLE
Tél : 91 37 56 66

21 - COTE D'OR

EXCALIBUR

44 rue Jeannin
21000 DIJON
Tél : 80 65 82 99

25 - DOUBS

CADOQUAI

7 quai de Strasbourg
25000 BESANCON
Tél : 81 81 32 11

31 - HAUTE GARONNE

JEUX DU MONDE

14/16 rue Fonvielle
31000 TOULOUSE
Tél : 61 23 73 88

33 - GIRONDE

LE TEMPLE DU JEU

62 rue du Pas Saint-Georges
33000 BORDEAUX
Tél : 56 44 61 22

34 - HERAULT

EXCALIBUR

8 rue Cauzit
34000 MONTPELLIER
Tél : 67 60 81 33

LIBRAIRIE DES JOURS MEILLEURS

8 promenade Jean Baptiste
Marty
34200 SETE
Tél : 67 74 86 99

35 - ILLE-ET-VILAINE

L'AMUSANCE

CC des Trois Soleils
35000 RENNES
Tél : 99 31 09 97

38 - ISERE

EXCALIBUR

18 rue Champollion
38000 GRENOBLE
Tél : 76 63 16 41

44 - LOIRE-ATLANTIQUE

BROCELIANDE

2 rue Jean-Jacques Rousseau
44000 NANTES
Tél : 40 48 16 94

51 - MARNE

EXCALIBUR

9 rue Salin
51100 REIMS
Tél : 26 77 91 10

54 - MEURTHE-ET-MOSELLE

EXCALIBUR

35 rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél : 83 40 07 44

57 - MOSELLE

LES FLEAUX D'ASGARD

2 rue Saint-Marcel
57000 METZ
Tél : 87 30 24 25

59 - NORD

ROCAMBOLE

41 rue de la Clé
59800 LILLE
Tél : 20 55 67 01

67 - BAS-RHIN

PHILIBERT

12 rue de la Grange
67000 STRASBOURG
Tél : 88 32 65 35

69 - RHONE

LE TEMPLE DU JEU

268 rue de Créqui
69007 LYON
Tél : 72 73 13 26

74 - HAUTE-SAVOIE

VIRUS

13 rue Filaterie
74000 ANNECY
Tél 50 51 71 00

75 - PARIS

TEMPS LIBRE

22 rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél : (1) 42 74 06 31

GAMES IN BLUE

24 rue Monge
75005 PARIS
Tél : (1) 43 25 96 73

76 - SEINE MARITIME

LE DE D'YS

160 rue Eau de Robec
76000 ROUEN
Tél : 35 15 47 46

86 - VIENNE

LE DE A TROIS FACES

35 rue Grimaud
86000 POITIERS
Tél : 49 41 52 10

87 - HAUTE VIENNE

LA LUNE NOIRE

3 rue de la Boucherie
87000 LIMOGES
Tél : 55 34 54 23

94 - VAL-DE-MARNE

L'ECLECTIQUE

93 rue du Bac
94210 LA VARENNE SAINT
HILAIRE
Tél : (1) 42 83 52 23

EUROPE

SUISSE

AU VIEUX PARIS

1 rue de la Servette
GENEVE 1201 SUISSE
Tél : 41 22 734 25 76

DELIRIUM LUDENS

Rüschli 17 CP 677 2501
BIENNE SUISSE
Tél : 41 32 236 710

BELGIQUE

CHAOS

14/16 rue Gerardrie
LIEGE 4000 BELGIQUE
Tél : 32 41 212 920

ELRIC

La Nef des Fous

