

Guïldes
ELAGORHÉO

L'Aventurier

GAZETTE
#2

AIDES DE JEU

Souvenirs d'Académie ashragore
Matériels de route
Natura incognita

AVENTURE
Croisière
en eaux troubles

DÉCOR

Le Phylum du Navire aux Cent Démons



SOUVENIRS D'ACADÉMIE

EN PAYS ASHRAGOR

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ces bouffeurs de morts savent s'y prendre pour faire entrer tout ce qu'il faut dans la tête des futurs guildiens.

Moi, j'ai fait mes trois ans là-bas et je dois dire que, quand mon père m'a annoncé que ma candidature avait été acceptée dans une académie, j'ai failli laisser tomber en apprenant que je devais aller à Rakjatjar. Maintenant que c'est fini et bien fini, loin derrière moi, je leur en veux moins. Mais quand je suis sortie de cet enfer, j'aurais bien tué tous les suceurs de morts qui passaient à ma portée. Enfin, si j'avais pu et si j'avais toujours été la crâne de fer que j'étais en entrant à Rakjatjar.

Rakjatjar, c'est un ancien monastère posé sur le flanc du petit Toholl, un froid à faire péter les pierres comme des crache-feu l'hiver, une chaleur à faire fondre la cervelle par les oreilles, comme le plomb sur la face de ces raclures démoniaques le long des murailles de Nyskwynt, l'été. Une sorte de cauchemar, mais en pire.

D'entrée de jeu, on vous annonce la couleur. Il a fallu traverser tout ce pays de dégénérés, assistant aux exécutions organisées par des maniaques de la torture; parce que, s'il y a une chose dont les Ashragors raffolent, ce sont les exécutions et autres châtiments ignobles. Ils s'y pressent avec tout l'entrain d'une pucelle allant à son premier bal.

Déjà, ça inquiète un peu: mais quand on voit ce qui traîne dans les rues, des machins tellement pas humains qu'ils doivent avoir du mal à trouver dans quel sens se prend leur b... quand ils vont pisser, des types qu'auraient dû rester morts et qui puent comme cinq cimetières, on se demande s'il faut craindre ce qui nous attend dans l'académie ou ce qui nous attend dehors.

Bon, finalement, c'est pas si terrible. Pire que ce que t'avais imaginé, c'est sûr, mais pas aussi terrible que ce qu'ils t'ont montré. M'est avis que ce n'est pas un hasard, cette petite visite organisée du pays

des gentils lutins psychopathes: quand t'arrive à Rakjatjar, t'es déjà conditionné pour te tenir à carreau. Des fois qu'ils te fassent la même chose que le type avec les pincettes... Enfin, ça je vais le garder pour moi. Au cas où j'aurais besoin de vomir.

Après, les cours commencent. D'abord, il y a le doyen qui t'explique les règles. Déjà, tu souffles quand tu apprends que les guildes ont interdit les châtiments pouvant estropier de manière définitive les élèves et que, de toute façon, les lois de la ville sont suspendues au profit de celle de l'académie. Et c'est tant mieux.

Après quoi, rencontre avec les professeurs. Finalement, et c'est encore une bonne surprise, pas beaucoup de mange-morts. Mais beaucoup de sympathisants — enfin, c'est toujours mieux que des vrais de vrais, tarés jusqu'aux os.

Heureusement, les châtiments physiques sont finalement assez rares. Parce que, au pays du sadique, tu peux imaginer qu'ils ont trouvé plein de méthodes pour te pourrir la vie en te gardant bon pied bon œil.

Il y a les vieux obsédés qui, faute de pouvoir assouvir leurs problèmes sur ton petit c... passent leur temps à te mettre à poil — oh, sans jamais toucher, mais à la moindre incartade... Et les dieux métalliques savent que c'est terriblement... humiliant de se faire quatre tours de cloître à poil, par un froid à faire tomber les c... par terre.

Il y a les maniaques du fouet, de la canne et autres punitions « sans séquelles »: ceux-là sont dangereux, parce que, à trop insister, tu entres dans les statistiques d'accident quand ils t'ont vraiment trop abîmé, si tu dérailles de trop.

Il y a les langues de vipère, qui te sortent des dossiers longs comme le bras sur chaque élève et qui distillent, à chaque incartade, tes petits secrets, ceux où tu préférerais mourir que de les voir révéler. Il y en a qui en meurent, d'ailleurs.

Et puis, il y a le pire: les malfaiseurs.

Dans ce pays de tarés, il y a des gars qui consacrent leur vie à pourrir celle des autres. Depuis les petites douleurs jusqu'aux malédictions les plus abominables, ils ont toute une panoplie de méchancetés qui n'ont qu'un seul but: te démontrer que l'enfer, c'est ici et mainte-

nant. Je me souviens d'un élève de seconde année qui a pété les plombs et s'est défoulé sur une petite villageoise qui passait par là. Le pauvre: il venait des Rallgolm, le haut du panier, il a cru que ça se passerait pas trop mal... Mais la bonne femme appartenait à un ordre religieux, alors les lois de l'académie ont sévi. Ils ont réuni ce qu'ils appelaient un conseil de discipline: quatre vieux croûtons, dont un mort qui bouge encore un peu trop à mon goût, et ont fait intervenir le malfaiseur de l'école. D'abord, le châtiment: je pense que l'empereur a dû pouvoir entendre les cris du type, tellement il a gueulé fort. Et le pire, c'est que, quand il est sorti de là, il n'avait pas de trace de ce qu'on lui avait fait. C'est comme s'il était passé sur un chevalet sans en garder la moindre trace. Le Loom, c'est vraiment dégueu. Ensuite, il y a eu le pense-bête, pour qu'il n'oublie plus. Il y avait comme des trucs, qui rampaient sous sa peau, que le malfaiseur avait fait apparaître. Sous sa peau, par la barbe de l'empereur! Corne d'Ashragor! J'ai pas compris ce que c'était, mais ça lui faisait un mal de chien et, si jamais il y touchait, ça risquait de se solder par un vrai problème. Ah oui, parce que les professeurs ont pas le droit de t'infliger « un châtiment susceptible d'entraîner des lésions corporelles de nature à handicaper le futur guildien ». Mais s'il se trouve que c'est le futur guildien qui se fait mal tout seul... Pas de problème.

Remarque, avec tout ça, on n'a rien vu passer: on a travaillé seize heures par jour pendant trois ans avec juste deux semaines de vacances en tout et pour tout... Sans même s'en apercevoir, tellement on avait peur.

NOUVEAUX SORTS DE LOOM NOIR

Grande piquêre

Difficulté: Difficile

Type: instantané

Portée: toucher

Cible: une personne

Effets: ce sortilège inflige une insoutenable douleur à la cible. Celle-ci est immobilisée tant qu'elle ne réussit pas un jet résistance au Loom noir, tétanisée par la douleur.

La malédiction des Rampants

Difficulté: Extrême

Type: Rituel

Portée: à vue

Cible: une personne

Effets: ce sortilège invoque les Rampants, de petits démons qui apparaissent sous la peau de la cible. Chaque rampant contient un poison virulent, mais ne délivre la dose que si on le tue. En attendant, ils rampent sous la peau, occasionnant de terribles douleurs et d'insupportables démangeaisons. La cible coche une blessure moyenne, qui ne guérira pas avant la fin du sort. « Extraire un Rampant » réclame de réussir un jet de Médecine Extrême. En cas d'échec au jet, le Rampant libère sa toxine...

Venin de Rampant

Mode: Contact avec le sang

Virulence: Extrême

Latence: 10 minutes

Durée: 1 heure

Description: ce poison provoque la mort par paralysie en détruisant le réseau nerveux. La cible perd un niveau d'Agile par échec au jet de résistance au poison; cette perte est définitive et ne pourra être compensée que par les Arts Étranges. Si la victime doit devenir moins que Pas Agile, elle décède.

DEVENEZ SCRIBE !

Devenez scribe !

Formez-vous à la connaissance de votre propre pays et de ses particularités ! Apprenez à compter, découvrez des langues étrangères !

Apprenez les lettres, la gestion, le droit !

Scribe est une vraie profession. Une profession dont tout le monde a besoin, même les fiers aventuriers qui se dirigent impétueusement vers le cœur du Continent, au mépris de leur vie ou des dangers éventuels.

Le scribe est celui qui compte, comptabilise, gère, vérifie et organise. Le scribe est l'homme à qui vous demanderez chaque jour l'état des provisions, une nouvelle arme pour remplacer celle que vous avez cassée ou une monture pour faire un aller-retour entre deux comptoirs.

Soyez cet homme !

Le vaste champ de connaissance du scribe lui permet d'espérer atteindre les plus hautes sphères du monde guildien. Compagnon, maître de comptoir, maître de guilde, les plus prestigieuses fonctions sont à portée de main d'un scribe.

La gloire est aussi pour ceux qui savent compter !

La Guilde d'Almara recrute des scribes. Contacter Tlipovlac à l'auberge du Casque Fendu. Bon salaire, passage vers le Continent garanti.

Extrait du discours de bienvenue de maître Tlipovlac aux futurs membres de la guilde d'Almara)

« Mon cher, ne croyez pas un seul instant que le scribe est un gratte-papier sans avenir. En fait, ce serait plutôt exactement l'inverse. L'Aventurier moyen voit dans le scribe le fonctionnaire poussiéreux dont la vie se résume à comptabiliser des barriques de vin et des boutons de culotte.

« Mais c'est un point de vue qui manque soit d'ambition, soit d'intelligence. Vous voulez construire un comptoir ? Vous voulez monter une caravane ? Vous devez planifier une expédition en Terra Incognita ? C'est le travail du scribe. Certes, il n'est pas l'homme de terrain que l'on associe ordinairement avec l'aventurier, mais si le fougueux explorateur est l'homme par qui la gloire arrive, le scribe est celui qui la rend possible. Et encore, je vois dans votre attirail que vous avez aussi été formé à la survie et au combat. C'est excellent. Voyez-vous, on peut toujours trouver un guerrier ou un explorateur; les scribes qui acceptent d'accompagner une expédition ne sont pas si nombreux. Alors, non, il n'y a pas de raison de rougir. Le scribe est l'ingrédient indispensable à toute expédition réussie. »

MAIS À QUOI PEUT BIEN SERVIR CALCUL ?

La compétence calcul sert à compter. Aussi curieux que cela puisse paraître, ceux qui n'en disposent pas, s'ils savent compter, sont incapables de dépasser le stade des additions et, dans une moindre mesure, des soustractions. Bien qu'en termes de jeu, Calcul ne soit pas une compétence majeure, les personnages souhaitant connaître les divisions et les multiplications doivent avoir développé Calcul au niveau Novice; ceux qui espèrent poser des équations sont au moins Compagnons; enfin, la compréhension de systèmes mathématiques complexes et des théories sous-tendant la majorité des systèmes de calcul du Continent réclame d'être au moins Expert. Avez-vous déjà été confronté à des Wishes comptant en base vingt-trois ? Mieux vaut s'y connaître en Calcul.

MAIS À QUOI PEUT BIEN SERVIR LITTÉRATURE ?

Littérature couvre la science de l'écriture et la connaissance des écrits. Le fait de ne pas connaître la compétence Littérature implique deux choses. D'une part, la lecture d'ouvrages de quelque nature que ce soit est un long calvaire. Un individu non compétent met deux fois plus de temps à lire un ouvrage de plus de quelques pages. À l'inverse, le fait d'être hautement compétent permet de lire de plus en plus vite et avec un profit plus grand. Les Initiés divisent par deux le temps de lecture de n'importe quel ouvrage (y compris, par exemple, les grimoires de magie...), les Experts par trois ! Alternativement, et si le MC l'autorise, un Aventurier peut tenter un jet de Littérature pour tenter n'importe quel jet échoué impliquant la lecture et l'étude d'un ouvrage (à la même difficulté que le jet ayant abouti à un échec). D'autre part, le fait de rédiger un ouvrage pour la postérité, depuis les carnets de route jusqu'aux grimoires en passant par les traités d'écriture et les dictionnaires botaniques, réclame de connaître la Littérature. Le niveau retranscrit et la clarté des informations sont directement proportionnels aux compétences de l'auteur en Littérature. Une personne incompétente n'écrit que pour elle-même. Un Novice ne sera compréhensible que de ses proches (toutes les difficultés impliquant l'usage de ses écrits sont incrémentées d'un niveau); un Initié est clair, mais sans plus; un Expert peut être compris par n'importe qui du moment qu'il sait lire (les jets impliquant l'usage d'un ouvrage écrit par un maître en littérature sont diminués d'un niveau).

MATÉRIELS DE ROUTE

L'ÉCRITOIRE PORTABLE DE MAÎTRE JER SUBBROLO

Cet objet se présente comme une écritoire ordinaire, si ce n'est qu'il est muni d'une paire de lanières de cuir ingénieusement disposées permettant de faire reposer le plan de travail contre le ventre, de manière à ce qu'il soit possible d'écrire tout en marchant. Cet objet est une vaste blague qui court parmi les guildeiens depuis près d'un demi-siècle. Mis au point par un Venn'dys ingénieux mais peu au fait des réalités de l'Aventure, il a été présenté avec brio au Doge qui, enthousiasmé par le projet, a fourni des fonds en quantité et a reçu, en retour, de nombreux exemplaires de cet objet. Tous voyaient déjà les fiers guildeiens venn'dys, progressant à grands pas grâce à cette invention « merveilleuse », qui leur permettrait de progresser tout en prenant des notes, en établissant des cartes et en tenant précisément leur carnet de route. Mais les tests réalisés sur les routes droites et bien entretenues de l'archipel venn'dys se révélèrent très insuffisants lorsque les premiers explorateurs munis de cet inutile appareil atteignirent le Continent.

L'écritoire portable fit ainsi plus de trente morts, dues pour l'essentiel à des accidents idiots : trois testeurs succombèrent à une mauvaise chute parce qu'ils ne regardaient pas où ils mettaient les pieds, une dizaine d'autres ne revinrent jamais de l'exploration du marais Tremblants, huit succombèrent à des attaques de bêtes sauvages qu'ils ne virent pas arriver, les autres n'ayant jamais été retrouvés.

Fondamentalement, l'idée de progresser sur un terrain inconnu sans faire attention aux éventuelles menaces autour de soi est une mauvaise idée.

Pourtant, on trouve régulièrement dans le matériel recommandé par les académies venn'dys l'inénarrable « écritoire portable ». Bien sûr, il ne peut s'agir que d'une plaisanterie d'élèves de troisième année ; nul ne voit là la main du doge tentant encore et toujours d'écouler ses stocks d'écritoires.

LE GANT À POINTE DE BORJAR LE MANCHOT

Borjar le manchot a acquis une certaine notoriété dans les écrans côtiers grâce à un certain nombre d'inventions fantaisistes ramenées de lointaines civilisations guerrières, nées de l'imagination fertile de cet escroc. Le gant à pointe est la plus inoffensive de ces inventions, et on le trouve d'ailleurs encore accroché au mur de nombre de maisons bourgeoises dans les quartiers huppés de Port Concorde et de Port Mac Kaer.

Le gant à pointe se présente comme un gant de cuir dont l'intérieur des doigts a été gainé de métal. Sur le dessus de la main, une longue aiguille de métal d'une quinzaine de centimètres de long a été fixée de manière à permettre que l'on s'en serve pour donner de dévastateur coup de poing.

Ce gant, censément, sert à la fois à réceptionner le double boomerang et à porter des coups de poing. Mais d'une part, les protections de métal destinées aux doigts ne sont pas assez épaisses pour éliminer tout risque d'accident en manipulant cette redoutable arme (voir plus loin « Le double boomerang de Borjar le Manchot ») et d'autre part, elle gêne la préhension, ce qui fait que, une fois équipé de ce gant, il devient difficile de saisir quoi que ce soit. Les objets glissent contre le métal et les doigts ne peuvent pas se refermer correctement, assurant une prise incertaine sur ce que tient la main.

Enfin, la pointe de métal n'est que cousue dans l'épaisseur du gant, de sorte que, lorsque l'on porte un coup particulièrement violent, elle se détache et déchire le cuir, occasionnant même des blessures à son utilisateur.

LE DOUBLE BOOMERANG DE BORJAR LE MANCHOT

Le double boomerang de Borjar le manchot se présente sous la forme d'une lourde lame de métal en forme de « W » de cinquante centimètres de long. Les extrémités et les surfaces externes de cette arme sont soigneusement aiguisées, tandis que l'intérieur du double boomerang est recouvert de cuir.

L'ensemble est très lourd (près de trois kilos) et vole assez mal. Il faut une grande force pour le lancer à une distance raisonnable ; il faut être un colosse pour le manier correctement. À ce premier inconvénient s'ajoute le fait que la forme angulaire et le poids de cet objet en font un projectile d'une grande imprécision. Enfin, il est très difficile de le faire heurter une cible de sorte qu'il se plante dedans ou la tranche. En général, il la heurte par le milieu, ce qui fait que sa poignée de cuir amortit le choc et empêche l'arme d'être réellement efficace.

Pourtant, cela partait d'une bonne idée, car normalement le double boomerang revient à son propriétaire si celui-ci manque son coup. C'est d'ailleurs dans cette capacité que réside le plus grand dan-

GANT À POINTE

INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
+2	+2	+1	Superficielle	-	-	-	-	-

Note 1 : en cas de Baraka, le gant, bien qu'il occasionne effectivement une blessure fatale, se brise et la pointe reste fichée dans le cadavre de l'adversaire.

Note 2 : en cas de Schkoumoune, il est possible d'infliger une blessure superficielle à l'utilisateur de ce gant (quoi que cela ait l'air difficile) ; dans ce cas, le sabot de cuir dans lequel la pointe de métal était maintenue s'est brisé et la main a été percée par l'aiguille lorsque celle-ci a heurté une surface dure.

DOUBLE BOOMERANG

INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
-	+0	-	Moyenne	2	5	1	5	15

Note 1 : en cas de simple réussite, le MC peut décider que l'arme n'occasionne qu'une blessure superficielle; dans ce cas, le double boomerang a heurté la cible par la poignée.

Note 2 : si le double boomerang ne touche pas sa cible, il revient dans la direction du lanceur; tenter de rattraper ce dangereux double boomerang réclame d'être particulièrement doué en Arme de Jet, car c'est une tâche Très difficile. En cas d'échec, à moins que l'utilisateur ne dépense un point de destin, il perd l'usage de la main dominante... En même temps que ses doigts.

ger de cet objet. En effet, une fois sur deux il se présente par le côté tranchant et découpe donc proprement les doigts de l'imprudent qui espérait le rattraper. Même avec le gant à pointe (voir plus haut), l'arme est encore capable de briser proprement tous les doigts de la main — mais, amélioration notable, il ne les tranche plus.

LE CESTUS DE GOLMOR LE FURIEUX

Golmor le furieux était un forgeron de talent, un tanneur doué et surtout un ancien gladiateur. De son passé mouvementé, il a conservé un certain nombre de cicatrices et un Cestus que l'on prétend enchanté par l'Art Métallique. Les rumeurs et les légendes ne s'accordent pas entre elles pour affirmer si oui ou non cette arme fut créée et enchantée par Golmor. Elle ressemble à un enchevêtrement de bandes de métal noir et argent

qui couvre le bras jusqu'à l'épaule et est tenu en place par une lanière de cuir croisée sur la poitrine. Chaque bande est couverte de milliers de minuscules runes gehemdales. L'intérieur de l'arme est doublé de cuir et de tissu. Les deux métaux utilisés sont le Silien et l'Armor.

Le Cestus de Golmor le furieux refait régulièrement surface dans les milieux guildiens, depuis que son propriétaire et peut-être concepteur est allé se perdre dans les profondeurs d'une Terra Incognita lointaine. Il aurait confié son arme à un de ses amis qui l'aurait ensuite perdu comme, inévitablement, tous ses propriétaires successifs l'ont perdue, au cours d'un combat qu'il eut mieux valu éviter.

Le Cestus de Golmor le furieux a la réputation d'être maudit et de pousser son utilisateur à la mort au cours de combats toujours plus sauvages et risqués.

Le Cestus de Golmor est un objet Très Puissant.

LES BOTTES INUSABLES EN CUIR DE MIFIGRON

Le mifigron est un animal des marais. Son cuir est extrêmement difficile à employer car il a la fâcheuse particularité de vouloir « pousser ». Arraché au dos de l'animal, il s'étend dans toutes les directions et forme un nouveau mifigron. Pour empêcher la régénération, il faut soigneusement gratter la moindre parcelle de chair qui adhérerait à la peau, ce qui implique de tanner le cuir de manière parfaite. Il reste ensuite à ligaturer soigneusement toutes les extrémités de la peau à l'aide de fil métallique afin d'empêcher que le cuir ne pousse... Même ainsi, il faut encore gratter régulièrement les nodosités qui, occasionnellement, poussent le long de la surface extérieure. D'un autre côté, ces bottes sont particulièrement confortables (le cuir est très souple) et résolument inusables: les trous et autres accrocs disparaissent plus vite qu'on ne les fait.

Les bottes en cuir de mifigron sont des objets puissants.

Elles accordent un bonus de +1 sur n'importe quel jet impliquant de se servir de ses pieds: courir, sauter, donner un coup de pied...

LA PLUME MAGIQUE « RONGE-PAPIER » ET SA SAVONNETTE TROIS COULEURS

Un problème incontournable auquel se heurtent bon nombre d'Aventuriers, lorsqu'ils partent pour des aventures au long cours, concerne l'encre. Les encriers cassent

CESTUS

	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Cestus	+2	+4	+2	Superficielle	2	5	1	5	15
Cestus de Golmor le Furieux	+2	+4	+2	Superficielle	2	5	1	5	15

Note : en plus de ses avantages évidents, le Cestus de Golmor le furieux offre à son propriétaire une certaine protection. Tant qu'il le porte, il acquiert la capacité « Absorbe », comme s'il portait une armure métallique (cette capacité ne se cumule pas avec l'éventuelle capacité d'absorption d'une armure). Il n'y a aucune espèce de malédiction associée à cette arme, si ce n'est que son propriétaire peut être facilement tenté de se croire invincible lorsqu'il brandit cette arme exceptionnelle.

Prix : 1 e

Rareté : 6

facilement et le liquide sèche ou au contraire se dilue, moisit, bref devient impropre à l'écriture. Une solution a été apportée par le maître imprimeur venn'dys Bornolvo Tchichinazzi, sous la forme de sa savonnette d'encre et de la plume magique.

La savonnette d'encre est un concentré d'encre qui existe en trois couleurs : noir, bleu et rouge. La savonnette ressemble à un gros galet rond, de cinq centimètres de large pour trois de haut. Sans la plume étanche, il ne laisse aucune trace et ne semble pas capable de fournir la moindre once de couleur.

Il suffit de poser la plume magique dessus pour que les principes actifs de celle-ci dégagent une épaisse fumée, légèrement acide, ce qui implique que l'utilisateur retienne sa respiration pendant les quelques secondes nécessaires à l'humidification de la plume. Il ne reste ensuite qu'à écrire avec les quelques gouttes d'encre que la savonnette a déposées au bout de la plume. Mieux encore, en passant la savonnette sur les lignes qui ont été écrites, celle-ci les gomme en réabsorbant l'encre !

Le seul risque de cette méthode révolutionnaire concerne les pâtes et l'encre sur les doigts. En effet, l'encre est légèrement acide pendant quelques secondes, ce qui peut créer des accidents tels que des trous dans des parchemins ou sur la peau...

La plume magique et sa savonnette constituent à eux deux un objet mineur venn'dys sans utilité particulière, si ce n'est que l'Aventurier dispose toujours de quoi écrire (une savonnette peut écrire plus de dix mille pages avant d'être épuisée...)

LE LOT DE CARNETS DE ROUTE N° 727

Ce lot unique doit son existence à une des maladresses parmi les plus incroyables jamais commise par un fabricant de livre : au lieu de receler des pages blanches, il contient des pages écrites, qui se sont glissées par inadvertance dans les lots de pages destinées à être reliées.

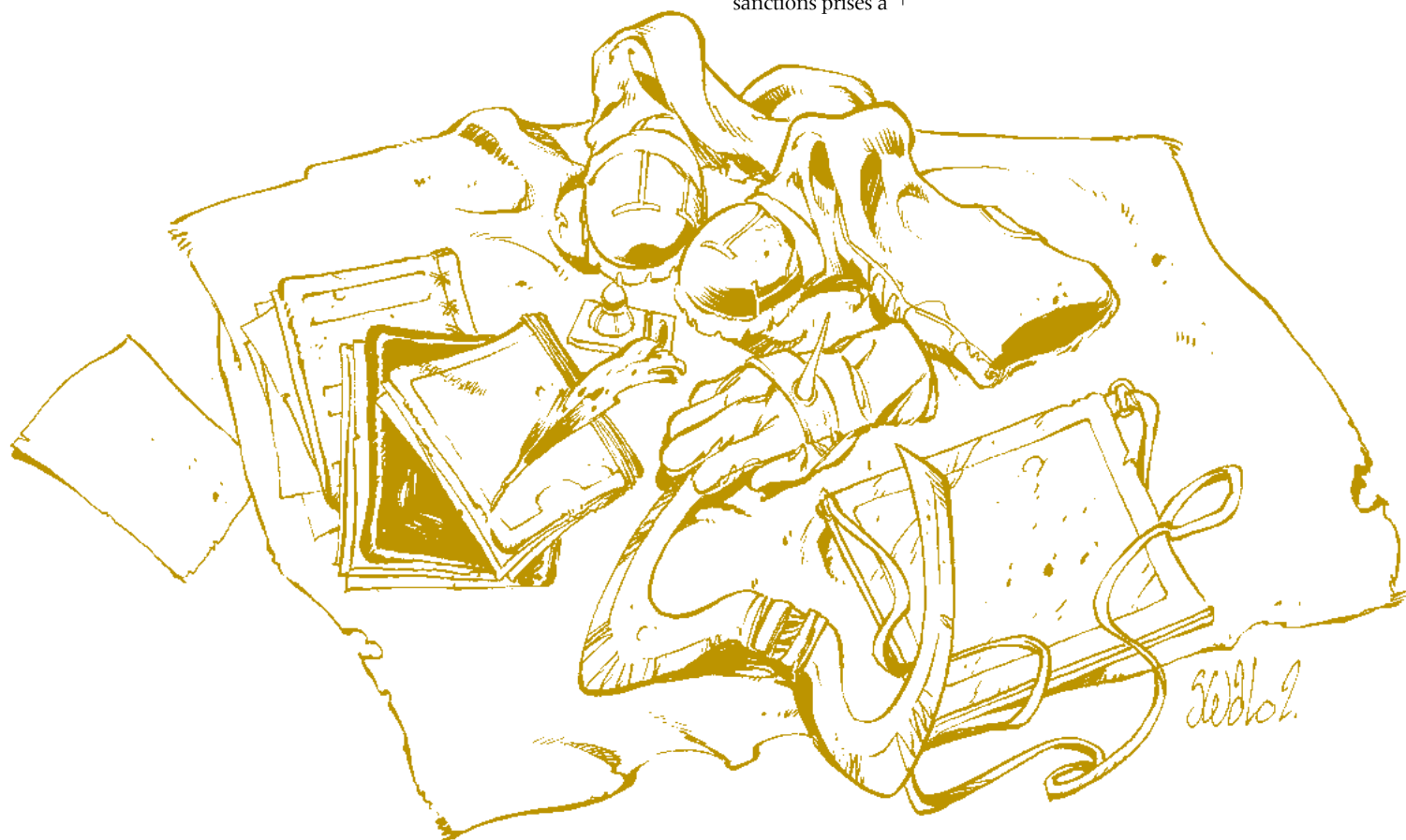
La moitié de ces carnets contient des fragments d'un pamphlet assez long concernant la magie et la république, le caractère inique des sanctions prises à

l'encontre des Sorciers, l'hypocrisie de la société venn'dysse, qui les utilise et les persécute, etc.

L'autre moitié contient des sorts d'Art Sorcier ainsi qu'un traité pour débiter dans cet Art Étrange. Inutile de dire que le fabricant de livre a été brûlé par les autorités du doge, qui ont désespérément tenté de récupérer ce lot de carnets, sans résultat probant.

De temps en temps, ainsi, un Aventurier achète un carnet et obtient un sort d'Art Sorcier ou un manuel pour bien débiter dans cet Art Étrange...

Un carnet de route provenant du lot n° 727 est un objet mineur.



NATURA INCOGNITA

LE MASTODONTE TÊTE-D'OURSIN

Le mastodonte tête-d'oursin est un mammifère paisible des grandes plaines de glace. Du haut de ses quatre mètres au garrot pour six à huit tonnes, il domine largement son habitat, de sorte qu'on ne lui connaît aucun prédateur. Son alimentation comprend toutes sortes de lichens, des graminées d'hiver et du bois, en fait pratiquement tous les végétaux que sa puissante dentition lui permet de mâcher.

Sa tête, qui lui vaut son surnom, s'orne d'une multitude de cornes qui poussent dans tous les sens, sans rime ni raison. Avec l'âge, le mastodonte tête-d'oursin voit non seulement ces cornes s'allonger, mais gagner en nombre, jusqu'au moment où la pauvre bête, aveuglée et incapable de porter la moindre nourriture à sa bouche, finit par mourir de faim.

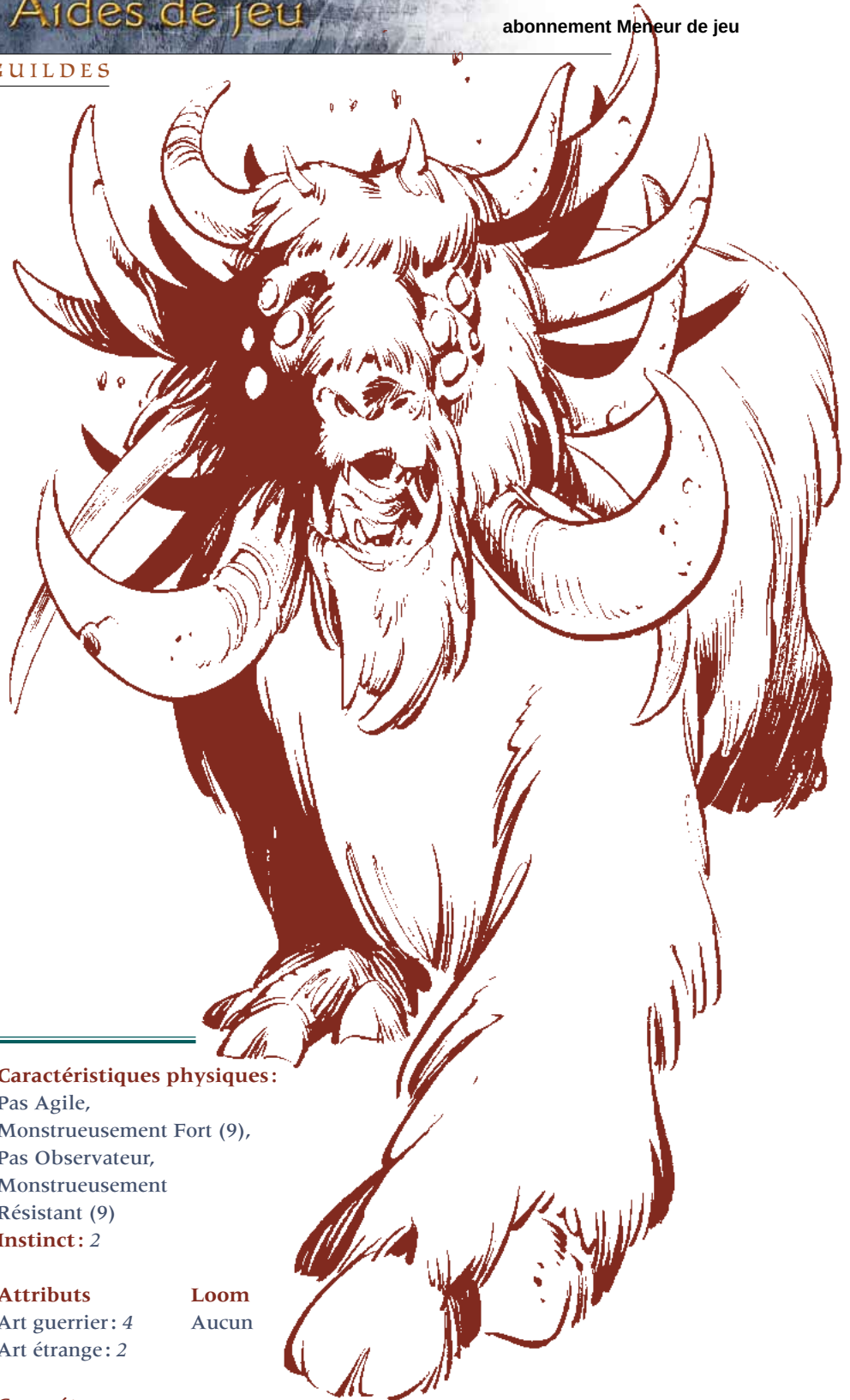
Le mastodonte tête-d'oursin est doté de quatre paires d'yeux, qui lui permettent de disposer d'une vue raisonnable, même vers la fin de ses jours: il est en effet rare que les cornes obstruent le champ de vision de tous ses yeux à la fois.

Paisible et reconnu pour son caractère égal, cet animal est une excellente monture, qui se complaît dans les climats froids et dont l'espérance de vie peut atteindre les trois cents ans, si on lui lime régulièrement les cornes.

La poudre de corne de mastodonte tête-d'oursin est connue pour ses vertus aphrodisiaques excessives: elle provoque chez les hommes des crises de priapisme aigu et chez les femmes, des accès de nymphomanie.

LE MIFIGRON

Le mifigron est un prédateur rare qui peut vivre dans n'importe quel milieu marécageux. Il ressemble assez à une pieuvre: son corps forme un demi-disque de deux à trois mètres de diamètre, la partie aplatie étant le siège de cinq tentacules qui servent à la fois au déplacement et la préhension. Le mifigron ne possède aucun organe senso-



Caractéristiques physiques:

Pas Agile,
Monstrueusement Fort (9),
Pas Observateur,
Monstrueusement
Résistant (9)
Instinct: 2

Attributs

Art guerrier: 4
Art étrange: 2

Loom

Aucun

Compétences

Athlétisme: *Expert*
Bagarre: *Novice*
Intimidation: *Initié*
Natation: *Initié*

Orientation: *Initié*
Survie: *Initié*
Vigilance: *Novice*

Armes: encorner, piétiner

	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Encorner	+3	+2	+0	Grave	-	-	-	-	-
Piétiner	+2	+3	+0	Fatale	-	-	-	-	-

Armure: peau incroyablement épaisse (équivalent à une cotte de maille)

riel apparent, mais il est néanmoins un remarquable chasseur. Le toucher de ses tentacules a un effet extrêmement urticant, qui peut aller jusqu'à tuer de petites proies. Le mifigron se déplace dressé sur ses pseudopodes, au-dessus du marais, ce qui lui permet de tenir sa bouche, située au milieu de la face inférieure de son corps, hors de l'eau. Enfin, il a la capacité de régénérer ses blessures à vue d'œil, il est donc très difficile à tuer. Il est d'autant plus intéressant de le chasser que sa dépouille est inexploitable : il n'est pas comestible et son cuir est très difficile à utiliser : même mort, le mifigron régénère ses blessures... C'est d'ailleurs de cette manière qu'il se reproduit : lorsqu'il rencontre un être ou un événement qui parvienne à arracher une partie de lui, la partie arrachée se régénère et forme un nouvel individu.

VIGNE ROUILLE-NUIT

La vigne grouille-nuit est une forme de lierre assez rare possédant la particularité d'être d'un noir mat extrêmement opaque. Elle pousse sur la pierre dans les contrées peu ensoleillées telles que montagnes brumeuses, châteaux perdus à l'ombre perpétuelle d'une montagne, etc. La vigne grouille-nuit est d'une extraordinaire sensibilité à la lumière. La moindre lueur la fait réagir et se déployer de manière à orienter ses feuilles dans la direction de la lumière.

Par ailleurs, c'est une plante extraordinairement résistante et particulièrement prolifique. Une feuille continue de vivre, pour peu qu'elle soit occasionnellement éclairée et arrosée, pendant plus d'un an. Il suffit de la laisser une journée sur un morceau de pierre pour qu'elle s'y fixe et donne un sur-geon capable de donner naissance, en une semaine, à un nouvel embryon de vigne grouille-nuit. Cependant, si ce sur-geon est trop éclairé, il perdra sa couleur noire, virant au vert sombre, et redeviendra une variété de vigne ordinaire, si ce n'est qu'elle pousse à une vitesse exceptionnelle, d'autant plus rapide qu'elle reçoit de lumière.

La vigne grouille-nuit a deux utilités.

Dans les sous-sols ou les régions ne recevant pas, pour une raison ou une autre, la lumière solaire, elle se tourne malgré tout dans la direction qu'occupent les feux du ciel. Cela fournit non seulement une

LE MIFIGRON

Caractéristiques physiques

Agile, Monstrueusement fort (8),

Super Observateur, Monstrueusement Résistant (10)

Instinct : 6

Attributs

Art guerrier : 8

Art étrange : 5

Loom

Aucun

Compétences

Athlétisme : *Expert*

Orientation : *Expert*

Bagarre : *Expert*

Vigilance : *Expert*

Chasse : *Expert*

Armes : grande morsure, tentacule urticant.

	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Tentacule urticant	+4	+4	+2	Égratignure	-	-	-	-	-

Si le mifigron touche à l'aide d'un de ses tentacules, il inflige un malus de - 1 à tous les jets, cumulatif pour chaque touche effectuée par un tentacule — un adversaire humain touché cinq fois aurait ainsi un malus de - 5, ce qui équivaut à une blessure critique... Touché 6 fois, un homme est tué.

Armure : aucune, mais à la fin de chaque passe d'arme à laquelle le mifigron survit, il régénère toutes ses blessures, quelle que soit leur gravité. Même tué, il n'a besoin que de quelques heures pour revivre, pendant lesquelles ses fonctions vitales sont arrêtées : il se régénère simplement nettement moins vite. La seule manière de mettre définitivement fin à son existence réclame de le brûler entièrement.

approximation de direction, mais aussi d'heure — deux choses que les habitués des sous-sols savent extrêmement précieuses.

Broyée et appliquée sur des vêtements, elle les rend mats, difficiles à discerner dans l'obscurité. Les lames ne brillent plus, les vêtements sont ternes et n'accrochent plus le regard.

Les jets de survie en sous-sol ou dans tout autre milieu impliquant des problèmes similaires ont un bonus de +1 avec cette étrange plante.

Les jets de discrétion de nuit voient leur difficulté diminuée d'un niveau tant que l'équipement des Aventuriers est couvert du jus de vigne grouille-nuit.

Plant de vigne grouille-nuit

Prix : 75 e

Rareté : 9

TULUTH FERME-PLAIE

Le tuluth ferme-plaie est une sorte de nénuphar qui pousse dans les bras morts de certains cours d'eau. Il a à la fois besoin d'une eau parfaitement pure et parfaitement calme, ce qui limite énormément les possibilités de culture. Plusieurs ingénieurs venn'dyss travaillent d'ailleurs sur un système qui permettrait d'en faire la culture, pour l'instant sans succès.

La fleur du tuluth est un gros tubercule rouge sombre dont le pollen recèle l'essentiel des vertus curatives. Appliqué sur une plaie, il la referme en quelques heures ; ingéré, il neutralise une bonne partie des poisons inoculés par ingestion.

Une pincée de pollen de tuluth sur une plaie en réduit la gravité d'un niveau par

heure, à concurrence de deux niveaux de blessure.

Une pincée de pollen diluée dans de l'eau est un antidote qui non seulement fait cesser l'action des poisons ingérés, mais répare les dommages qu'ils ont occasionnés: les points de santé sont regagnés en une heure — le poison est neutralisé, bien entendu.

La fleur de tuluth a le même effet, mais ne peut pas se conserver, tandis que le pollen, pourvu qu'il soit enfermé dans un récipient étanche, est virtuellement imputrescible et garde ses vertus curatives aussi longtemps que nécessaire.

Pincée de pollen de tuluth

Prix: 250 e

Rareté: 12

FLEUR DE PASTIBOISE

La pastiboise est une espèce de trèfle qui pousse dans les grandes plaines herbeuses. Elle peut atteindre deux mètres de haut et se présente sous la forme d'une longue tige fibreuse, de laquelle jaillissent, tous les deux centimètres, cinq minuscules feuilles en forme de cœur. La pastiboise est facile à cultiver, mais ne fleurit malheureusement qu'une fois tous les deux ans. Sa fleur, appliquée en cataplasme sur une plaie, empêche que celle-ci s'infecte.

Cultivée en grande quantité par les célèbres jardiniers kheyzas Istaline & Fal-movi la-main-verte, elle fait souvent partie des nécessaires de premiers soins standards; on imagine mal, d'ailleurs, comment il est possible de soigner qui que ce soit sans cette aide précieuse.

Des premiers soins (ou des soins usant de la compétence Médecine) bénéficient de deux des effets suivants (et seulement deux):

- une blessure, au maximum de type « grave » est considérée comme d'un type moins grave pour ce qui est de la difficulté des soins ;
- les conditions du traitement sont améliorées de « mauvaises » à « normales » ;
- la difficulté d'un jet de médecine est diminuée d'un palier ;
- un jet de premier soin raté est considéré comme ayant réussi.

Il n'est malheureusement possible de bénéficier des effets de cette plante qu'une fois par blessure; dès que la fleur de pastiboise a été appliquée à un patient, il ne peut plus en recevoir de nouveau (à moins d'être de nouveau blessé, ce que nous ne lui souhaitons pas).

Fleur de pastiboise séchée

Prix: 15 e

Rareté: 6

L'Aventurier #2 Crédits

Direction éditoriale
Maxence Layet,
Sébastien Célerin
et Frédéric Weil

Auteurs
Benjamin Gruet
et Jean-Baptiste Lullien

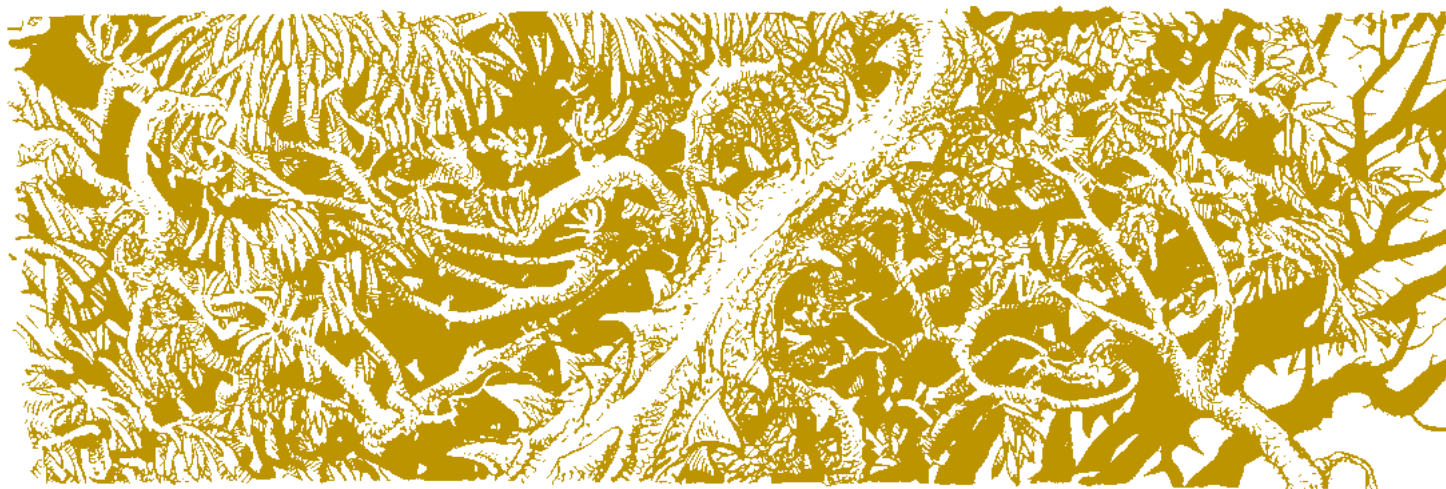
Corrections
Caroline Guay

Direction artistique:
Franck Achard

Couverture et illustrations
Christophe Swal

Mise en page
flu

Fabrication
Nicolas Folliot
et Nicolas Hutter



LE PHYLUM DU NAVIRE AUX CENT DÉMONS

En dépit de son nom, ce phylum peut être utilisé dans toutes sortes de structures, pas seulement sur les navires. Il est ainsi possible de les utiliser sur n'importe quel véhicule ou même sur des bâtiments — quoique toutes les créatures ne soient pas forcément utiles sur des objets fixes.

DÉMONS UNIQUES, DÉMONS DÉNOMBRABLES ET HORDES DÉMONIAQUES

Il existe trois types de démons dans ce phylum.

Les *démons uniques* n'existent qu'en un seul exemplaire. On ne peut donc en invoquer qu'un seul à la fois. Une fois présent sur Cosme, il ne peut pas être ré-invoqué. Ces démons ont généralement un nom et un qualificatif, comme par exemple, Maashr, la Chose informe au cœur de l'Armor.

Les *Démons dénombrables* existent en plusieurs exemplaires, mais en nombre fini. Il est possible de les invoquer autant de fois qu'indique leur nom : ainsi, les cinq Ruz, Sarcophages de Celui qui dort, peuvent être invoqués cinq fois.

Enfin, les *hordes démoniaques* peuvent être invoquées aussi souvent que le souhaite le Maître Étrange. Il existe autant d'exemplaires de ce démon que nécessaire. Par défaut, un démon n'ayant pas de nom singulier (par exemple, les Tâches Glacées, Ceux qui frappent les flots), existe en horde.

RÉCOLTER LES SORTILÈGES DU PHYLUM DU NAVIRE AUX CENT DÉMONS

Tous les sortilèges de ce phylum fonctionnent selon le même principe : les démons, une fois invoqués, ne se tiennent pas silencieux. Ils murmurent, doucement, dans l'immobilité des objets qu'ils possèdent, dans le sommeil des êtres qu'ils maudissent, et expliquent tout ce qu'il y a à savoir les concernant. Il suffit donc de se pencher près de l'objet ou de la personne possédée par le démon, de passer la tête dans l'ombre qu'habite la créature, pour l'entendre.

Il faut ensuite connaître la langue des démons pour comprendre ce qui est dit et, lorsque le discours est connu en entier, le sortilège peut être récolté. Le temps nécessaire pour entendre un démon est égal, en P.A., au coût de lancement du sortilège impliqué.

SORTILÈGES FACILES

Maashr,
la Chose informe
au cœur de l'Armor

Type : instantané

Séquence : -

Portée : AÉ mètres

Durée : instantanée

Effets : ce sortilège invoque Maashr, la Chose informe au cœur de l'Armor. L'invocation doit être effectuée auprès d'un bloc d'Armor en fusion d'au moins une demitonnerie, ce qui implique de lancer le sortilège pendant la fonte du métal, à moins d'utiliser les pouvoirs du Loom rouge. Maashr n'est qu'une ombre rougeoyante sans forme, qui se fond au cœur du métal. Il lui

donne la forme d'une coque parfaitement profilée, qui flottera sur l'eau d'une manière surnaturelle. Invoqué dans n'importe quel autre métal sacré ou si l'Armor n'est pas en fusion, il hurlera et repartira d'où il vient. Si on tente de le faire entrer dans un métal ordinaire, il le fera se corroder et tomber en poussière en quelques secondes. Enfin, incarné dans un métal déjà solidifié, il le gauchira, le tordra, l'étirera si la quantité n'est pas suffisante, le rendant impropre à quelque usage que ce soit. Fondu, le métal ainsi possédé adopte des formes absurdes, forgé, il réagit sans rime ni logique, échappant au marteau du forgeron.

Vouhoulpe,
Celui qui avance

Type : instantané

Séquence : -

Portée : AÉ mètres

Durée : Jusqu'à ce que Vouhoulpe soit détruit ou banni

Effets : ce sortilège invoque Vouhoulpe, Celui qui avance. L'invocation doit être effectuée auprès d'un objet tel que coque de navire, chariot, brouette ou tout autre objet destiné à se déplacer ; dans le cas contraire, elle échoue. Ce démon ressemble à une énorme pieuvre translucide, qui se déplace en crachant un nuage d'obscurité qui se dissipe rapidement à la lumière. L'objet dans lequel il est invoqué se met immédiatement à avancer en ligne droite à moins qu'on ne le dirige. Seuls les obstacles suffisamment solides pour le briser (et donc renvoyer Vouhoulpe, Celui qui avance, d'où il vient) arrêteront l'objet. Le démon progresse à une vitesse constante de quinze nœuds (c'est à dire 27 km/h), mais il est possible de le faire accélérer ou ralentir avec certains sortilèges de ce phylum : sa vitesse minimum est de 5 mètres/P.A. (de six secondes), soit un nœud, sa vitesse maximum de quarante nœuds (c'est à dire 74 km/h).

Fluuush, Celui qui va ici

Type : instantané

Séquence : -

Portée : AÉ mètres

Durée : Jusqu'à ce que la cible possédée par le démon s'arrête pendant une heure de se déplacer.

Effets : ce sortilège invoque Fluuush, Celui qui va ici. Ce démon est probablement l'une des manifestations du Loom Noir les plus bizarres qu'un Maître Étrange puisse invoquer. Fluuush, Celui qui va ici est en effet un démon invisible, incorporel qui se matérialise sous la forme d'un nuage de brume noire, parfaitement opaque, d'un mètre cube. Fluuush, Celui qui va ici, n'exerce aucune influence sur quoi que ce soit à moins qu'il ne soit collé derrière quelque chose ou quelqu'un qui se déplace (il n'a de lui-même aucune capacité de déplacement et rien de physique ne peut l'affecter; il faut donc l'invoquer contre l'endroit que le Maître Étrange veut lui voir occuper). Cette chose ou cette personne se met alors à dévier vers la droite, de plus en plus, de sorte qu'elle décrive une vaste spirale. Cette influence est irrésistible, mais les victimes de ce démon ne peuvent en percevoir l'origine, sinon parce qu'elles sont désormais escortées par une langue de brume. Si certains sortilèges de ce phylum permettent de diriger Fluuush, Celui qui va ici, par défaut le démon fait parcourir un mètre de côté pour huit mètres parcourus, puis un mètre pour quatre mètres, puis un mètre pour deux mètres, puis un pour un, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la victime, si elle insiste trop, se mette à tourner sur elle-même. La déviation reprend au début à chaque fois qu'une pause d'une P.A. est faite par la victime. Si cette dernière reste immobile pendant une heure entière, le démon, lassé d'attendre, retourne d'où il vient.

K', Celui qui se dresse dans les profondeurs

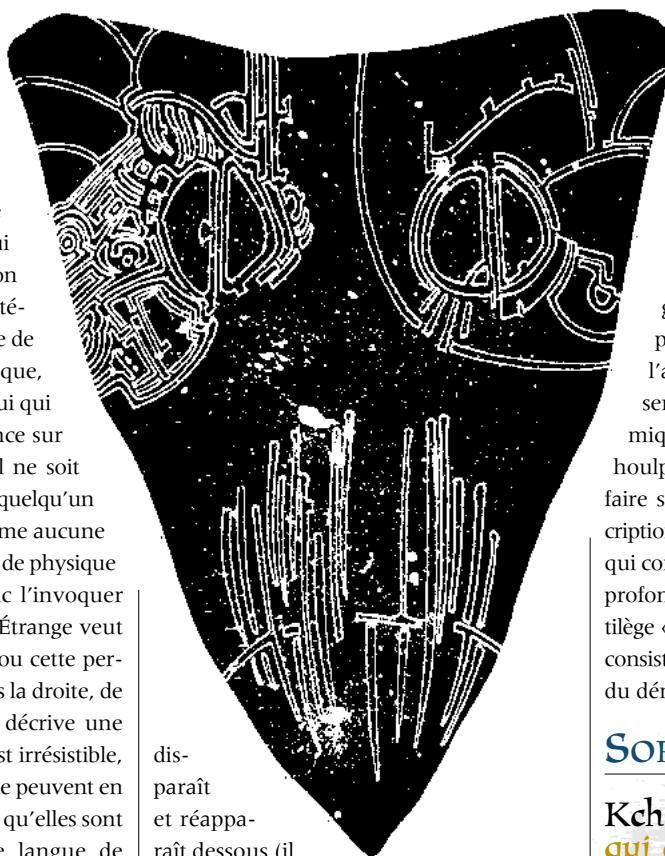
Type : instantané

Séquence : -

Portée : AÉ mètres

Durée : Jusqu'à ce que la cible soit morte ou détruite.

Effets : ce sortilège invoque K', Celui qui se dresse dans les profondeurs. Ce démon apparaît sous la forme d'une énorme langue de pierre noire semblable à de l'obsidienne, de cinq mètres de haut, trois de large et un demi d'épaisseur, flottant au-dessus du sol. Il suffit alors de lui désigner sa cible: K', Celui qui se dresse dans les profondeurs,



disparaît et réapparaît dessous (il est alors invisible et incorporel). Ce démon empêche la cible de décoller du sol. Sur un homme nageant, celui-ci est immédiatement collé au fond, il devra marcher pour sortir de l'eau; sur un homme qui marche, il sera incapable de sauter (K', Celui qui se dresse dans les profondeurs, l'empêche de décoller du sol, mais ne lui interdit pas de lever un pied; par contre, les deux en même temps, comme dans le cas d'un saut...). Sur un engin volant, l'invocation provoquera un crash immédiat. Sur un navire de la taille d'une barque, K' provoque un naufrage instantané; sur un navire plus gros, il l'empêche définitivement de chavirer. Le démon ne retournera d'où il vient que si la cible est morte ou détruite.

CHAÎNON FACILE

Marin du Navire aux Cent Démon

Type : instantané ou rituel

Séquence : -

Portée : AÉ mètres

Durée : un ordre ou AÉ jours

Effets : Ce sortilège permet de contrôler n'importe quel démon de la première ligne

du phylum du Navire aux cent Démon (la version rituelle de ce sortilège permet d'être sous les effets de ce sortilège pendant AÉ jours et donc de donner des ordres pendant toute cette durée). Si celui-ci possède des paramètres précis pour l'utilisation de ce chaînon, ce sortilège permet d'en bénéficier; sinon, il permet simplement de faire cesser l'action de l'un des démons. Ainsi, il sera possible, en utilisant cet effet loomique, de faire accélérer ou ralentir Vouhoulpe, Celui qui avance, mais pas de le faire stopper, comme indiqué dans la description de cette invocation. Par contre, en ce qui concerne K', Celui qui se dresse dans les profondeurs, la seule action possible du sortilège « Marin du Navire aux Cent Démon » consistera à faire cesser ou reprendre l'action du démon, pas d'en diminuer l'effet.

SORTILEGES DIFFICILES

Kch, La Voix qui doit être entendue

Type : instantané

Séquence : -

Portée : AÉ mètres

Durée : Jusqu'à ce que le démon soit tué ou son support détruit.

Effets : ce sortilège invoque Kch, La Voix qui doit être entendue. Ce démon est parfaitement physique. C'est un énorme cube de cinq mètres d'arête, gélatineux, d'un noir huileux, dont la surface est munie de dizaine de bouches de toutes formes et de toutes tailles, certaines d'une sublime beauté, d'autres hideuses et inhumaines. Il est fixé au sol par une multitude de fibrilles vibrant et tressautant, qui se fondent progressivement au matériau composant la surface de la structure qu'il possède. En général, son efficacité est maximale à bord d'un navire, mais il peut être tout aussi utile dans un bâtiment ou dans un véhicule de taille suffisante. Kch, La Voix qui doit être entendue, permet de relayer le pouvoir du maître étrange à l'ensemble de la structure sur laquelle il est conjuré; ce doit être un objet complet, comme un navire ou un bâtiment; ce démon ne peut pas étendre son influence à des ensembles d'objets, telle qu'une ville (composée de maisons) ou une flotte (composée de navire) mais il

KCH, LA VOIX QUI DOIT ÊTRE ENTENDUE

Caractéristiques physiques : Pas Agile, Super Fort, Monstrueusement Observateur (8), Monstrueusement Résistant (7)

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Super Rusé, Monstrueusement Savant (7), Pas Talentueux

Attributs : Art Guerrier : 7 ; Art Étrange : 6

Loom : Aucun

Compétences : Art Démonique : *Expert* ; Bagarre : *Expert* ; Loom : *Expert* ; Vigilance : *Expert*

Armes : Morsure (grande), 3 fois à chaque P.A.

Armure : aucune

Tours, sorts et sortilèges : Kch, La Voix qui doit être entendue, peut utiliser à volonté les capacités que le Sortilège du même nom offre au Maître Étrange.

Note : Kch, La Voix qui doit être entendue, se déplace à la vitesse d'un mètre par P.A., il ne peut donc attaquer que les adversaires qui font de même. Il suffit de le vouloir pour se tenir à distance des innombrables bouches qui lui servent de moyen d'attaque. En revanche, le démon peut ordonner (il bénéficie des effets ordinaires du sortilège) à un adversaire de s'approcher assez près pour le frapper. Par ailleurs, toute personne assez proche pour le frapper ne s'expose pas à une attaque, mais à trois (le démon fait un jet par attaque). Ces attaques triples bénéficient des bonus et malus d'adversaires multiples (c'est à dire que le démon obtient un +4 à son ATT, pour deux adversaires en plus du premier, tandis que ses adversaires, étant attaqué trois fois en même temps, sont au contraire pénalisés du malus de -4 à leur DEF)... Pour finir, Kch, La Voix qui doit être entendue, dans la mesure où il est conscient de tout ce qui se passe autour de lui, ne peut jamais être ni surpris ni surclassé en nombre (il n'a donc jamais les malus d'adversaires multiples).

aura de l'influence dans toutes les pièces d'une maison, par exemple.

Pour bénéficier des pouvoirs de Kch, La Voix qui doit être entendue, le Maître Étrange doit ordonner au démon de l'avalier. L'une des bouches de la créature s'ouvre assez grand pour qu'un homme puisse ramper dedans. Une fois avalé, l'invocateur peut se faire obéir de toutes les créatures présentes dans ou sur la structure possédée. S'il s'agit de démons, ils obéiront dans la limite de leurs capacités ; s'il faut des sortilèges pour se faire obéir d'eux, ils devront être employés, mais leur portée sera étendue à toute la structure que contrôle Kch, La Voix qui doit être entendue. S'il s'agit d'êtres humains, de transients ou de démons contrôlés par d'autres Maîtres Étranges, ceux-ci pourront résister à la magie, comme si ce sortilège avait été employé contre eux (il peut donc être utile de noter si le démoniste a eu la Baraka pendant qu'il appelait Kch, La Voix qui doit être entendue). Quoi qu'il en soit, ceux qui sont ciblés par les effets de ce sortilège sont conscients de ce que le Maître Étrange leur a demandé de faire, quoi qu'ils puissent refuser d'obéir s'ils réussissent à résister à ces effets. La personne qui contrôle Kch, La Voix qui doit être entendue, peut lancer un ordre et un seul à chaque créature dans l'aire d'influence du démon

à chaque P.A. Il n'y a pas de limitation à cet ordre, qui peut donc être réitéré à l'infini, impliquer le suicide de la cible, etc.

Kch, La Voix qui doit être entendue, est normalement immobilisé à l'endroit où il a été invoqué, mais le sortilège de chaînon de cette ligne permet de le rendre mobile, voire de le faire attaquer des adversaires. Dans ce cas, ses capacités et caractéristiques sont celles fournies en encart.

La Voix qui voit, Celui qui tisse dans les airs

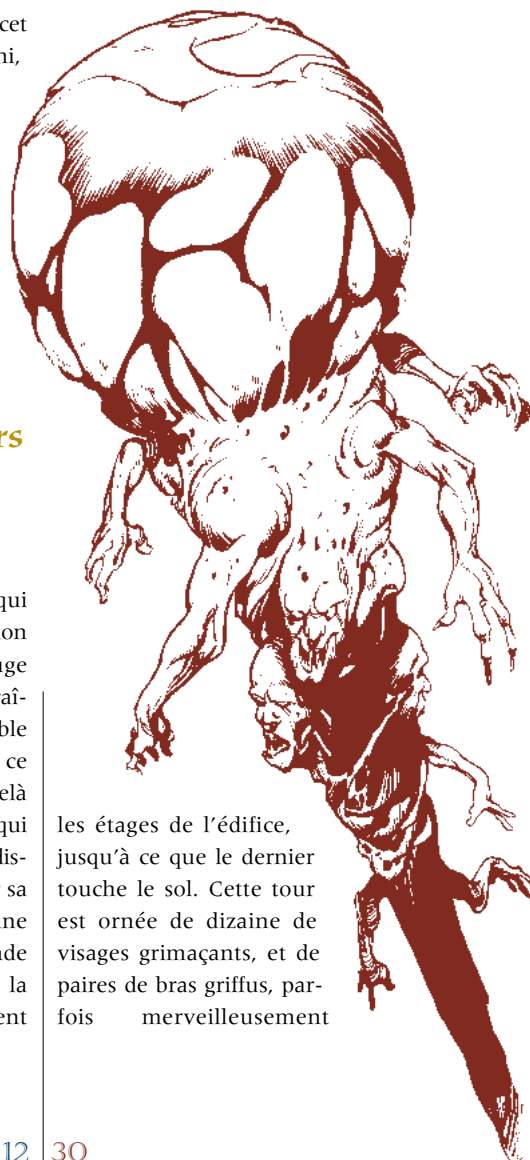
Type : instantané

Séquence : -

Portée : AÉ x 10 mètres

Durée : définitif

Effets : Ce sortilège invoque La Voix qui voit, Celui qui tisse dans les airs, un démon sphérique, brillant d'une lumière rouge comme occultée par un voile de sang fraîchement coagulé. Cette lueur n'est visible qu'à une dizaine de mètres de distance, ce qui la rend Impossible à repérer au-delà de cette distance. La voix qui voit, Celui qui tisse dans les airs, entreprend, dès qu'il dispose d'un socle quelconque pour poser sa construction, de créer à partir de l'air une grande tour à étage. Il s'ensuit une grande tornade de vent furieux, aspirés dans la sphère, d'où descendent progressivement



les étages de l'édifice, jusqu'à ce que le dernier touche le sol. Cette tour est ornée de dizaine de visages grimaçants, et de paires de bras griffus, parfois merveilleusement

beaux, souvent si horribles qu'ils en confinent à l'obscénité, toujours démoniaques. La tour descend depuis le démon jusqu'au support choisi; elle mesure au minimum cinq mètres de diamètre, mais peut en avoir jusqu'à dix de large, si le support possède des dimensions suffisantes: la Voix qui voit, Celui qui tisse dans les airs occupe les deux tiers de la surface — si celle-ci offre quinze mètres de largeur, il en occupera donc dix. Si le support fait moins de sept mètres cinquante de large, le démon ne fait rien et se contente de flotter dans les airs pour l'éternité.

La tour ainsi construite est constituée d'un matériau inconnu, semblable à l'Armor mais sans en partager les qualités surnaturelles, qui a la solidité de l'acier, la dureté du diamant et est inoxydable. Elle contient un escalier qui permet de monter jusqu'au sommet. Des niches nombreuses (une tous les demi-mètres), contenant chacune un creux, parsèment la paroi intérieure de l'édifice. Quiconque plaque son visage dans un de ces creux peut regarder par les yeux du visage qui ornent la tour en vis-à-vis de la niche. Cette vision ignore les conditions de visibilité: l'obscurité totale, la pluie, les embruns sont perceptibles mais ne gênent pas la vue.

Le Maître Étrange qui invoque La Voix qui voit, Celui qui tisse dans les airs n'a normalement aucun contrôle sur les dizaines de démons vigies, mais le sortilège de chaînon de cette ligne permet de les animer et de leur donner un rôle actif de vigie. Dans ce cas, ils sont capables de crier, de prévenir le maître de la Voix qui voit, Celui qui tisse dans les airs, des obstacles, navires et autres phénomènes d'intérêt qu'ils repèrent — les caractéristiques des vigies sont fournies en encart. Ces avertissements sont inévitablement bruyants, car les vigies ne peuvent que les crier.

Aroum Graamch, Celui qui dévore la faim

Type: instantané

Séquence: -

Portée: AÉ mètres

Durée: 100 repas, plus 10 par point de Loom noir investi en excédent

Effets: ce sortilège invoque Aroum Graamch, Celui qui dévore la faim, un ignoble démon verdâtre, couvert de pus-

LES VIGIES DE LA VOIX QUI VOIT, CELUI QUI TISSE DANS LES AIRS

Caractéristiques physiques: Pas Agile, Fort, Monstrueusement Observateur (8), Monstrueusement Résistant (7)

Caractéristiques mentales: Super Charmeur, Très Rusé, Pas Savant, Super Talentueux

Attributs: Art Guerrier: 7; Art Étrange: 5

Loom: Aucun

Compétences

Art Démonique: *Expert*; Bagarre: *Expert*; Loom: *Expert*; Vigilance: *Expert*

Armes: Griffes (grandes), Morsure (petite).

Armure: Aucune, mais le matériau dont sont faits les démons vigies absorbe deux niveaux de dommage.

Tours, sorts et sortilèges: aucun

Note: Les démons vigies n'attaquent que s'ils sont eux-mêmes attaqués (dans ce cas, aucun ordre n'est nécessaire, à moins que le Maître Étrange ne souhaite justement qu'ils n'attaquent pas).

tules et d'orifices brunâtres qui ne sont pas sans rappeler des anus, si ce n'est qu'il en a plus d'une trentaine. Dépourvu de membres et de visage, ce démon pèse quatre-vingts kilos et a la forme d'une grande toile de chair palpitante, que par commodité il est préférable de plaquer sur une paroi. Il peut s'y agripper grâce aux petites griffes qui parsèment sa surface interne. Il ne peut rien faire, sinon, lorsque l'on tapote sa surface, recracher toutes sortes de mets, qui sortent par les orifices brunâtres. Curieusement, la nourriture ainsi obtenue apparaît sous la forme d'une bouillie prédigérée d'où émergent rapidement les composants — viande, légumes, etc. Aroum Graamch, Celui qui dévore la faim ne fournit pas les plats: il vaut donc mieux prévoir le nécessaire lorsqu'on lui demande sa pitance. Son maître n'a aucun contrôle sur la nature de ce qu'il recrache, à moins qu'il ne dispose du sortilège de chaînon de cette ligne. Par défaut, les aliments sont tirés au hasard dans la liste suivante: soupe aux choux, potée aux choux, pintade aux choux, choux de Bruxelles, suprême de choux à la mousseline de choux ou pâté de choux à la sauce vinaigrette. Si un

Maître Étrange contrôle le démon, il peut obtenir de lui qu'il restitue n'importe quoi (y compris si cela ne comprend pas de choux). De la même manière, il est possible d'obtenir n'importe quelle boisson (ou de la bière si le démon fournit ce qu'il offre par défaut) à raison d'un litre de liquide par repas que contient la créature. Les breuvages sont contenus dans les pustules, qu'il faut faire éclater au-dessus d'un récipient adéquat. Il s'en déverse une quantité de fluide tout à fait hors de proportion avec la taille du bubon.

La durée de vie de Aroum Graamch, Celui qui dévore la faim, est de cent repas, c'est à dire que, une fois qu'il a donné cent repas, il disparaît. Mais on peut, lors de l'invocation où librement, dès que le Maître Étrange le décide, le « nourrir » en Loom Noir. Chaque point ainsi investi donne dix repas supplémentaires, dix boissons supplémentaires et prolonge l'existence de la créature d'autant.

Aroum Graamch, Celui qui dévore la faim, peut éventuellement attaquer une cible. À moins qu'elle ne soit pressée contre lui, il doit se laisser tomber sur elle... Ce qui limite ses capacités d'action à une attaque exécutée de lui-même (une fois au sol, la

AROUM GRAAMCH, CELUI QUI DÉVORE LA FAIM

Caractéristiques : ce démon n'a aucune caractéristique, étant trop éloigné de la vie pour être décrit en ces termes. Par défaut, s'il est nécessaire de les tester, il est Assez doué.

Attributs : Art Guerrier : 3 ; Art Étrange : 3

Loom : Aucun

Compétences : Bagarre : *Initié* ; Loom : *Expert*

Armes	INIT	ATT	DEF	DOM
Absorber	0	+6	N.A.	Spécial (voir note ci-dessous)

Armure : aucune

Tours, sorts et sortilèges : aucun

Note : Aroum Graamch, Celui qui dévore la faim ne peut porter d'attaques que si on se presse contre lui ou s'il se laisse tomber sur sa victime. Si son attaque porte, toutefois, la victime disparaît, sans espoir de retour et meurt quelque part, là où Aroum Graamch, Celui qui dévore la faim, se procure tous les mets qu'il offre à ses maîtres... Avant de savoir si elle est anéantie, la malheureuse victime peut tout de même tenter un jet de résistance à la magie (il s'agit d'un effet de Loom Noir) Extrême. En cas de réussite, elle échappe à ce sort funeste et reste là où elle est. Mais le démon peut continuer les P.A. suivantes...

créature ne peut rien faire). Si cette attaque porte, la victime est absorbée par un des orifices anaux du démon (ce qui est fatal à la cible de l'attaque, sans espoir de rémission d'aucune sorte). Cela lui permet de générer dix repas supplémentaires et autant de boisson.

Les cinq Ruz, Sarcophages de Celui qui dort

Type : instantané

Séquence : -

Portée : AÉ x 10 mètres

Durée : définitif

Effets : ce sortilège invoque un des cinq Ruz, Sarcophages de Celui qui dort. Bien qu'il s'agisse d'un démon, il revêt la forme d'un énorme sarcophage de métal bleu sombre, grand ouvert. Sa nature est cependant trahie par les « ornements » qui couvrent la surface de l'objet : elles représentent une énorme tête de démon à la mâchoire grande ouverte, aux yeux furieux, dont les membres minuscules sont à peine figurés sur les parois latérales. Si quelqu'un dort dans le sarcophage, il est en

fait allongé dans la gueule de la créature, la tête reposant entre les deux fourches d'une langue bifide.

C'est d'ailleurs à cela que sert ce démon. Quiconque s'installe dans sa bouche s'endort d'un sommeil sans rêve, parfaitement reposant, dès que sa tête touche la langue. Le démon referme alors sa bouche, enfermant le dormeur dans un cocon inviolable qui lui garantit un sommeil paisible, à l'abri de tout danger extérieur... Un sommeil éternel à moins que le Maître Étrange n'ait spécifié quand l'occupant de ce sarcophage doit être éveillé. S'il a omis de le faire, le démon ne rendra qu'un corps desséché, au bout d'une semaine, dont l'étincelle a été dévorée.

Modifier les consignes du démon ou le faire sortir de son immobilité afin qu'il attaque sa cible réclame de faire usage du sortilège de chaînon de cette ligne. Dans ce dernier cas, les caractéristiques de la créature sont indiquées dans l'encart ci-contre. Comme le nom du phylum l'indique, il ne peut exister que cinq sarcophages simultanément sur Cosme.

LES CINQ RUZ, SARCOPHAGES DE CELUI QUI DORT

Caractéristiques physiques :

Pas Agile, Monstrueusement Fort (7),

Pas Observateur,

Monstrueusement Résistant (7)

Caractéristiques mentales :

Charmeur, Rusé, Savant, Talentueux

Attributs

Art Guerrier : 6

Art Étrange : 3

Loom : Aucun

Compétences

Bagarre : *Initié* ; Loom : *Expert*

Armes : Grande morsure, gober

Armure : Aucune, mais ce démon est invulnérable aux attaques physiques — seul le Loom peut l'affecter.

Tours, sorts et sortilèges : aucun

Note : si ce démon obtient une baraka sur un jet d'attaque, il peut immédiatement « gober » son adversaire. Dans ce cas, le démon ne peut plus attaquer, mais l'adversaire en question est neutralisé jusqu'à ce qu'on le sorte de la « bouche » du démon, dans laquelle il dort paisiblement.

Zul, Le Luxe au cœur de Maléfice

Type : instantané

Séquence : -

Portée : AÉ x 10 mètres

Durée : définitif

Effets : ce sortilège invoque Zul, Le Luxe au cœur de Maléfice, un étrange démon translucide qui ressemble à une distorsion lumineuse oblongue, de dimension à peu près humaine (c'est à dire de deux mètres de long, sur un mètre cinquante de large, sur un mètre de profondeur). Zul, Le Luxe au cœur de maléfice, ne peut pas se déplacer ni avoir aucune action sur quiconque ne l'approche pas au point de le toucher.

En revanche, il suffit de plonger ne serait-ce qu'un doigt dans la légère clarté qu'il diffuse pour être immédiatement attiré au cœur de Zul, Le Luxe au cœur de maléfice, et s'allonger, flottant au milieu du

nimbe malsain émis par le démon. Le sommeil est immédiat (à moins de réussir un jet de résistance à la magie comme ce sort avait été jeté sur la victime). La créature génère dans l'esprit de toute personne qui dort en son sein des visions enchantées, reposantes, qui mettent en scène un luxe inouï comme si le dormeur habitait une cabine de première classe et y coulait des jours heureux.

À moins que le Maître Étrange n'ait donné des ordres spécifiques au démon lorsqu'il l'a invoqué ou qu'il n'utilise le sortilège de chaînon de cette ligne du phylum, la victime dort jusqu'à ce qu'elle meure de soif, ce qui intervient une semaine après le début de son sommeil. L'étincelle de la victime est alors dévorée par le démon, qui s'en repaît, empêchant par là même tout usage de magie nécromantique sur le corps.

Zul, Le Luxe au cœur de maléfice, est tout à fait incorporel, il ne peut être la cible d'aucune attaque physique. Seul le Loom peut l'affecter. Ce démon ne peut être invoqué qu'une seule fois en même temps : il ne peut en exister deux copies simultanément sur Cosme.

Les hordes de Zulruz, Ceux qui pourvoient aux cauchemars

Type: instantané

Séquence: -

Portée: AE mètres

Durée: Définitif

Effets: Ce sortilège invoque les hordes de Zulruz, Ceux qui pourvoient aux cauchemars. Il fait apparaître neuf démons à chaque invocation, mais il est possible d'appeler autant que désiré en répétant le sortilège. Ces neuf démons s'incarnent chacun dans un des médaillons préparés à leur intention. Ils ne s'incarneront jamais dans un médaillon qui ne réponde pas aux spécifications du sortilège, pas plus qu'ils ne s'incarneront s'il n'y a pas un médaillon pour chacun d'entre eux. Le médaillon doit être circulaire, vierge de toute ornementation ou inscription et n'avoir jamais été possédé par un autre démon. Les démons qui ne peuvent s'incarner tentent de le faire immédiatement dans la personne la plus proche, qui est généralement le Maître Étrange (mais il peut aussi utiliser cette

invocation comme un sortilège offensif). Chaque démon tentant de s'incarner réclame un jet de résistance au Loom. Si la cible échoue à ce jet, elle s'endort immédiatement. Si deux démons parviennent à s'incarner en elle, elle s'endort pour une journée, d'un sommeil dont rien ne pourra la tirer, pas même les coups ; si trois s'incarnent, elle s'endort pour une semaine d'un sommeil identique, et vieillit d'une année ; si plus de trois s'incarnent dans la cible, celle-ci vieillit immédiatement de cent ans par démon au-dessus du troisième (ce qui tue la victime à moins qu'elle ne soit immortelle). Le corps desséché se relève alors, zombi commandé par un démon haineux – le sortilège de chaînon de cette ligne peut permettre de le commander.

Dans le cas où les neuf démons sont incarnés dans des médaillons d'os, la surface de ceux-ci se modifie. Un visage ricanant, hideux, apparaît d'un côté. Sur l'autre face, un nom, en langue des démons, s'inscrit.

Il suffit de prononcer ce nom pour que le démon se libère du médaillon et tente de posséder la cible la plus proche (normalement la personne qui tient le médaillon en main, mais le sortilège de chaînon de cette ligne peut permettre de modifier cela et permettre de libérer un membre des hordes de Zulruz, Ceux qui pourvoient aux cauchemars pour qu'il s'intéresse à une autre cible ou sans prononcer son nom). Cela permet de faire dormir l'utilisateur du médaillon — ou la cible — d'un sommeil agité mais reposant, n'importe où, même dans les conditions les plus insalubres et dans l'inconfort le plus total. À noter que n'importe qui peut prononcer ce nom, ce qui peut être dangereux pour les propriétaires de ces médaillons si le nom de leur démon vient à être connu.

ZOMBI CRÉÉ PAR UN MEMBRE DES HORDES DE ZULRUZ

Les morts-vivants créés par le phylum du Navire au Cent Démons sont particuliers en ce sens qu'ils ne naissent d'aucun sort ou sortilège, ni de l'imprégnation d'un cadavre avec du Loom Noir. En réalité, un démon dévore leur

étincelle puis, pour quelque insondable raison propre à ce type de créature, les réanime en leur injectant du Loom Noir. Ce sont alors des créatures lentes et stupides, attirées par le Loom Noir et seulement par lui. Elles sont capables de le sentir avec une rare précision (elles perçoivent l'étincelle à travers n'importe quel obstacle jusqu'à trente mètres de distance sans avoir besoin de faire le moindre jet) et tentent de se l'approprier... Ce qui leur est difficile dans la mesure où le simple fait d'ouvrir une porte est une prouesse hors du commun pour leur intellect limité. Leur incroyable force et leur résistance encore supérieure proviennent de leur insensibilité à la douleur ; ils ne ressentent donc ni les coups, ni les efforts.

Caractéristiques physiques

Pas Agile, Super Fort,
Monstrueusement Observateur (7),
Monstrueusement Résistant (7)

Caractéristiques mentales

Pas Charmeur, Pas Rusé,
Pas Savant, Pas Talentueux

Attributs

Art Guerrier : 5
Art Étrange : 2

Loom

Noir : 5

Compétences

Armes (toutes) : *Initié*
Bagarre : *Initié*
Loom : *Expert*
Vigilance : *Expert*

Armes: Suivant ce que maniait la victime de son vivant

Armure: Suivant ce que portait la victime de son vivant

Tours, sorts et sortilèges: aucun

Note: Ce démon ne guérit jamais des blessures qu'il subit, mais n'encourt aucun malus de leur fait (il ne sent pas la douleur et se moque d'avoir un bras coupé ou une jambe fracassée).

CHAÎNON DIFFICILE

Quartier-Maître à bord du Navire aux Cent Démons

Type: instantané ou rituel

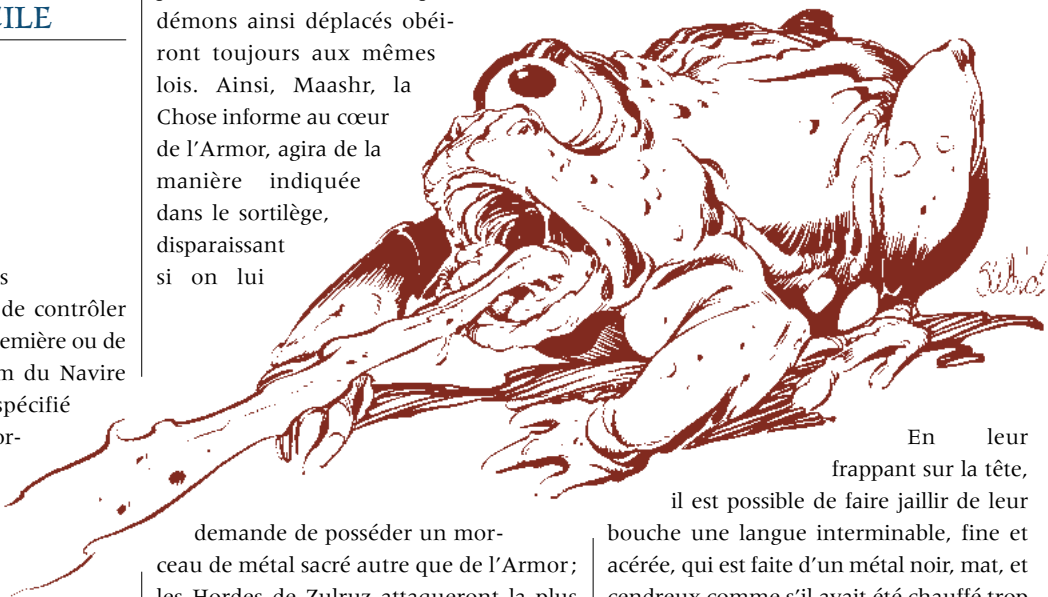
Séquence: -

Portée: AÉ mètres

Durée: un ordre ou AÉ jours

Effets: Ce sortilège permet de contrôler n'importe quel démon de la première ou de la deuxième ligne du phylum du Navire aux cent Démons, comme spécifié dans l'intitulé de chacun des sortilèges. Ainsi, Kch, la Voix qui doit être entendue, peut se mettre à bouger et attaquer des cibles, un médaillon contenant un membre des Hordes de Zulruz, Ceux qui pourvoient aux cauchemars, peut libérer son démon, etc. La version rituelle de ce sortilège permet de donner des ordres pendant AÉ jour. De plus, quelles que soient les dispositions et les paramètres des démons de n'importe quelle ligne (même des suivantes), il permet de réordonner la disposition des démons (et de faire que Kch, la Voix qui doit être entendue; agisse sur un autre navire, que K', Celui qui se dresse dans les profondeurs, vienne hanter quelqu'un d'autre que la cible que l'on lui a désigné, etc.). À noter que le fait de changer certains démons de place (comme d'envoyer Maashr, la Chose informe au cœur du métal, ailleurs) ne changera pas les effets que ceux-ci ont eus sur les personnes ou les objets. Dans le cas de Maashr, la coque aura toujours la forme qu'il lui a donnée, l'épée sera toujours déformée et inutilisable; dans le cas d'un membre des hordes de Zulruz, Ceux qui pourvoient aux cauchemars, les morts tués puis réanimés resteront morts, quoi qu'un autre cadavre

puisse être animé. De plus, les démons ainsi déplacés obéiront toujours aux mêmes lois. Ainsi, Maashr, la Chose informe au cœur de l'Armor, agira de la manière indiquée dans le sortilège, disparaissant si on lui



demande de posséder un morceau de métal sacré autre que de l'Armor; les Hordes de Zulruz attaqueront la plus proche cible si on leur demande de posséder un médaillon d'os inadapté; etc.

SORTILÈGES TRÈS DIFFICILES

Les Taches Glacées, Un de Ceux qui frappent les flots

Type: instantané

Séquence: -

Portée: AÉ x 10 mètres

Durée: définitif

Effets: Ce sortilège invoque une Tache Glacée, Un de Ceux qui frappent les flots. Il n'y a pas de limite au nombre de ces démons qui peuvent être appelés, sinon la place de les mettre en batterie. Ce sont des crapauds géants, écarlates et lumineux comme s'ils étaient faits de métal chauffé à rouge (ce qui n'est pas le cas: leur peau est froide et humide). Ils ne possèdent qu'un seul gros œil globuleux, qui roule follement dans son orbite, et émettent occasionnellement un coassement métallique assourdissant.

En leur frappant sur la tête, il est possible de faire jaillir de leur bouche une langue interminable, fine et acérée, qui est faite d'un métal noir, mat, et cendrex comme s'il avait été chauffé trop souvent. Cette langue peut atteindre cent mètres de long et s'étend dans la direction que regarde la Tache Glacée, Un de Ceux qui frappent les flots. Contrairement aux apparences, la langue est brûlante au point d'enflammer tout ce qui peut l'être. Ces démons ne frappent normalement par de leur propre initiative, mais en usant du sortilège adéquat, il est possible de leur donner des cibles potentielles, qui doivent être désignées en fonction de critères précis, tels que type d'objets, étendard arboré, nom de la victime, manière dont elle est habillée, etc.

Pour vérifier si le démon touche sa cible, celui qui déclenche le tir doit réussir un jet de tir utilisant la compétence Vigilance. C'est toujours Très Difficile, et les circonstances agissent comme dans le cas de n'importe quel tir.

L'Explosion de Sang, Celui qui hante les vagues

Type: instantané

Séquence: -

Portée: AÉ x 10 mètres

Durée: définitif

LES TACHES GLACÉES, UN DE CEUX QUI FRAPPENT LES FLOTS

	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Coup de langue	+3	+2	-	Fatale	-	-	1	25	100
Coup de langue utilisé par une Tache Glacée, Un de Ceux qui frappent les flots: ils jettent 5 dés et en gardent 3 (le tir est géré normalement, la difficulté est standard et non pas Très Difficile).									
	+8	+7	-	Fatale	-	-	1	75	100

Effets: ce sortilège invoque L'Explosion de Sang, Celui qui hante les vagues. Ce démon est un colosse de dix mètres de haut, cinq de large, à la figure furieuse, entièrement constitué d'un matériau noir doté de reflets huileux. Dans son dos saillent quatre énormes épines de deux mètres de long.

La créature ne peut s'incarner que dans une demi-tonne de fer noirci ou si on lui sacrifie une personne. Dans ce cas, il suffit de désigner la victime du sacrifice en la touchant. Le supplicié peut faire un jet de contre-magie pour empêcher que l'Explosion de Sang, Celui qui hante les vagues, émerge de sa poitrine. Vu la taille de la créature (plus de dix mètres de haut), cette dernière occurrence est en effet fatale. Si le démon vient à être appelé dans une toute autre substance, il se contente de toiser son interlocuteur d'un air méprisant et ne revient plus jamais à l'appel de celui-ci: le sortilège est connu, mais ne peut plus être utilisé, ce qui peut empêcher de connaître le Chaînon et la Souche.

À grand renfort de grincements et de craquements, le monstre s'accroche à la surface que son maître lui désigne. Il l'agrippe fermement contre lui, faisant saillir de son dos de grandes épines de fer. S'il s'agit d'un véhicule, l'engin risque fort d'être immobilisé; dans le cas d'un navire ou d'un engin d'une taille suffisante pour recevoir cette étrange figure de proue, l'Explosion de Sang, Celui qui hante les vagues, fait un éperon de première force, indestructible, capable de fracasser n'importe quel ennemi sans permettre que l'engin auquel il se cramponne subisse le moindre dommage. Le démon ne lâchera sa prise à aucun prix, à moins que le sortilège adéquat soit employé. Dans ce cas, il se propulse d'une fulgurante détente, qui lui permet de franchir cent mètres en cinq secondes. S'il heurte un obstacle, celui-ci est réduit en fragments, tandis que le démon semble rebondir dessus et reprend sa place. Étant guidé par la conscience de l'Explosion de Sang, Celui qui hante les vagues, le projectile ne peut pas manquer sa cible.



Kaklank, le Forgeron aux mille soins

Type: instantané

Séquence: -

Portée: AÉ x 10 mètres

Durée: une heure ou jusqu'à la destruction de la créature

Effets: Ce sortilège invoque Kaklank, le Forgeron aux mille soins. Ce démon, parfaitement matériel, a la forme d'un être grossièrement humanoïde, composé de dizaine de petites créatures griffues et difformes, qui se tiennent les unes sur les autres afin de donner à cet être multiple l'apparence de l'unicité. Une fois sur Cosme, le forgeron attend un ordre pour éclater en une multitude de petites créa-

tures (cent soixante-six, pour être précis), qui se répandent dans toutes les structures que lui désigne le Maître Étrange. Elles commencent immédiatement à les bricoler, mais ne le font que si personne ne les observe (elles sont très timides et cachent jalousement le secret de leur

incroyable dextérité). Elles peuvent soit réparer tout ce qui est endommagé, que ce soit du fait de l'usure ou d'un acte volontaire de destruction. Alternativement, elles peuvent renforcer ce qui n'a pas besoin de réparation. Elles se fondent alors dans la chose à renforcer et en doublent la solidité (en fait, elles encaissent tous les dommages jusqu'à ce qu'elles aient été détruites; à partir de cet instant, c'est l'objet qu'elles possédaient qui prend les dommages). La seule méthode qui permette de faire agir ces créatures alors qu'on les observe consiste à utiliser le sortilège de Chaînon de cette ligne (et il faut, en sus, préalablement les invoquer).

Bl', Qui flotte entre deux eaux

Type: instantané

Séquence: -

Portée: AÉ x 10 mètres

Durée: définitif

Effets: Ce sortilège invoque Bl', Qui flotte entre deux eaux. Ce démon ressemble à une grosse bulle irisée d'un mètre de diamètre; il attend paisiblement qu'on lui

désigne une cible, qu'il va immédiatement entourer — il peut s'étendre à l'infini pour ce faire. Tant qu'il l'englobe, elle est à l'abri de toute attaque : les attaques vont d'abord frapper la bulle, à moins qu'elles ne la détruisent ou la franchissent. Les attaques qui peuvent passer au travers de cette bulle sont toutes celles qui occasionnent une blessure superficielle (ou moins grave) et toutes celles qui occasionnent plus qu'une blessure fatale (dans ce cas le démon est détruit, mais annule tout de même les dommages) : on entend par là les armes enchantées qui devraient obtenir un code de dommage supérieur à blessure Fatale, les circonstances dans lesquelles le MC estime que les dommages infligés devraient être plus graves qu'une blessure Fatale et les circonstances dans lesquelles la mort est inévitable (comme par exemple si l'Aventurier tombe dans un lac de lave). Accessoirement, la bulle flotte et ne peut donc en aucun cas couler.

Pour sortir de la bulle, il faut soit la détruire (selon la méthode indiquée plus haut) soit passer au travers. Il s'agit alors de se coller à la paroi et de la traverser très doucement. Cela réclame un effort conscient et d'être très Agile (c'est une tâche difficile).

Bl', Qui flotte entre deux eaux, ne se déplace pas de lui-même (mais on peut le faire rouler en marchant dedans). Cependant, en utilisant le sortilège de chaînon de cette ligne, il est possible de faire qu'il bouge. Dans ce cas, le démon peut se déplacer dans toutes les directions (y compris vers le haut) à une vitesse constante de 1 nœud (soit 5 mètres/6 secondes). Il ne peut pas pénétrer les obstacles solides mais peut descendre sous les flots jusqu'à une profondeur de cent mètres (après quoi la pression le détruit). L'air contenu dans la bulle permet de respirer pendant une heure, lorsque la bulle est sous l'eau. Dans le cas contraire, la circulation de l'air se fait normalement.

CHAÎNON TRÈS DIFFICILE

Lieutenant du Navire aux Cent Démons

Type : instantané ou rituel
Séquence : -

Portée : AÉ mètres

Durée : un ordre ou AÉ jours

Effets : Ce sortilège permet de contrôler n'importe quel démon de la Troisième ligne du phylum du Navire aux cent Démons (la version rituelle de ce sortilège permet d'être sous les effets de ce sortilège pendant AÉ jours et donc de donner des ordres pendant toute cette durée). Si celui-ci possède des paramètres précis pour l'utilisation de ce chaînon, ce sortilège permet d'en bénéficier ; sinon, il permet de détruire n'importe quel démon de n'importe quelle ligne de ce phylum (y compris les démons créés par des Sortilèges Extrêmes). Le démon est immédiatement renvoyé d'où il vient. Lorsqu'il disparaît, une lueur étrange émane de l'endroit où il se trouvait et une bouffée d'air enfumé accompagnée d'un éclat de musique est perceptible. Certains Maîtres Étranges prétendent avoir entrevu une salle de taverne enfumée où de nombreux démons issus de ce phylum bavardent en buvant.

SORTILÈGES EXTRÊMES

Chha, le Guerrier qui a plusieurs ombres

Type : instantané.

Séquence : -

Portée : AÉ mètres.

Durée : Définitif.

Effets : ce sortilège invoque Chha, le Guerrier qui a plusieurs ombres. Ce démon possède les ombres de l'endroit où il est appelé. Il n'a ensuite plus de limitation de déplacements (les ombres ne restent pas « accrochées » aux objets qui les projettent, mais ceux-ci n'en ont plus si leur ombre s'en va), sinon celle que son maître lui impose. Il ne peut cependant prendre le contrôle que des ombres situées dans l'aire d'effet du Sortilège ; en revanche, il peut animer toutes celles qui sont à sa portée, sans limitation de nombre. Il vaut donc mieux lui en fournir en quantité (il est peu probable de générer plus de quatre ombres humanoïdes par mètre de rayon) et veiller à ce qu'elles possèdent des formes ou des moyens d'action efficaces. Dans l'ombre d'une table ou d'une chaise, ce démon ne sert pas à grand chose... Une fois incarné dans une Ombre, Chha, le Guerrier qui a plusieurs ombres,

CHHA, LE GUERRIER QUI A PLUSIEURS OMBRES

Caractéristiques physiques

Super Agile, Super Fort,
Pas Observateur, Super Résistant

Caractéristiques mentales

Super Charmeur, Pas Rusé,
Pas Savant, Super Talentueux

Attributs

Art Guerrier : 6 ; Art Étrange : 1

Loom : aucun

Compétences

Art Démonique : *Expert*

Bagarre : *Expert*

Loom : *Expert*

Armes

Suivant ce dont l'ombre dispose.

Armure : armure d'ombre
(équivalente à une cote de maille)

Tours, sorts et sortilèges : aucun

leur donne une consistance matérielle. Elles ne craignent plus la lumière et se comportent, à tous les égards, comme des êtres vivants.

En tant que guerrier, ce démon se cantonne strictement à attaquer et à tuer — rien ne pourra le contraindre à faire autre chose. Son objectif, moins que de livrer bataille, est de faire couler le sang, de tuer, de mutiler. Ceux qu'il tue, voient leur étincelle dévorée par le démon et ne peuvent, par conséquent, être relevés par la nécromancie.

Normalement, le Maître Étrange qui invoque Chha, le Guerrier qui a plusieurs ombres, doit lui désigner une cible, que toutes les créatures issues du démon attaquent immédiatement. Si le Démoniste manque à cette obligation, il devient lui-même la victime de son invocation. Cependant, en utilisant le Sortilège de Chaînon de cette ligne, il peut mettre « en garnison » les monstres dans l'attente d'une action... Aussi longtemps que dure le Sortilège de chaînon. Une fois sa durée expirée, il faudra le relancer pour faire attendre les

ombres animées, sous peine de se voir attaqué par elles.

L'Ombre sur le pont, Qui hante le Navire aux Cent Démons

Type: instantané

Séquence: -

Portée: AÉ x 10 mètres

Durée: définitif

Effets: Ce sortilège invoque l'Ombre sur le pont, Qui hante le Navire aux Cent Démons. Une fois invoquée, l'ombre se met immédiatement à s'occuper du lieu auquel le maître Étrange la lie. Partout où une ombre tombe, la créature peut agir. Au cœur de la nuit, elle a donc accès à toute la structure. Elle ne sait faire qu'une seule chose: briquer, astiquer, nettoyer, ranger. Après son passage, le navire est comme neuf, exception faite de ce qui est détruit ou endommagé. L'Ombre sur le pont, Qui hante le Navire aux Cent Démons, ne répare jamais rien.

Ce démon peut, si on lui en donne l'ordre (avec le sortilège de ce chaînon de cette ligne), tenter de détruire quelqu'un. Dans ce cas, dès que la cible marche sur une ombre, elle est immédiatement aspirée et disparaît. Sa seule chance de survie

consiste à réussir un jet de résistance au Loom noir Extrême. En cas d'échec, la malheureuse victime disparaît et nul ne la reverra jamais.

Le Mur de Lame, Celui qui rode sur le Navire aux Cent Démons

Type: instantané

Séquence: -

Portée: AÉ mètres

Durée: définitif

Effets: ce sortilège invoque le Mur de Lames, Celui qui rode sur le Navire aux Cent Démons. Pour le lancer, il faut disposer d'au moins dix armes tranchantes de quelque nature que ce soit dans les limites de portée du sortilège (cela peut comprendre les armes dont dispose le Démoniste, celles de ses alliés ou même celles de ses ennemis) et désigner un espace clos (ce peut être un ensemble d'espaces, tant qu'ils communiquent entre eux) qui constituera le périmètre où agit la créature. Le démon est complètement invisible: il se contente de posséder les armes que l'on met à sa disposition, les faisant léviter et tourner. Il peut ainsi en animer jusqu'à cent en même temps. Pour chaque dix armes supplémentaires, le Maître Étrange peut faire

en sorte que le démon effectue une attaque supplémentaire ou augmente ses dommages (jusqu'à cinq actions par P.A. et jusqu'à Blessure Fatale). Le Mur de Lames, Celui qui rode sur le Navire aux Cent Démons, se cantonne à un rôle défensif mais peut accéder à n'importe quel point du périmètre qu'il défend: tant que la plus grande des armes qu'il anime peut passer par un orifice quelconque, le Mur de Lames, Celui qui rode sur le Navire aux Cent Démons, peut s'y glisser et frapper sans être gêné. Il n'attaque que les cibles qui entrent dans le territoire dont il a la garde. Il est possible de le « programmer » à attaquer certaines cibles ou à en éviter d'autres: il suffit, lorsqu'il est invoqué, de lui désigner ce qu'il doit attaquer et ce qu'il doit laisser en paix; mais par défaut, il attaquera tout ce qu'il peut. Altérer sa manière de gérer les armes supplémentaires qu'il anime ou changer les cibles qu'il peut ou doit attaquer réclame d'utiliser le sortilège de Chaînon de cette ligne.

Par nature, le Mur de Lames, Celui qui rode sur le Navire aux Cent Démons, est invulnérable. La seule manière de le renvoyer d'où il vient réclame soit de détruire les armes qu'il anime, soit de récolter le Loom noir qu'il contient.

LE MUR DE LAMES, CELUI QUI RODE SUR LE NAVIRE AUX CENT DÉMONS

Caractéristiques physiques: Monstrueusement Agile (8), Monstrueusement Fort (8), Monstrueusement Observateur (8)

Caractéristiques mentales: Très Rusé, Pas Savant, Super Talentueux

Attributs: Art Guerrier: 7; Art Étrange: 5

Loom: aucun

Compétences: Arme Tranchante: *Expert*; Loom: *Expert*; Vigilance: *Expert*

Armes: hacher

	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Hacher	+4	+6	+6	Légère	-	-	-	-	-

Note 1: Si le Mur de Lames, Celui qui rode sur le Navire aux Cent Démons, anime vingt armes et plus, ses dommages peuvent changer. Pour chaque dix armes en sus des dix de base (jusqu'à quarante de plus), il augmente d'un palier la blessure qu'il inflige. Cependant, s'il devait n'animer plus que dix-huit armes, par exemple, il redescend à Blessure Légère.

Armure: Aucune, mais briser une des armes qui compose le Mur de Lames, Celui qui rode sur le Navire aux Cent Démons, réclame de lui occasionner au moins une Blessure Critique (une Blessure Fatale en brise deux, une Baraka en brise trois). Les Blessures de gravité moindre sont tout simplement ignorées...

Tours, sorts et sortilèges: aucun

Note 2: Si le Mur de Lames, Celui qui rode sur le Navire aux Cent Démons, doit effectuer plus d'une attaque contre un même adversaire, il est traité comme un adversaire « plus nombreux » que sa victime et bénéficie donc des bonus appropriés.

CHAÎNON EXTRÊME

Capitaine du Navire aux Cent Démons

Type: instantané ou rituel

Séquence: -

Portée: AÉ mètres

Durée: un ordre ou AÉ jours

Effets: Ce sortilège permet de contrôler n'importe quel démon du phylum du Navire aux cent Démons (la version rituelle de ce sortilège permet d'être sous les effets de ce sortilège pendant AE jours et donc de donner des ordres pendant toute cette durée). Si celui-ci possède des paramètres précis pour l'utilisation de ce chaînon, ce sortilège permet d'en bénéficier; sinon, il

permet de détruire n'importe quel démon de ce phylum e aspirant une partie du Loom contenu en lui. La moitié du Loom dépensé pour utiliser le sortilège permettant d'appeler le démon est ainsi récolté. Les démons détruits de cette manière ne sont pas spécialement mécontents d'en finir avec leur temps sur Cosme et n'en gardent pas rigueur au capitaine.

LA SOUCHE IMPOSSIBLE

La Main de l'Armateur, Maître des Océans

Type: instantané

Séquence: -

Portée: personnelle

Durée: définitif

Effets: une fois sous l'effet de ce sort, le maître Étrange peut utiliser n'importe quel des sortilèges de ce phylum sans faire de jet. C'est pour lui une capacité naturelle, qui ne réclame que de dépenser le Loom nécessaire. Si, en jetant ce sortilège, le Maître Étrange a obtenu une Baraka, tous les sorts sont considérés comme étant réussis avec une baraka; il est possible de jeter plusieurs fois ce sortilège de souche jusqu'à obtenir ce résultat.

La Main de l'Armateur Impossible									
Souche									
Chânon			Chaa Extrême	L'Ombre sur le Pont Extrême	Le Mur de Lames Extrême			Capitaine Extrême	
		Les Taches Glacées Très Difficile	L'Explosion de Sang Très Difficile	Kaklank Très Difficile	Bl' Très Difficile			Lieutenant Très Difficile	
	Kch Difficile	La Voix qui Voit Difficile	Aroum Graamch Difficile	Les Cinq Ruz Difficile	Zul Difficile	Les Hordes de Zulruz Difficile		Quartier- Maître Difficile	
		Maashr Facile	Vouhoulpe Facile	Fluush Facile	K' Facile			Marin Facile	

CROISIÈRE EN EAUX TROUBLES

Ce scénario constitue la deuxième aventure de la trilogie amorcée avec *Il était un petit navire...* dans le numéro un de la présente gazette. Précédemment, les Aventuriers ont retrouvé un vaisseau de légende, l'Émissaire de l'hiver, et s'y sont embarqués, portés par le tourbillon gigantesque dans lequel le navire se trouvait.

Si les personnages n'ont pas joué cette première partie, le MC est libre de placer l'Émissaire de l'Hiver dans la position qu'il souhaite, étant entendu que l'engin tourne en rond, décrivant un vaste cercle.

Cette aventure concerne le voyage que font nos héros à bord de ce mystérieux navire, vers son écrivain d'origine. Tandis qu'il vogue sans l'aide du moindre équipage, les Aventuriers croisent la route de naufragés... Et les ennuis commencent ! En effet, ces derniers sont loin d'être aussi inoffensifs qu'ils peuvent en avoir l'air, et leur séjour à bord de l'Émissaire n'a rien d'une croisière reposante.

POUR CEUX QUI ONT JOUÉ « IL ÉTAIT UN PETIT NAVIRE... »

Ce scénario peut prendre place sur n'importe quelle mer, pour peu que les personnages abordent l'Émissaire de l'Hiver. Présenté dans *L'Aventurier 1*, l'Émissaire de l'Hiver est en fait un vaisseau loomique, le Phylum du Navire aux Cent Démon — décrit ailleurs dans cette gazette.

Bref, ceux qui ont découvert le fantastique navire au cours de notre précédent numéro ne sont pas dans une situation très favorable, voguant vers des mers inconnues, vers le grand sud et peut-être Phovéa. D'une part, il y a à bord quelques zombies créés par certains démons du phylum. D'autre part, le navire est pris dans un tourbillon

qui l'entraîne rapidement de son cœur à sa périphérie et de sa périphérie à son cœur en quelques jours — le cycle est juste assez long pour que les Aventuriers aient le temps d'explorer leur embarcation et de récolter les éléments du phylum puis de les relancer. Si le navire est pratiquement indestructible du fait des démons et des métaux sacrés qui le composent, la période de submersion qu'il subit pendant plusieurs heures au cœur du tourbillon, avant d'en jaillir de nouveau pour lentement se précipiter vers la périphérie, sera très probablement fatale aux Aventuriers...

Si le navire suit cette course bizarre, c'est que Vouhoulpe, Celui qui Avance fait avancer l'Émissaire de l'Hiver en tournant dans le sens du courant, ce qui empêche l'embarcation de se sortir des griffes du maelström. La première tâche des personnages devrait donc être de prendre le contrôle de Vouhoulpe, Celui qui avance, en utilisant le sortilège de chaînon de la première ligne.

Heureusement pour les personnages, il y a à bord une petite réserve de cinquante points de Loom noir dans une cassette amarrée au pont du navire, sous la « tour de vigie » (c'est à dire sous la construction créée par La Voix qui voit, Celui qui tisse dans les airs). Par ailleurs, chaque zombie contient cinq points de Loom Noir, ce qui peut constituer une source de Loom alternative si les Aventuriers gâchent le contenu de la cassette.

Même ainsi, il faudra toute la puissance de Vouhoulpe, Celui qui avance, pour arracher l'Émissaire de l'Hiver au maelström. Et lorsque ce sera fait, l'effet d'entraînement lancera le navire pendant deux longues journées à une folle allure avant qu'il ne soit possible de s'arrêter et de contrôler le moins du monde la direction prise par l'embarcation. D'ici là, les réfugiés seront arrivés et il aura fallu pêcher des provisions, refaire de l'eau, bref, se débrouiller pour survivre.

LES MORTS-VIVANTS DE L'ÉMISSAIRE DE L'HIVER

Caractéristiques physiques :

Pas Agile, Super Fort,
Monstrueusement Observateur (7),
Monstrueusement Résistant (7)

Caractéristiques mentales :

Pas Charmeur, Pas Rusé,
Pas Savant, Pas Talentueux

Attributs

Art Guerrier : 5
Art Étrange : 2

Loom

Noir : 5

Compétences

Bagarre : *Expert*
Loom : *Expert*
Vigilance : *Expert*

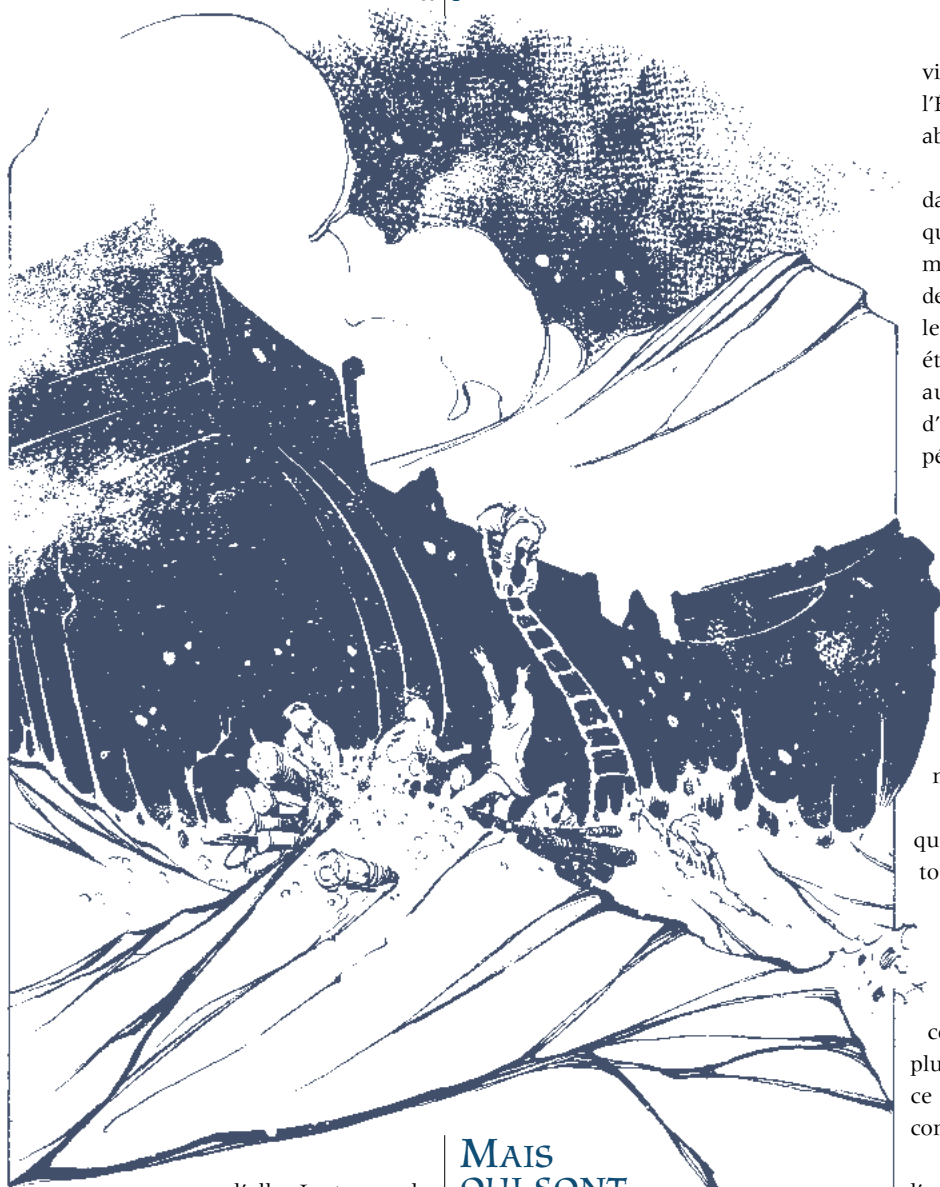
Armes : poing et pied, massue

Armure : aucune

Tours, sorts et sortilèges : aucun

INTRODUCTION : HOLÀ NAUFRAGÉS !

Alors que les Aventuriers sont à bord depuis une journée et découvrent le vaisseau loomique, ils sont attirés sur le pont par des sons de voix. Un radeau de fortune fait de morceaux de bois partiellement calcinés vient d'être amarré au navire. Ses occupants se hissent les uns après les autres sur le pont quand les Aventuriers les aperçoivent. Aussitôt, une très belle femme portant une jeune enfant dans les bras fait quelques pas dans leur direction, le regard à la fois plein d'espoir et noyé d'une anxiété sans équivoque. Arrivée à proximité de nos héros, elle se présente rapidement dans un dialecte Lore (il s'agit de la baronne von Gargulen, voir plus loin) et les supplie de les accepter à bord, elle et les autres survivants, leur promettant toutes les récompenses que son titre permet d'espérer



d'elle. Le temps de ces quelques phrases, la dizaine de naufragés qui grelotaient sur leur radeau miteux se retrouve sur le pont, suspendus aux lèvres des personnages dans une anxiété palpable...

Si dans de telles conditions, nos héros refusent l'asile au groupe, c'est qu'ils ne méritent pas ce titre... ni de jouer ce scénario! Cependant, le MC est invité à tricher un peu dans ce cas. C'est-à-dire à fournir aux naufragés ce dont ses Aventuriers ont besoin, ou, mieux encore, ce dont ils rêvent. Bien entendu, ce phylum, cette arme, ou cette formidable mine de loom, n'est pas directement disponible. Mais en échange d'un droit d'asile et d'un retour sain et sauf dans leur écrin, les PNJ sont prêts à le leur fournir (enfin, ils ont l'air très convaincants, en tout cas...).

MAIS QUI SONT CES GENS ?

Les naufragés proviennent tous d'une galère, celle de la baronne von Gargulen, dirigeante du peuple lore d'un écrin limitrophe, les perles de glace. Ce navire a coulé à la suite d'un incendie ravageur, et seule une poignée d'hommes, les rescapés qu'accueillent nos héros, en a réchappé. Ils ont dérivé sur les décombres de la galère jusqu'aux eaux des terres absentes, l'écrin dépourvu de terres émergées que traversent actuellement les Aventuriers.

AU PROGRAMME CETTE SEMAINE...

Tous ces personnages sont détaillés dans le chapitre suivant, le reste du scénario étant consacré aux aventures qui rythment la

vie à bord pendant les 8 jours que met l'Émissaire de l'Hiver à traverser les terres absentes.

Le MC ne doit pas perdre de vue pendant tout le déroulement de l'aventure que le navire peut en constituer un élément important. Si ce scénario ne s'attarde pas sur l'étude du phylum que contient le vaisseau mythique, ou sur le cadre étrange que celui-ci constitue, il incombe au MC de mettre cela en scène et d'accompagner les joueurs dans la récupération du savoir loomique.

GÉRER LA DÉCOUVERTE DES LIEUX

Tout au long de cette aventure, les Guildiens arpentent les couloirs de l'Émissaire de l'hiver. Le MC doit s'attendre à ce qu'ils passent beaucoup de temps à en comprendre le fonctionnement et à en récolter les Sortilèges.

Mais surtout, il est invité à veiller à ce que les Aventuriers n'aient pas découvert tous les mystères du navire trop tôt. En effet, s'ils prennent possession du navire avant la fin de cette histoire, rien ne les empêche plus de changer son cap.

Or, le navire les mène vers la suite de cette aventure : son écrin d'origine. De plus, une bonne partie des événements de ce scénario repose sur le manque de contrôle qu'ils ont sur le navire...

Il paraît donc utile de garder un œil sur l'avancée de leurs études dans ce domaine, de distiller les Sortilèges dans l'ordre qu'il désire et d'utiliser les rebondissements décrits ci-après pour détourner les Aventuriers d'une investigation méthodique, si nécessaire.

LES DÉMONS DÉBARQUENT !

Reprenons : l'Émissaire de l'Hiver et le Phylum du Navire aux Cent Démons ne font qu'un. Les intrigues du présent scénario n'ont pas de lien direct avec le Phylum et peuvent s'accomplir sur tout navire engagé sur les flots. Cependant, en utilisant l'Émissaire de l'Hiver comme cadre à la trame du scénario, la recherche des Sortilèges aura certaine-

ment lieu en parallèle au développement de celle-ci. En voici quelques exemples.

MENACE INDIRECTE

Les Sortilèges les plus susceptibles d'en modifier le cours comprennent ceux qui risquent de déstabiliser le navire en le rendant inutilisable, ou en y entraînant un dysfonctionnement. Par exemple, Kch, La Voix qui doit être entendue, peut servir à faire avouer sa véritable identité à Malmilla. De même, les chaînons du Phylum permettent de contrôler les démons constituant le navire. Mais ils ne permettent pas d'en connaître les Sortilèges liés. Ainsi, une mauvaise utilisation de ces Sortilèges peut neutraliser l'Émissaire de l'hiver, comme, par exemple, la révocation d'un démon unique avant qu'il ait confié le moyen de l'invoquer...

MENACE DIRECTE

Les plus problématiques sont les démons « dangereux » et ceux qui peuvent protéger d'autres êtres. L'Explosion de Sang, Celui qui hante les vagues, réclame une victime pour être invoqué, aucune masse de fer noirci ne se trouvant à bord. Les Taches Glacées, Un de Ceux qui frappent les flots, et l'Ombre sur le pont, Qui hante le Navire aux Cent Démons, peuvent être utilisés comme armes, voir comme gardes ou assassins. De même, le Mur de Lames, Celui qui rôde sur le Navire aux Cent Démons ou Chha, le Guerrier qui a plusieurs ombres, constituent de véritables armées à eux seuls (encore que peu d'armes, et donc d'ombres d'armes, soient disponibles sur le navire, pendant ce scénario). Enfin, Zul, Le Luxe au cœur de Maléfice, ou Les cinq Ruz, Sarcophages de Celui qui dort, sont éventuellement un piège dont les Aventuriers doivent se méfier, mais ils peuvent aussi s'en servir pour neutraliser des PNJ... À l'inverse, Bl', Qui flotte entre deux eaux, peut être utilisé pour mettre un personnage hors d'atteinte de ses agresseurs (protéger Yord de Malmilla, par exemple).

Bien qu'imprévisible, l'utilisation des Sortilèges fait partie intégrante du scénario

et peut en bouleverser son cours. La chronologie n'est qu'indicative, et les joueurs trouveront sûrement des voies imprévisibles pour arriver à la conclusion, et du phylum, et de cette croisière. et la méthode la plus forte et directe n'est pas une solution pour faire la lumière sur ce qui se trame entre eux. Ainsi, il est toujours possible de lancer des hordes sanguinaires contre Yord, lorsqu'il est soupçonné d'abuser de la petite, mais cela ne résout rien à l'affaire.

LA BANDE DE RESCAPÉS

YORD GORTANK, HÉROS MALGRÉ LUI

Grand roux musculeux, Yord n'en est pas moins gauche et mal à l'aise en toutes circonstances. Le regard fuyant, il adopte le plus souvent une attitude plaintive et pitoyable vis-à-vis de son entourage. Sensible et précieux, il a été élevé dans les jupons d'une mère trop présente. Son expérience des armes se limite à quelques duels au premier sang... Bref, il n'est indubitablement pas fait pour sa destinée.

En effet, ce noble lore est le héros qu'a désigné la Puissance rouge pour fédérer ses pions dans l'écrin des perles de glace.

Concrètement, Yord a été désigné par l'oracle, la principale figure mystique de son peuple. Il sait qu'il doit accomplir les volontés de Shanarioch, le dieu derrière lequel se cache la Puissance rouge, mais n'arrive pas à s'y résoudre. Entre colère, rêves de fuite et désespoir résigné, il ne peut s'empêcher de penser que son naufrage, suivi de l'arrivée providentielle des Aventuriers, sont des opportunités à saisir.

Il tente donc de se rapprocher de ceux-ci et ne tarde pas à les considérer comme ses protecteurs, ou à s'épancher longuement sur leur épaule à propos de son tragique destin.

YANÏTE HALLBORN, LA FAUSSE BARONNE

Blonde, la baronne von Gargulen a des formes rebondies et les yeux d'un vert pro-

YORD GORTANK

Caractéristiques physiques:

Agile, Peu Fort, Observateur, Assez Résistant

Caractéristiques mentales:

Charmeur, Assez Rusé, Très Savant, Très Talentueux

Attributs

Art Guerrier: 4

Art Étrange: 4

Loom

aucun

Compétences

Armes tranchantes: *Initié*

Athlétisme: *Novice*

Discrétion: *Expert*

Équilibre: *Expert*

Équitation: *Expert*

Étiquette: *Expert*

Marchandage: *Novice*

Météo: *Novice*

Natation: *Initié*

Premiers soins: *Initié*

Sagesse populaire: *Expert*

Vigilance: *Novice*

Sheï: 0

Armes: aucune

Armure: aucune

Tours, sorts et sortilèges: aucun

fond. Elle concilie à merveille l'élégance courtisane lore avec un naturel franc et simple.

En réalité, cette charmante personne n'est pas la baronne von Gargulen, mais Yanïte Hallborn, l'une de ses plus proches servantes. Sur la galère, Yanïte jouait le rôle de sa maîtresse auprès d'ambassadeurs Urbis, sans que ces derniers en soient informés. Pendant ce temps, la baronne oubliait les mondanités dans les bras du capitaine de sa garde, à l'abri des cales du navire. Lors du naufrage, la baronne fut tuée et Yanïte s'en sortit. Elle n'a pas osé révéler sa véritable identité aux autres survivants, et se

fait passer pour la baronne auprès des Aventuriers.

Dévouée à sa maîtresse, elle a à cœur de ramener sa fille saine et sauve à la cour. Elle se méfie des étrangers et veut déterminer la cause du naufrage de la galère avant de faire confiance à qui que ce soit. Cependant, si la situation semble trop dangereuse, elle est prête à s'allier aux individus les plus raisonnables.

YANITE/ LA BARONNE VON GARGULEN

Caractéristiques physiques

Agile, Assez Forte,
Assez Observatrice, Peu Résistante

Caractéristiques mentales

Super Charmeuse, Très Rusée,
Assez Savante, Talentueuse

Attributs

Art Guerrier: 4
Art Étrange: 4

Loom

aucun

Compétences

Armes tranchantes: *Novice*
Artisanat (tissage): *Experte*
Athlétisme: *Initiée*
Botanique: *Initiée*
Comédie: *Experte*
Déguisement: *Experte*
Diplomatie: *Experte*
Discrétion: *Experte*
Étiquette: *Experte*
Jeu: *Novice*
Marchandage: *Initiée*
Natation: *Novice*
Poison: *Novice*
Sagesse Populaire: *Novice*
Vigilance: *Initiée*

Sheï: 0

Armes: aucune

Armure: aucune

Tours, sorts et sortilèges: aucun

ÈMÉRA, L'ENFANT ASSASSIN

Èméra est une guerrière de formation, spécialisée dans les assassinats discrets et dévouée à Targogack, l'ennemi éternel de Shanarioch; c'est-à-dire la Puissance noire. Elle a pour mission d'assassiner Yord. Elle a donc pris l'apparence de la fille de la baronne, Malmilla, pour approcher sa victime pendant son voyage en galère. Elle est convaincue que Yanite est la vraie baronne et, malgré le naufrage inexplicable du navire, elle compte exécuter sa mission dès que possible. C'est-à-dire à bord de l'Émissaire de l'hiver...

Elle joue son rôle de jeune fille, tantôt débrouillarde, tantôt apeurée, avec une certaine aisance. Elle a été métamorphosée en enfant par l'oracle, qui n'est autre que le dirigeant de sa secte. Le Sortilège qu'il a utilisé n'offre à Èméra aucune possibilité de revenir à son apparence initiale. Mais, soigneusement fanatisée, elle a pleinement accepté ce sacrifice.

Formée à ce genre de situations et dévouée corps et âme aux prêtres de Targogack, Malmilla joue la comédie jusqu'au bout. Si elle est compromise à un moment ou à un autre, elle préfère se donner la mort plutôt que de parler.

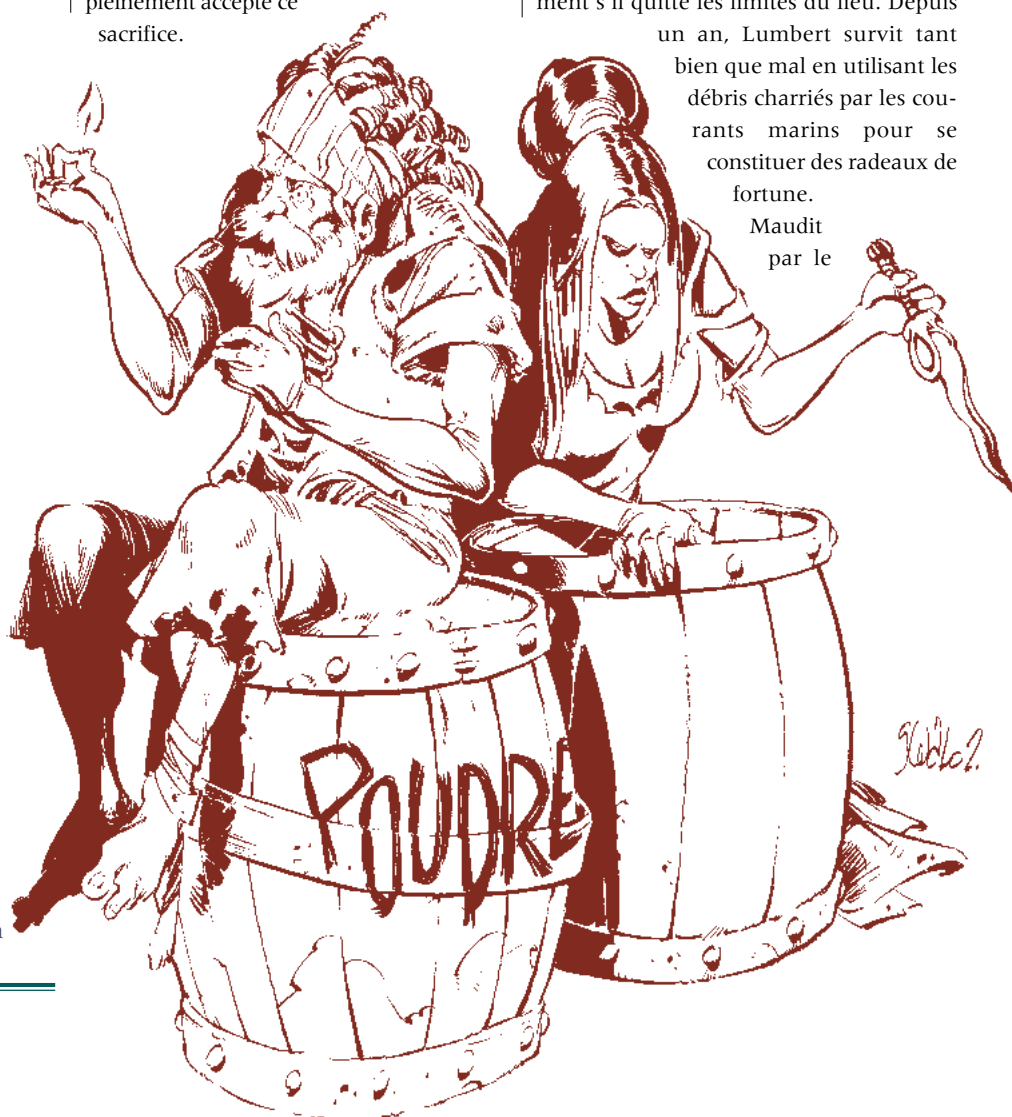
LUMBERT DE CANALIOSSE, LE NAUFRAGÉ

Lumbert a 65 ans. Chauve, maigre et littéralement rongé par le sel, il est presque impossible aujourd'hui de deviner ses origines Venn'dys. Parti comme tant d'autres à la conquête du Continent, il y trouva sa voie en embrassant la cause d'un peuple d'autochtones maintenant disparu. Ce faisant, il rejoignit les rangs de la Puissance jaune, sans que celle-ci ne l'y invite.

Contrariée de voir des éléments extérieurs s'infiltrer parmi ses pions, la Puissance jaune le renia et le plaça dans l'écrin des terres absentes. Il y vit encore, conscient que son dieu le punira sévèrement s'il quitte les limites du lieu. Depuis

un an, Lumbert survit tant bien que mal en utilisant les débris charriés par les courants marins pour se constituer des radeaux de fortune.

Maudit
par le



ÉMÉRA/MALMILLA

Caractéristiques physiques

Super Agile, Pas Forte, Super Observatrice, Peu Résistante

Caractéristiques mentales

Charmeuse, Super Rusée, Assez Savante, Talentueuse

Attributs : Art Guerrier : 6 ; Art Étrange : 2

Loom : aucun

Compétences

Armes tranchantes : *Experte*

Armes de jet : *Experte*

Armes de trait : *Experte*

Athlétisme : *Experte*

Bagarre : *Experte*

Biologie : *Initiée*

Comédie : *Experte*

Déguisement : *Experte*

Sheï : 0

Discrétion : *Experte*

Étiquette : *Novice*

Médecine : *Initiée*

Natation : *Initiée*

Premiers soins : *Initiée*

Poison : *Experte*

Vigilance : *Experte*

Armes : aiguille empoisonnée au fige-sang (équivalent à une dague)

Armure : aucune

Tours, sorts et sortilèges : aucun

LUMBERT DE CANALIOSSE

Caractéristiques physiques

Super Agile, Assez Fort, Peu Observateur, Super Résistant

Caractéristiques mentales

Peu Charmeur, Très Rusé, Savant, Assez Talentueux

Attributs : Art Guerrier : 5 ; Art Étrange : 2 ; Art Guildien : 2

Loom : aucun

Compétences

Armes tranchantes : *Initié*

Armes contondantes : *Expert*

Athlétisme : *Expert*

Bagarre : *Initié*

Biologie : *Expert*

Canotage : *Expert*

Chasse : *Expert*

Contorsion : *Initié*

Comédie : *Initié*

Discrétion : *Initié*

Équilibre : *Expert*

Sheï : 0.

Escalade : *Initié*

Guildes : *Novice*

Mécanique : *Initié*

Météo : *Expert*

Natation : *Expert*

Navigation : *Expert*

Orientation : *Initié*

Premiers soins : *Expert*

Pyrotechnique : *Initié*

Survie : *Expert*

Vigilance : *Initié*

Armes : aucune

Armure : aucune

Tours, sorts et sortilèges : aucun

dieu qu'il a servi, sans terre où se reposer, ni contacts sociaux, il est devenu fou.

Lumbert est à l'origine du naufrage de la galère. Son embarcation de fortune avait en effet dérivé jusqu'à l'écrin des perles de glace quand l'équipage de la baronne lui a porté secours. Une fois rassasié, soigné et reposé, il s'est rendu dans l'armurerie du navire et a répandu toute la poudre qu'il a pu y trouver aux quatre coins des cales, surprenant par ailleurs la baronne et son capitaine. Il a sauvé la plupart des survivants au cours de la catastrophe et ces derniers l'estiment beaucoup pour ce geste.

Mais cette escapade hors de son écrin lui a coûté cher : son organisme a depuis été truffé, par la volonté de la Puissance jaune, de transients très particuliers. Petits parasites de la taille d'une fourmi, ces créatures explosent si d'aventure il passe les limites de son écrin de nouveau, faisant de lui un petit tas de chaire sanguinolente.

TANKRAÏM, LE CUISINIER CHANCEUX

Grassouillet, peureux, mais volontaire et sincère, Tankraïm était le cuisinier en chef de la galère. Il considère sa survie comme un miracle et ne cesse de remercier Shanarioch pour sa générosité.

En réalité, Tankraïm appartient à une secte secrète très puissante au sein de la cour de l'écrin des perles de glace. Cette organisation s'assure par tous les moyens que les volontés de Shanarioch soient exécutées. Tankraïm sait que Yord a été désigné par l'oracle. Il est convaincu d'avoir été placé sur sa route pour veiller à sa sécurité et devenir son ange gardien. Il prend ce rôle très au sérieux, et est prêt à mourir pour sauver Yord, qui pourtant ne le connaît pas.

Son rêve lui a été inspiré par la Puissance rouge. Il occupe bien une place de protecteur au sein des plans de cette dernière. Au demeurant, il n'a pas conscience du danger que représente Malmilla et la prend pour ce qu'elle semble être : une pauvre petite gamine sauvée par la grâce de Shanarioch.

LES AUTRES RESCAPÉS

Ces personnages sont vraiment ce dont ils ont l'air : des naufragés perdus cherchant à rejoindre leur écrin. Mais certains d'entre

TANKRAÏM

Caractéristiques physiques : Assez Agile, Forte, Super Observateur, Résistant

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Rusé, Peu Savant, Très Talentueux

Attributs : Art Guerrier : 5 ; Art Étrange : 3

Loom : aucun

Compétences

Armes tranchantes : *Expert*

Armes contondantes : *Initié*

Artisanat (cuisine) : *Expert*

Athlétisme : *Initié*

Bagarre : *Expert*

Biologie : *Expert*

Botanique : *Expert*

Chasse : *Initié*

Comédie : *Novice*

Sheï : 0

Armes : poignard

Armure : aucune

Tours, sorts et sortilèges : aucun

RESCAPÉ TYPE

Caractéristiques physiques : Agile, Assez Fort, Observateur, Très Résistant

Caractéristiques mentales : Peu Charmeur, Rusé, Assez Savant, Assez Talentueux

Attributs : Art Guerrier : 4 ; Art Étrange : 3

Loom : aucun

Compétences

Armes tranchantes : *Initié*

Athlétisme : *Initié*

Bagarre : *Novice*

Comédie : *Initié*

Discretion : *Initié*

Équilibre : *Initié*

Étiquette : *Initié*

+ 2 ou 3 compétences liées à l'activité principale du personnage.

Sheï : 0

Armes : aucune

Armure : aucune

Tours, sorts et sortilèges : aucun

eux passent pour les porteurs d'une terrible malédiction...

Le MC est invité à utiliser ces personnages pour faire avancer l'histoire indirectement. En effet, ils constituent de par-

faites victimes, des témoins pouvant raconter aux Aventuriers ce qu'ils ont raté et un soutien matériel en cas de besoin. De plus, le MC peut développer ses propres intrigues avec ces PNJ et, pourquoi pas, en profiter

LA MALÉDICTION

Parmi les survivants du naufrage de la galère, une rumeur court au sujet d'une malédiction issue de la mer. Selon les légendes du folklore lore de l'écrin des perles de glace, des esprits malins nés dans des coquillages auraient le pouvoir de s'incarner dans des corps humains pour se nourrir ensuite du sang des vivants.

Cette histoire n'est qu'une fausse piste, mais tous les rescapés du naufrage de la galère y accordent un certain crédit, ou l'utilisent pour servir leurs intérêts. Le MC est invité à utiliser cette rumeur pour embrouiller les pistes.

pour faire ressurgir une vieille connaissance des joueurs (ennemie ou amie?). Suivent quelques idées à partir desquelles développer ces personnages secondaires :

Antars est le seul survivant de la délégation Urbis embarquée sur la galère pour négocier des accords commerciaux avec la baronne. Précieux et suffisant à souhait, il affiche un mépris outrancier pour tout ce qui touche aux travaux manuels et considère les Aventuriers et les autres survivants comme ses serviteurs.

Pinouiseul est une jeune esclave qui ramait comme les autres dans le navire de la baronne. Depuis le naufrage, elle se considère affranchie. Euphorique et volontaire, elle est prête à tout pour ceux qui la respectent et la considèrent comme leur égal.

Kaltarto faisait partie de l'orchestre embarqué. Musicien dans l'âme, il est au fond d'un gouffre de désespoir et ne cesse de flétrir le moral des survivants en improvisant des chansonnettes larmoyantes dédiées à ses confrères défunts. La bouteille ne tarde pas à lui tenir compagnie du matin au soir.

Gentille au demeurant, **Antioline** est une courtisane que la nature a dotée d'une voix aigrette, d'une constitution de moineau et d'un impressionnant manque d'intellect. Il vaut mieux ne pas lui confier de tâche trop compliquée, sans quoi on peut s'attendre à devoir repasser derrière... quand cela est encore possible.

LA CROISIÈRE S'AMUSE

Suivent les évolutions les plus probables des différentes intrigues qui lient les PNJ de ce scénario entre eux. Celles-ci s'accompagnent de repères chronologiques. Le MC doit bien avoir à l'esprit que toutes ces histoires s'entremêlent et génèrent un nœud d'intrigues pour le moins confus.

LE PLAN DE LUMBERT

On ne change pas un système qui fonctionne ! C'est du moins ce que pense Lumbert. C'est donc en toute logique qu'il se met discrètement en quête d'un moyen de couler l'Émissaire en faisant un minimum de morts, avant que le navire ne quitte les terres absentes.

CHRONOLOGIE INDICATIVE

- J Les Aventuriers recueillent les rescapés.
Les premières Larves Abyssales se collent sur la coque.
- J + 1 Lumbert commence à prendre ses repères.
- J + 2 Malmilla attaque Yord et lui abîme de nez. Yanïte devient sensible à son charme.
Le navire ralentit à cause des Transients.
- J + 3 Lumbert connaît le navire comme sa poche.
- J + 4 Lumbert commence à placer les premières charges.
Malmilla attaque Yord et l'empoisonne.
Les Larves passent à l'action.
- J + 5 Malmilla disparaît dans le navire et attaque Yord dès que possible, après avoir volé l'arme de Tankraïm.
- J + 6 Lumbert met le feu aux poudres.
Le navire atteint les perles de glace, s'il est sous l'emprise des larves Transientes.
- J + 7 L'Émissaire de l'hiver sort de l'écrin des terres absentes.

De J + 1 à J + 3

Pendant les premiers jours, Lumbert prend ses marques et rassemble le matériel qu'il trouve. Il s'agit en priorité de la poudre dont disposent les autres personnages embarqués. Mais, en ingénieux maître de l'adaptation, il ne laisse passer aucun élément susceptible de l'aider dans son projet ou de lui fournir un plan de secours. Ainsi, il se procure de quoi dessiner et établit le plan détaillé du navire, pour étudier le placement le plus efficace des charges.

À ce stade, les Aventuriers Observateurs et Vigilants peuvent réaliser que leurs affaires les plus intimes ont été fouillées ; c'est Très Difficile. Ils peuvent aussi remarquer les déplacements nocturnes de Lumbert, alors qu'il arpente le navire ; c'est Très Difficile si l'on dort et Difficile si l'on est éveillé. Si les Aventuriers peuvent passer à côté de cet indice, certains rescapés commencent à évoquer la malédiction et les ombres qui se glissent dans le navire à la nuit tombée.

J + 4 et J + 5

Sûr de son plan, Lumbert fabrique des charges et les place à des endroits stratégiques de l'Émissaire de l'hiver. Son manque de sommeil se lit maintenant clairement sur son visage. Questionné à ce sujet, il prétend souffrir d'insomnies à cause de la malédiction. Repérer qu'il ment exige de faire preuve de Sagesse Populaire ; une action Difficile.

J + 6

L'Émissaire de l'hiver est maintenant piégé de fond en comble. Le fou prépare le déroulement de l'évacuation en essayant d'optimiser les chances de survie des autres passagers. Si les Aventuriers n'ont pas mis à jour ses projets, il met le feu aux poudres à l'aube et passe de cabine en cabine pour réveiller tout le monde.

Arrêter le fou

Les Aventuriers peuvent prendre connaissance des agissements de Lumbert de plusieurs manières. Tout d'abord, ils peuvent tenter de capturer les victimes de la malédiction qui, dit-on, se promènent la nuit dans les cales du navire. Surprendre Lumbert lors d'une embuscade demande de se

montrer Rusé vis-à-vis de la conception du stratagème, mais aussi Discret au moment de l'action ; deux actions Difficiles.

Sacrifice pour un navire

Si les personnages l'attrapent, Lumbert éclate. Hystérique, il tente d'expliquer sa situation... Mais sa folie l'amène vite à délirer. Seul un personnage très psychologue, prenant le temps de l'écouter pendant au moins 4 heures consécutives et faisant preuve de Sagesse Populaire (ce qui est Très Difficile avec lui !), peut réussir à comprendre sa situation.

Nos héros peuvent alors prendre la décision d'abandonner le fou à son destin en le jetant à l'eau, avec ou sans radeau... Curieusement, c'est encore la solution la plus humaine à leur problème. En effet, dès que l'Émissaire de l'hiver quitte les terres absentes, les transients qu'abritent les entrailles de Lumbert explosent.

L'ENFANT TERRIBLE

Le plan de Malmilla

Pour exécuter Yord, Malmilla procède plusieurs cordes à son arc.

Elle tente tout d'abord de se rapprocher de sa victime et de s'attirer sa sympathie. Yord réagit très bien à cette prise de contact, pensant qu'entrer dans les grâces de la fille de la baronne ne peut que servir ses intérêts.

À J + 2, elle tente une première fois sa chance, armée d'une épingle à cheveux empoisonnée, alors qu'ils se trouvent tous deux dans une pièce isolée. Mais déséquilibrée au dernier moment par le roulis du navire, elle ne parvient qu'à le bousculer. Le pauvre Yord s'écrase le nez sur un mur et s'en tire avec un bel hématome, rien de plus. Il ne soupçonne pas son agresseur et pense avoir encore eu un de ces « coups de chance » dont sa vie est remplie depuis sa naissance.

À J + 4, Malmilla profite d'une situation similaire. Se souciant moins d'être discrète, elle parvient à poignarder Yord au bras. Mais elle est interrompue par Tankraïm, ou les Aventuriers. Ainsi coupée dans son élan, elle fond en sanglot avec une crédibilité déconcertante. Ensuite, elle tente de persuader son entourage du fait que Yord a essayé pour la deuxième fois d'abuser

d'elle, et que la peur l'avait retenue d'en parler lors du premier incident. Elle explique que son épingle à cheveux empoisonnée lui vient de sa mère. Ce que Yanite confirme sans conviction (Un esprit doué de Sagesse Populaire peut s'en rendre compte, mais c'est Difficile). Totalement prise au dépourvu, elle est alors partagée entre divers sentiments contradictoires au sujet de celui qu'elle commence à aimer profondément : Yord.

Arrêter la petite furie avant J + 5

S'il est peu probable que les Aventuriers soupçonnent notre jeune meurtrière à J + 2, le doute peut s'installer dès J + 4, tant la situation semble curieuse. Un personnage se montrant fort d'une certaine Sagesse Populaire, ce qui est Très Difficile, et prenant le temps d'interroger la petite au sujet de ce qui s'est passé avec Yord, peut se rendre compte que la jeune fille ment, malgré son air traumatisé. Si Yord est entendu, sa sincérité apparaît au prix de la même perspicacité.

Une fois la lumière faite sur la situation, les Aventuriers doivent encore convaincre Yanite de la véracité de leur analyse. En effet, celle-ci joue à merveille son rôle de mère catastrophée et cherche désespérément à innocenter la petite par tous les moyens. Pour réussir à lui faire admettre la réalité, les Aventuriers doivent se montrer Charmeurs, Rusés ou encore Talentueux, mais l'intimidation ne mène à rien.

Romance imprévue

Une circonstance des plus imprévues peut aider nos héros à démêler ce nœud d'intrigue. Yanite est en train de tomber amoureuse de Yord... qui n'a lui-même jamais été insensible à la charmante servante qu'il croit baronne.

Jusqu'à J + 2, les Aventuriers ont une chance de s'apercevoir du trouble de la jeune femme s'ils font preuve d'une incroyable Sagesse Populaire; c'est, pour ainsi dire, Impossible. Ensuite, « L'incident » qui transforme le nez du brave Yord en patate violacée attise la sensibilité de Yanite et la rend moins discrète dans ses attentions; découvrir son secret devient seulement Très Difficile. Enfin, l'empoisonnement de Yord la fait littéralement

fondre, suscitant chez elle un comportement maternel qu'elle ne peut refouler plus longtemps. En larmes à son chevet, elle lui avoue ses sentiments le soir de J + 4 sous la surveillance d'un Tankraïm aussi gêné qu'ému...

Cette situation peut faire pencher la balance. En effet, dévouée et consciente de l'importance de son rôle auprès de l'héritière de sa défunte maîtresse, Yanite est prête à donner sa vie pour la protéger ou l'innocenter. Elle ne peut concevoir la duperie qui se cache derrière le visage angélique de la petite. Mais ses sentiments pour Yord la plongent dans le doute, la rendant plus facile à convaincre de la réalité de la situation. Ainsi, s'il est impossible de nuire à l'enfant sans d'abord avoir affaire à elle jusqu'à J + 3, un personnage convaincant peut la raisonner par la suite.

Dès lors, Malmilla n'a plus de protectrice et se retrouve démunie face aux Aventuriers. Elle disparaît dans les méandres du navire, et devient un prédateur de l'ombre des plus redoutables. La pister et la retrouver demande une finesse peu commune; qu'il s'agisse de la Chasser comme un animal ou de se montrer Vigilant, c'est une action Très Difficile. Ainsi acculée, la petite diablesse tente avant tout de disparaître et passe à l'action dans la foulée, même si le soir de J + 5 est encore loin.

Ça passe ou ça casse !

Arrivé à ce stade, le doute n'est plus possible quant aux intentions de Malmilla. Mais comprendre ses objectifs ne permet pas forcément de sauver le pauvre Yord pour autant. En effet, décidée à tenter le tout pour le tout au soir de J + 5, elle attaque Tankraïm pour lui dérober son arme. Elle se met ensuite en quête de Yord et l'attaque ouvertement avec une froideur calculée des plus professionnelles. Autant dire que le pauvre homme alité n'a aucune chance de s'en tirer si personne ne vient à son secours...

LA RÉACTION TRANSIENTE, LES LARVES ABYSSALES

L'Émissaire de l'hiver abrite des pions en situation délictueuse du point de vue des lois du Continent. En effet, les rescapés des perles de glace sont sortis de leur écrin

depuis leur naufrage. Il est donc normal que des transients interviennent pour réguler leur cas.

Les prémices

Les larves abyssales sont des créatures sous-marines dont la forme et la consistance rappellent celles d'huîtres dépourvues de coquille. Aussi grandes que des hommes et particulièrement nombreuses, elles commencent à se coller à la coque du navire dès J0. De jour en jour, elles s'accumulent progressivement et finissent par ralentir l'embarcation. Un personnage connaissant la Navigation peut remarquer la lenteur anormale du vaisseau dès J + 2; c'est alors d'une Difficulté Extrême.

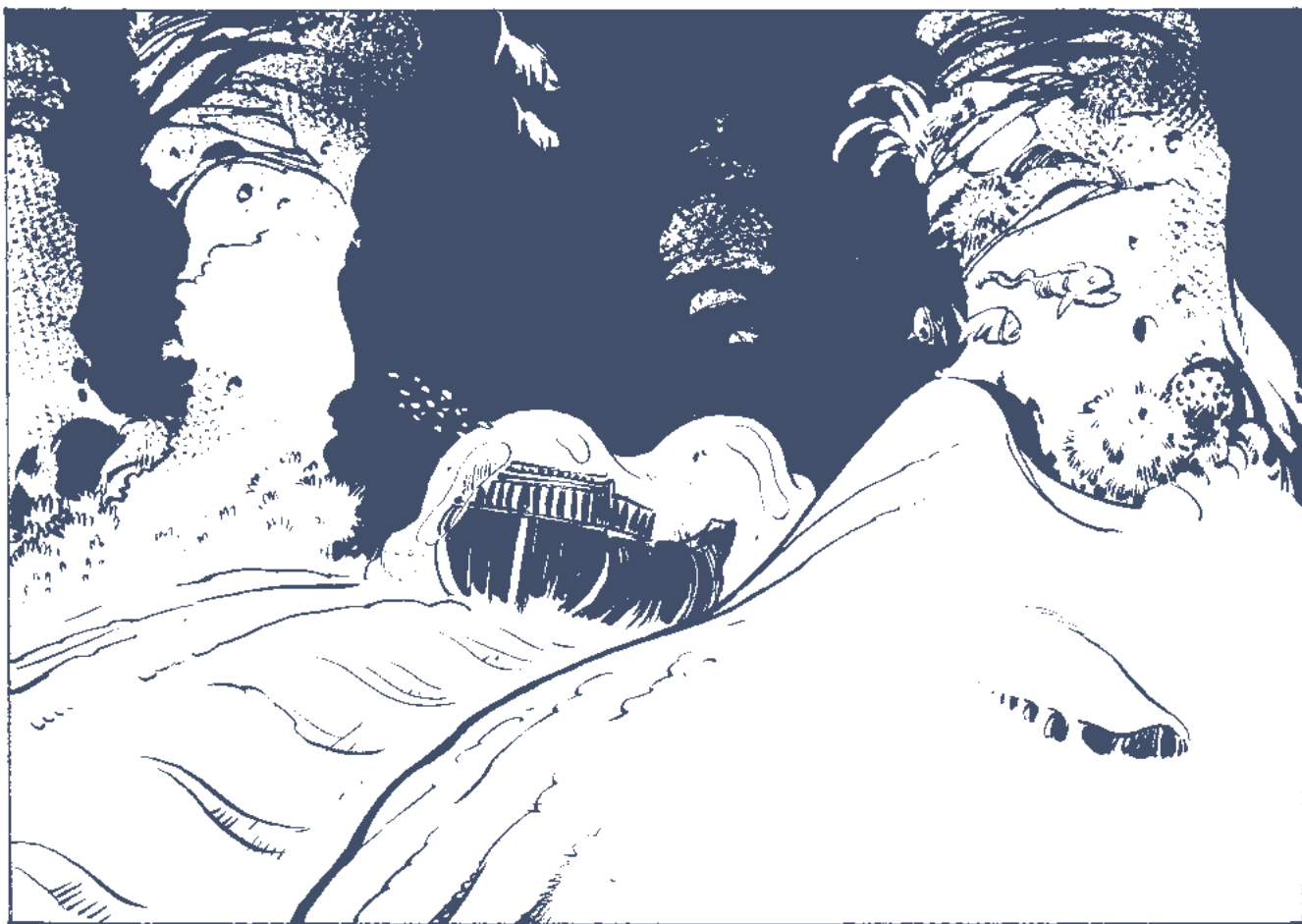
Action...

Dans la nuit de J + 4 à J + 5, si rien n'a été fait pour chasser les larves, celles-ci passent à l'action. Elles se hissent sur le pont du navire pour l'envelopper totalement de la masse gélatineuse que composent leurs nombreux corps assemblés. Rapides et silencieuses, elles ne mettent que 10 minutes à enfermer complètement le vaisseau. Elles l'entraînent ensuite sous l'eau, et en atteignent le fond au bout d'une descente de quelques minutes. À l'intérieur, les conditions de vie ne se dégradent pas. La masse des larves étant parfaitement hermétique, elle isole le navire du froid environnant, le protège de la pression et renouvelle l'oxygène qu'il contient. Adoptant la forme d'une pieuvre géante, la masse de larves abyssales se dirige alors vers la frontière des perles de glaces. Si rien n'est fait pour arrêter les larves, l'Émissaire atteint l'écrin en question à J + 6.

... Motivations...

Dévié de sa route, le navire laisse échapper de longs grincements métalliques. Angoissant, ce phénomène n'a rien de dangereux. Mais les Aventuriers ne le savent pas et risquent de paniquer en imaginant toutes sortes d'explications liées à la pression ou aux propriétés de la gangue de larves.

De plus, Lumbert est de plus en plus nerveux dès que le navire s'enfonce sous le niveau de la mer. En effet, s'il ne sait où les larves veulent l'emmener, il craint de quitter l'écrin sans s'en rendre compte ou de ne



pas pouvoir mettre son plan à exécution. Le MC est invité à se servir de ce PNJ pour faire monter la panique parmi les voyageurs, et pour stimuler ses Aventuriers si ceux-ci ne veulent rien tenter contre leurs gluants kidnappeurs.

... Réactions !

Il est possible « d'attaquer » la masse de larves par les ouvertures du navire donnant sur l'extérieur. Les armes blanches sont inefficaces contre ces transients. Elles permettent tout au plus de créer des fuites en perçant la masse compacte et translucide qu'ils forment. Mais ces entailles se referment presque aussitôt. Seul le feu, qu'il soit d'origine loomique ou naturelle, peut endommager sérieusement cette dernière. Les Transients fuient dès qu'une vingtaine d'entre eux sont détruits par le feu.

Une situation sans issue ?

Si la masse est détruite, ou si elle amène le navire à bon port, elle le libère et celui-ci

reprend sa route aussitôt. Ce faisant, l'Émissaire ressort des eaux de l'écrin des perles de glace... Et les transients recommencent à se greffer sur sa coque s'il contient encore des autochtones de cet écrin. Il existe plusieurs façons de sortir de ce cercle vicieux, voici les plus susceptibles d'être exploitées par les Aventuriers. Quoi qu'il arrive, le MC doit garder en tête que Lambert explose dès qu'il franchit la frontière des terres absentes.

Décrocher les transients à mesure qu'ils se rassemblent sur la coque du navire. Fastidieux mais efficace, cela prend environ une heure par jour et réclame tout le savoir faire d'un bon nageur ; c'est en effet une épreuve de Natation Difficile.

Miner l'extérieur du navire pour détruire définitivement les larves. Cette solution radicale risque d'endommager le navire, mais elle a le mérite d'attirer l'attention des Aventuriers sur la disparition des tonnelets subtilisés par Lambert. Si nos héros parlent de cette histoire à ce dernier, la

poudre rejoint son emplacement comme par magie dans les heures qui suivent...

Se débarrasser des habitants des perles de glaces reste envisageable. C'est d'ailleurs la solution que propose Yanite à nos héros. Mais Yord n'est pas du tout d'accord pour monter dans une embarcation de fortune et rejoindre le destin qu'il redoute tant...

CONCLUSION

À J + 7, l'Émissaire de l'hiver sort enfin de l'écrin des terres absentes pour arriver dans son écrin d'origine. Une fois les côtes ralliées, le navire loomique s'engage dans le fleuve qui traverse les lieux.

L'AVENIR DES NAUFRAGÉS

Reste à nos héros le soin de régler le problème que leur posent leurs passagers. Yord, Malmilla, Tankraïm et le fou sont probablement morts, ou mal en point. Les

LES KAGES LARVAIRES

Caractéristiques physiques

Monstrueusement Agiles (10), Monstrueusement Fortes (7), Pas Observatrices, Monstrueusement Résistantes (8)

Caractéristiques mentales

Pas Charmeuses, Rusées, Pas Savantes, Pas Talentueuses

Attributs

Les Kages larvaires ne pratiquent pas l'Art Étrange et n'agressent jamais d'autres créatures autrement qu'en les enveloppant pour les mener de force quelque part.

Loom: aucun

Compétences

Acrobatie: *Expertes*

Athlétisme: *Expertes*

Chasse: *Expertes*

Contorsions: *Expertes*

Discrétion: *Expertes*

Vigilance: *Expertes*

Sheï: 0

Armes: aucune

Armure: aucune

Tours, sorts et sortilèges: aucun

RÈGLES SPÉCIALES:

Fusions: Différents individus de cette espèce peuvent fusionner et ne former finalement qu'un seul et même organisme parfaitement homogène. Les caractéristiques de ce nouvel individu restent identiques, mais les dommages qu'il subit ne s'appliquent qu'à ceux de ses composants qui les reçoivent. Si l'un des éléments de cet ensemble vient à décéder, il se détache simplement des autres.

Sensibilité aux sources de chaleur: Face à des agressions telles que les explosions ou le feu, ces Transients sont Peu et non Monstrueusement Résistants.

autres sont toujours loin de leurs terres et de la tranquillité qu'ils méritent. Mais, il leur est maintenant possible de les rejoindre à pied. Si la vie guildienne de nos héros peut en avoir séduit certains, la plupart d'entre eux sont trop heureux de s'éloigner du navire de cauchemar où ils viennent de séjourner, et ne demandent qu'à être débarqués.

POINTS DE DESTIN

Les Aventuriers ne sont susceptibles de récupérer qu'un point de destin au cours de ce scénario. Celui-ci leur est accordé s'ils parviennent à ramener Yord sain et sauf dans l'écrin des perles de glace, tout en ayant mis Malmilla hors d'état de nuire. Cette dernière n'est alors pas nécessairement morte, mais elle doit se trouver dans une situation où il ne lui est plus possible d'accomplir sa mission.

