

UN SCENARIO
POUR
SIMULACRES
CASUS BELLI
ET
PREMIERES
LEGENDES CELTIQUES



Un été en hiver

Pour 3 à 6 personnages, dont 2 ou 3 devront être des artistes - dont un barde -, invités à passer l'hiver auprès d'une ravissante personne ! Les joueurs de Simulacres ont tout intérêt à lire d'abord l'article consacré à la civilisation celte, pages 40 et 41.

Comment une créature à sang froid,
au plus profond d'un hiver blanc
arrive-t-elle à embraser les cœurs ?



Elle est rousse !

Et alors ?

Le complot

Il y a trois ans, dans le nord de l'Irlande, des hommes-serpents massacrèrent la plupart des occupants d'une demeure isolée. Seuls rescapés, la maîtresse des lieux et trois de ses guerriers furent emprisonnés dans un dédale de cavernes. Les hommes-serpents burent un peu de leur sang afin d'acquiescer le pouvoir de prendre forme humaine (voir l'encadré). Les « doubles » des captifs, obtenus à l'issue d'une longue cérémonie, s'installèrent dans la demeure. Ils dépêchèrent ensuite un messager aux quatre coins de l'Ulster, porteur de surprenantes invitations !

A cette époque, Eléana, la jeune femme dont nous avons résumé le drame, venait de perdre son époux, le chevalier Boodach. On dit qu'elle ressentit cruellement ce décès et la solitude qui en découlait. Et l'on explique qu'éprise de poésie, de théâtre, elle eut l'idée d'inviter un petit groupe d'artistes, de gens de renom, à venir passer l'hiver en sa compagnie.

En fait depuis trois hivers, des hommes-serpents remplacent leurs hôtes les plus prestigieux au sein de la société irlandaise. Ils espèrent gagner la confiance des puissants, infiltrer puis détruire la civilisation humaine !

Voyage pour une noble cause

Les personnages se sont trouvés sur la route des « rabatteurs » d'Eléana ; le hasard, ou la renommée réelle de l'un d'entre eux, a fait le nécessaire. Ils ont été touchés par la détresse d'Eléana et ont décidé d'aller la distraire pendant l'hiver. Le groupe peut être composé soit uniquement de bardes et d'amuseurs, soit mixte - des compagnons guerriers, druides ou artisans ont entrepris le voyage avec leurs amis artistes -. Dans tous les cas ils doivent présenter un intérêt pour les hommes-serpents. Les personnages ne seront pas les seuls hôtes d'Eléana.

Leur voyage les conduit vers le nord, à travers de vastes étendues sauvages enneigées, au-dessus desquelles un ciel gris et lourd règne en maître. Au crépuscule d'une journée miraculeusement ensoleillée, ils arrivent en vue de Bunclatna, dernière étape avant la demeure d'Eléana.

Le village apparaît en rase campagne, protégé par une haute palissade. Un guerrier emmitouffé dans d'épaisses fourrures garde l'entrée. Les voyageurs pénètrent dans un labyrinthe de ruelles désertées où les maisons ensevelies sous la neige ressemblent à de gigantesques terriers. La lune, presque pleine, inonde bientôt le décor de sa lumière pâle, les chevaux piaffent nerveusement... Les personnages trouvent une auberge où en échange d'un petit spectacle ils bénéficieront d'un repas et d'un bon lit pour la nuit.

Le lendemain matin quand ils se reparent, une jeune femme, un sac jeté sur l'épaule, court à leur suite en les hélant. C'est une jeune poétesse qui demande à faire la route avec eux si toutefois ils vont dans la même direction. Elle se rend chez

Eléana. Lendalyn, c'est son nom, se montre d'emblée franche et amicale. Assez rapidement, elle avoue son étonnement d'avoir été invitée. Quoiqu'il en soit, elle va réaliser un rêve : rencontrer Mortelune et Rianfile, des bardes fameux !

Prendre forme humaine

Au cours d'un rite consacré au dieu Sepsiss, généralement dans une semi obscurité, les hommes-serpents boivent le sang fraîchement prélevé de leurs victimes. La transformation commence presque aussitôt et avec elle l'acquisition d'une partie des souvenirs, des connaissances des sujets servant de modèles. Le fait que l'acquisition du vécu des individus soit partiel permet parfois de déjouer les plans des reptiles. Ainsi l'entourage du roi d'Ulster trouva curieux les « trous de mémoire » d'un certain barde, ancien invité d'Eléana.

Bienvenue

Lorsque les personnages parviennent au terme de leur voyage, le soleil décline, les ombres s'allongent démesurément et un léger vent rend le froid piquant. Devant eux, la lisière d'une forêt au feuillage persistant fait un immense demi-cercle. La demeure est un ensemble de cinq maisons bâties sur un tertre, protégées par une palissade. L'habitation principale, celle d'Eléana, entourée d'un large fossé, trône au sommet.

Un homme assez légèrement vêtu attend devant l'entrée largement ouverte de l'enceinte. C'est Cuill, un serviteur chargé de prendre soin des chevaux. Dès que le groupe est sur place, un guerrier de stature imposante sort de la maison du haut pour venir à sa rencontre. Dunrod déclare être le frère d'Eléana. Son large visage, malgré un teint assez pâle possède un charme indiscutable et dénote aussi une forte personnalité. Eléana, occupée par l'organisation de la soirée, l'a envoyé accueillir les derniers arrivés.

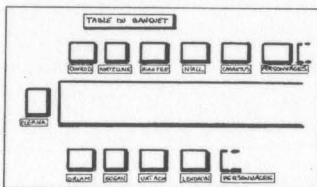
Sur le bref trajet qui les conduit à leur habitation, les personnages apprennent que les autres invités sont là depuis moins d'une semaine mais que les réjouissances débutent véritablement ce soir puisque maintenant tout le monde est réuni. Le banquet commencera dès la nuit tombée.

Au sommet du tertre

Repérez bien, sur le plan des lieux, où est logé chaque invité. A vous de déterminer ensuite (selon vos besoins) si les maisons sont occupées, ou bien, dans le cas contraire, ce que font les convives. Ont-ils déjà rejoint la demeure principale ? Se promènent-ils aux alentours ?

Le moment venu, les personnages montent vers le sommet du tertre. Après avoir traversé le petit pont qui enjambe le fossé, ils atteignent la porte de la demeure. La vaste salle où ils pénètrent bénéficie de la chaleur d'un grand feu central.

Dunrod propose de s'asseoir sans plus attendre à la longue table du banquet. La disposition des places a été choisie par Eléana. Dunrod profite de l'apparition de sa sœur pour procéder aux présentations, avec élégance lorsque le sujet s'y prête !



• **Mortelune** (31 ans) est un barde légendaire, à l'apparence quasi divine, qui utilise un luth de cristal ! On peut le reconnaître aisément à la mèche blanche qui partage sa longue chevelure noire. Il vient d'Armorique, accompagné de son ami Carantus.

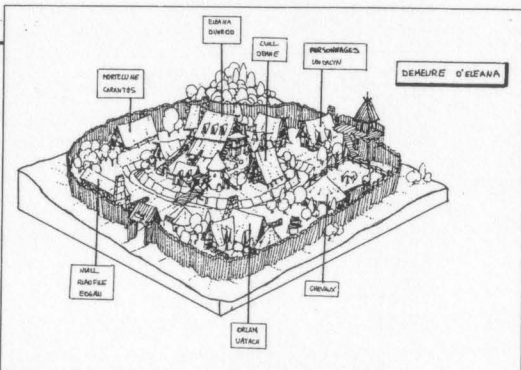
- **Rianfile** (16 ans). Fils d'un roi du sud de l'Ulster, Rianfile est un jeune prodige au doux visage auréolé d'un nuage de cheveux dorés et bouclés. Sa notoriété, bien qu'elle s'étende déjà au-delà des frontières de la nation, ne vaut pas encore celle de Mortelune.

• **Orlam** (24 ans). Il paraît sorti du même moule qu'Eogan, mais ses cheveux bruns sont coupés plus court. Il est peut-être aussi un peu moins insupportable ! Néanmoins, comme chez Eogan, arrogance et propos désobligeants forment la base de son comportement.

- **Lendalyn** (18 ans). Elle habite les alentours de Buncaatna. Son manque d'expérience masque encore, mais pas toujours, l'étendue de son talent.

• **Uatach** (26 ans). C'est un barde médiocre, un vagabond qui n'a pas attendu d'être invité pour se joindre à la « fête ». Il récoltera les fruits de son audace !

• **Niall** (30 ans) est un noble représentant du roi d'Ulster, chargé de rendre hommage à Éléana. Voilà pour son statut officiel. En réalité, après qu'un homme-serpent ait été découvert dans l'entourage du monarque, notre chevalier a reçu l'ordre de découvrir ce qui se trame lors des villégiatures hivernales. Niall est brun et barbu, de taille moyenne, large d'épaules.



La joute des poètes

Le repas à peine terminé, Eléana propose une veillée. Cuill et Demné installent fourrures et coussins près du feu. De la chaleur pénétrante des hautes flammes naît le désir de voir l'hiver durer éternellement. L'atmosphère semble déjà emplie des merveilles qui vont suivre.

Éléana fait part de son envie d'entendre un air triste et doux. Les deux jeunes chiens, avec un empressement un peu ridicule, répondent aussitôt à sa demande. Sans succès. Éléana choisit Mortelune. La prestation du barde émeut toute l'assistance au point que certains ne peuvent retenir leurs larmes. « Jamais si belle histoire d'amour déchue ne fut chantée avec si belle voix », murmure Éléana lorsque Mortelune s'incline finalement devant elle.

Orlam déclare alors qu'il va réciter un poème de sa composition sur l'hiver. L'effet obtenu est excellent, mais sans plus. Vient le tour d'Eogan, qui, par défi, déclame une poésie sur le printemps. Cette fois-ci le résultat est magique, tant les images évoquées s'imposent à l'esprit. Qui observe Orlam à cet instant voit briller dans ses yeux une lueur assassine !

A brûle-pourpoint, Eléana défie Uatach de montrer ses talents. Ce brusque intérêt semble avoir sur lui l'effet d'un plongeon dans un torrent glacé. Il se fige, balbutie, tente vainement de se dérober. Finalement, le poids du monde sur les épaules, il se lève et commence à chanter. Sa confusion, ajoutée à sa médiocrité, fait que sa voix s'étrangle avant d'avoir terminé. Eléana a pour lui un regard peu amène.

Le temps passe bien vite, mais un ou deux invités peuvent encore se produire avant que la veillée ne s'achève. En conclusion, Eléana propose de passer la journée du lendemain au bord du monde, là où commence le royaume de Manannan Mac Lyr, le dieu de l'océan.

Aux premières lueurs du jour, Uatich fait son bagage et s'éclipse. Plus tard, en milieu de matinée, le signal du départ de la promenade est donné. Les personnages traversent une belle forêt



Eléana paraît ravie. Les deux jeunes paons qui lui font la cour monopolisent son attention, mais si l'on observe avec attention, l'on

don rien ne trouble la sérénité. Au sortir d'un vallou, les voûtes arrivées ! La neige s'étend jusqu'au bord de la falaise qui domine la mer. Il fait très beau, un soleil de girre donne à la surface infinie des eaux un reflet métallique. Le vent soulève l'écume sur la crête des vagues. Eléana montre l'endroit où elle aime à venir rêver, un repli de terrain situé à quelques pas de l'immensité, et suggère d'y faire halte pour déjeuner.

Une fois sur place, Demné nettoie quelques petits rochers çà et là et les recouvre de fourrures. Tandis qu'il s'active, Orlam s'approche dangereusement du vide. Loin en contrebas, d'énormes récifs apparaissent et disparaissent au rythme du ressac. Le jeune barde se tourne vers Eogan et le défie de venir jusqu'à lui pour l'affronter : « Im-provisions chants et poèmes en l'honneur de l'Océan ». Eogan devient blême (la veille il a avoué avoir le vertige) et, si personne n'intervient pour interrompre ce jeu stupide, finit par s'avancer à hauteur de son adversaire. Quelques battements de cœur plus tard, il vacille, la tête entre les mains, il tombe ! Orlam ne fait pas un geste pour le secourir. Même à l'ultime instant les personnages peuvent s'élancer pour retenir Eogan. La réussite de leur action dépend d'un Test de Corps + Action + Humain + Difficulté.

Peu après, Dunrod accuse Orlam d'avoir prémédité ce crime, car d'après lui il s'agit bel et bien d'un crime. L'assassin, aveuglé par sa rancœur et sa haine, a contraint son rival à s'approcher du vide alors qu'il savait celui-ci sensible au vertige. Orlam, les yeux vides, non mollement, puis s'éloigne d'une démarche mal assurée. Mortelune prédit alors au fuyard un avenir peu enviable car, de ce jour, partout où il se rendra, il contera cette histoire.

Eléana, bouleversée par ce qui vient de se passer, même si Eogan est sauf, demande à Mortelune de la raccompagner. Elle désire au plus haut point que ses autres invités restent avec Dunrod et poursuivent leur promenade. Elle refuse énergiquement, de façon presque enfantine, toutes les propositions et s'en va avec le barde.

Dunrod, bien que semblant très fatigué, parcourt la côte en guidant ses hôtes. Le décor est superbe mais le cœur n'y est plus. Le soir venu, Eléana n'assiste pas au repas, lequel se déroule sans cérémonie.

Nuit de pleine lune

Au milieu de la nuit, un hennissement réveille plusieurs personnages. Les chevaux, nerveux depuis Buncatna, semblent particulièrement agités. Ils renâclent bruyamment et frappent le sol de leurs sabots. Un simple coup d'œil au dehors permet de voir Cuill sortir le cheval à robe noire de Dunrod. Il l'amène rapidement à son propriétaire qui attend devant la porte ouverte de l'enceinte. Aussitôt, le frère d'Eléana s'éloigne au galop en direction du sud. Du chemin de ronde, on peut l'observer longuement. Il file tout droit puis oblique vers le sud-est (vers l'antré des hommes-serpents).

Interrogé, Cuill dit simplement que, parce qu'il ne pouvait s'endormir, son maître a décidé de chevaucher un moment. Le serviteur retourne ensuite se coucher. Si les personnages en profitent pour fureter un peu tout en se montrant discrets, une surprise les attend ! Mortelune sort prudemment de son habitation, jette des regards furtifs alentour, grimpe rapidement au sommet du tertre et pénètre chez Eléana. Dunrod ne rentre qu'à l'aube.

Un invité bien pâle

Le lendemain, un fin voile de brume ternit l'éclat du ciel. Dunrod, nullement éprouvé par sa nuit au grand air, vient proposer à ses hôtes de l'accompagner à la chasse. Il arbore un sourire radieux et l'on peut légitimement s'étonner de lui découvrir un teint de jeune fille !

Les personnages sont libres de refuser sa proposition. S'ils veulent rester, envoyez à la chasse les personnages non joués qui n'ont aucun rôle à tenir lors de la journée. De toute façon la chasse se déroule sans événement majeur. Quant à Mortelune, l'on comprend aisément qu'il préfère la compagnie d'Eléana à n'importe quelle autre. Grave erreur de sa part, car sous le couvert de faire une promenade à cheval, ensemble, dans les collines avoisinantes, celle-ci va l'entraîner dans l'antré des hommes-serpents !



Le soir tout le monde se retrouve autour de la grande table pour dîner. Eléana demande aux personnages de s'asseoir aux places maintenant inoccupées. Ses grands yeux s'attardent sur le barde qu'elle a choisi comme voisin (Rianfile ou un des personnages, pour plus de piquant). Ce soir, il est l'objet de sa curiosité, le destinataire de ses troublants sourires. Et Mortelune dans tout cela ? Le barde a le teint hâve. L'attitude de la dame ne semble pourtant pas être à l'origine de son état. D'ailleurs, il tient en réserve une explication à l'intention des curieux : il se sent fiévreux, mais assure que cela ne durera pas. Mortelune dévisage ses interlocuteurs, lesquels remarquent tout à coup l'étrangeté de son expression, la lueur glaciale qui couve dans son regard ! Impossible de deviner pour autant qu'il s'agit d'un homme-serpent !

Afin de terminer la soirée agréablement, Eléana sollicite le concours des personnages. Chants, poèmes, accords harmonieux peuvent à nouveau s'élever autour du feu, pendant qu'au dehors tombent de gros flocons de neige, silencieusement.

Action

Si les personnages ne se décident pas à agir pendant la nuit, Niall les réunit afin d'insister sur l'étrangeté des événements. Ses yeux brillent d'un éclat féroce. Il paraît plus grand, plus fort. D'après lui, il est grand temps de découvrir où s'est rendu Dunrod la veille, car la neige qui tombe aura bientôt effacé ses traces...

Pour convaincre les personnages du danger de la situation, il leur fait part de sa mission et de la vraie raison de sa présence.

Les personnages sortent dans la nuit, tantôt dans une obscurité délavée, tantôt dans la lumière blafarde d'une lune voilée, suivant l'humeur capricieuse des nuages. Les traces de Dunrod, mais aussi celles laissées par Eléana et Mortelune, traversent la lande qui s'étend au sud de la demeure, un espace comme une mer agitée blotti entre les bras de la forêt. Puis, elles se dirigent vers une assemblée de petits monts boisés au relief tourmenté. Des sommets en vallons, le groupe parvient devant l'entrée d'une grotte, haute déchirure dans une large paroi abrupte. Les flocons de neige tombent maintenant en rangs serrés.

Niall se déclare partisan d'une exploration des lieux, sans doute infestés d'hommes-serpents. Il explique qu'un détachement des chevaliers du roi attend à Buncatna, prêts à intervenir. Il est donc inutile de prendre des risques !

Dans la gueule du serpent

Reportez-vous au plan des cavernes.

1. Un guerrier homme-serpent sommeille à cet endroit, enroulé sur lui-même. Il est censé surveiller l'entrée ! Néanmoins, la lumière d'une torche, un bruit, le réveille automatiquement. Loin de donner l'alarme à grands cris, il va silencieusement réveiller ses semblables, en 3, puis en 4 et 6.

2. Assez curieusement, seules trois torches brûlent dans cette enfilade de cavernes. Leur utilité réside, non pas dans l'éclairage qu'elles dispensent, mais dans les repères qu'elles offrent au garde dans ses déplacements. Vue de l'entrée, la première est située très en hauteur, petite boule de lumière accrochée à une paroi lointaine.

3. C'est la salle d'habitation des hommes-serpents guerriers. Tous dorment enroulés sur des roches plates situées à différentes hauteurs. Leurs armes et leurs biens, sans être à portée de la main, sont rangés près d'eux. Dès que le garde les prévient de la présence des personnages, ils se dispersent dans les cavernes de manière à encercler ces derniers avant de les attaquer.

4. Les prisonniers survivant d'une obscurité quasi perpétuelle. Ils ne supportent plus la lumière, même la plus faible. Qui reconnaîtra en ces pauvres créatures décharnées, au teint livide, vêtues de loques, la ravissante Eléana, le noble Dunrod ? Prostrés sur le sol, Cuill et Demné ? Et tous les autres, enchaînés, qui sont-ils ? Bardes célèbres, jeunes poètes, valeureux chevaliers ? Seul Mortelune est en mesure de prévenir les intrus qu'un danger les menace. A gauche de l'entrée, au sommet d'un impressionnant rocher, l'homme-vipère les épie. Il bondit !

5. Ici, on pourrait entrer dans une arène, avec des gradins dignes d'accueillir les séants d'un public de géants ! Au fond, un serpent géant attend les imprudents, invisible, glissé dans une faille creusée à la base d'une des parois.

6. La salle des hommes-serpents magiciens prend place tout en haut de la précédente. Pour l'instant, seul le chef des magiciens y vit. Outre quelques roches plates, l'endroit comprend une table de pierre légèrement inclinée, avec une gouttière sur chaque bord dont la finalité ne fait aucun doute. Tout ce sang séché en est la preuve ! C'est ici que les prisonniers subissent d'abondantes, d'épu-

santes saignées ! Si les personnages arrivent jusqu'à là, ils découvriront aussi, dans un renforcement, un autel primitif, sculpté de motifs reptiliens. Trois mortiers avec leur pilon, entourés de divers ingrédients, une statuette de Sepsiss, le dieu à tête de serpent, sont posés dessus.

Tous des magiciens

Si les personnages n'entreprennent pas de nettoyer tous seuls ce nid de serpents, ils ressortiront sains et saufs ! Si l'idée ne leur vient pas, Niall suggère de retourner à la demeure afin d'éliminer les doubles des prisonniers. A eux de concevoir un plan. Dès que les doubles sont hors d'état de nuire, Niall part à Buncatha chercher les renforts. Il lui faut un peu plus d'une journée pour aller et revenir... Avant d'aller plus loin, sachez que les hommes-serpents se méfient de notre homme depuis le début de l'aventure, car un de leurs espions à la cour du roi a disparu. Aussi, sans attendre la charge de la cavalerie, ils peuvent attaquer la demeure, ou fuir avec les prisonniers. A vous de choisir. Dans tous les cas, voilà d'héroïques combats, de fabuleux actes de bravoure en perspective !

Une des suites possibles à ce scénario est que le roi d'Ulster demande aux personnages de rentrer à son service. Des hommes-serpents circulent librement, sous forme humaine, dans son royaume et complètent pour s'emparer du monde. On dit qu'une fois l'an, ils se réunissent afin d'échanger leurs informations. Il faut les trouver et les abattre !

LES HOMMES-SERPENTS

Les magiciens

Ils ne peuvent lancer leurs sortilèges que sous leur véritable forme. Pour retrouver celle-ci, ils doivent dépenser 1 PS ou 1 EP. Précisons que « Prendre forme humaine » est un pouvoir spécial qui requiert l'aide du dieu Sepsiss. Ce n'est pas un sortilège.

Energies magiques : Air (1), Eau (1), Brume (1).

♦ 3	≈ 5	♥ 4	✱ 6
◀ 4	▶ 3	🔥 2	■ 1
🌿 1	🍄 0	👤 1	👤 2
Puiss. 0	Rapid. 0	Précis. 0	

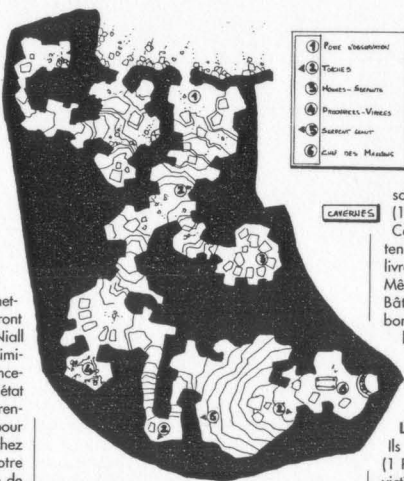
• Pour Premières Légendes. Pour retrouver leur forme originelle, les hommes-serpents doivent dépenser 5 points de Fatigue.

Eléana

La femme-serpent qui incarne le rôle d'Eléana ne connaît qu'un seul sortilège et ne sait pas se battre. Par contre, elle a de nombreux Talents : Poésie, Théâtre, Parler Grec, Philosophie, Séduction. – Sortilège : Prendre l'apparence d'une personne (C) Esprit, (M) Perception, (R) Humain, (E) Brume. Coûte 1 point d'Énergie et 1 PS ou 1 EP. Durée 6 heures. Ce sortilège a un caractère uniquement visuel. Il n'accorde ni la voix, ni le comportement de la personne imitée.

Les doubles

Ceux de Dunrod, Cuill, Demné, Mortelune ont le choix entre le sortilège qui vient d'être décrit et



1	POUR VINGT-DEUX
4	TRÈS
5	MONT-RENAULT
6	PRODIGES-VIENS
7	SABOT-BOIT
8	CAVE DES MAÏS

CARÈRES

celui ci-dessous.

Leurs Talents sont : Parler Grec, Sabre (1 PV).

– Sortilège : Illusions

Voir les caractéristiques du premier sortilège, durée 1/2 heure. Ce sortilège a lui aussi un caractère uniquement visuel. Il permet de créer des images en trois dimensions, mobiles, qui ne peuvent en aucun cas provoquer directement des dommages.

Le chef des magiciens

Il est très puissant car il connaît quatre sortilèges, les deux précédents plus deux autres. Il peut les lancer avec un bonus de 2 (+ 2 aux Tests) et possède 6 PS et 5 EP.

Il utilise aussi un bâton enchanté qui contient 3 charges (voir les règles de Simulacres, page 23), dont le pommeau représente une tête de serpent. En temps normal, cette arme cause 1 PS de dommage. Lorsqu'elle est activée, elle inflige 2 PS et étourdit pendant 2 passes d'armes celui qui a été touché. La victime effectue alors tous ses tests avec un malus de 2.

Energies magiques : Air (2), Eau (2), Brume (2), Terre (1), Boue (1).

– Sortilège : Envouter les serpents

(C) Cœur, (M) Résistance, (R) Animal, (E) Boue. Coûte 1 point d'Énergie et 1 PS ou 1 EP. Durée 6 heures. Ce sortilège permet de contrôler et d'utiliser selon ses désirs jusqu'à trois serpents (ou un serpent géant !).

– Sortilège : Peur

(C) Instinct, (M) Action, (R) Humain, (E) Boue. Coûte 1 point d'Énergie et 1 PS ou 1 EP. Durée 3 minutes. Permet d'effrayer les créatures (humains ou animaux) qui regardent le magicien lorsque celui-ci lance le sortilège. Les victimes sont prises de panique et fuient le plus rapidement possible pendant 3 minutes.



• Pour Premières Légendes

Physique : 5 ; Psychique : 14 ; Aura : -2 ; Fatigue : 24 ; Taille : 1,70 m ; Poids : 55 kg. Sens (10) ; Surprendre (14) ; Bâton (17/13) ; Dents (7) ; Mains nues (6) ; Attaques par base : 1 ; Dommages : Mr ; Esquive (8) ; Protection : 0, sauf tête : 2 ; Résistance aux sortilèges : 6 ; Blessures : sonné (10), évanoui (14), coma (19), mort (24).

Compétences/Sortilèges : toutes les compétences « intellectuelles » données page 112 du livret de jeu doivent être augmentées de 2 points. Même chose pour les 4 sortilèges connus.

Bâton enchanté : le magicien bénéficie d'un bonus de 10 points lorsqu'il attaque avec son bâton activé. Chaque utilisation lui coûte 5 points de Fatigue.

Les guerriers

Les hommes-serpents

Ils se battent avec des faux (1 PV) et des lances (1 PV) quand ils ne préfèrent pas enserrer leurs victimes dans leurs anneaux (constriction : 1 PS par passe d'arme).

♦ 5	≈ 4	♥ 3	✱ 3
◀ 2	▶ 3	🔥 2	■ 3
🌿 1	🍄 0	👤 1	👤 2
Puiss. 2	Rapid. 1	Précis. 0	

Le chef des guerriers a 5 PV et inflige 2 PV de dommages lorsqu'il se bat avec sa lance. Il a une vingtaine d'hommes-serpents sous ses ordres.

• Pour Premières Légendes. Le chef des guerriers a 26 points de Fatigue (sonné : 10, évanoui : 16, coma : 21). Il se bat à la lance (20/14).

L'homme-vipère

Il possède un corps d'homme et une tête de reptile. Il se bat toujours à mains nues (1 PS). Dès que la situation s'y prête, il bondit sur ses adversaires et essaie de les mordre (2 PV). Ses crochets inoculent un poison, mortel pour ceux qui échouent au Test de Corps + Résistance + Humain.

• Pour Premières Légendes

Physique : 7 ; Psychique : 10 ; Aura : -2 ; Fatigue : 24 ; Taille : 1,72 m ; Poids : 58 kg. Sens (12) ; Surprendre (13) ; Bondir (14) ; Dents (12) ; Mains nues (14) ; Attaques par base : 1 ; Dommages : Mr ; Esquive (14) ; Feinte de corps (9) ; Protection : 0, sauf tête : 2 ; Résistance aux sortilèges : 3. Blessures : sonné (10), évanoui (14), coma (19), mort (24).

Morsure empoisonnée : si elle n'est pas soignée, la victime perd 6 points de Fatigue par heure, et ce pendant 4 heures.

Serpent géant

♦ 6	≈ 4
◀ 3	▶ 2
🔥 3	■ 2
Naturel 0	Supernaturel 2
Puiss. 2	Rapid. 2
Précis. 1	

Points de Vie

Points de Souffle

Redoutables sont ses morsures (2 PV), sans parler de la terrible constriction qu'il utilise pour étouffer ses proies et les broyer en moins de temps qu'il ne faut pour le dire