

ARWOOOR[®]



SUPPLÉMENT POUR LE JEU DE RÔLE THOAN
Les Faiseurs d'Univers



ARWOOOR



Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Édition et Dépôt légal Juin 1996.

ISBN 2-7408-0125-4

© Jeux Descartes 1995. THOAN Les Faiseurs d'Univers est édité et distribué en accord avec Philip José Farmer C/O Ralph M. Vicinanza.

T A B L E D E S M A T I È R E S

LA CAMPAGNE D'ARWOOR	3	Okéanos.....	90
CHAPITRE 1 : OKÉANOS.....	5	Thayaphayawoed.....	91
Épisode 1.....	5	Amérindia.....	92
Épisode 2.....	16	Abharhploonta.....	93
Épisode 3.....	35	Dracheland.....	93
CHAPITRE 2 : AMÉRINDIA.....	41	Doozvilnavava.....	95
Épisode 1.....	41	Atlantide.....	95
Épisode 2.....	49	Idaquizzorhruz.....	97
Épisode 3.....	54	Complément du Bestiaire.....	98
Épisode 4.....	72	Positionnement du combat.....	103
AIDES DE JEU	89	La chasse.....	103
Fiche d'Arwoor.....	89	Sonoriser une partie.....	105
Tables de rencontres.....	90	Nouveaux types de PJ.....	107
		Atlante.....	108
		Négroïde.....	110
		Autres Amérindiens à incarner.....	113

THOAN

LES FAISEURS D'UNIVERS

D'APRES LA SAGA DES HOMMES-DIEUX DE PHILIP JOSÉ FARMER

THOAN est une marque déposée par JEUX DESCARTES.

Conception - Supervision :
Léonidas et Orso Vesperini

Campagne :
Michel Saliceto
Marie-France Raffalli
Léonidas Vesperini

**Nouveaux personnages,
aides de jeu :**
Orso Vesperini

Aide de jeu "Sonorisation" :
Michaël Croitoriu, que nous
remercions chaleureusement



Illustration de l'écran :
W. Siudmak

Illustrations intérieures :
Alexis Santucci

Directeur de collection :
Henri Balczesak

**Contrôle et participation
à la mise au point :**
Dominique Balczesak
Henri Balczesak

Réalisation technique, maquette :
Guillaume Rohmer
avec le Studio InÉdit

© JEUX DESCARTES, 1996. THOAN, les Faiseurs d'Univers, est édité et distribué en accord avec Philip José Farmer c/o Ralph M. Vicinanza Ltd.

La saga des Hommes-Dieux :

Le faiseur d'univers, Les portes de la création, Cosmos privé, Les murs de la Terre, Le monde Lavalite,
Plus fort que le feu, La rage d'Orc le Rouge

est disponible aux éditions POCKET.

LA CAMPAGNE D'ARWOOR

Cette campagne en deux volets est prévue pour un groupe de 3 à 5 personnages, légèrement expérimentés (caractéristique Héroïsme comprise entre 20 et 30 environ). Le groupe peut être constitué par n'importe quel type de personnage, y compris les nouveaux, présentés en fin de volume (l'Atlante, le Négroïde et les Amérindiens des Grandes Plaines). Quelques précisions néanmoins : les personnages originaires d'Okéanos doivent avoir appartenu à la *Communauté du Rocher Rose*, décrite dans le livre de base (chapitre Okéanos), avant de devenir aventuriers. De même, les personnages Barbes Rouges doivent obligatoirement être issus du Royaume de Saurga. Le groupe peut comporter un ou plusieurs Seigneurs déchus, même si ce n'est pas obligatoire, mais le Meneur de Jeu devrait éviter qu'il y en ait plus de deux (seul un MJ expérimenté pouvant maîtriser une telle configuration). Enfin, au moins un des personnages doit avoir eu connaissance des croissants thoans, qu'il en ait lui-même utilisé un ou qu'il ait été témoin de son utilisation. Cela peut faire l'objet d'une introduction particulière, le cas échéant.

La campagne d'Arwoor, au total, est divisée en quatre grands chapitres. Seuls les deux premiers chapitres figurent dans ce supplément, qui reste malgré tout autonome, tout comme le sera celui comportant les deux derniers chapitres. En d'autres termes, le MJ, s'il le souhaite, peut très bien interrompre sa campagne à la fin de ce supplément, continuer à faire vivre d'autres aventures à ses PJ, avant de s'attaquer à la deuxième partie. De même,

il sera possible de commencer la campagne d'Arwoor directement avec le deuxième volet, prochain supplément à paraître, c'est-à-dire au chapitre 3.

Dans sa totalité, la campagne devrait occuper les joueurs durant un minimum d'une vingtaine de séances d'environ 4 à 8 heures chacune, et il faut compter une bonne dizaine de séances rien que pour ce supplément. Mais si le MJ souhaite la développer encore davantage, en y insérant les scénarios du livre de base ou en y ajoutant des petits épisodes intermédiaires de sa propre création, il pourra facilement la transformer en une gigantesque saga, qui s'échelonnera sur plusieurs années dans la vie des personnages (et certainement plusieurs mois dans celle des joueurs). Elle fera passer les PJ du statut de jeunes premiers à celui de protagonistes majeurs de la guerre des Thoans. En effet, au cours de cette grande aventure, les PJ, traqués par le Seigneur Arwoor, vont arpenter les cinq plateaux du Monde à Étages et rencontrer certains héros de la Saga des Hommes-Dieux : Kickaha, Wolff, Chryséis et même Anania, qui n'est pas encore la compagne de Kickaha. S'ils savent allier l'instinct de survie à la diplomatie nécessaire aux bonnes alliances, les PJ, aidés par Kickaha et Wolff, devraient réussir l'exploit de faire tomber l'actuel Seigneur du Monde à Étages et usurpateur : l'abominable Arwoor...

Remarques annexes : Cette campagne peut faire suite au scénario "Le pèlerinage des muses", fourni avec l'écran de THOAN, mais ce n'est pas indispensable. Pour combler les phases intermédiaires du scénario, comme les longs

déplacements sur un plateau, le MJ utilisera les *Tables de Rencontres* qu'il trouvera dans la partie *Aides de jeu*, en fin de volume, et qui permettront de faire rencontrer aux héros les créatures typiques de l'endroit traversé. En toile de fonds, il n'oubliera pas l'omniprésence d'Arwoor et de ses agents, qui font tout pour se débarrasser à la fois des PJ et des héros des romans (Chryséis, Wolff et Kickaha). Il n'hésitera pas à enrichir ses propos de descriptions, pour bien faire ressentir à ses joueurs l'esprit et les particularités de chaque plateau, ni même à leur montrer les illustrations. Celles-ci sont là pour appuyer certaines de ses descriptions, et non uniquement pour son simple agrément. Pour en faciliter sa lecture, la campagne a été divisée en *Chapitres*, composés d'*Épisodes*. Il faut prévoir au moins une séance de jeu pour finir un Épisode, parfois deux, pour les plus longs. Au début de chaque Chapitre est présenté un petit résumé des principaux événements qui vont se produire. Au début de chaque Épisode, le MJ trouvera un petit paragraphe "*Objectif*" qui est un descriptif concis des objectifs que les PJ devront atteindre pour la bonne continuité de l'aventure. Ceci permettra de corriger le tir en cas d'imprévu de la part des joueurs et donc de constamment garder à l'esprit les étapes importantes par lesquelles doivent passer les PJ. À la fin de chaque Épisode, une petite rubrique, *Le Temps des Héros*, fournira un barème pour récompenser les joueurs en fonction de leurs actions. Le MJ remarquera qu'à la fin d'un Chapitre, le barème des récompenses est plus généreux qu'à la fin d'un simple épisode.



Gardien d'un "trésor" thoan, l'hydre d'Anthémoessa est un adversaire qui marque, les esprits, comme les corps...

CHAPITRE UN

OKÉANOS

Résumé : Ce premier chapitre va permettre aux PJ d'entrer en douceur dans la longue campagne qui commence pour eux, même si les événements vont finir par se précipiter. Ils découvrent une communauté de la plage assez différente de celles qu'ils ont pu rencontrer jusqu'à présent. Ils sont initiés par ses membres aux fameux agônes, mais ne devraient pas tarder à prendre conscience, de manière assez brutale, de l'espionnage dont ils ont fait l'objet et de la traque orchestrée par l'actuel Seigneur du Monde à Étages, Arwoor. Le perfide Thoan semble effectivement avoir juré leur perte. Contraints de fuir par la mer, les PJ échouent sur une île thoanne expérimentale, peuplée de monstres mythologiques extrêmement dangereux recréés en laboratoire. En fouillant certains lieux particuliers de l'île, les PJ devraient découvrir de fantastiques objets de technologie thoanne, qui les aideront pour la suite de leurs aventures. Après bien des péripéties, liées notamment à la situation confuse issue des vellétés qui animent les habitants de l'île, les PJ réussiront

finallement à fuir et atteindront le monolithe qui mène à l'étage supérieur : Amérindia. Durant l'escalade au cours de laquelle ils devraient connaître certains problèmes, en particulier la menace des Vampires de terre, ils sont sauvés par Podarge, qui les capture et conclut un marché avec eux : la harpie accepte de les épargner, à condition qu'ils l'aident à éliminer Arwoor. Désormais, l'objectif des PJ est clair : atteindre le palais du Seigneur.

L'aventure commence sur Okéanos pour tous les PJ. Le MJ doit se débrouiller pour réunir tous les personnages de ses joueurs sur une plage d'Okéanos, près du territoire d'une communauté locale appelée *Communauté des Algues*, à une centaine de kilomètres à l'ouest de la *Communauté du Rocher Rose*. Si c'est la première aventure des PJ, il utilisera les introductions décrites dans le scénario n°1 du livre de base ("*Présomés coupables*"), en les adaptant si nécessaire. Si les joueurs

ont déjà joué certains des scénarios du livre de base, il peut les faire enchaîner sur celui-ci, avec un minimum d'imagination. Par exemple, après le scénario n°1, les PJ ont pu fuir les gworls à pied, plutôt qu'en histoïkhthus, et arriver jusqu'à la *Communauté des Algues*. De même, après le scénario n°2 ou n°3, une "porte" a pu ramener les PJ sur Okéanos, alors qu'ils espéraient atteindre le palais du Seigneur, etc.

Au début de l'aventure, le MJ doit trouver un moyen de faire progresser les PJ vers l'ouest. Ce peut être, par exemple, une menace persistante à l'est, qui incite les personnages à aller vers le côté opposé ; ou encore des rumeurs alléchantes, qui feraient état de quelque chose d'intéressant pour les PJ à l'ouest (un personnage, une "porte", etc.). Soit les PJ avancent en groupe, auquel cas ils finissent par remarquer les monticules de la *Communauté des Algues*, soit ils ont un éclaireur, qui doit alors rapporter l'information à ses compagnons.

ÉPISE

UN

Objectif : Le premier objectif est de faire prendre conscience aux PJ du grand danger que représente Arwoor et de sa réelle détermination à les éliminer. Il faut qu'ils comprennent que, désormais, rien ne sera plus comme avant. Ils doivent également se retrouver à bord d'un histoïkhthus à la fin de l'épisode, pour fuir les gworls et permettre la transition avec l'Épisode 2.

La Communauté des Algues

L'immense dépôt d'algues mortes qui borde la côte sur deux kilomètres est à l'origine du nom adopté par la communauté qui vit dans cette région

d'Okéanos. Forte d'une vingtaine d'individus, cette communauté a développé sa culture autour de l'utilisation de ces algues sous toutes leurs formes : fraîches, mortes ou séchées.

L'aventure commence au moment où l'un des héros du groupe (un aigle, s'il y en a un dans le groupe, ou un

éclaireur), après avoir progressé en direction de l'ouest sur la plage (ou au-dessus, pour l'aigle), remarque d'étranges monticules de couleur brun-vert, d'environ 2 mètres de hauteur, qui parsèment un coin de plage à environ 300 mètres de lui et autour desquels gambadent des silhouettes. En se rapprochant, le ou les PJ constatent qu'il s'agit vraisemblablement d'individus appartenant à une communauté d'autochtones typiques de la région. Quelques détails clochent, néanmoins. Si les races qui composent cette communauté sont bel et bien courantes sur Okéanos (faunes, satyres, silènes, dryades, zébrilles, centaures et sirènes), ce qui l'est moins, en

revanche, ce sont les monticules verdâtres qu'ont observé les PJ. Ils s'avèrent être des abris sommaires construits à l'aide d'algues séchées, fait rarissime sur Okéanos où tout le monde dort à la belle étoile ou dans des abris naturels (grottes, principalement). Cette communauté est donc visiblement l'une des rares sur Okéanos dont les membres vivent sous un toit, rudimentaire certes, mais bâti.

Au nord, l'océan a pris sa couleur bleu azur des beaux jours. Au sud de la plage, la végétation est typique de la région : de nombreux arbres fruitiers embaument l'atmosphère d'une odeur douce et sucrée. On trouve pratiquement tous les types d'arbres fruitiers d'Okéanos, avec une

prédominance

toutefois de mandariniers, de cédratiers, d'arbres de noix à punch et d'arbres à cornes d'abondance. Ces derniers semblent particulièrement appréciés de la population locale, puisqu'une dizaine d'individus peuvent être observés en train de s'abreuver d'un liquide couleur chocolat qui s'écoule naturellement du bout des gigantesques feuilles en forme de corne d'abondance.

Si les PJ regardent d'un peu plus près les étranges bâtisses, ils constatent qu'elles sont constituées d'un mélange de terre et d'algues séchées, et qu'une sorte de sève opaque en recouvre la surface extérieure. Tout près des PJ, un faune est d'ailleurs en train de badigeonner une construction avec un liquide poisseux. S'il est interrogé, ce faune, nommé Dardanos, explique, le plus naturellement du monde et sans méfiance particulière à l'égard des étrangers, qu'il a été perdant aux derniers agônes de Zeus organisés par sa communauté et qu'il doit "terminer son gage" avant les nouveaux agônes qui auront lieu ce soir. À titre de gage, il a été chargé de renforcer les huttes. La sève, poursuit-il très sérieusement, joue un double rôle, puisqu'elle colle les algues entre elles et permet à la hutte de mieux résister à la petite pluie quotidienne qu'elle doit supporter. Dardanos, agréablement surpris qu'on s'intéresse à son labeur, apprécie visiblement la compagnie des PJ, qu'il trouve de plus en plus sympathiques au fur et à mesure que son travail s'achève. Aussi accepte-t-il sans rechigner de répondre aux questions que ne manqueront pas de lui poser les PJ.

S'ils le questionnent à propos de la communauté, Dardanos leur présentera brièvement la philosophie du groupe, basée sur l'utilisation des ressources naturelles de la région : qu'il s'agisse de la pêche, des coquillages, des baies de sang des *histokbthus* (rappelons qu'à l'intérieur de ces gigantesques mollusques flottants pouvant servir de bateau poussent des fruits comestibles appelés *baies de sang*), mais surtout, des algues. Plat de



prédilection de la communauté, les algues sont utilisées de toutes les manières possibles : construction de huttes, comme les PJ ont pu le remarquer, mais aussi fabrication de bracelets, colliers, bijoux et couronnes récompensant les derniers vainqueurs des agônes. Il ajoutera que les algues peuvent même offrir une relaxation suprême : désignant un rocher presque entièrement immergé, le faune explique que la partie supérieure de ce rocher est couverte d'algues vivantes douces, épaisses et moelleuses. S'allonger sur ce rocher, dans les algues, procure une sensation de repos et de sérénité extraordinaire (qui se traduit, en terme de jeu, par la récupération d'une case par minute dans le compteur d'épuisement, mais pas dans le compteur de cumul).

Dardanos répondra également à toutes les questions d'ordre général que peuvent se poser les PJ, leur expliquant notamment le principe des agônes (voir le chapitre *Okéanos* du livre de base). Il leur parlera éventuellement du Seigneur, créateur de toutes choses, qui leur rendait régulièrement visite, mais qui n'a pas été aperçu ici depuis des lustres maintenant.

La discussion est interrompue par le son rythmé de sabots marquant l'approche de deux centaures. Appartenant à une communauté vivant dans une région peu éloignée, la *Communauté du Rocher Rose*, ils sont venus participer aux agônes de ce soir. Xanthos et Balios (voir leurs caractéristiques complètes dans le chapitre *Okéanos* du livre de base) s'adressent à Dardanos et lui demandent si les agônes vont bientôt commencer. Dardanos leur répond qu'en principe, c'est Eurytos qui décide de faire débiter les épreuves. Le faune termine alors rapidement sa hutte et accompagne Balios pour aller voir celui qui est considéré comme le chef de la communauté, le zébrille Eurytos. Pendant ce temps-là, Xanthos, visiblement intéressé par la présence des étrangers, entame la conversation avec eux, leur demandant notamment s'ils vont participer aux agônes et acceptant de leur décrire en détail les différents agônes existants (voir leur description dans le chapitre *Okéanos* du livre de base). S'il y a des



PJ originaires de la *Communauté du Rocher Rose*, Xanthos les reconnaît et leur dit qu'il faudra qu'il leur parle un peu plus tard.

Peu après, Eurytos, le zébrille, convie tout le monde sur la plage et déclare les agônes ouverts. Les PJ sont invités à y participer, pour marquer leur arrivée ici. Chacun d'eux devra défier un membre de la *Communauté des Algues* dans l'agône de son choix. Gagner n'est pas le plus important. Ce qui compte, c'est de participer, afin de marquer sa communion avec le peuple de la plage.

Les noms des individus que les PJ peuvent défier sont fournis ci-après. Le MJ devra imaginer (ou improviser) les particularités de leur personnalité, car seules des tendances sont fournies pour chacun d'eux. Pour connaître les caractéristiques de chaque individu, le MJ retiendra le nom précisé après chacun d'entre eux (en italique et entre parenthèses) et se reportera à la description de la *Communauté du Rocher Rose*, dans le chapitre *Okéanos* du livre de base. Pour

simplifier, en effet, on suppose que chaque personnage des *Algues* a son équivalent chez le *Rocher Rose*. Ainsi, par exemple, pour avoir les caractéristiques de la faunesse Téophané de la *Communauté des Algues*, le MJ devra reprendre celles de la faunesse Althée de la *Communauté du Rocher Rose*.

Voici donc les noms des différents membres de la *Communauté des Algues* et, entre parenthèses et en italique, leur équivalent dans le livre de base :

Athamas, le centaure (*Illyrios*) : Puissant centaure, excellent archer, il adore faire la cour aux étrangères, même celles qui n'ont pas de partie équine !

Hipponoé, la centauresse (*Cybèle*) : Belle, souple et agile, elle adore participer à tous les agônes et se montre assez accueillante vis-à-vis des étrangers.

Hestia, la dryade (*Hespéra*) : Superbe dryade aux yeux verts et aux cheveux châains, elle cherchera le plus beau des étrangers (à l'appréciation du MJ) pour le défier aux agônes d'Éros.

Dardanos, le faune (*Méphaistos*) : Très sympathique, il sera l'interlocuteur privilégié des PJ, leur prodiguera toutes sortes de conseils pour réussir les agônes et les encouragera durant les épreuves.

Téophané, la faunesse (*Althée*) : Superbe faunesse blonde aux yeux bleu turquoise, insatiable dragueuse, elle défiera deux PJ simultanément aux agônes d'Aphrodite !

Marsyas, le satyre (*Memnon*) : Très porté sur les jeux de l'amour, il défiera un PJ féminin aux agônes d'Éros.

Nausicaa, la sirène (*Pisinoé*) : Douce mais assez réservée, elle défiera un PJ aux agônes d'Athéna.

Poseïos, le triton (*Mélampus*) : Méfiant, solitaire, il ne défiera aucun PJ, mais les observera avec insistance.

(Remarque au MJ : Poseïos est un espion à la solde d'Arwoor, que personne n'a jamais soupçonné).

Eurytos, le zébrille (*Akiros*) : Chef spirituel de la communauté, très respecté de tous, il n'hésitera pas à intervenir si les PJ posent le moindre problème (de violence, notamment). Contrairement aux apparences, ce n'est pas uniquement une brute. Il accepte le dialogue et cherche d'abord à convaincre verbalement avant de soumettre physiquement. Il adore répondre aux défis d'Héraclès.

En plus de ces célébrités, on trouve aussi des silènes dans la *Communauté des Algues*, contrairement à celle du *Rocher Rose*. Ces silènes peuvent aussi être défiés.

Voici les caractéristiques de deux d'entre eux :

Hippodamos

Description : Silène blond aux yeux bleus. 1,98 m, 122 kg. Très forte musculature. Âge : 774 ans (apparent : 25 ans)

Force : 3.6* **Intellect** : 3.4
Résistance : 3.4 **Ruse** : 3.3
Souffle : 3.5 **Volonté** : 3.1
Réflexes : 3.4 **Agilité** : 3.3
Masse : 3.4

Singularité :

Odorat supérieur

Vitesses raciales

Terrestre : 3.3
Aquatique : 2.6*

Compétences

Athlétisme : Courir (3.5), Grimper (3.2), Monter (3.2), Nager (3.3), Sauter (3.5)

Combat : Armes à Feu (3.1), Armes Blanches (3.1), Poings (3.4)

Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.3), Se Déguiser (3.1)

Survie : Percevoir (3.6) (°), Pister (3.4), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.3)

Connaissance : Botanique (3.2), Cuisine (3.4), Musique (3.3), Zoologie (3.2)

Langues : Grec Mycénien (3.3)

(°) Percevoir (3.6*) par l'odorat.

Équipement : Gourde de cinq litres d'alcool de noix à punch

Armes

Type	Poings
Compétence	3.4
UA	2
Complexité	3.2
Dégâts	3.6* étourd.
Solidité	—

Hipponoé

Description : Silénisse rousse aux yeux verts. 1,81 m, 72 kg. Visage très doux, démarche souple, aspect svelte. Âge : 750 ans (apparent : 25 ans)

Force : 3.4 **Agilité** : 3.6
Résistance : 3.4 **Intellect** : 3.5
Souffle : 3.5 **Ruse** : 3.2
Réflexes : 3.5 **Volonté** : 3.1
Masse : 3.3

Singularité : Oûie supérieure

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.3
Aquatique : 2.6*

Compétences

Athlétisme : Courir (3.5), Grimper (3.4), Monter (3.2), Nager (3.4), Sauter (3.4)

Combat : Armes à Feu (3.1), Armes Blanches (3.1), Bâton (3.3), Poings (3.3)

Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.3), Se Déguiser (3.1)



Survie : Percevoir (3.6) (°), Pister (3.4), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.3)

Connaissance : Botanique (3.3), Cuisine (3.5), Musique (3.4), Zoologie (3.3)

Langues : Grec Mycénien (3.4)

(°) *Percevoir (3.6°) par l'ouïe.*

Équipement

Armes : 1 long bâton

Armure : Néant

Richesses : 1 luciole apprivoisée (voir Bestiaire de THOAN, p. 374), 4 noix à punch de 1 litre.

Armes :

Type	Bâton	Poings
Compétence	3.3	3.2
UA	2/2	2
Complexité	3.3/3.4	3.2
Dégâts	3.5 étourd.	3.2 étourd.
Solidité	3.4	—

Une fois les agônes terminés, la nuit ne tarde pas à tomber. Une fête est improvisée pour célébrer la fin des épreuves. Un gigantesque feu est allumé sur la plage par la moitié des perdants des agônes, tandis que l'autre moitié commence à préparer un repas. On explique aux PJ qui ont gagné leur agône qu'ils se verront offrir un véritable repas typique de la communauté, fait rare dans la plupart des communautés d'Okéanos où l'on ne cuisine généralement pas. Les autres PJ devront chercher de quoi dîner par eux-mêmes, ce qui n'est tout de même pas très compliqué (coquillages et fruits sont abondants dans la région et peuvent se trouver en réussissant un jet standard de **Se Nourrir**).

Une demi-heure après, tout le monde prend place autour du feu, qui forme un cercle impressionnant de presque six mètres de diamètre. En guise d'apéritif, Téophané, la faunesse, et Marsyas, le satyre, proposent aux PJ de petits fruits ovales roses accompagnés d'une boisson de couleur orange, censés mettre ceux qui les consomment "dans de bonnes conditions". Il s'agit, comme on pourrait s'en douter venant de la part de satyres ou de faunes, de produits naturels aphrodisiaques. Les PJ qui acceptent de consommer ces deux produits (leur

effet ne peut exister que si l'un *et* l'autre sont avalés) doivent procéder à un test de Volonté de seuil 3.5 et consulter la table ci-dessus :

Puis, le dîner proprement dit est entamé. Les vainqueurs des agônes, dont peut-être certains PJ, commencent à déguster le repas qu'on leur a préparé. En entrée, on leur sert des algues marines de couleur bleue, accompagnées de gambas grises crues à l'arrière goût de noisette. Le repas se poursuit avec du poisson grillé assaisonné de jus de baies de sang, dont le goût s'apparente à celui

Résultat du test de Volonté

Qualité de la réussite

Effet

Échec catastrophique

Le personnage est saisi d'un désir incontrôlable envers les représentants du sexe opposé. Il ne peut résister aux avances que lui font Téophané ou Marsyas. Si le satyre ou la faunesse ne sont pas disponibles (car occupés ailleurs !), le personnage ne peut s'empêcher de faire des avances à tous les individus du sexe opposé qu'il trouvera, jusqu'à obtenir satisfaction avec le premier qui acceptera, quel que soit son aspect (centaure, silène ou zébrille y compris).

Échec

Le personnage sent un profond désir monter en lui et ne peut s'empêcher de faire des avances aux individus du sexe opposé qui l'entourent. Cependant, s'il lui faut absolument obtenir satisfaction, il peut choisir son partenaire.

Réussite partielle

Le personnage ressent les effets de l'aphrodisiaque, mais peut maîtriser ses pulsions les plus violentes. Il doit néanmoins clairement faire comprendre ses désirs à son entourage et se laissera facilement tenter.

Réussite normale

Le personnage ressent les effets des produits, mais est plus émoustillé que réellement saisi de pulsions. Il peut se contrôler normalement, même s'il est peut-être plus sensible que d'ordinaire aux sourires ou aux incitations qu'il devine chez les autres.

Réussite quasi parfaite

Le personnage ressent à peine les effets du produit. Il se sent bien parmi les personnes qui l'entourent, mais il reste maître de ses actes.

Réussite parfaite

Le personnage ne ressent absolument pas le moindre effet et considère que ceux dont le comportement a changé, après avoir consommé le produit, jouent la comédie.

d'un steak tartare, relevé d'un soupçon de crevette. La boisson, servie à volonté, est un breuvage à base de miel de corne d'abondance : liquide de couleur chocolat, au goût de miel légèrement parfumé de tabac. En dessert, les heureux convives se voient offrir des mandarines et des mûres baignant dans une liqueur de fleurs d'oranger.

Pour finir le dîner en gaieté, tous les participants, y compris les "perdants" des agônes, sont invités à boire une demi-noix à punch. Cet alcool très fort, au goût de gin-tonic relevé d'un

Test de Résistance de Seuil 3. (5 + épuisement)

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Toutes les cases d'épuisement vierges du personnage sont cochées. Le personnage sombre donc dans un coma éthylique qui durera 1D6 heures.
Échec	1D6 cases d'épuisement doivent être cochées sur la feuille d'aventure du personnage.
Réussite partielle	Il faut cocher 1 case d'épuisement sur la feuille du personnage.
Réussite normale	Il n'y a aucune case à cocher sur la feuille du personnage.
Réussite quasi parfaite	Il n'y a aucune case à cocher sur la feuille du personnage, et si le personnage boit une nouvelle rasade, le prochain test de Résistance est automatiquement une réussite normale.
Réussite parfaite	Il n'y a aucune case à cocher sur la feuille du personnage et les 1D6 prochains tests de Résistance liés à l'absorption d'alcool sont automatiquement des réussites normales.

Rappel : Quand toutes les cases d'épuisement d'un personnage sont cochées, il sombre dans l'inconscience (un genre de coma éthylique dans le cas présent !).

trait de sherry, est très apprécié des habitants d'Okéanos, et en particulier des silènes et des zébrilles qui en font une consommation immodérée. Mais tout le monde n'a pas forcément la résistance d'un zébrille. C'est pourquoi la santé des PJ désireux de tenter le diable va dépendre d'un jet de Résistance. À chaque rasade peut correspondre un certain nombre de cases d'épuisement à cocher en cas d'échec au test. Le ci-dessus suivant permet de connaître le nombre de cases éventuelles à cocher.

Il va de soi que, dans cette ambiance détendue, les langues ont tendance à se délier et les amitiés à se nouer. En sympathisant avec les gens de la plage, les PJ apprennent une information importante : la communauté comptait autrefois en son sein trois individus qui, à l'instar des PJ, étaient dotés d'un esprit aventureux et curieux. Il s'agissait d'un faune, Apsine, et d'un couple marin, Zéthos, le triton, et Galatée, la sirène. Mais tous trois ont disparu, il y a environ 100 jours.

C'est peu après cette révélation que survient un épisode important dans le déroulement de l'aventure. L'un des PJ, si possible un personnage un peu indépendant et éloigné du groupe, entend un bruit bizarre, une sorte de claquement dans l'air. En s'approchant de la source du bruit, à une cinquantaine de mètres, il remarque alors, perchée en haut d'un arbre, une silhouette parfaitement découpée sur le disque lumineux verdâtre de la lune. Il s'agit visiblement d'un énorme corbeau qui l'observait depuis un moment déjà. Dès l'instant où le corbeau réalise qu'il a été vu, il s'envole brusquement en prenant le plus d'altitude possible. Trop loin (portée de vue) pour qu'on puisse éventuellement lui tirer dessus, le corbeau peut en revanche encore être poursuivi par un PJ ailé (aigle géant, harpie), si celui-ci se décide rapidement à le prendre en chasse. La poursuite se résout par un test d'opposition de Souffle entre le Souffle du PJ et celui du corbeau, un Œil du Seigneur, qui est de 3.4 (voir règles de poursuite sur longue distance, p. 54 de

THOAN). L'Œil du Seigneur s'appelle Takac, et c'est le même que celui du scénario n°1 du livre de base (sauf si ce dernier a été tué par les PJ, auquel cas le corbeau a les mêmes caractéristiques, mais s'appelle Kola). Le MJ peut donc se référer à sa fiche, p. 406 de THOAN. Le pion du PJ est placé sur la case 1, celui de Takac sur la case 4. Si Takac dépasse la case 5, il sème le PJ. Si le PJ rejoint Takac, ce dernier, sous la torture uniquement, révèle que le "Seigneur" a repéré les PJ, après que certains d'entre eux ont passé des "portes". Le Seigneur compte prochainement leur envoyer ses agents aux trousses, à cause de la menace qu'ils représentent. Takac ne connaît pas ses motivations exactes, mais sait qu'il se méfie plus particulièrement d'un PJ, le corbeau ne sait pas lequel (en fait, Arwoor est persuadé qu'il y a au moins un Thoan dans leur groupe).

Peu après cet événement, les PJ bénéficient de l'aide d'un allié, Xanthos, un des centaures de la *Communauté du Rocher Rose*. Le centaure se montre encore plus enclin à les aider si les PJ lui parlent du gros corbeau. Alors que la plupart des habitants de la plage se moque de la présence d'un Œil du Seigneur, Xanthos, lui, se montre perplexe. Il explique qu'il était déjà intrigué par la présence des PJ en arrivant ici, parce que des étrangers, également très sympathiques, avaient aussi été aperçus dans sa propre région il y a quelque temps. L'arrivée des étrangers avait précédé toute une série d'événements inhabituels que lui et Balios ne sont pas prêts d'oublier. La venue des étrangers avait effectivement été espionnée par un Œil du Seigneur et peu après, d'ignobles créatures très agressives avaient attaqué la pacifique population du Rocher Rose. Le centaure ajoute que des événements similaires se sont produits peu de temps après dans une communauté voisine, lui a-t-on rapporté. Les mêmes créatures ont semble-t-il attaqué cette communauté, entraînant la disparition de Chryséis, une célèbre dryade, et de deux étrangers, des humains (l'un brun, l'autre roux, croit-il se souvenir). Or, Xanthos a lui-même aperçu un oiseau similaire en arrivant ici et découvert d'étranges traces de pieds dans le sable, un peu

plus loin sur la plage. Profitant de sa vitesse, Xanthos, en suivant ces traces, a presque rattrapé celui qui les avait laissées : un être noir et laid, très semblable aux créatures qui avaient attaqué sa communauté. Mais l'horrible monstre était déjà dans l'eau jusqu'aux genoux, tenant à la main une sorte de "boîte". S'installant sur un histoïkhthus, il a alors mis le cap sur le large. Tous ces faits lui font donc forcément penser aux sinistres événements survenus dans sa communauté et il voudrait attirer l'attention des PJ sur au moins deux points. Le premier concerne la présence du corbeau ici. Le peuple du Rocher Rose abritait un agent secret du Seigneur en son sein, qui renseignait le volatile et, par voie de conséquence, les monstres noirs. Les gens du Rocher Rose n'ont percé la double identité de cet espion que parce qu'il a ouvertement pris parti pour les agresseurs au moment de leur assaut, avant de fuir et de disparaître. Le second concerne ces immondes créatures envoyées par le Seigneur et que les PJ pourraient fort bien croiser prochainement. Xanthos se rappelle qu'elles avaient nettement manifesté une peur panique de l'eau. Le centaure s'en souvient avec précision, car pour fuir le Rocher Rose, il s'était frayé un chemin le long de la plage en projetant un monstre dans la mer. Les hurlements de terreur de ce dernier n'avaient d'égal que ces efforts frénétiques, presque risibles, pour sortir de l'eau. Cette phobie a sauvé ce jour-là les membres de sa communauté, qui se sont alors précipités vers la plage et se sont enfuis, soit à la nage, soit en histoïkhthus, vers une île accueillante à quelques kilomètres de la côte. Xanthos et Balios les ont rejoints plus tard. La créature que Xanthos a récemment aperçue très à l'aise sur son histoïkhthus est donc très atypique.

Puis, le centaure ajoute, gravement, que le problème principal vient de la présence des PJ en ces lieux, car il y a fort à parier que d'autres monstres recherchent les étrangers et qu'un assaut risque d'avoir lieu contre la *Communauté des Algues*. À la fois pour leur survie et pour celle des autochtones qui les ont accueillis, les PJ se doivent donc de quitter les lieux au

plus vite, mais en évitant qu'un éventuel espion caché parmi les membres de la *Communauté des Algues* en soit averti. Un bon moyen serait de rejoindre les membres de la *Communauté du Rocher Rose* sur leur nouveau refuge, l'île, lors d'une course d'histoïkhthus que Xanthos va essayer d'organiser le lendemain.

La course

Xanthos ayant su convaincre le zébrille Eurytos, la fameuse course d'histoïkhthus a lieu en fin de journée. Les participants, au nombre de douze (plus les PJ) sont rassemblés sur une plage, l'ouest d'un archipel rocheux. Alors que les indigènes bipèdes commencent à prendre place sur les gros mollusques, Poseïos, flairant une entourloupe, est allé furtivement prévenir le corbeau Takac (ou un autre (Eil du Seigneur, si Takac a été tué), afin d'accélérer la venue des gworls. S'étant mis à l'écart de l'attroupement, le triton est en train de rassembler le plus discrètement possible des histoïkhthus sur une plage, un peu à l'écart, pour permettre à une trentaine de gworls de poursuivre les PJ sur les flots, si d'aventure les autres n'arrivaient pas à temps pour les cueillir sur la terre ferme. Les gworls d'Arwoor ayant déjà raté les étrangers du Rocher Rose ainsi que Wolff et Kickaha, ils ne peuvent pas se permettre un nouvel échec et sont prêts à tout tenter, y compris surmonter leur aversion de l'eau.

Xanthos a insisté pour que les PJ puissent choisir un gros histoïkhthus à l'intérieur duquel ils pourront tous se tenir. Trois histoïkhthus répondent à cette condition de taille. Les PJ doivent donc en choisir un. Ils ont le choix entre un histoïkhthus équilibré, un histoïkhthus rapide ou un histoïkhthus agile et puissant. Voici les caractéristiques de ces trois mollusques.

Les trois histoïkhthus proposés ont des caractéristiques communes (voir THOAN p. 370) :

Force : 3.4	Intellect : 1.6
Résistance : 3.4	Ruse : 1.6*
Masse : 3.6*	Volonté : 1.6
Souffle : 3.6	

Leurs autres caractéristiques et compétences varient selon leur type. Le MJ ne les fournira pas aux joueurs, leur expliquant simplement qu'ils ont le choix entre un histoïkhthus équilibré, un rapide ou un agile et puissant.

Type 1 : Histoïkhthus équilibré

Réflexes : 3.4 ; **Agilité** : 3.4

Compétences : Éperonnage : 3.4 ; Nager : 3.4

Type 2 : Histoïkhthus rapide

Réflexes : 3.6 ; **Agilité** : 3.2

Compétences : Éperonnage : 3.2 ; Nager : 3.6

Type 3 : Histoïkhthus agile et puissant

Réflexes : 3.3 ; **Agilité** : 3.6

Compétences : Éperonnage : 3.6 ; Nager : 3.3

Une fois que les PJ ont choisi leur histoïkhthus et se sont installés, la course maritime va pouvoir commencer. On compte en tout une dizaine d'embarcations. Il s'agit de partir au large, de slalomer entre trois rochers, puis de revenir sur la plage le plus vite possible. Évidemment, pour les PJ, les choses sont un peu différentes. Xanthos, juste avant le départ, leur explique discrètement qu'arrivés au troisième rocher, ils ne devront bien sûr pas faire marche arrière. Au contraire, ils devront garder le cap sur le large, en le modifiant légèrement vers l'est, où ils atteindront l'île refuge de la *Communauté du Rocher Rose* en moins de trente minutes.

Le départ de la course est alors donné. Les PJ, qui ne cherchent pas réellement à distancer leurs concurrents, puisqu'ils ne veulent pas gagner la course, s'entraînent à maîtriser leur histoïkhthus. Les règles à appliquer sont identiques à celles des agônes de Poséidon, fournies p. 179 de THOAN. En arrivant au premier rocher, ils distinguent au large, arrivant de l'est, dix histoïkhthus dirigés par des gworls, trois dans chaque embarcation. Poseïos, le triton, qui connaissait le trajet habituel des courses d'histoïkhthus, les a prévenus, ce qui leur a permis de devancer les PJ. Profitant des nombreux et gros rochers qu'on trouve dans cette partie de l'océan, les gworls

ont pu s'approcher sans être remarqués. Au sortir du slalom entre les trois rochers, les PJ comprennent que les histoïkhthus des gworls leur barrent le chemin de l'île. Il leur reste à partir vers le large, mais dans une direction erronée. S'ils songent à retourner sur la plage, les PJ comprennent vite que ce n'est pas une bonne solution : l'assaut a effectivement été donné sur la *Communauté des Algues*. Des dizaines de gworls sont en train de massacrer les gens de la plage.

Une poursuite maritime s'engage alors entre les PJ et les gworls, qui ignorent totalement les histoïkhthus des membres de la *Communauté des Algues*. Ces derniers se dirigent alors vers l'île refuge dont ils ont entendu parler.

La poursuite devrait normalement tourner à l'avantage des PJ, les gworls étant de bien piètres navigateurs. Si elle tourne néanmoins à leur désavantage, le MJ leur conseillera d'utiliser de l'Héroïsme.



Lancers de couteaux des gworls (Résultat du test de hasard)

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique

Aucun PJ n'est touché et trois gworls tombent à l'eau après s'être trop penchés par-dessus leur histoïkhthus, pour se rapprocher davantage de leurs ennemis. Ils hurlent quelques instants avant de couler à pic.

Réussite partielle

Un seul PJ (déterminé aléatoirement) est touché dans une localisation aléatoire. Il encaisse des dégâts de valeur 3.4 (Seuil de réussite = **Résistance** de la victime), qui peuvent être réduits par l'armure.

Réussite normale

Deux PJ (déterminés aléatoirement) sont touchés dans une localisation aléatoire. Dégâts : 3.4 ; Seuil de réussite = **Résistance** de la victime.

Réussite quasi parfaite

Quatre tirs atteignent les PJ dans une localisation aléatoire. Déterminer aléatoirement qui est touché par chaque tir (un même personnage peut donc être touché par plusieurs tirs). Dégâts : 3.4 ; Seuil de réussite = **Résistance** de la victime.

Réussite parfaite

Un PJ (déterminé aléatoirement) est touché dans une sous-localisation déterminée aléatoirement. L'armure ne réduit pas ces dégâts. Dégâts : 3.4, Seuil de réussite = **Résistance** -2 de la victime. En plus, quatre tirs normaux atteignent le groupe de PJ.

Pour simuler cette poursuite, le MJ consultera les règles sur les agônes de Poséidon, p. 179 de THOAN, et sur les poursuites, p. 53 de THOAN, et procédera ainsi :

Les gworls sont placés sur la case 1 et les PJ sur la case 2. Le test d'opposition se fait entre la compétence Nager de l'histoïkhthus des PJ et la compétence Nager de l'histoïkhthus symbolisant le groupe de gworls, qui est de 3.4. Mais en plus, gworls et PJ bénéficient d'un bonus de dés égal à l'indice de la compétence en Navigation des pilotes. Comme les gworls ne savent pas naviguer, ils n'ont aucun bonus, ce qui n'est pas forcément le cas des PJ. Si malgré tout, la poursuite tourne à l'avantage des gworls, le MJ incitera ses joueurs à

dépenser des points d'Héroïsme pour semer leurs ennemis. Bien entendu, il ne se contentera pas de faire procéder à des jets de dés, mais enrichira cette poursuite de descriptions.

Si les PJ ne distancent pas d'au moins une case les gworls dès le premier jet d'opposition, les gworls peuvent leur lancer des couteaux. Le MJ procédera dans ce cas à un test standard de hasard (trois dés lancés sur un seuil de 3) et consultera le tableau ci-dessus :

Les caractéristiques des gworls sont celles du scénario n°2, p. 415 de THOAN.

Si les gworls rattrapent les PJ, ils tenteront un éperonnage (voir p. 179). Le MJ peut considérer que trois histoïkhthus de gworls tentent successivement d'éperonner l'histoïkhthus des PJ. Pendant ce temps-là, les gworls qui se trouvent sur les autres histoïkhthus leur lancent des couteaux (consulter le tableau ci-dessus).

Si les PJ dépassent la case 5, ils sèment les gworls. Leur histoïkhthus prend de plus en plus de vitesse et les esquifs de leurs poursuivants deviennent progressivement invisibles. Les gworls finissent par être découragés par la nuit tombante, qui empêche même Takac de les repérer. Mais les PJ doivent subir une ultime tentative de neutralisation par Poseïos, qui nage très vite et intervient en tentant de les faire tomber à l'eau. Le triton se place sous l'histoïkhthus et le fait tanguer de gauche à droite, avec de plus en plus d'amplitude. Les PJ doivent réussir un test d'Agilité contre un seuil de 3.4 pour ne pas tomber dans l'eau et se retrouver à la merci du triton armé d'un trident (dégâts = 3.6). Poseïos évite le plus possible de sortir de l'eau et reste sous l'embarcation afin d'être plus difficile à atteindre (les PJ subissent un malus de +2 au seuil de Complexité de leurs attaques). À la moindre blessure subie, cependant, Poseïos prend la fuite.

La grande traversée

Quand les PJ ont enfin distancé les gworls et ont repoussé le triton, ils se rendent compte qu'ils ont navigué sur une assez longue distance dans une direction qui n'est pas celle de l'île refuge. C'est au moment où ils remettent le cap dans la bonne direction qu'ils subissent l'agression d'un gigantesque représentant de la faune marine, le "haleur". Sorte d'hybride entre un poisson de cinq mètres, dont il a le corps, et une énorme crevette, dont il a la tête, le monstre marin en veut surtout à leur embarcation. Utilisant ses antennes aux extrémités recourbées et longues de six mètres, le poisson-crevette a l'habitude d'agripper les histoïkhthus ou les gros coquillages, dont il est très friand. Ses pairs errent des journées entières à la recherche de nourriture pour leur progéniture, nageant surtout autour des roches sous-marines. Incapable de briser par lui-même la coquille de son met favori, le haleur le traîne vers les gros rochers et l'y projette afin qu'il se brise ou coule non loin de son "nid". Ses rejetons et lui-même récoltent alors les parties tendres mises à jour et les mangent. Ce n'est pas un animal très intelligent et son mode

d'action reste inchangé quel que soit le type de coquillage, qu'il soit ouvert (ce qui est le cas de l'histoïkhthus) ou non. Le nid du haleur qui vient d'agripper le mollusque des PJ se trouve au pied des contreforts rocheux de l'île Anthémoessa, à 500 mètres de la baie, seule zone accessible par la mer (voir plus loin).

Si les PJ ne font rien pour l'en empêcher, le poisson emmènera son gibier vers les contreforts rocheux de l'île, qu'il atteindra après six jours de voyage.

Les PJ peuvent bien sûr intervenir avant cela, car le monstre a des points faibles. Ses antennes en chitine sont très solides mais peuvent tout de même être brisées (Solidité = 4.1, voir règles sur la Solidité p. 55 de THOAN). En revanche, leur racine est nettement plus fragile (Solidité = 3.5), mais ne sont pas facilement accessibles. Pour les atteindre, il faut être capable de s'agripper au corps de l'animal (test d'Agilité de seuil 3.4) tout en restant un bon moment sous l'eau, au niveau des antennes de l'animal, quand il nage, soit à cinq mètres de profondeur (test standard de Souffle). En cas de succès dans la tentative de destruction des antennes, il faut encore survivre aux soubresauts de l'animal (Coup de queue : Valeur : 3.4 ; Complexité : 3.3 ; Dégâts : 4.1 étourd.). Casser les antennes ne peut tuer le monstre, mais les arracher (en cochant deux cases de cumul sachant que la Résistance du haleur est de 3.5) provoquera une mort par hémorragie. De toute façon, l'animal, furieux, reviendra une dernière fois à la charge, en donnant un coup de queue (les caractéristiques complètes du haleur sont fournies dans la partie **Aides de jeu**, page 99). De plus, l'histoïkhthus aura trop dérivé, les PJ seront perdus, emportés, par les forts vents qui viennent de se lever, vers une île qu'ils espèrent être le refuge tant attendu. Six jours plus tard, Anthémoessa sera en vue.

Reste le problème des provisions. En effet, durant les six jours que va durer la traversée, les PJ risquent de manquer de nourriture. Il leur faut s'organiser sur leur petit navire et surtout ne pas se laisser aller à la facilité (manger toutes les baies de sang, ne pas pêcher, etc.). Pour chaque jour de traversée, le MJ déterminera les éventuelles rencontres animales en utilisant la table de rencontre (fournie dans les **Aides de Jeu**,

page 91). S'ils parviennent à tuer un animal marin, les PJ auront probablement de quoi s'alimenter. Dans le cas contraire, ils devront s'organiser différemment pour se nourrir.

La première idée qui devrait leur venir consiste bien évidemment à manger les baies de sang qui se trouvent sur leur propre histoïkhthus. Mais les quantités de ces sortes de fruits ne sont pas illimitées. Il n'y en a que 10 sur leur mollusque (2D6 sur un histoïkhthus type). Chaque baie de sang représente l'équivalent d'un apport minimum de calories pour un jour (ce qu'on appellera une ration quotidienne) pour une créature de Masse 3.3. Il faut 2 fois plus de baies de sang par jour pour une créature de Masse 3.4, 4 fois plus pour une créature de Masse 3.5, etc. De même, il en faut 2 fois moins pour une créature de Masse 3.2, 4 fois moins pour une créature de Masse 3.1, etc.

Exemple : *Akiros, le zébrille, dont la Masse est de 3.5, doit consommer 4 baies de sang par jour pour ne pas ressentir les effets du jeûne. À l'inverse, la dryade Cassandre, nettement plus menue, puisque sa Masse n'est que de 3.2, n'a besoin que d'une demie baie de sang par jour.*

Plutôt que de manger le nombre de baies de sang dont ils ont besoin pour ne pas ressentir les effets du jeûne, c'est-à-dire une ration complète, les PJ ont tout intérêt à se rationner. Car sinon, ils vont très vite être à court de nourriture. Or, pour tenir longtemps, il vaut nettement mieux se contenter de la moitié des apports nécessaires quotidiens durant une certaine période, plutôt que de consommer les apports quotidiens normaux pendant une courte période et n'avoir plus rien ensuite pour une longue période. Si les PJ pensent à procéder à un test de Se Nourrir, le MJ leur rappellera cette loi de la survie.

Selon la méthode employée par les PJ pour se nourrir, le MJ déterminera les pertes de fatigue quotidienne liées à un manque d'alimentation en consultant la table suivante :

Remarque : Ces points ne peuvent être récupérés par un simple repos, il faut obligatoirement manger pour cela.

Table de rationnement

Ration entière :	Aucune perte de fatigue.
Demie ration :	Perte de 1 point de fatigue tous les trois jours.
Trois quarts de ration :	Perte de 1 point de fatigue tous les deux jours.
Moins de trois quarts de ration :	Perte de 1 point de fatigue par jour.
Jeûne total :	Perte de 2 points de fatigue par jour.

Si les baies viennent à manquer cruellement et si les PJ n'ont rien d'autre à manger, il leur faudra peut-être improviser une pêche. Mais il leur faut pour cela un minimum de matériel :

S'ils ont des armes ou des objets en bois qui peuvent éventuellement être taillés pour former une sorte de canne à pêche, s'ils ont de quoi faire un fil (en utilisant un de leur habit par exemple) et s'ils peuvent fabriquer un vague hameçon, ils pourront pêcher de manière classique. L'appât sera éventuellement constitué de petits morceaux de chair de l'histoïkhthus. Le MJ demandera tout de même un test standard de Technique Primitive pour la réalisation de la canne à pêche, une réussite partielle étant suffisante.

S'ils cherchent à pêcher au harpon, il leur faudra déjà un harpon ou une arme susceptible de faire

office de harpon. S'ils ont un trident ou une lance dans leur équipement, ils devront simplement réussir à transpercer les poissons au moment où ils les verront nager près de leur histoïkhthus. S'ils n'ont pas de trident, il faudra en fabriquer un. S'ils ont du bois et des objets susceptibles d'être utilisés à cet effet, ils pourront en fabriquer un en réussissant un test standard de Technique Primitive, une réussite au moins normale étant nécessaire. S'ils manquent de matériel, ils pourront toujours penser à casser le mat de l'histoïkhthus. Ceci a l'inconvénient, d'abord, de le blesser et, surtout, de le priver de sa voile. Mais cette longue pointe peut éventuellement faire office de harpon.

Selon la méthode utilisée par les PJ pour pêcher, le MJ consultera les tables quotidiennes suivantes :

Pêche à la Canne Résultat du test standart de Se Nourrir

Échec catastrophique :	Grosse prise, mais qui s'échappe, emportant ou brisant la canne à pêche.
Échec :	Aucun poisson n'a mordu.
Réussite partielle :	1 seul gros poisson a mordu, équivalent à une ration pour une créature de Masse 3.3.
Réussite normale :	1D6 gros poissons, chacun équivalent à une ration pour une créature de Masse 3.3.
Réussite quasi parfaite :	6 gros poissons, chacun équivalent à une ration pour une créature de Masse 3.3.
Réussite parfaite :	1D6 + 6 gros poissons, chacun équivalent à une ration pour une créature de Masse 3.3.

— L'apparition d'Arwoor —

D'une manière générale, plus on se trouve au large, plus la mer devient agitée. La traversée maritime devient donc de plus en plus pénible. Mais, vers le sixième jour de leur odyssée, les PJ assistent à un phénomène particulièrement troublant. La terrible tempête qui s'était levée depuis le petit matin se calme brusquement, en quelques minutes, pour faire place à un ciel vert dégagé, illuminé par un somptueux arc-en-ciel et à une mer à peine ridée par quelques douces vaguelettes. Ils distinguent alors à l'horizon les contours d'une île. Assurément, le phénomène qui vient de se produire n'est pas naturel. Ceci est d'ailleurs confirmé par l'apparition soudaine, dans les airs, au-dessus de la tête des PJ, d'un "spectre" humain translucide. Ce fantôme est apparemment sorti d'une arche carrée de trois mètres de haut, translucide également et en suspension dans l'air, avant de marcher dans l'air et de se stabiliser exactement au-dessus des PJ. Il s'agit en fait d'un hologramme d'Arwoor, projeté par ce dernier sur Okéanos par l'intermédiaire d'une machine spéciale plus ou moins liée au *Pandoogaluz* (une "porte" thoanne d'un type très particulier).

Les PJ peuvent donc voir leur ennemi du moment, sans doute pour la première fois. Portant une barbe blonde encadrant un visage agréable, vêtu de ses habits de cérémonie (chapeau, cape rouge, rapière dans son fourreau), Arwoor s'adresse à eux et tente de les dissuader d'aborder l'île qu'ils peuvent apercevoir, les menaçant de sa colère divine (le MJ peut montrer la couverture du livre pour appuyer ses propos). Il leur ordonne alors de sauter à l'eau et de nager en sens inverse, vers l'endroit d'où ils sont partis. Si les PJ obéissent humblement, ajoute Arwoor, dans sa grande magnanimité, il daignera alors leur envoyer un allié marin qui les aidera à rejoindre la plage. Par le caractère grandiloquent de cette mise en scène, qui renforce le petit numéro de dieu et son complexe de supériorité, Arwoor espère effrayer les PJ et les convaincre de renoncer à tout projet insensé. Qui pourrait oser défier un dieu ? Le perfide Seigneur souhaite avant tout éviter que des visiteurs déambulent en un lieu (l'île

Pêche au Harpon

Résultat d'un test standart de hasard (3 dés lancés contre un seuil 3)

Échec catastrophique :	1 gros poisson est passé près de l'histoïkhthus, mais le PJ chasseur, troublé par la taille de sa proie et quelque peu fébrile, a perdu son harpon dans l'eau.
Échec :	Aucun poisson suffisamment gros n'a nagé près de l'histoïkhthus.
Réussite partielle :	1 seul gros poisson est passé près de l'histoïkhthus. Le PJ armé du harpon a l'occasion de tenter une attaque (et une seule). Le seuil de Complexité du harpon (ou trident ou lance), étant donné les conditions difficiles, est de 3.5. En cas de réussite, même partielle, le poisson est attrapé. Il constitue l'équivalent de trois rations.
Réussite normale :	Idem ci-dessus, mais ce sont 1D6 gros poissons qui s'approchent de l'histoïkhthus durant cette journée. Le PJ n'a, pour chacun d'eux, qu'une seule occasion.
Réussite quasi parfaite :	Idem ci-dessus, mais ce sont 6 gros poissons qui passent à proximité.
Réussite parfaite :	Idem ci-dessus, mais ce sont 1D6 + 6 gros poissons que le PJ a l'occasion de transpercer. De plus, les meilleures conditions climatiques de la journée font que le seuil de Complexité pour cette pêche n'est que de 3.4.

qu'ils ont aperçue) où il est possible, même si c'est très peu vraisemblable, de trouver des objets thoans, voire l'accès à une "porte". En fait, Arwoor intervient aussi par souci de prévenir un retour de Jadawin dans son palais. Jadawin pourrait reconquérir ce palais avec l'aide de quelques alliés, surtout s'ils se sont familiarisés avec le matériel thoan et les "portes". Il est également possible, dans la logique paranoïaque d'Arwoor, que ces *leblabys* soient des agents de Jadawin et qu'ils connaissent donc le moyen de récupérer le matériel sur place. Enfin, n'oublions pas la mégalo-manie des Thoans et leur mode de pensée singulier, qui leur inspirent parfois des méthodes inattendues.

Chaque PJ doit alors effectuer un test de Volonté contre un seuil de 3.4. Un échec entraîne une sincère envie de rebrousser chemin. Les aigles géants, par haine du Seigneur, et les Terriens, au scepticisme scientifique, n'ont pas à

effectuer ces tests. Savoir si les PJ vont continuer ou pas est une question de "roleplaying" entre joueurs, mais le problème du manque de vivres reste de toute façon crucial : cette île est à l'évidence une aubaine pour eux, car ils peuvent espérer y trouver de quoi se ravitailler. Il va de soi qu'Arwoor ne tiendra pas parole si les PJ (ou certains d'entre eux) se jettent à l'eau. Ce sera alors à ceux qui n'ont pas été dupés par les paroles du Thoan d'aider les autres à réaliser la fourberie d'Arwoor.

Au moment où Arwoor comprend que les PJ n'ont pas été dupés par sa mise en scène, son hologramme disparaît et le Thoan, grâce à ses machines de contrôle atmosphérique, déclenche une nouvelle tempête artificielle au-dessus des eaux profondes d'Okéanos. Le déchaînement des éléments autour d'eux est tel que tous les PJ doivent cocher une nouvelle case d'épuisement supplémentaire. Mais ils sont tout

proches, malgré tout, de l'île qu'ils ont aperçue. Heureusement, à la fin de la journée, la tempête baisse d'intensité (les machines doivent se recharger).

— Le Temps des Héros —

Ce barème, qui s'applique individuellement à chaque personnage, indique le nombre de points d'Héroïsme à attribuer en fonction du type d'action réalisée par les PJ au cours de l'épisode. Son objet est notamment de faciliter la distribution des points d'Héroïsme par le MJ, une tâche pas forcément très appréciée des joueurs et parfois même contestée !

La première partie du barème représente les gains de points d'Héroïsme en fonction des actions propres au déroulement de l'Épisode 1. La seconde partie représente les points d'Héroïsme que l'on peut gagner pour des actions générales, pas nécessairement liées à l'intrigue. Le *gain moyen* est une simple indication permettant d'avoir une idée de ce que pourrait être la récompense d'une performance située dans la moyenne.

Les personnages peuvent profiter de ce gain de points d'Héroïsme dès le début de l'Épisode 2. La consommation de ces points et notamment l'augmentation de caractéristiques ou de compétences qu'ils permettent est décrite p. 81 de THOAN.

Type d'action	Points d'Héroïsme
Aider Dardanos	
à terminer ses huttes	5
Gagner un agône	5
Se montrer imaginatif	
dans la réalisation de son agône	5
Distancer rapidement les gworls	10
Vaincre un gworl	10
Efficacité dans les techniques	
de survie en mer	10
Adopter une attitude digne	
face à l'hologramme d'Arwoor	5
Action d'Éclat	10
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale	
(roleplaying)	0 à 10
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets	
bénéfiques pour les PJ	5

Gain moyen : 40

ÉPISE DE DEUX

Objectif : Dans ce deuxième épisode, le but principal est de faire vivre un cauchemar aux PJ, en leur faisant réaliser les horreurs que sont capables de créer les Thoans rien que pour leur amusement. Il faut que les PJ comprennent qu'ils ne devront pas uniquement survivre aux pièges tendus par Arwoor, mais également se méfier des nombreux dangers que recèle le monde dans lequel ils évoluent. Le MJ doit inciter, si nécessaire, les PJ à chercher à déjouer les pièges des créatures de l'île et réussir à fuir. Il serait également intéressant que les PJ prennent possession du désactivateur qui se trouve dans l'antre de l'hydre. Si cet objet thoan, très convoité par Arwoor, tombe entre leurs mains, le Thoan sera encore plus obnubilé par leur capture, et le reste de la campagne n'en aura que plus de saveur. Enfin, les PJ peuvent avoir intérêt à s'allier aux muses.

Anthémoessa, l'île aux monstres

Après la tempête, dans une légère accalmie survenue peu avant la tombée de la nuit, les PJ peuvent enfin distinguer à nouveau nettement l'île qu'ils avaient aperçue lors de l'apparition d'Arwoor. Même s'ils ne sont pas forcément attirés par ce qu'ils pourraient trouver sur cette terre, les PJ devraient s'y diriger pour au moins trois raisons. D'abord, ils peuvent toujours espérer accoster sur la fameuse "île refuge" censée abriter les membres de la Communauté du Rocher Rose. Ensuite, si Arwoor a essayé de les décourager de s'y rendre, c'est sans doute parce que l'île a quelque chose d'intéressant à offrir. Enfin, étant donné leur extrême état de fatigue après six jours de navigation éprouvants, c'est

l'occasion inespérée de se reposer et de reprendre des forces. N'oublions pas que la plupart des cases d'épuisement cochées ne peuvent être récupérées, dans le cas particulier des PJ, qu'en s'alimentant. Rappelons aussi que s'ils ne se sont pas débarrassés du haleur, ils sont toujours entraînés par l'étrange poisson vers l'île.

Alors qu'ils sont cette fois à moins de 3 km de l'île, longue d'une quarantaine de kilomètres, les PJ observent qu'elle est sensiblement boisée en son centre et que sa bordure est plutôt rocailleuse. Il leur semble également distinguer des marécages. L'île est entourée d'une chaîne de rochers escarpés qui interdisent l'accostage. Seule une petite baie semble permettre d'accoster une plage apparemment accueillante. Cette baie se présente juste devant eux.



S'ils sont toujours tirés par le haleur, c'est droit sur les récifs que l'histoikhthus des PJ est dirigé. Arrivé à proximité de la paroi rocheuse, les antennes du haleur, développant une force prodigieuse, projettent le coquillage sur la roche où il se brise, malgré sa résistance. S'ils ne s'y attendent pas, les PJ ont le temps de réagir avant le choc selon le résultat d'un test standard de Ruse. Si le test est réussi, ils ont juste le temps de sauter à l'eau avant l'éclatement de l'histoikhthus. S'ils n'ont pas anticipé la collision, les PJ encaissent alors des dégâts, moins importants que ceux de l'histoikhthus car la coquille les a protégés, mais très élevés tout de même : **3.6* étourd.** (le seuil de réussite étant bien entendu leur propre Résistance). S'ils sont toujours en état de le faire, les PJ pourront alors nager jusqu'à la plage (il leur faudra parcourir 1 kilomètre à la nage, ce qui ne devrait pas leur poser de problèmes).

Si les PJ se sont débarrassés du haleur, ils peuvent accoster normalement une plage au sable fin et blanc, longue de plusieurs kilomètres.

S'ils ont l'idée de jeter un coup d'œil autour d'eux, les PJ découvrent des ossements à moitié enfouis dans le sable. La majorité est formée d'ossements d'animaux. Sur un test standard réussi de Zoologie, ils reconnaîtront des os de gros rats, de serpents, d'antilopes et de cochons. Si la réussite est au moins normale, ils reconnaîtront aussi des ossements humains et de mammifères marins. Il s'agit des restes des corps du triton Zéthos et de la sirène Galatée, récemment disparus. Enfin, sur un test d'Intellect réussi contre un seuil de 3.4, ils seront intrigués par de grosses cornes, qui pourraient appartenir à un bélier, mais sensiblement différentes (plus longues et plus épaisses). Si la réussite au test est au moins normale, ils reconnaîtront des cornes de faune. Peut-être se souviendront-ils de la faune Apsine, qui avait quitté la *Communauté des Algues* il y a une centaine de jours. Toutes ces macabres découvertes devraient inciter les PJ à la prudence.

Remarque : Anthémoessa est une île très bizarre, fondamentalement différente de la plupart des lieux typiques d'Okéanos. Au large de son océan

annulaire, près du monolithe menant au plateau supérieur, Jadawin a conçu plusieurs îles de ce type, isolées et peuplées de créatures monstrueuses et terriblement dangereuses, censées décourager les téméraires tentés par l'ascension du monolithe. Dans la mesure du possible, Jadawin a en effet cherché à dissuader les voyages d'un étage à un autre. Ces îles aux monstres ont également permis au Thoan de réaliser certains fantasmes (les monstres mythologiques) et même, raconte-t-on chez les Seigneurs, de tester certaines théories génétiques ainsi que les capacités de ses laboratoires biologiques avant de commencer son peuplement d'Alofbethmin. Jadawin aurait notamment voulu tester la viabilité des créatures gigantesques, ainsi que l'évolution psychologique de créatures conçues pour être uniques. En effet, à part les animaux sauvages et le gibier, toutes les créatures douées de raison sur Anthémoessa sont des créatures uniques, incapables de se reproduire (le cyclope, le minotaure, les titans, la manticoire, etc.).

Pour l'instant, même s'ils doivent se montrer méfiants, les PJ savent surtout qu'ils ont des forces à récupérer, avant d'espérer pouvoir repartir vers le monolithe. Et ils vont certainement vouloir un peu explorer les alentours, ne serait-ce que pour trouver de quoi manger.

Comme les PJ sont entièrement laissés à eux-mêmes sur cette île et qu'une grande partie du déroulement de l'aventure dépendra de leurs actions et de leurs déplacements, la présentation de cet épisode est un peu particulière. Le MJ devra impérativement lire les deux premiers paragraphes qui suivent (*Présentation de la situation géographique et du contexte général* et *Événements majeurs chronologiques*). Mais pour le troisième (*Les régions de l'île*), il n'aura besoin de se reporter qu'à la partie correspondant à l'endroit où se rendent les PJ (Exemple : la zone montagneuse).

Présentation de la situation géographique et du contexte général

Chaque fois que les PJ cherchent à s'orienter, le MJ devra se fendre d'une description précise sur leur situation

actuelle. C'est en effet en fonction des détails que le MJ leur communiquera que les PJ choisiront où se diriger. Pour être toujours capable de décrire ce que voient les PJ au moment où ils le demandent, il est indispensable que le MJ consulte régulièrement le plan d'Anthémoessa.

Par exemple, en observant le plan, le MJ peut déduire que de la plage où ils se trouvent, les PJ voient à leur gauche et à leur droite, des marécages. Droit devant eux, au nord, s'étend une zone boisée. À quelques kilomètres à l'intérieur de cette zone, ils peuvent distinguer un promontoire rocheux qui dépasse nettement de l'épais tapis végétal (la niche des muses). Enfin, loin sur leur droite, ils peuvent apercevoir des montagnes.

En regardant le plan d'Anthémoessa, on se rend compte que l'île est divisée en plusieurs zones, qui sont à la fois des zones d'influence et des territoires, connus et respectés par les habitants (les monstres). Au fil des années, un certain équilibre s'est ainsi instauré.

La **zone boisée** est la zone centrale, accessible de n'importe quelle autre région. Elle est considérée par les habitants de l'île comme une zone neutre. Les autochtones s'y rendent principalement pour y chasser, puisque la grande majorité du gibier de l'île s'y trouve concentrée. Depuis quelques années, le gibier a tendance à se raréfier, ce qui ne fait qu'accentuer les problèmes relationnels entre les différents habitants.

La **zone marécageuse** est séparée en deux parties par la plage. À l'ouest, elle est le repaire de Cécrops et Echidna, des créatures intelligentes mi-humaines, mi-serpents. L'ouest est plutôt le territoire de l'hydre, une gigantesque et terrifiante créature d'intelligence animale, qui protège son antre. Des rumeurs entretenues par les monstres de l'île font état d'objets très intéressants pour leurs propriétés "magiques" qui seraient entreposés à l'intérieur de l'antre, mais personne sur l'île n'a jamais pu le vérifier, car l'hydre est une créature d'une puissance propre à décourager les curieux.

La **zone granitique** est le territoire du cyclope et de son protégé, le minotaure. Comme la région est très faible en ressources animales et végétales, le cyclope a compensé ces lacunes par un élevage de verrats.

Enfin, la **zone montagneuse** est le repaire des titans. Ces trois créatures humanoïdes et intelligentes vivent dans une bâtisse dénommée l'Acrocorinthe, seule véritable construction existant sur l'île. L'Acrocorinthe a été bâtie sur un plateau situé au nord-est de la zone montagneuse. La manticore, créature d'intelligence animale, vit sur ce plateau et protège donc l'accès à la demeure des titans. Sur la frontière entre la Zone Montagneuse et la Zone Granitique, une énorme grotte contient un trésor que les monstres de l'île rêvent de découvrir. Mais ils ne peuvent y accéder car son accès est protégé par des barreaux de métal trop solides et trop étroits pour les gigantesques créatures intelligentes de l'île. Et surtout, le gardien de la grotte est l'une des deux créatures les plus dangereuses de l'île avec l'hydre : il s'agit de Cerbère.

Le contexte général est, on le devine, assez tendu. On pourrait le résumer à une opposition de deux groupes principaux, qui aimeraient régner sans partage sur l'île et bénéficier à eux seuls de ses ressources naturelles, notamment en gibier (toutes les créatures formant ces deux groupes sont carnivores). Au cours du temps, les deux camps ont développé une haine réciproque farouche.

D'un côté, on trouve le camp du cyclope, composé :

- du cyclope portant le nom mythologique de Polyphème. C'est un géant humanoïde à un seul œil au milieu du front, très fort et très intelligent. Armé d'un énorme trident qui lui sert essentiellement à pêcher de grosses créatures marines, comme des pieuvres ou de gros poissons, Polyphème élève un troupeau de gros verrats et de cochons-chèvres. Il vit dans une grande grotte naturelle et s'est fait des alliés puissants.

- du minotaure. Très fort et sauvage, il ne possède qu'une intelligence animale. Il ne reconnaît qu'un seul allié, qui est du reste presque son maître (le cyclope) et qui le nourrit régulièrement avec les animaux de ses troupeaux ou... de visiteurs importuns !

- de Cécrops et Echidna, deux créatures mi-humaines (pour le haut du corps), mi-serpent (pour le bas). Cécrops est de sexe masculin et Echidna de sexe féminin, mais ils ne peuvent se reproduire. Tous deux ont une intelligence humaine. Vivant dans une grotte, au beau milieu d'un marécage, ce sont des êtres particulièrement violents et cruels. Ils se sont alliés au cyclope, qui les a séduits en leur fournissant régulièrement de la nourriture.

De l'autre côté, on trouve le camp des titans, composé :

- des trois titans : Cronos, Hélios et Rhéa. Leur aspect évoque celui de géants humains glabres et très musculeux. Cronos est le plus violent. Ses accès de rage sont d'une intense violence. Très paranoïaque, il redoute les trahisons par-dessus tout et se montre donc assez tyrannique, même avec ses alliés. Hélios est le titan qui "voit tout, entend tout", grâce à ses sens surnaturels. C'est donc lui qui est principalement chargé de surveiller l'Acrocorinthe, occasionnellement relayé par Rhéa. Enfin, Rhéa est la seule titanide (titan féminin) du groupe. Compagne de Cronos, elle est secrètement l'amante d'Hélios. Elle est nettement moins violente et plus sage que ses deux congénères, sans pour autant être gentille ni réellement sympathique.

- de la manticore. C'est l'une des créatures les plus bizarres, hybride de trois animaux et d'un homme. Ainsi, elle possède un corps et une crinière de lion, mais un visage assez humain. Elle est également dotée d'une queue de scorpion très venimeuse et d'ailes de chauve-souris, qui ne lui permettent pas de voler mais qui lui sont utiles dans ses techniques de chasse. D'une

intelligence animale, elle est utilisée par les titans comme gardien du plateau de leur Acrocorinthe.

Un équilibre a fini par s'installer sur l'île, mais il s'agit d'une paix armée. Les titans s'apprêtent à attaquer le cyclope. De plus, il est possible et même vraisemblable que, dans le cas où les PJ se débarrassent de la manticore ou du minotaure, chaque groupe voit en cette mort une provocation du groupe ennemi et cherche activement à se venger.

Enfin, en marge de ces deux clans, on dénombre quatre créatures indépendantes. Deux d'entre elles sont d'une intelligence animale et protègent des "trésors" thoans. Elles sont si puissantes et si dangereuses que même les grandes créatures autochtones de l'île n'ont pas réussi à percer le secret qu'elles gardent. Ces deux gardiens sont :

- l'hydre. Cet énorme reptile quadrupède est doté de 7 têtes de serpent ! De plus, ses crocs sont empoisonnés. L'hydre n'est pas très futée, mais reste particulièrement dangereuse.

- Cerbère. Il s'agit d'un chien géant à trois têtes canines. Son intelligence est animale, mais c'est néanmoins un gardien rusé.

Les deux autres, les muses, sont d'intelligence humaine. Elles sont extrêmement indépendantes et refusent de prendre part et même d'entrer dans le conflit ou le jeu des autres créatures intelligentes. Les deux muses s'appellent Himéropa et Thelxiépia et se considèrent comme des sœurs. D'un aspect évoquant une femme-oiseau (voir l'illustration de l'écran), elles sont particulièrement farouches, mais tiendront compte d'une éventuelle bonne attitude des PJ à leur égard.

Événements majeurs chronologiques

Au cours de cet épisode, le MJ va laisser les joueurs évoluer sur l'île comme ils le veulent, leur rappelant simplement qu'ils ont des forces à récupérer **impérativement** et donc qu'ils doivent y séjourner au moins quelque

temps. Mais s'il laisse une totale liberté à ses joueurs, il doit tout de même tenir compte d'un certain nombre d'événements importants. Selon que les PJ en sont témoins ou pas, il devra mettre en scène ces événements ou simplement les retenir dans sa tête pour éventuellement leur en décrire les conséquences. Les événements se déroulent dans un ordre chronologique, mais ne sont pas datés. Le MJ les fera intervenir au moment qu'il jugera le plus opportun, mais en respectant l'ordre.

1. Si les PJ se sont débarrassés du haleur et ont pu conserver leur histoïkhthus, ce dernier va être subtilisé à la première occasion. Dès que les PJ le laissent sans surveillance, en effet (ils le feront forcément, tôt ou tard), Echidna, qui rôde dans le coin et les a aperçus à leur arrivée, décide de le cacher pour ôter la possibilité à ces nouveaux arrivants de quitter l'île. La femme-serpent s'est vite rendue compte qu'elle ne pourrait pas à elle seule capturer ou tuer tout le groupe de PJ, mais elle est décidée à les empêcher de partir, afin de disposer du temps nécessaire pour réunir des alliés puissants et ainsi capturer la formidable quantité de nourriture qu'ils représentent. Elle emmène donc rapidement l'histoïkhthus dans la zone marécageuse, tout près de sa caverne (voir le plan de l'île). Si jamais les PJ laissent constamment une surveillance, Echidna finira par attaquer le ou les gardes pour s'emparer de l'histoïkhthus, si elle juge qu'elle a une bonne chance de l'emporter (au maximum deux PJ). Elle ne cherchera pas forcément à les tuer, mais au moins à les incapaciter ou à les faire fuir, le temps qu'elle puisse enlever le mollusque-bateau. Si les PJ reviennent plus tard sur la plage, le MJ leur indiquera que leur embarcation "a disparu". S'ils fouillent ou cherchent aux alentours (test de Pister ou de Percevoir), ils peuvent repérer des traces étranges : un long sillon, assez profond, large d'environ 50 cm (ce sont les traces de reptation d'Echidna). Un jet standard de Pister avec une réussite au moins quasi parfaite permettra de voir que les traces s'enfoncent dans les marécages de l'ouest.

2. Les muses abordent les PJ par curiosité. Magnifiques femmes ailées, ce sont des créatures belles et gracieuses, même si un air farouche, voire animal, peut se remarquer dans leurs yeux. Le MJ invitera les joueurs à observer l'illustration de l'écran pour s'en faire une idée plus précise. Si les PJ se montrent coopératifs et diplomates, les muses leur donneront un certain nombre de renseignements importants :

- Il y avait à l'origine beaucoup plus de créatures (gorgones, griffons, pégases, etc.) sur l'île, mais elles ont été tuées au cours des derniers siècles par les autres monstres, jusqu'à ce qu'un certain équilibre finisse par s'établir. Parmi les créatures qui peuplent l'île aujourd'hui, certaines ne sont rien d'autre que des animaux sauvages. Ainsi Cerbère, et peut-être également une autre créature tout aussi puissante, gardent un lieu "sacré" par le Seigneur.
- Les derniers étrangers arrivés ici récemment dont les muses se rappellent sont un faune et un gworl. Le faune était arrivé épuisé et s'est endormi sur la plage. Il s'est rapidement fait dévorer par Echidna sans que les muses aient pu intervenir. Le gworl portait une petite "boîte" (une "mallette", en fait). Il a réussi à échapper à la vigilance d'Echidna et a disparu en se dirigeant vers l'ouest. Enfin, les muses se souviennent avoir aperçu au large de l'île les cadavres d'une sirène et d'un triton, vraisemblablement tués par les créatures du large. Les flots ont porté leurs restes jusqu'à l'île, où ils ont été dévorés par Cécrops et Echidna.
- Le Seigneur Jadawin se rendait auparavant sur cette île, mais il n'a plus été revu depuis des lustres. En fait, sa dernière visite date de peu avant l'avènement d'Arwoor.

3. Au moment où les PJ envisagent de construire un bateau (ou un radeau) avec les arbres de la zone boisée et surtout s'ils n'ont rien visité, Echidna revient avec son allié principal, à qui elle a rapporté l'arrivée des PJ : Polyphème, le cyclope. Attirant les PJ dans un piège que le cyclope a conçu pour les gros animaux, Echidna interpelle les PJ et tente

de les attirer vers elle, leur parlant notamment de la disparition de leur embarcation "dont elle sait quelque chose". Elle se déplace habilement sur un tronc d'arbre camouflé large seulement de 60 cm. Autour d'elle, dans un rayon de 10 mètres, des feuilles de palmiers tressées ont été recouvertes de terre battue et dissimulent un énorme trou. Les PJ qui s'approchent tombent dans le piège, à moins de réussir un test de Réflexes contre un seuil de 3.6, auquel cas ils se rattrapent au bord du trou. Juste après leur chute, les PJ tombés au fond du trou sont emprisonnés par un filet au déclenchement mécanique. Quoiqu'il en soit, l'arrivée du monstrueux cyclope devrait décourager les téméraires qui voudraient résister. À peine arrivé, Polyphème emmène son ou ses prisonniers dans sa caverne. Le MJ reprend alors la trame décrite dans le paragraphe *La caverne du cyclope*. Comme il est possible que certains PJ soient parvenus à échapper au piège du cyclope, ils voudront théoriquement tenter de délivrer leurs infortunés compagnons. La tentative risque d'être difficile, car le monstre est d'une très grande puissance physique. Polyphème est cependant prêt à passer un marché pour libérer ses prisonniers. Si les PJ acceptent ce marché, on se retrouve dans une configuration classique. La trame reprend alors normalement au même paragraphe (*La caverne du cyclope*).

4. Les trois titans (Cronos, Hélios et Rhéa) mènent une attaque surprise contre le cyclope et ses alliés. Il y avait des années que cela n'était pas arrivé. Le combat qui s'ensuit est véritablement "titanesque". Qui gagne, qui perd ? C'est au MJ d'en décider. Mais c'est, peut-être, l'occasion pour les PJ de prendre le large.

— Les régions de l'île —

En fonction des actions effectuées par les PJ et notamment des lieux où ils se rendent, le MJ consultera le paragraphe correspondant. Si, par exemple, les PJ se rendent dans la zone boisée, le MJ se reportera au paragraphe qui lui est consacré. Ces paragraphes ne se lisent donc pas forcément dans l'ordre habituel de la lecture, mais dans celui qui sera déterminé par les actions des PJ.

"L'invincibilité" des monstres

Certaines des créatures qui sont décrites dans cet épisode peuvent, de prime abord, paraître invincibles quand on regarde leur fiche. En réalité, seuls l'hydre et Cerbère ne peuvent pratiquement être vaincus qu'à l'aide de la technologie thoanne (ce que les PJ peuvent d'ailleurs trouver sur l'île). Mais les caractéristiques (et notamment la Résistance) des autres créatures d'Anthémoessa dépassent rarement 4.1.

Rappelons au MJ un point de règle : en obtenant une réussite quasi parfaite ou parfaite lors d'une attaque, un personnage peut toucher son adversaire dans une sous-localisation. Les protections de l'adversaire ne lui sont alors plus d'aucune utilité et sa **Résistance** devient **Résistance - 2** pour les dégâts à effectuer. Un monstre doté d'une Résistance de 4.1 voit, dans ce cas, sa Résistance passer à 3.6. Les PJ, peut-être à renfort de points d'Héroïsme, peuvent donc théoriquement le blesser.

Pour ce qui est de l'hydre, dont la Résistance est de 4.5, on constate que, touchée dans une sous-localisation, le seuil de réussite passe à 4.3 quand on tente de lui occasionner des dégâts. Cela signifie que seul un personnage doté d'une Force de 4.1 (comme un zébrille ou un Homme-Cheval, par exemple) peut réellement avoir une chance de le blesser. Les autres doivent impérativement disposer d'une arme thoanne ou utiliser un stratagème (chute, noyade, feu, etc.).

Enfin, la Résistance de Cerbère est de 4.3. Cela signifie que, touché dans une sous-localisation, sa Résistance passe à 4.1. Et donc, théoriquement, selon les règles d'interaction entre Échelles (présentées p. 46 de THOAN), des armes causant au moins 3.6 de dégâts peuvent le blesser. Ce qui n'exclut donc pas tous les types de personnages du jeu, loin de là.

LES MARÉCAGES

Les marécages situés à l'est et à l'ouest de la plage forment une zone nauséabonde et particulièrement malsaine. Si les PJ n'ont pas à redouter d'éventuels vecteurs de maladie, qui n'existent pas sur Okéanos, la progression est tout de même dangereuse et très lente dans ces régions. À moins qu'ils ne se confectionnent un radeau, leur progression ne dépassera pas huit kilomètres par jour. Le fond des marécages, s'il est peu profond, recèle de nombreux trous et sa nature bourbeuse promet de belles frayeurs aux PJ. Régulièrement, quand il l'estime nécessaire, le MJ effectuera un test standard. Sur une réussite au moins normale, l'un des PJ s'enfoncera dans l'un de ces trous ou de ces sables mouvants, risquant la noyade. La Force de suction qui l'attire vers le bas est de 3.4. La réussite à un test d'opposition de Force permet de s'extirper seul de ce mauvais pas. Le PJ peut bien entendu faire appel à ses compagnons pour échapper à cette menace.

De plus, des animaux rampent sur le fond boueux, s'agrippant fréquemment aux jambes des PJ. Ces créatures sont plus énervantes que réellement dangereuses (exemple : sangsues), mais elles amplifient ce sentiment de malaise qui règne ici. Après une journée en ces lieux, les PJ perdent deux cases dans leur compteur d'épuisement. Heureusement, quelques îlots de terre et de boue couverts d'une végétation malsaine et nauséabonde leur offrent parfois des lieux de repos précaires. Mais c'est également l'occasion de faire de mauvaises rencontres.

Le MJ devra effectuer un jet sur la table de rencontre suivante toutes les trois heures passées par les PJ dans les marécages.

Table de rencontre dans les marécages

Lancer un dé.

1 - 1 araignée sauteuse

Malgré sa petite taille (30 cm), l'araignée sauteuse est une redoutable arachnide, susceptible de blesser les

PJ par sa seule morsure. Heureusement pour eux, elle n'est pas venimeuse. L'araignée flotte sur l'eau grâce à ses pattes aux extrémités très épatées. Ses caractéristiques ne sont pas fournies, car elle sera écrasée dès qu'un personnage réussira un test d'attaque.

Attaque de l'araignée	Morsure
Compétence	3.5
Complexité	3.3
Dégâts	3.1
UA	1

2 - 1D6 lézards nocturnes

Il s'agit de grands lézards bipèdes, hauts de près de deux mètres, dont les très longs membres antérieurs sont pourvus de griffes recouvertes de crasse. Leur peau vert pâle parsemée de crêtes osseuses et de taches noires leur confère à la fois une protection légère et un bon camouflage sur ces terrains. Sachant nager, ils sont friands de charognes, mais suffisamment affamés et stupides pour attaquer tout ce qui bouge. Ils repéreront les PJ sur un test réussi de Percevoir contre un seuil de 3.4.

Force : 3.5	Agilité : 3.2
Résistance : 3.4	Intellect : 2.2
Souffle : 3.3	Ruse : 3.3
Réflexes : 3.2	Volonté : 3.4
Masse : 3.4	

Singularité : Compétence absolue : Percevoir (odorat)

Vitesses raciales

Terrestre : 3.3
Aquatique : 2.6*

Localisations : Type lézard. Protection : 3.1 partout

Compétences

Courir (3.2), Grimper (3.3), Percevoir (3.2 ou 3.6*), Pister (3.6*), Se Cacher (marais) (3.6)

Armes

Type	Morsure	Griffes
Compétence	3.3	3.4
Complexité	3.3	3.2
Dégâts	3.6	3.5
UA	3	2

3 - 2D6 rats

Les rats des marais sont des créatures assez rusées. Ils n'attaqueront pas de front les PJ, mais tenteront de dévorer discrètement leurs victuailles, tout en souillant ce qu'ils n'auront pas consommé (crottes, saletés, etc.). Leur compétence Se Cacher est de 3.5 et ils savent nager.

4 - 1 python des marais

(voir le bestiaire de THOAN p. 379)

Le python a plus de chance de se trouver sur un des nombreux îlots boisés parsemant le marécage que dans le marais.

5 - 1 essaim de 4D6 hémophages multicolores

Il s'agit de gigantesque moustiques, de 50 cm de longueur, qui paralysent d'abord leurs victimes avant de sucer leur sang grâce à leur dard particulièrement acéré.

Force : 3.1	Agilité : 3.6
Résistance : 3.1	Intellect : 2.1
Souffle : 3.5	Ruse : 2.6
Réflexes : 3.6	Volonté : 3.4
Masse : 2.5	

Vitesses raciales

Terrestre : 3.1
Aérienne : 3.3

Compétences

Percevoir (3.4)

Armes

Type	Dard
Compétence	3.4
Complexité	3.3
Dégâts	3.3 + poison
UA	3

Note : La première piqûre inocule un venin paralysant de virulence 3.1, puis 3.2 pour la seconde, 3.3 pour la troisième, etc. jusqu'à ce que la victime tombe de paralysie (voir les règles sur les venins p. 53 de THOAN). Une fois le système nerveux de la victime paralysé, celle-ci est incapable de bouger pendant 24 heures. Récupérer la totalité de ses moyens exige 6 jours moins l'indice de Résistance de la victime (minimum 1 jour).

6 - Aucune rencontre

L'ancre de l'hydre

Si les PJ progressent dans le marécage situé à l'est de la plage, ils pourront distinguer, après plus d'une journée de marche, une zone de collines assez basses, formant une sorte d'îlot. Mais la végétation devient plus maigre et l'ambiance plus inquiétante encore que jusqu'à présent. Car toute vie semble avoir quitté cet endroit. Un jet de Percevoir contre un seuil de 3.5 leur permet de repérer l'entrée d'une caverne. Il s'agit du repaire de l'hydre, qui sommeille pour l'instant. Si les PJ s'approchent, ils constatent que l'entrée gigantesque de cette grotte naturelle (10 mètres de hauteur et 10 mètres de large) est jonchée d'ossements divers et plutôt de grande taille, ce qui n'est pas pour rassurer. Le sol est rocheux à cet endroit, et étant donné que l'hydre ne s'aventure presque pas dans le marécage ou la zone boueuse, où sa grande masse la gênerait considérablement, il est difficile de trouver des traces. Si les PJ s'attellent à cette tâche, ils finiront néanmoins par trouver (test de Pister contre 3.5) une empreinte dans un des rares coins de terre. C'est celle d'une énorme patte griffue, de type reptilien, de plus d'un mètre cinquante de longueur ! Elle pointe vers une zone boisée, visible plus au nord. S'aventurer sans discrétion à l'intérieur de la grotte, où il règne une épouvantable odeur de chair en décomposition, provoquera le réveil du monstre, précédé par un chœur de sifflements, glacés et lourds de menace. À ce moment, le seul salut des PJ réside dans la fuite vers les marécages, avec l'hydre à leurs trousses. Cette poursuite risque d'être la plus haletante et la plus mémorable, étant donné la nature du chasseur. Le MJ s'emploiera à véritablement terroriser les PJ par ses descriptions du monstre et son apparente invincibilité. L'hydre s'arrêtera en bordure de marécage mais tentera une dernière attaque, cherchant à happer les retardataires avec ses multiples têtes. Les PJ devraient comprendre dès lors qu'il est plus prudent de revenir une fois la bête rendormie ou partie chasser. Or, l'hydre va souvent chasser dans la zone boisée. Le

mégathérium est son gibier privilégié, mais elle se rabat parfois sur les cerfs, les cochons-chèvres et les verrats quand elle n'en trouve pas.

Si les PJ parviennent à entrer dans la caverne pendant l'absence de l'hydre, qu'elle soit partie chasser (auquel cas le MJ doit faire planer la menace constante de son retour) ou qu'elle ait été attirée par d'autres PJ, ils découvriront son "trésor". Ils seront peut-être un peu déçus, car ce trésor est principalement constitué par les objets des créatures de l'île qui ont défié l'hydre et par ceux des nombreux visiteurs tués par l'hydre au cours des siècles. Le dernier de ces malheureux visiteurs était une Cloche Noire, habitant un corps de gworl, dont les PJ ont entendu parler par l'intermédiaire de Xanthos, peu avant leur départ de la *Communauté des Algues*. Il s'agit de la Cloche Noire du scénario n°2, *le retour du Seigneur*, ayant d'abord pris le corps du Seigneur Daryu, puis celui d'un gworl. À la fin du scénario n°2, le gworl a emprunté une "porte" et, à son grand désespoir, s'est retrouvé sur une plage d'Okéanos, près de la communauté des Algues mortes. En se dirigeant sur le monolithe, il s'est retrouvé sur l'île, comme les PJ. La Cloche Noire, persuadée que la caverne de l'hydre contenait la "porte" de sortie, s'y est dirigée, pensant que son lance-rayons suffirait à anéantir le monstre. Le gworl y a laissé la vie. La Cloche Noire, avant de mourir, a pu transposer son cerveau dans son étrange appareil noir en forme de cloche, qui se trouve dans la mallette. Mais les PJ ne le savent pas. S'ils décident d'emporter la mallette, ils finiront par apprendre, de la bouche d'Anania, son effroyable fonction (Chapitre 2, Épisode 4).

Parmi les objets que les PJ peuvent trouver, en plus des armes brisées inutilisables et des bibelots sans valeur que possédaient les victimes de l'hydre, on notera :

- 1 filet, presque utilisable (un test standard de Technique Primitive réussi, même partiellement, permettra de le réparer complètement). On peut s'en servir indifféremment comme filet de pêche ou comme arme d'immobilisation (voir THOAN p. 72) ;

- 1 petit bouclier (Solidité = 3.6) ;
- 1 trident, un peu rouillé, mais encore utilisable (Solidité = 3.4, au lieu de 3.5) ;
- 5 flèches, mais l'arc qui l'accompagne est brisé et inutilisable ;

Mais surtout, outre la mallette du gworl contenant la Cloche Noire, les PJ découvrent deux objets thoans intéressants, plus un troisième, inamovible :

- 1 lance-rayons, en forme de pistolet d'aspect "futuriste", malheureusement presque vide (voir ses caractéristiques dans l'encadré de THOAN, p. 334). Il ne reste plus que 50 Unités d'Énergie.
- 1 désactivateur (voir THOAN p. 342) qui est un objet prévenant son utilisateur de l'existence d'un piège couplé à une "porte", pouvant même lui indiquer comment désactiver ce piège. Cet objet intéresse au plus haut point Arwoor. En effet, il y a tout un nombre de portes dans le palais qu'il a investi qu'il n'ose pas emprunter, de peur qu'elles soient piégées. Or, ce désactivateur pourrait annihiler ces pièges. Mais Arwoor n'a pas encore pu s'en emparer et il n'est au courant de sa présence sur l'île que depuis peu. C'est un androïde majeur du palais, après interrogatoire, qui le lui a révélé. Donc, même si les PJ ne savent pas utiliser le désactivateur, le fait qu'ils l'emportent avec eux gênera considérablement Arwoor et sa marge de manœuvre sera nettement réduite. Mais d'un autre côté, cela ne fera qu'amplifier son ardeur à capturer les PJ.

L'objet inamovible sera découvert si les PJ fouillent attentivement parmi les ossements. Ils mettront alors à nu un croissant enchâssé dans le sol, portant un étrange signe thoan gravé dessus, qui signifie *Okéanos*. Ce croissant, d'un type très particulier, ne peut être apparié qu'avec un autre croissant du même type, c'est-à-dire un croissant mobile, spécialement conçu pour lui et reconnaissable par le fait qu'un symbole thoan identique à été gravé dessus. Ainsi, même si les PJ sont en possession d'un croissant "normal", il ne peuvent actionner cette "porte".

Hydre

Description : Reptile géant quadrupède à sept têtes. Hauteur au garrot : 6 m, longueur totale, d'une tête au bout de la queue : 15 m. Poids : 35 tonnes. Peau écailleuse verte, reflets bleus. Créature stérile.

Force : 4.2 **Agilité :** 3.1
Résistance : 4.5 **Intellect :** 2.3
Souffle : 3.6* **Ruse :** 3.1
Réflexes : 3.5 **Volonté :** 3.6
Masse : 4.4

Singularités : Régénération ; Têtes autonomes : l'hydre possède sept têtes parfaitement autonomes, ce qui lui permet d'effectuer des attaques simultanées avec toutes les têtes qui n'ont pas été incapacitées. Seule la tête centrale est véritablement vitale pour l'hydre. C'est elle qui contrôle le corps, les autres têtes n'étant que des "armes" potentielles, contrôlées par un petit cerveau de relais, attaquant de manière automatique sur un ordre initial de la tête centrale.

Protections : Écailles sur l'ensemble du corps (Pr = 4.1).

Vitesses raciales

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*
Aérienne : —

Localisations

ID6	Zone
1 - 3	Une tête
4 - 6	Corps

Localisation tête

ID6	
1	Tête principale 2N + 1I + 1D
3 - 6	Tête secondaire (°) 2N + 1D (°°)

(°) Lancez ID6 pour déterminer le numéro de la tête secondaire.

(°°) Non vitale.

Localisation corps

ID6	
1	Tronc 2N + 3I + 1D
2	Patte avant droite 1N + 1I + 1D
3	Patte avant gauche 1N + 1I + 1D
4	Patte arrière droite 2N + 1I + 1D
5	Patte arrière gauche 2N + 1I + 1D
6	Queue de serpent 2N + 1I + 1D

Sous-localisations : Similaires au cas standard, sauf les parties génitales, inexistantes, assimilées au plexus. Dans le cas où la sous-localisation touchée est un œil, il convient de déterminer à quelle tête il appartient :

- si la sous-localisation a été choisie par l'attaquant, ce dernier n'a qu'à décider quelle tête il a touché ;
- si la sous-localisation a été trouvée aléatoirement, il faut alors déterminer au hasard la tête touchée à l'aide de la table de *localisation tête*, ci-dessus.

Compétences : Courir (3.1), Grimper (3.1), Morsure (3.4), Percevoir (3.3), Pister (3.2), Queue (3.3), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.1)

Armes

Type	Tête principale	Tête secondaire	Queue
Compétence	3.4	3.3	3.3
Complexité	3.3	3.3	3.3
Dégâts	4.2	4.1	4.1 étourd.
Solidité	—	—	—
UA	3	3 (°)	2

(°) Résolution d'intention d'action indépendante des autres actions de l'hydre. Les UA du test d'initiative sont attribuées à chaque tête et les actions sont résolues séparément.

La caverne de Cécrops et Echidna

Cet homme-serpent et cette femme-serpent, bien qu'ils possèdent un semblant d'apparence humaine, sont des créatures très farouches, dangereuses et agressives. Leur aspect pourrait abuser des familiers d'Okéanos qui ne verraient en eux que des sortes de cousins des tritons. Mal en prendrait à l'imprudent qui les considérerait comme inoffensifs !

Contrairement à certaines autres créatures de l'île, Cécrops et Echidna ne cachent aucun objet de valeur dans leur demeure. Si les PJ fouillent leur caverne alors qu'ils ne sont pas là (partis chasser, par exemple), ils ne trouveront donc rien. S'ils s'y attardent trop (plus d'un quart d'heure), ils seront attaqués par l'homme et la femme-serpent, de retour.

Si les PJ abordent Cécrops et Echidna et cherchent à discuter calmement avec eux, les deux créatures accepteront le dialogue, avec la ferme

intention de les tromper. Ils n'auront, en effet, qu'une seule idée en tête : profiter de la moindre circonstance susceptible de leur donner un petit avantage (surnombre, sommeil, etc.) pour tuer les PJ et les dévorer. Il n'y a pas la moindre parcelle de faiblesse dans le cœur de ces monstres.

Cécrops et Echidna se nourrissent essentiellement de gros rats et, parfois, d'antilopes et de verrats, lorsqu'ils vont chasser. Une fois par semaine, ils attendent la nourriture que leur apporte le cyclope auquel ils sont inféodés.

Cécrops

Description : Homme-serpent de 8 m de long, 650 kg. Haut du corps humain, bas du corps serpent. Créature stérile.

Force : 3.6*
Résistance : 3.6
Souffle : 3.4
Réflexes : 3.6
Masse : 3.6

Agilité : 3.6
Intellect : 3.4
Ruse : 3.3
Volonté : 3.3

Singularité : Sens de crotale : Cécrops détecte les infra rouges et peut donc repérer et traquer une proie uniquement par la chaleur qu'elle dégage. Il ne subit aucun malus lié à l'obscurité, même la plus totale.

Protections : Peau épaisse sur la partie humaine (torse, bras et tête : Pr = 3.3) ; Écailles sur la queue de serpent (Pr = 3.5).

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.3
Aquatique : 3.1
Aérienne : —

Localisations : Type sirène

Compétences : Botanique (3.1), Dérober (3.2), Grec Mycénien (3.3), Grimper (3.3), Nager (3.2), Percevoir (3.6), Pister (3.6), Poings (3.4), Queue (3.6), Ramper (°) (3.6), Se Cacher (3.6), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.2), Zoologie (3.4)

(°) Exactement équivalent à Courir.

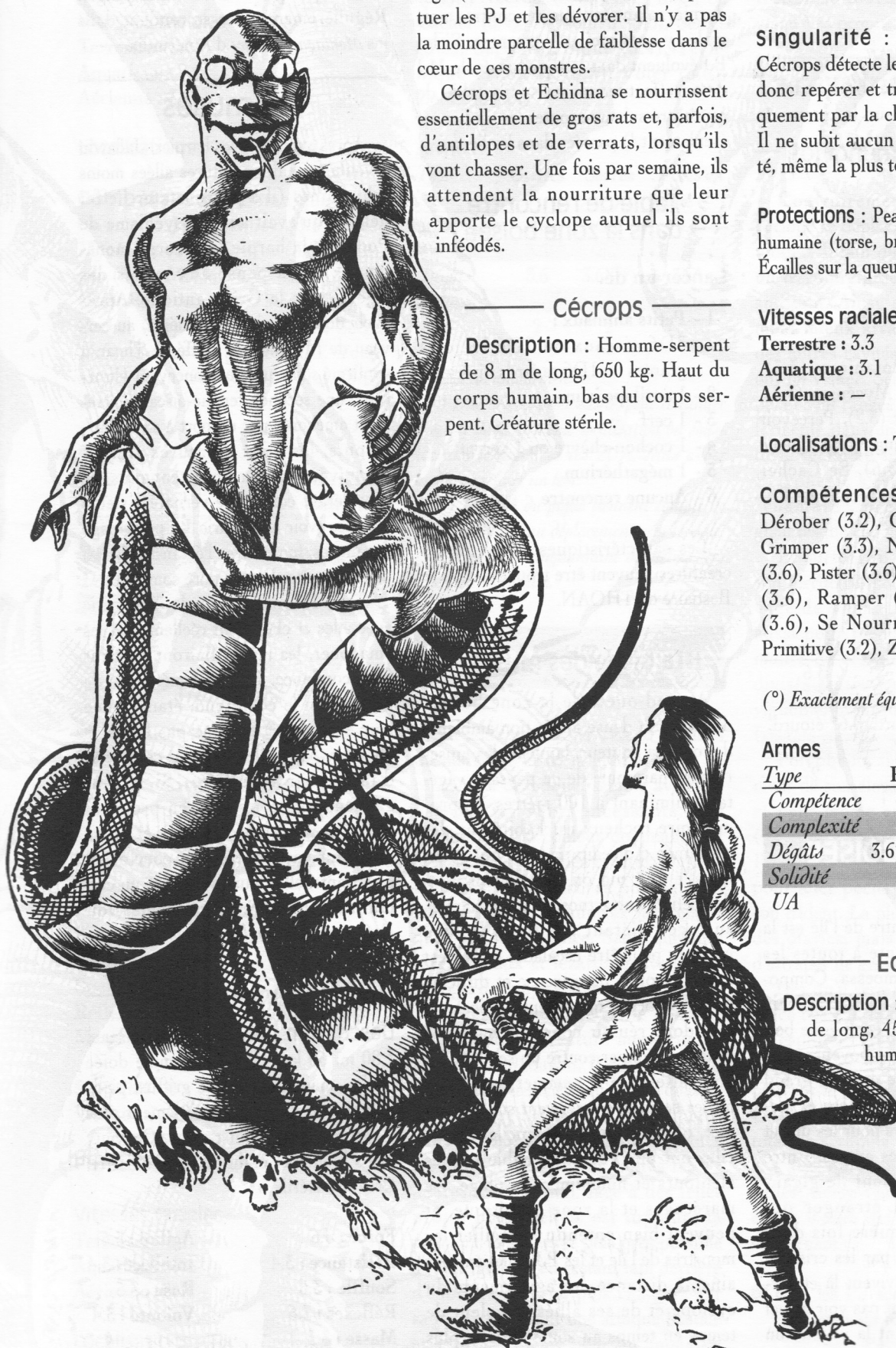
Armes

Type	Poings	Queue
Compétence	3.4	3.6
Complexité	3.2	3.3
Dégâts	3.6* étourd.	4.1 étourd.
Solidité	—	—
UA	2	2

Echidna

Description : Femme-serpent de 6 m de long, 450 kg. Haut du corps humain, bas du corps serpent. Créature stérile.

Force : 3.6
Résistance : 3.5
Souffle : 3.5
Réflexes : 3.6
Agilité : 3.6
Intellect : 3.3
Ruse : 3.4
Volonté : 3.3
Masse : 3.5



Singularité : Sens de crotale : Echidna détecte les infra rouges et peut donc repérer et traquer une proie uniquement par la chaleur qu'elle dégage. Elle ne subit aucun malus lié à l'obscurité, même la plus totale.

Protections : Peau épaisse sur la partie humaine (torse, bras et tête : Pr = 3.3) ; Écailles sur la queue de serpent (Pr = 3.5).

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.3

Aquatique : 3.1

Aérienne : —

Localisations : Type sirène

Compétences : Botanique (3.3), Dérober (3.6), Grec Mycénien (3.3), Grimper (3.3), Nager (3.2), Percevoir (3.6), Pister (3.6), Poings (3.3), Queue (3.5), Ramper (*) (3.6), Se Cacher (3.6), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.2), Zoologie (3.4)

(*) Exactement équivalent à Courir.

Armes

Type	Poings	Queue
Compétence	3.3	3.5
Complexité	3.2	3.3
Dégâts	3.6* étourd. 3.6* étourd.	
Solidité	—	—
UA	2	2

LA ZONE BOISÉE

Cette région du centre de l'île est la seule qui soit adjacente à toutes les autres zones d'Anthémoessa. Composée d'une végétation semi-tropicale particulièrement dense, cette zone boisée est également très giboyeuse. Les arbres que l'on trouve en plus grand nombre sont de deux essences et ressemblent à des palmiers pour les uns et à des baobabs pour les autres. Entre tous ces arbres poussent de gigantesques fougères. L'étranger qui pénètre pour la première fois dans cette jungle sera saisi par les cris des milliers d'oiseaux qui vivent là et surpris de ne pratiquement pas voir le ciel en levant les yeux, tant la végétation

est dense. La nuit, il sera émerveillé par le spectacle offert par le vol lumineux des milliers de lucioles géantes qui ont élu domicile ici.

Le gibier s'étant raréfié au cours des dernières années, les rencontres animales y sont moins fréquentes. Si les PJ évoluent dans la zone boisée, le MJ devra effectuer un jet sur la table de rencontre suivante toutes les six heures (seulement !) passées dans les lieux.

Table de rencontre dans la zone boisée

Lancer un dé.

1 - Petits animaux :

3D6 oiseaux ou 2D6 lucioles géantes ou 1D6 renards bipèdes.

2 - 1 antilope jaune

3 - 1 cerf

4 - 1 cochon-chèvre ou 1 verrat

5 - 1 mégathérium

6 - Aucune rencontre

Les caractéristiques de toutes ces créatures peuvent être trouvées dans le Bestiaire de THOAN.

La niche des muses

Au sud-ouest de la zone boisée, dominant la dense végétation ambiante de toute sa hauteur, la niche des muses rompt l'harmonie de ce paysage végétal. Culminant à 100 mètres, ce promontoire rocheux est habité par des centaines d'oiseaux marins qui y ont installé leur nid ou qui nichent dans des petites anfractuosités parsemant sa surface. N'étant pas lisse, le bloc rocheux peut être escaladé, mais c'est une entreprise dangereuse et difficile, car la paroi est quasiment verticale. Il faut donc réussir consécutivement 3 tests de Grimper contre un seuil de 3.5 pour atteindre le sommet. Les deux muses se trouvent souvent sur le sommet, où elles ont élu domicile. De là, elles ont une vue imprenable sur les alentours et notamment la plage, les marécages et la zone granitique, et peuvent bien entendu surveiller les monstres de l'île et les PJ. Elles suivent ainsi, à distance, les agissements du cyclope et de ses alliés et volent de temps en temps au sommet de la plus

haute montagne d'Anthémoessa (1.000 mètres), au nord du plateau de la man-ticore, pour surveiller les actions des titans. Le reste du temps, elles vont cueillir quelques fruits dans la jungle. Régulièrement, elles se rendent dans les *Montagnes Rouges* d'Amérindia.

Les muses

Après avoir créé les harpies, Jadawin a voulu faire des créatures ailées moins inhumaines (il a pu constater l'effet néfaste qu'avait sur le psychisme de Podarge, la harpie, son corps monstrueux). Il a pensé aux muses des légendes de la Grèce antique. Après avoir donné la vie à Thelxiépiea, au cerveau de Mycénienne greffé, le Thoan a confirmé son œuvre en concevant Himérope, une seconde femme-oiseau légèrement améliorée par rapport à sa "sœur". Depuis, les deux créatures se sont retrouvées et ne se quittent plus, se considérant comme de véritables sœurs jumelles (voir le scénario *Le pèlerinage des muses*, fourni avec l'écran THOAN, pour connaître leur histoire complète).

Si les PJ savent user de diplomatie avec elles et cherchent réellement à les amadouer, les muses finiront par leur faire confiance. Elle sont méfiantes de nature (on le comprend, étant donné leur entourage) et donc pas faciles à aborder. Mais elles peuvent se révéler d'intéressantes alliées. Si les PJ gagnent leur confiance, en prouvant qu'ils ne sont pas agressifs et en se montrant particulièrement courtois et rassurants, elles leur fourniront un certain nombre de renseignements (voir *Événements chronologiques p. 19*).

Himérope

Description : Muse : femme-oiseau. 1,80 m, 60 kg. Corps de femme dotée d'ailes, mains aux doigts griffus, pieds humains aux orteils sensiblement plus longs, préhensiles et griffus. Cheveux longs blonds et ondulés, yeux noisette. Créature stérile.

Force : 3.6

Résistance : 3.4

Souffle : 3.6

Réflexes : 3.6

Masse : 3.3

Agilité : 3.5

Intellect : 3.4

Ruse : 3.5

Volonté : 3.4

Singularité : Beauté extraordinaire,
Vitesse en piqué

Protections : Aucune

Vitesses raciales

Terrestre : 3.1

Aquatique : 2.6

Aérienne : 3.6*

Localisations : Type Nicchidor

Compétences : Botanique (3.3), Courir (3.1), Dérober (3.5), Grec Mycénien (3.5), Griffes (3.6), Grimper (3.3), Météorologie (3.4), Nager (3.1), Percevoir (3.5), Pister (3.3), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4), Serres (3.5), Serres en piqué (3.5), Technique Primitive (3.3), Voler (3.6), Zoologie (3.3)

Armes

Type	Griffes	Serres (°)	Serres en piqué (°°)
Compétence	3.6	3.5	3.5
Complexité	3.2	3.2	3.4
Dégâts	3.6	3.6 (°°)	3.6*
Solidité	—	—	—
UA	2	2	3 (°°°)

Thelxiépie

Description : Muse : femme-oiseau. 1,75 m, 60 kg. Corps de femme dotée d'ailes, mains aux doigts griffus, pieds semi-humains, proches des serres de rapace. Cheveux longs blonds et ondulés, yeux verts. Créature stérile.

Force : 3.6

Résistance : 3.4

Souffle : 3.5

Réflexes : 3.6

Masse : 3.3

Agilité : 3.5

Intellect : 3.5

Ruse : 3.5

Volonté : 3.4

Singularité : Beauté extraordinaire,
Vitesse en piqué

Protections : Aucune

Vitesses raciales

Terrestre : 3.1

Aquatique : 2.6

Aérienne : 3.6*

Localisations : Type Nicchidor

Compétences : Botanique (3.4), Courir (3.1), Dérober (3.5), Grec Mycénien (3.6), Griffes (3.6), Grimper (3.3), Météorologie (3.5), Nager (3.1), Percevoir (3.4), Pister (3.2), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Serres (3.5), Serres en piqué (3.4), Technique Primitive (3.3), Voler (3.6), Zoologie (3.4)

Armes

Type	Griffes	Serres (°)	Serres en piqué (°°)
Compétence	3.6	3.5	3.5
Complexité	3.2	3.2	3.4
Dégâts	3.6	3.6 (°°)	3.6*
Solidité	—	—	—
UA	2	2	3 (°°°)

(°) En vol uniquement.

(°°) Une fois sa proie saisie, peut continuer à serrer dans la même localisation ou sous-localisation toutes les 2UA, sans avoir besoin de refaire un test.

(°°°) Les UA du piqué tiennent compte de l'UA nécessaire au déplacement vers la cible. Une chute d'un cinquantaine de mètres vers le bas est nécessaire.

LA ZONE GRANITIQUE

La zone granitique s'étend au nord du marécage et de la grande forêt. Le relief, très chaotique, semble avoir été usé par les vents incessants. Les roches, dont la couleur dominante est le rose, évoquent des créatures monstrueuses. Peu d'arbres poussent en cette région et la faune se fait remarquer par son absence. Seuls quelques rares oiseaux et lézards peuvent être aperçus de temps en temps.

Cette terre désolée est le domaine du minotaure, créature monstrueuse conçue par Jadawin. Il déambule souvent en ces lieux lorsqu'il part chasser dans la zone boisée. Les PJ marchant dans la zone granitique ont 1 chance sur 6 de le rencontrer toutes les 12 heures. Sa réaction, face à des telles proies potentielles, est toujours la même : il avancera le plus près possible de son "gibier", en restant tapi derrière d'énormes rochers, puis chargera sur sa proie en tentant une attaque brutale et surprise. Même pour un animal, il

n'est guère futé et, de plus, il est habitué à ce que rien ne lui résiste. Il possède une tare comportementale : blessé, il devient fou furieux, combattant jusqu'à trépas de tout son entourage... ou jusqu'à sa propre mort.

La caverne du cyclope

— Polyphème, le cyclope —

Contrairement au minotaure, le cyclope se déplace peu sur la zone granitique. Il faut dire qu'il s'est aménagé un territoire grâce auquel il est auto-suffisant. Ainsi, sa caverne est nettement mieux arrangée que la plupart des autres cavités habitées que les PJ ont pu visiter. Ses outils (faux, pioche, pelle) sont rangés dans un coin, son vin fermente dans une cuve, de la charcuterie sèche au fond de la caverne... Polyphème s'est même fait un coin "chambre", organisé autour de sa gigantesque couche.

Et surtout, il a carrément clôturé son territoire, pour empêcher son élevage de s'échapper, bien sûr, mais aussi pour bien montrer qu'il est le maître de ces quelques 600 hectares divisés en trois petites parcelles : le vignoble, le jardin cultivé et l'élevage (verrats et cochons-chèvres).

Polyphème se nourrit principalement de son élevage et de ses récoltes, et peut même en nourrir ses alliés (Cécrops, Echidna et le minotaure). Parfois, malgré tout, il part sur la plage pour aller pêcher le gros, à l'aide de son trident. La plupart du temps, il tue des otaries, mais il lui arrive parfois d'attraper de grosses pieuvres.

Dès qu'il sera au courant de la présence des PJ, le cyclope va essayer de les capturer. Très rusé, il sait bien que ces "petites créatures intelligentes" peuvent le servir de multiples façons. C'est pourquoi, malgré son manque total de scrupule ou de pitié, c'est un être avec qui les négociations sont possibles. Selon l'attitude des PJ à son égard, il aura des projets différents les concernant :

■ 1. Si les PJ sont maladroits ou peu convaincants dans leur manière de l'aborder, Polyphème les gardera



Polyphème et son petit protégé, le minotaure, vous souhaitent la bienvenue sur Anthémoessa.

simplement comme nourriture pour le minotaure et les humano-serpents (Cécrops et Echidna). Si les PJ sont parvenus à éliminer ses alliés, le cyclope n'en saura à priori rien, à moins qu'ils ne le lui disent. En revanche, s'ils portent des blessures attribuables à des combats, cela lui mettra la puce à l'oreille. Il rendra alors visite à ses alliés et reviendra trois jours plus tard. Inutile de dire que la mort de n'importe lequel de ses alliés le rendra fou furieux, car elle le prive à la fois de "chien de chasse" et de soutien contre les titans. Les PJ ont intérêt à filer avant son retour !

2. Si les PJ savent l'aborder intelligemment et réussissent à le convaincre qu'ils pourraient lui être utiles, il pourra leur confier deux types de tâches :

- l'espionnage des titans sur leur Acrocorinthe. Polyphème veut savoir si les titans envisagent un assaut contre lui et ses alliés, et quand. Les PJ, plus petits et inconnus de ses ennemis, seront plus efficaces et plus discrets que lui. La plus grande difficulté, explique-t-il, sera de tromper la vigilance d'Hélios. Les PJ devront être imaginatifs !!! Les raisons qui le poussent, lui et ses alliés, à lutter contre les titans sont simples : l'île dispose de ressources limitées et toutes ces gigantesques créatures ont un énorme besoin en nourriture. De plus, Polyphème est la seule créature intelligente dont la puissance physique égale celle des titans, mais il est seul. Aussi a-t-il séduit le minotaure ainsi que Cécrops et Echidna. Sans cette alliance, ces derniers auraient sans doute déjà péri sous les assauts des titans ou seraient devenus leurs esclaves. Polyphème ne se sent pas encore de taille à affronter les trois géants de front. Pour lui, prendre l'Acrocorinthe d'assaut est impensable. Toutefois, ses alliés de petite taille constituent son principal atout. Aussi leur suggère-t-il de concevoir des pièges dans les zones de chasse des titans, qui, n'ayant aucun allié intelligent sont obligés de se procurer de la nourriture par eux-mêmes et prennent le risque ainsi d'une embuscade.

- la fouille de la grotte de Cerbère pour voler les "trésors" qui s'y trouvent. Les PJ, suffisamment petits, pourront passer entre les barreaux de la grotte. La plus grande difficulté sera de tromper la vigilance de Cerbère, un terrible gardien.

Avant de les laisser partir, néanmoins, le cyclope prendra des morceaux d'habits de tous les PJ. Avec cela, leur explique-t-il, il est certain de les retrouver où qu'ils se cachent, grâce au flair infailible du minotaure (si le minotaure est mort, Polyphème fera appel à un limier nettement moins noble mais très efficace néanmoins : un vertrat). Il ajoutera que si les PJ ne sont pas de retour avant 4 jours, il lâchera le minotaure à leurs trousses (ou se lancera à leurs trousses, guidé par son animal).

Description : Géant humanoïde de 7 mètres de haut à gros œil unique. Poids : 3,5 tonnes. Créature stérile.

Force : 4.1 **Agilité :** 3.3
Résistance : 4.1 **Intellect :** 3.4
Souffle : 3.5 **Ruse :** 3.5
Réflexes : 3.4 **Volonté :** 3.5
Masse : 4.1

Protections : Peau épaisse sur l'ensemble du corps (Pr = 3.2)

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.3
Aquatique : 2.6*
Aérienne : —

Localisations : Type standard (°)

(°) *Remarque : L'œil du cyclope étant énorme, il constitue une cible plus facile à viser qu'un œil humain. Pour les sous-localisations du type standard, considérez que l'œil droit et l'œil gauche désignent tous deux l'œil unique du cyclope.*

Compétences : Botanique (3.2), Courir (3.3), Dérober (3.2), Grec Mycénien (3.4), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.1), Percevoir (3.6), Pister (3.4), Poings (3.5), Sauter (3.6), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.3), Trident (3.5), Zoologie (3.3)

Armes

Type	Poings	Trident
Compétence	3.5	3.5
Complexité	3.2	3.3 (°)/3.4
Dégâts	4.1 étourd.	4.1
Solidité	—	4.1
UA	2	2/2

°° Complexité + 1 en attaque rapprochée (3.4).

— La grotte du minotaure —

La partie extérieure de cette grotte nauséabonde est un trou, qui se prolonge assez profondément sous la terre. De jour, il y règne une assez forte pénombre, mais pas une obscurité totale. En conséquence, les PJ qui se trouvent à l'intérieur de la grotte subissent un malus de + 1 au seuil de Complexité de leurs armes ainsi qu'au seuil de tous les tests de Perception liés à la vue. Le minotaure, dont le sens principal est l'odorat, ne subit aucun malus. L'odeur animale qui saisit les narines des visiteurs est particulièrement forte. Quand leurs yeux se sont habitués à l'obscurité, les PJ distinguent des ossements et des excréments qui tapissent le sol. Mais ils ne trouveront rien d'autre, dans ce qui n'est que la tanière d'un animal sauvage.

Quant au minotaure, inutile d'essayer de le raisonner. Bête sauvage, il n'a qu'un seul réel maître, Polyphème, le cyclope. Ceci dit, s'il est très puissant, le minotaure n'est pas invincible et ne contrôle pas toujours ses réactions. Ainsi, s'il est blessé, il peut devenir enragé.

Minotaure

Description : Géant humanoïde de 7 mètres à tête de taureau. Poids : 4 tonnes. Corps entièrement recouvert d'un poil ras brun, dru et rêche. Créature stérile.

Force : 4.1 **Agilité :** 3.3
Résistance : 4.1 **Intellect :** 2.3
Souffle : 3.5 **Ruse :** 3.3
Réflexes : 3.4 **Volonté :** 3.6
Masse : 4.1

Singularité : Odorat supérieur

Protections : Cuir sur l'ensemble du corps (Pr = 3.3), Cornes et crâne épais sur la tête (Pr = 3.5)

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.3

Aquatique : 2.6*

Aérienne : —

Localisations : Type standard

Compétences : Courir (3.4), Cornes (3.6), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percvoir (3.6*), Pister (3.6), Poings (3.5), Sauter (3.6), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.3), Tête (3.6)

Armes

Type	Charge (°)	Cornes	Poings
Compétence	3.6	3.6	3.5
Complexité	3.2	3.3	3.2
Dégâts	4.2	4.2	4.1
	étourd.	étourd.	étourd.
Solidité	—	4.2	—
UA	3	2	2

(°) Une prise d'élan de 9 m au minimum (trois hexagones) est nécessaire pour pouvoir tenter cette attaque.

Note : Blessé, le minotaure devient fou furieux. Il se met alors à attaquer toutes les créatures qui l'entourent (y compris ses éventuels "alliés") jusqu'à les mettre à mort, ou jusqu'à ce qu'il soit lui-même tué ou mis hors d'état de nuire (membre inférieur brisé, case d'incapacité cochée dans la poitrine ou coma). Ses Réflexes augmentent jusqu'à 3.6 et la complexité de ses attaques est diminué de -1. En revanche, il ne peut plus effectuer la moindre esquivé.

LA ZONE MONTAGNEUSE

La zone montagneuse ressemble à la zone granitique, avec un peu plus de verdure et beaucoup plus de relief. C'est, en fait, une succession de montagnes dont la hauteur varie de 300 m à 1 000 mètres. Si la végétation est assez variée (fougères, bruyères, pins...), on ne dénombre que très peu d'espèces

animales. Seuls quelques cerfs vivent dans la région. Il n'y a donc pas de table de rencontre, simplement, les PJ qui s'y déplacent ont 1 chance sur 6 de rencontrer un cerf toutes les 4 heures.

— La grotte de Cerbère —

L'entrée de la grotte de Cerbère est semblable en de nombreux points à celle de l'hydre. Tout aussi menaçante, elle est jonchée d'ossements broyés et il y règne une forte odeur de fauve et de viande avariée. Toutefois, cette grotte est baignée d'une lumière blafarde artificielle et on peut facilement distinguer l'intérieur, très vaste. La lumière provient d'une chambre creusée, dont l'accès est protégé par d'épais barreaux de métal thoan (Solidité = 4.5) de 60 cm de diamètre et espacés d'un mètre. Une créature de taille humaine (dont la Masse est dans l'Échelle 3) pourrait y entrer, en trompant la vigilance du chien à trois têtes. Elle aura néanmoins du mal à en sortir, car Cerbère veille et cherchera à tuer l'intrus, comme l'y oblige sa mémoire ou son instinct.

La chambre contient cependant un certain nombre de pièces d'équipement thoannes qui peuvent permettre aux PJ de s'en sortir. Entreposées là par Jadawin, prévoyant une éventuelle difficulté à se sortir d'un mauvais pas. C'est donc sous les attaques effrénées d'un Cerbère bavant de rage et tentant constamment de les happer que les PJ devront faire le tri d'un matériel dont ils ne connaissent pas toute l'utilité. Il n'est pas indispensable d'abattre Cerbère pour s'emparer du matériel. On peut parfaitement imaginer, par exemple, que certains PJ attirent l'attention du monstre et esquivent ses attaques tandis que leur compagnons examinent le matériel technologique.

Le matériel thoan

■ 1 trousse pharmaceutique rectangulaire et scintillante, non verrouillée. Elle contient quatre doses de baume de régénération (voir THOAN p. 352) et six doses d'antipoison de couleur rouge, arrêtant les effets de n'importe quel venin ou poison ingéré, avant d'avoir des effets identiques à celui du baume de régénération.

Tous ces médicaments sont contenus sous vide dans des capsules cylindriques, métalliques et transparentes. Le seuil de Complexité Initiale de ces médicaments est : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4.

■ 2 paires de lunettes vidéo-auditives (voir THOAN p. 346).

■ 1 microvibreux et deux recharges de 125 unités d'énergie chacune, sortes de cartouches ajustables sur le dessus de l'arme. Le microvibreux dispose de 500 unités et se présente sous la forme d'un bracelet d'or, doté d'une sorte de canon situé sous la paume de l'utilisateur. Il s'actionne à l'aide d'un bouton positionné juste sous le pouce (pour les caractéristiques de l'arme, voir l'encadré de THOAN p. 335). Si les PJ veulent sortir de la grotte, ils devront vraisemblablement utiliser cette arme, ce qui implique épuiser un peu ou beaucoup de l'énergie qu'elle contient. Si les PJ cherchent à tuer le monstre, il est probable que l'énergie de l'arme sera très diminuée. En revanche, s'ils ne cherchent qu'à le blesser pour le repousser suffisamment le temps de s'enfuir, il restera vraisemblablement suffisamment d'énergie pour préserver leurs chances de quitter l'île, et même plus.

■ 1 épée, 1 arc et 30 flèches. Armes thoannes, elles sont extraordinairement légères, maniables et efficaces (pour leur caractéristiques, voir THOAN p. 336).

■ 1 sac de toile de 20 cm de large sur 40 cm de long, aussi résistant que du métal tout en gardant la souplesse du tissu. Ce sac permet de maintenir sous vide des aliments qui peuvent dès lors être conservés pendant de longues périodes : le phénomène de dégradation est simplement interrompu jusqu'à ce que l'utilisateur sorte les aliments du sac. On peut lui trouver d'autres fonctions, comme par exemple la conservation d'un membre coupé. Sa Solidité est de 3.6*.

L'équipement inamovible

■ 1 convertisseur énergie-matière. Il s'agit d'un des dispositifs destinés à assurer la survie de Jadawin en cas

de coup dur, délivrant deux repas d'excellente qualité par jour. La grotte de Cerbère constituerait ainsi un bon abri, gardée par une créature virtuellement invincible, que Jadawin peut commander grâce à un mot d'ordre : "Garðzrintrab". Nom du monde berceau des Thoans, aujourd'hui mort, le Seigneur a voulu faire l'analogie avec le rôle de gardien des enfers. Cerbère, qui a subi un conditionnement, obéit instantanément à celui qui prononce ce mot. Il y a peu de chance que les PJ pensent à prononcer ce mot, mais on ne sait jamais (surtout s'il y a un Thoan parmi eux) !

Le convertisseur se présente sous la forme de deux plaques métalliques parallèles et horizontales. Dorées et enchâssées dans la roche à 50 cm l'une de l'autre, elles ne permettent pas à un individu de Masse supérieure à 3.1 de pouvoir s'y glisser. À la mi et à la fin de la journée, un éclair se produit entre les deux plaques et un plateau contenant un repas complet apparaît. Le phénomène inverse, à savoir la disparition du plateau, se produira dès que le plateau sera reposé entre les plaques, au bout de vingt minutes.

■ Enfin, les PJ trouveront aussi une "porte" thoanne. Celle-ci est de type hexagonale, fonctionnant en aller simple. Elle est désactivée et seule la trompe de Shambarimen peut l'activer, à moins de connaître le "mot de passe" : Thayaphayawoed. Si par le plus pur des hasards, les PJ parviennent à le trouver, faites les apparaître directement dans la grotte de Podarge, **Épisode 3** de ce chapitre.

Cerbère

Ce terrifiant gardien s'absente régulièrement de sa grotte pour aller chasser, uniquement le gros gibier (les mégathériums et, parfois, les cerfs). Il ne part jamais longtemps, cependant.

Description : Chien géant à trois têtes, 4 mètres au garrot, 20 tonnes. Pelage noir à reflets roux. Créature stérile.

Force : 4.3
Résistance : 4.3
Souffle : 3.4
Réflexes : 3.5
Masse : 4.3

Agilité : 3.5
Intellect : 2.5
Ruse : 3.6
Volonté : 3.5

Singularité : Têtes autonomes : Cerbère possède trois têtes parfaitement autonomes, ce qui lui permet trois attaques simultanées. Seule la tête médiane est véritablement vitale pour lui. C'est elle qui contrôle le corps, les deux autres têtes n'étant que des "armes" potentielles, contrôlées par un petit cerveau de relais, attaquant sur ordre initial de la tête médiane.

Protections : Cuir épais sur l'ensemble du corps (Pr = 4.1).

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.4

Aquatique : 2.6*

Aérienne : —

Localisations

ID6	Zone
1 - 3	Une tête
4 - 6	Corps



Localisation tête

1D6

1 - 2	Tête gauche 2N + 1D (°)
3 - 4	Tête médiane 2N + 1I + 1D
4 - 6	Tête droite 2N + 1D (°)

(°) Non vitale.

Localisation corps

1D6

1	Tronc 2N + 3I + 1D
2	Patte avant droite 1N + 1I + 1D
3	Patte avant gauche 1N + 1I + 1D

- 4 Patte arrière droite 1N + 1I + 1D
- 5 Patte arrière gauche 1N + 1I + 1D
- 6 Queue 1N + 1I + 1D

Sous-localisations : Similaires au cas standard. Dans le cas où la sous-localisation touchée est un œil, il convient de déterminer à quelle tête il appartient :

- si la sous-localisation a été **choisie** par l'attaquant, ce dernier n'a qu'à décider quelle tête il a touchée ;
- si la sous-localisation a été trouvée **aléatoirement**, il faut alors déterminer la tête touchée à l'aide de la table de **localisation tête** en lançant 1D6.

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.2), Morsure (3.5), Nager (3.2), Percevoir (3.5), Pister (3.6), Queue (3.4), Sauter (4.1), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	Tête gauche	Tête médiane	Tête droite	Queue
Compétence	3.5	3.5	3.4	3.4
Complexité	3.3	3.3	3.3	3.3
Dégâts	4.2	4.3	4.2	4.2
				étourd.
Solidité	—	—	—	—
UA	3 (°)	3	3 (°)	2

(°) Résolution d'intention d'action indépendante des autres actions de Cerbère. Les UA du test d'initiative sont attribuées à chaque tête et les actions sont résolues séparément.

Le plateau de la manticore

La manticore habite un plateau assez désertique où buissons épars et arbustes hauts de deux mètres maximum constituent la seule végétation. Ainsi, cette créature, dont l'instinct de garde est très développé, peut distinguer de loin les visiteurs et agir rapidement. Ce monstre est le plus étrange de toute l'île, bien que son corps, sa crinière brune et son allure semblent évoquer, de prime abord, un simple lion. En réalité, outre sa queue de serpent et ses ailes de chauve souris, il possède une figure humaine, armée de crocs redoutables. Cet aspect "humain" est l'un des atouts de cet animal contre des proies intelligentes. Ces dernières peuvent effectivement être abusées et tenter de discuter, afin d'éviter l'affrontement. Le monstre attaque alors brusquement. Sa tactique préférée consiste à aveugler d'abord ses victimes, en soulevant de la poussière avec ses ailes, avant de les frapper rapidement avec son dard inoculant un poison mortel. Parfois, elle tente également de les déséquilibrer avec le souffle produit par le battement de ses ailes. Les probabilités de la rencontrer sont de 1 chance sur 6 toutes les deux heures passées sur le plateau.



La manticore

Description : Lion à visage humain, à queue de scorpion et à ailes de chauve-souris. 1,90 m au garrot, 1 500 kg. Pelage brun, ailes noires. Créature stérile.

Force : 3.6* **Agilité :** 3.5
Résistance : 3.6* **Intellect :** 2.5
Souffle : 3.5 **Ruse :** 3.5
Réflexes : 3.5 **Volonté :** 3.4
Masse : 3.6*

Singularité : Queue de scorpion : Queue dotée d'un dard à venin virulent. Virulence (3.6*), délai d'agression (1D6 tours), délai léthal (1D6 minutes)

Protections : Cuir sur l'ensemble du corps (Pr = 3.3), carapace sur la queue (Pr = 3.5)

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.4
Aquatique : 2.6*
Aérienne : —

Localisations : Type dragon (ailes ne permettant pas de voler, mais capables de générer du vent (voir les règles d'intensité du vent produit par des ailes, dans le chapitre des **Précisions de règles**, THOAN p. 101).

Compétences : Courir (3.5), Griffes (3.5), Grimper (3.2), Nager (3.2), Percvoir (3.5), Pister (3.5), Queue (3.5), Sauter (4.1), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	Griffes	Queue
Compétence	3.5	3.5
Complexité	3.2	3.3
Dégâts	3.6*	3.6* + poison
Solidité	—	—
UA	2	2

L'Acrocorinthe

Dominant le domaine de la manticore, déjà haut de 500 mètres, cette bâtisse est située au sommet d'une paroi rocheuse abrupte haute de 300 mètres



(il faut réussir un jet de Grimper de seuil 3.4 pour y accéder). L'Acrocorinthe est la demeure des titans (Cronos, le chef, Hélios, le gardien et Rhéa, la seule femelle) et ses dimensions sont à l'échelle de ces êtres gargantuesques. Imaginer une gigantesque bâtisse de type temple grec donnera une idée approximative de cette demeure, à condition d'oublier le côté apaisant des teintes blanches de nos ruines grecques. Ici, le rouge sombre maculé de noir est de rigueur et des effigies monstrueuses ont remplacé les statues bienveillantes. Bref, les PJ, s'ils sont en route pour l'Acrocorinthe, auront sans doute la curieuse impression de ne pas arriver en pays ami.

Les seuls moyens de pénétrer en ces lieux se résument à deux choix : tromper la vigilance du gardien, Hélios, ou se faire capturer. Le dernier est le meilleur, car il est extrêmement difficile de tromper la vigilance d'Hélios. C'est aux PJ de se montrer imaginatifs.

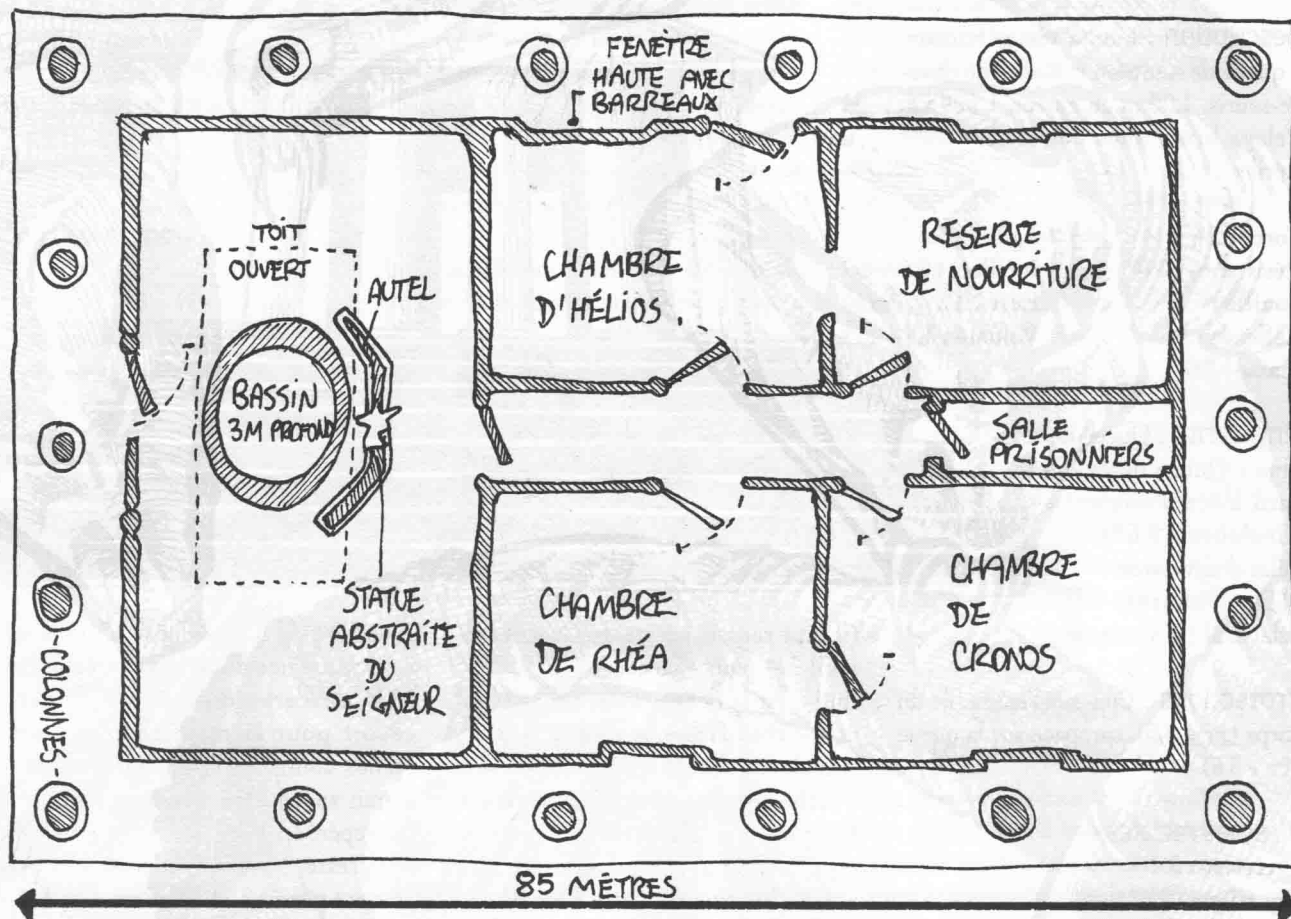
Quelques exemples : le camouflage et l'approche de nuit ; la diversion, en amenant un gros animal pour attirer l'attention d'Hélios et de la manticore pendant que les PJ foncent à toute allure, la voie aérienne (s'il y a des créatures volantes dans le groupe ; mais attention aux flèches d'Hélios), l'approche prudente en rampant et de nuit, etc. Selon la méthode adoptée par les PJ, le MJ fixera un seuil, variant de 3.3 (si les PJ utilisent une méthode

grossière) à 3.6, voire 3.6* (s'il se montrent d'une discrétion absolue). Le MJ procédera alors à un test de Percvoir pour la manticore et pour Hélios contre ce seuil. S'il n'obtient aucun succès, les monstres n'auront pas repéré les PJ.

Il reste, bien sûr, la ruse. Les PJ peuvent penser à se déguiser, à se présenter comme des ennemis du cyclope ou à exposer à la vue de tous (sans forcément rester juste à côté) le cadavre de la manticore. Cette dernière action mettra Cronos dans une rage folle. Hélios partira chercher la dépouille, laissant son frère et sa sœur seuls dans le palais. Toutefois, s'ils sont capturés par les titans, les PJ ne seront pas immédiatement mis à mort. Ils se verront d'abord proposer un marché analogue à celui du cyclope. Les titans souhaitent avant tout deux choses : en finir avec les autres créatures intelligentes d'Anthémoessa, qui représentent une menace pour eux (le groupe du cyclope en l'occurrence), et également visiter la grotte de Cerbère, qu'ils supposent contenir des trésors divins.

L'Acrocorinthe est divisée en six pièces et ressemble à un temple dédié au Seigneur (voir plan page suivante). Il existe également un enclos à bovidés, les seuls qu'on trouve sur l'île. Les titans se nourrissent de leur chair (même s'il leur faut régulièrement aller chasser, car leur élevage ne suffit pas), en tirent du lait et offrent des veaux en pâture à la manticore.

L'ACROCORINTHE



Les titans

Les titans sont au nombre de trois. Tous sont absolument gigantesques, humains glabres hauts de 6 à 7 mètres, à la voix forte et à la musculature impressionnante. L'un d'entre eux, manifestement le chef (Cronos), est un individu à l'air peu engageant, prompt à entrer dans une rage incontrôlée. Hélios, le gardien, est une personnalité plus subtile. S'il est aussi féroce et malveillant que son frère, il ne possède pas sa folie et préfère la discrétion et la surprise aux actions frontales et brutales. Enfin, Rhéa la titanide, l'unique membre féminin de la bande, est un phénomène de sagesse et de bonté par rapport aux autres. Toutefois, elle obéit à ses frères et il est difficile, mais pas impossible, de l'imaginer se révoltant contre leur autorité pour sauver les PJ. Mais elle n'est pas tout à fait conforme à la bonne "géante" des contes pour enfants. Si elle emploie la violence le moins souvent possible, elle n'hésitera pas à le faire face à des ennemis potentiels qui attaqueraient ses frères. Mais elle a une petite faiblesse : elle est

(secrètement) la maîtresse d'Hélios. Elle redoute énormément Cronos, dont elle souhaiterait la disparition, mais elle connaît sa puissance et ne s'est jamais risquée à le défier. Mais si les PJ découvrent cette faiblesse de Rhéa pour Hélios et savent l'exploiter intelligemment, ils peuvent peut-être s'allier à elle et la monter contre Cronos. Un groupe composé de deux titans et des PJ pourrait parvenir à éliminer le puissant Cronos.

Cronos

Description : Titan de 7 mètres de haut, 3,5 tonnes. Aspect humain. Créature stérile.

Force : 4.1
Résistance : 4.1
Souffle : 3.5
Réflexes : 3.4
Masse : 4.1

Agilité : 3.3
Intellect : 3.5 (°)
Ruse : 3.4
Volonté : 3.5

(°) *Remarque : Cronos est un déséquilibre mental, très paranoïaque, dont la psychose se traduit par des accès de rages et de violence. À chaque contrariété (non exécution d'un de ses*

ordres, prise de conscience qu'on lui joue un tour, etc.) que subit Cronos, le MJ doit obtenir pour lui une réussite au moins normale sur un test de Volonté de seuil 3.5. S'il ne l'obtient pas, il entre dans une rage incontrôlable et passe sa colère sur tout ce qui lui tombe sous la main, ses congénères et les PJ y compris, et durant les ID6 prochains tours. Durant ses rages, l'intellect du titan régresse à l'état animal (moins 1 point d'Échelle, ce qui le ramène à 2.5 !).

Protections : Peau épaisse sur l'ensemble du corps (Pr = 3.2).

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.3
Aquatique : 2.6*
Aérienne : —

Localisations : Type standard

Compétences : Botanique (3.3), Courir (3.4), Dérober (3.2), Faux (3.5), Grec Mycénien (3.5), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.1), Percevoir (3.4), Pister (3.4), Poings (3.5), Sauter (3.6), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.3), Zoologie (3.3)

Armes

Type	Faux	Poings
Compétence	3.5	3.5
Complexité	3.3/3.4	3.2
Dégâts	4.1	4.1 étourd.
Solidité	4.1	—
UA	3/2	2

Hélios

Description : Titan de 6,5 mètres de haut, 2 tonnes. Aspect humain. Créature stérile.

Force : 3.6*
 Agilité : 3.4
 Résistance : 3.6*
 Intellect : 3.4
 Souffle : 3.5
 Ruse : 3.4
 Réflexes : 3.5
 Volonté : 3.3
 Masse : 3.6*

Singularités : Ouïe supérieure, Odorat supérieur, Vue de chat, Vue perçante.

Protections : Peau épaisse sur l'ensemble du corps (Pr = 3.2)

Vitesses raciales

Terrestre : 3.3
 Aquatique : 2.6*
 Aérienne : —

Localisations : Type standard

Compétences : Arc (3.6), Botanique (3.4), Courir (3.5), Dérober (3.2), Grec Mycénien (3.3), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.1), Percevoir (3.6*), Pister (3.6), Poings (3.5), Sauter (3.6*), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3), Zoologie (3.4)

Armes

Type	Arc	Poings
Compétence	3.6	3.5
Complexité	3.4	3.2

Dégâts	4.1	3.6* étourd.
Solidité	3.6*	—
UA	1/2	2

Rhéa

Description : Titanide de 6 mètres de haut, 1 tonne. Aspect humain. Créature stérile.

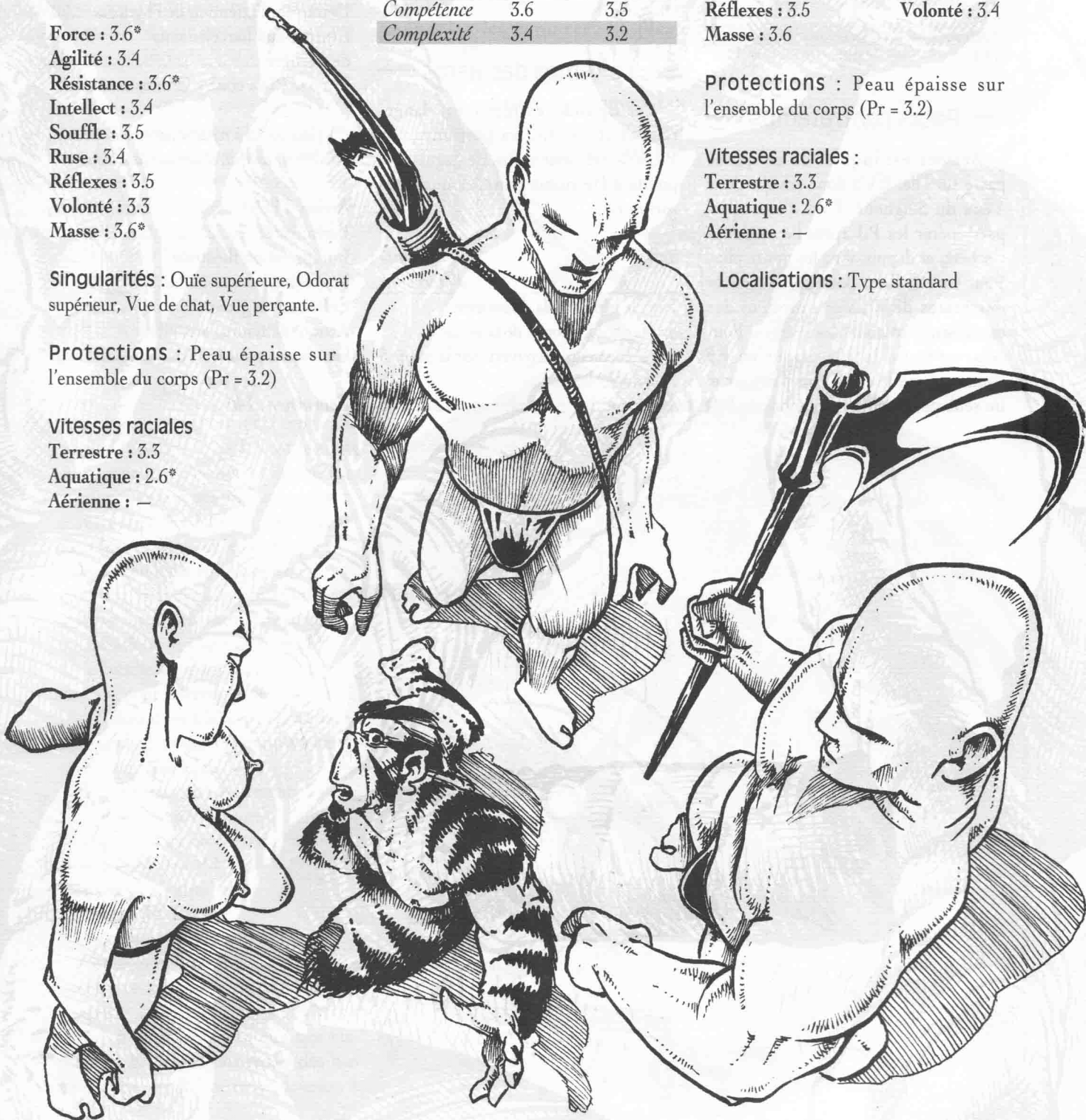
Force : 3.6
 Résistance : 3.6
 Souffle : 3.4
 Réflexes : 3.5
 Masse : 3.6
 Agilité : 3.5
 Intellect : 3.4
 Ruse : 3.4
 Volonté : 3.4

Protections : Peau épaisse sur l'ensemble du corps (Pr = 3.2)

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.3
 Aquatique : 2.6*
 Aérienne : —

Localisations : Type standard



Compétences : Botanique (3.4), Courir (3.4), Couteau (3.5), Dérober (3.3), Grec Mycénien (3.3), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.1), Percvoir (3.4), Pister (3.4), Poings (3.5), Sauter (3.6*), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.6), Zoologie (3.4).

Armes

Type	Couteau	Poings
Compétence	3.5	3.5
Complexité	3.2/3.5	3.2
Dégâts	3.5	3.6 étourd.
Solidité	3.6	—
UA	2/2	2

— Petits contretemps —

Arwoor est inquiet de ce qui se passe sur l'île. Il y a donc envoyé deux Yeux du Seigneur. L'un d'eux a fini par repérer les PJ après l'épisode du Cerbère, et depuis, il ne les quitte plus. Pour les PJ, il est possible de trouver des restes de plumes noires et des excréments, toujours les mêmes. Pour cela, un test d'Intellect pour un PJ contre un seuil de 3.5 (un par jour et un seul, peu importe le nombre de PJ)

est nécessaire. Puis, un test standard de Zoologie permet de confirmer qu'il s'agit bien d'un Œil du Seigneur. Ensuite, il s'agit de débusquer l'espion (pour ses caractéristiques, voir THOAN, p. 388), ce qui peut se faire à l'aide d'un test standard de Pister. Son compère, pendant ce temps-là, est parti prévenir Arwoor, il y a quelques jours. Le Thoan a immédiatement réagi en envoyant des gworls jusqu'à l'île. Mais aucun d'entre eux n'arrivera jamais (voir l'Épisode 3 de ce même Chapitre).

— Le Temps des Héros —

Cet Épisode, extrêmement dangereux et éprouvant, va permettre aux PJ, s'ils s'en sont sortis, de gagner des points d'Héroïsme dans les quantités suivantes :

Type d'action	Points d'Héroïsme
Faire le lien entre la disparition du faune, du triton et de la sirène et les ossements découverts sur la page...	5
Amadouer les muses et obtenir des informations	5

S'emparer d'objets thoans autre que le désactivateur	10
S'emparer du désactivateur	20
Vaincre Echidna (°)	10
Vaincre Cécrops (°)	30
Vaincre le minotaure (°)	40
Vaincre Polyphème (°)	50
Vaincre la manticoire (°)	30
Vaincre Cronos (°)	50
Vaincre Hélios (°)	40
Vaincre Rhéa (°)	30
Vaincre Cerbère (°)	60
Vaincre l'hydre (°)	70
Détourner l'attention de l'hydre	20
Résister aux harcèlements de Cerbère	30
Monter Rhéa contre Cronos	40

(°) Gain global à répartir parmi tous les participants au combat, et non pas gain individuel.

Action d'Éclat	10 à 20
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (roleplaying)	0 à 20
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJ	5

Gain moyen : 140



ÉPISODE TROIS

Objectif : *Ce troisième et dernier Épisode a pour principal objectif de définitivement impliquer les PJ dans leur quête "anti Arwoor". Le cauchemar va continuer par une traversée qu'ils n'oublieront pas de sitôt. Le MJ doit rapidement amener les joueurs à comprendre que les PJ n'ont pas d'autre alternative que d'escalader le monolithe, car les agents d'Arwoor sont certainement trop présents sur Okéanos. Il est important également qu'ils passent un pacte avec Podarge. Après cela, en effet, ils sauront que Wolff et Kickaba se sont (provisoirement) associés avec la harpie pour éliminer Arwoor. Ces grand héros sont désormais, par voie de conséquence, les alliés potentiels des PJ, qui ne jouent plus simplement le rôle de fugitifs : ils deviennent des prédateurs, dont la proie se nomme Arwoor. Leur objectif doit être clair : atteindre le Palais et l'envahir, aidés de Podarge et de leurs alliés de renom.*

La fuite

Si leur histoïkhthus a été broyé à la fin de L'Épisode 1, les PJ ont le choix entre attendre qu'un autre s'échoue sur la plage, ce qui semble compromis étant donné les haleurs qui rôdent dans les environs, ou construire un radeau. Quoiqu'il en soit, si les PJ vont sur la plage, ils pourront trouver les débris de nombreux histoïkhthus. Il s'agit des restes de la flottille des gworls envoyés par Arwoor pour intercepter les PJ sur l'île. Croisant un kraken, les gworls l'ont agressé, ce qui a provoqué leur ruine (voir plus loin).

Si, profitant des événements de l'île (notamment l'attaque des titans contre le cyclope), les PJ parviennent à s'enfuir et à prendre le large, leurs ennuis ne sont pas pour autant terminés, même si on peut supposer qu'ils penseront à emporter avec eux des victuailles. En voyant les restes des histoïkhthus, les PJ peuvent deviner, à

certains détails (sacs noirs nauséabonds, remplis de biscuits, couteaux recourbés coincés entre deux morceaux de coquille, etc.) qu'ils transportaient de nombreux gworls (éventuellement, le MJ peut demander un test standard d'Intellect aux PJ). Cela signifie qu'Arwoor est loin d'avoir renoncé à les capturer. La plage d'Okéanos est donc certainement infestée de ces immondes créatures. Les PJ n'ont pas vraiment d'autre choix que

de se diriger droit vers le monolithe. Comme ils sont déjà au large, domaine privilégié des monstres marins, le reste de leur traversée ne se présente pas sous les meilleures augures.

Ainsi, les PJ vont devoir naviguer durant 7 jours sur une mer étonnamment calme, en risquant néanmoins de croiser toutes sortes de monstres. Le MJ effectuera un jet quotidien sur la table des rencontres océaniques d'Okéanos et gèrera la réaction (certainement agressive) des éventuels monstres rencontrés (pieuvres géantes, serpents de mer, squales, etc.).



Le fameux kraken, évoqué plus haut, sera rencontré par les PJ le huitième jour de traversée, alors que le monolithe est tout proche. Après s'être déjà illustré en faveur des PJ en renversant les histoïkhthus des gworls lancés à leur poursuite, le kraken va une nouvelle fois les aider et même leur sauver la mise. En effet, un corbeau a prévenu Arwoor du départ des PJ de l'île. Mais le Thoan ne l'a appris que lorsque ses ennemis étaient déjà à bonne distance des côtes, puisqu'ils ont déjà pu naviguer 7 jours presque sans problème. Le sommet du monolithe n'est plus très loin. Néanmoins, la réaction d'Arwoor ne se fait pas attendre : il déclenche aussitôt un orage monstrueux au large de l'océan, dans le bras de mer séparant Anthémoessa du monolithe Thayaphayawoed. Le Seigneur ayant pu concentrer son action sur une région précise, les PJ font face à un déchaînement des éléments tel qu'ils n'ont guère d'espoir de s'en sortir. La noyade semble inévitable à plus ou moins long terme. Leur embarcation ne tarde pas à chavirer et Arwoor ne cherche même pas à contempler la scène, certain désormais de la mort des PJ. Chaque PJ doit procéder à un test de Nager contre un seuil de 3.6. En cas d'échec, c'est un nouveau test de Nager du même seuil qu'il faut immédiatement réussir pour éviter de boire le bouillon. En cas de nouvel échec, le PJ doit procéder à un test de Souffle contre un seuil de 3. (**nombre de cases d'épuisement cochées + 1 point cumulable à chaque nouveau test**) à chaque tour (voir les règles de Noyade p. 90 de THOAN). En cas de succès, le PJ peut résister aux éléments déchaînés durant 1D6 tours. Puis il doit procéder à nouveau au test de Nager. On se rend vite compte que la noyade, dans de telles conditions, attend tous les PJ.

Mais un "miracle" se produit alors. Les PJ encore en état de remarquer ce genre de détails voient leur histoïkhthus renversé être soudainement tiré à vive allure vers le monolithe, tout proche. Puis, un par un, ils sont tous sauvés de la noyade par le kraken, qui commence par aider les plus mal en point. Pendant tout ce temps, le MJ n'oubliera pas que nos malheureux

héros doivent effectuer un test de Souffle à chaque tour pour éviter les dégâts de la noyade. Le kraken réunit tous les PJ dans une caverne sous-marine, contenant une poche d'air suffisamment riche en air pour tenir une heure ou deux.

Il faut espérer que les PJ auront pensé à attacher solidement leur équipement, sinon, ils peuvent lui dire au revoir. S'ils ont songé à ce problème, ils seront rassurés en voyant que les pièces de matériel thoan n'ont absolument pas souffert de leur séjour, même prolongé, dans l'eau. Leur embarcation, en revanche, est en plusieurs morceaux. Le kraken n'a pu l'empêcher de heurter un récif.

Quand tous les PJ ont été réunis dans cette caverne sous marine contenant une poche d'air, le kraken les emporte dans un filet d'algues tressées, qu'il destinait à d'éventuels gworls. Il les dépose alors au pied du monolithe. Puis, sortant de temps en temps sa tête hors de l'eau (il doit retenir sa respiration, puisque doté de branchies, il ne respire que sous l'eau), il répond à leurs éventuelles questions. Sa voix est si grave et si rocailleuse qu'il est presque impossible de le comprendre (le MJ essaiera de parler ainsi d'une manière très difficile à comprendre). Il s'appelle Taahr et était le grand ami d'une sirène portant le nom de Galatée. Mais Galatée a été tuée par des gworls, visiblement eux aussi à la recherche des PJ, et son compagnon, un triton, a été massacré par un serpent de mer. Pour rendre hommage à Galatée et contre-carrer les plans des horribles meurtriers, le kraken a éliminé la flottille de gworls qui se rendait sur l'île. Puis, quand il a vu les PJ en difficulté, il a décidé de les aider. C'est un être de nature curieuse et presque fasciné par certains des PJ (surtout ceux qui ne sont pas natifs d'Okéanos). Cela se traduit dans son regard très observateur et son air étonné et admiratif à l'égard des PJ les plus exotiques.

S'ils sont provisoirement tirés d'affaire, les PJ se retrouvent néanmoins sans embarcation, vraisemblablement sans vivres, bref bien mal partis. Le kraken, particulièrement généreux, leur rend un dernier service en

leur apportant des vivres, du poisson et des algues comestibles, soit l'équivalent de 6 rations. Puis, il prend congé d'eux.

L'ascension du Thayaphayawoed

Il ne semble pas rester beaucoup de solutions aux PJ en dehors de l'escalade du monolithe. Ce qui, on s'en doute, n'est pas chose facile, bien qu'il soit possible d'y grimper sans équipement. Tout d'abord, les PJ devront chaque jour procéder à deux tests de Grimper contre 3.5. Un échec signifie que le PJ subit un incident mineur (dérapage, petite chute, foulure, etc.) qui lui inflige des dégâts de valeur 3.4 contre sa Résistance.

Dans ces conditions, les PJ se rendront assez vite compte qu'un blessé constitue un sacré handicap. S'il est trop mal en point, il faudra en effet le tirer par un moyen qu'ils devront déterminer et leur progression en sera nécessairement ralentie. Et comme les grottes et les abris naturels sont rares, et que les mauvaises rencontres ne sont pas impossibles... À ce sujet, le MJ effectuera les tests de rencontres adéquats sur le Thayaphayawoed en se référant à la table fournie dans les **Aides de jeu**, p. 91.

En tout état de cause, les PJ risquent de rester dans une position plutôt précaire lors de la nuit et de ne pas se reposer comme ils le devraient. Dans de telles conditions, ils démarrent chaque nouvelle journée avec, au minimum, deux cases de fatigue cochées. De plus, la nourriture fournie par le kraken risque de très vite s'épuiser et récolter des plantes comestibles ou chasser de petits animaux est très problématique en ces lieux (test de Se Nourrir contre un seuil de 3.6, pour l'équivalent d'une ration alimentaire pour une personne de Masse 3.3). Les PJ risquent donc, à terme, de mourir littéralement de faim.

Le troisième jour d'escalade, les PJ sont les témoins impuissants d'une scène qui leur prouve, une nouvelle fois, la ténacité d'Arwoor. Ils aperçoivent en effet, à quelques centaines de

mètres de là, légèrement plus haut que leur propre position, une trentaine de gworls en train d'escalader le monolithe. Mais ces gworls ne sont pas à leur recherche. Ils ont en fait capturé un autre ennemi d'Arwoor et tentent de le ramener à leur maître. Cet ennemi n'est autre que la délicieuse dryade Chryséis, attachée mais apparemment bien traitée. Attaquer les gworls dans cette situation serait presque suicidaire, aussi les PJ devront-ils certainement se tapir pour n'être pas repérés par leurs ennemis.

Quand ils reprennent leur ascension, la situation ne s'améliore pas, et trouver de la nourriture devient un souci obsédant. Heureusement pour eux, au crépuscule du 5ème jour d'escalade, ils peuvent apercevoir au loin et en altitude deux belles femmes ailées : les muses. L'attitude de ces dernières dépendra bien sûr de la façon dont les PJ les ont traitées sur l'île. Peut-être, au pire, les ignoreront-elles, ou déclencheront-elles une chute de pierres (en cas d'offense ostensible de leur part). Au mieux, elles les porteront un à un jusqu'à une grotte, plusieurs centaines de mètres plus haut. Dans ce cas, grâce aux muses, les PJ sont désormais à presque 9 000 mètres d'altitude. Le plateau d'Amérindia n'est plus très loin. Elles sont néanmoins obligées de les quitter là, car le repaire des aigles de Podarge est proche et elles ne tiennent pas à les rencontrer. Si elles sont questionnées à ce sujet, les muses refuseront de préciser les raisons pour lesquelles elles évitent les aigles de Podarge. Mais si les PJ ont eu un comportement adéquat avec elles sur l'île (ou s'ils ont joué le scénario de l'écran THOAN, le **Pèlerinage des Muses**), elles leur fourniront les quelques renseignements suivants avant de partir. Elles mentionnent la présence proche de Podarge, la harpie, en souhaitant aux PJ qu'ils ne la rencontrent pas, et précisent que dans ce cas, la grande haine qu'elle éprouve à l'égard du Seigneur peut se révéler un atout pour eux, s'ils savent l'exploiter. Elles concluent la conversation en parlant de leur voyage prochain sur Amérindia. S'ils sont toujours aussi affamés

et assoiffés en posant le pied sur le plateau supérieur, les muses leur conseilleront de se diriger vers l'est. Après 50 km de marche vers l'est du Pays sans Vie, un désert, ils atteindront une rivière, l'*Ashuntaw*, où ils pourront se désaltérer. Mais si les PJ peuvent tenir encore quelques jours, les muses leur conseilleront de se diriger vers l'ouest, vers des terres plus riches et plus giboyeuses. Il leur faudra alors quinze jours pour atteindre la rivière *Kirluis*, mais ils croiseront d'autres petits cours d'eau entre temps. Himérope et Thelxiépiea s'envoleront alors rapidement pour éviter de se faire remarquer par Podarge ou ses agents.

Malheureusement pour elles, sans le savoir, elles ont déjà été repérées par un aigle géant, qui est parti faire son rapport à Podarge.

La grotte dans laquelle les PJ ont été transportés (dans laquelle ils se retrouvent de toute façon trois jours plus tard, s'ils n'ont pas bénéficié de l'aide des muses) est vaste, 10 m de large sur 15 m de profondeur et 5 m de haut. Au fond, plongé dans les ténèbres, se dissimulent de petites anfractuosités, décelables uniquement en allant tâter la paroi. La grotte renferme une multitude de champignons comestibles de différentes couleurs. Les verts ont un goût de viande de porc grillé, les rouges, de féculent, et les jaunes, de fruit rouge. Toutefois, le goût de ces derniers est noyé par une très mauvaise odeur. Les champignons représentent l'équivalent de deux rations quotidiennes pour chaque couleur. Les verts et les rouges ont un léger effet soporifique. Après avoir éventuellement mangé, s'ils désirent faire autre chose que sombrer dans le sommeil tout de suite, tous les PJ doivent effectuer un test de Volonté contre leur niveau de fatigue actuel, soit un seuil de **3. (1 + épuisement)** pour ceux qui n'ont pas mangé de champignons verts ou rouges, **3. (2 + épuisement)** pour ceux qui en ont avalé.

Dans les ténèbres de la grotte, habitent des petites créatures appelées vampires de terre, au nombre de soixante, parfaitement dissimulées dans les anfractuosités et presque impossible

à remarquer. Seul un PJ fouillant consciencieusement les lieux et réussissant un test de Percevoir de seuil **3.6** pourrait les repérer. Dans ce cas, il penserait avoir découvert des chauves-souris endormies.

En réalité, ces bipèdes d'à peine 75 cm de hauteur ne sont pas des chauves-souris. Leur pelage duveteux gris et luisant évoque celui des souris et une collerette blanche orne leur cou. Leur museau est sombre et aplati, et ils ont d'énormes oreilles pointues. Les vampires, parfaitement immobiles et apparemment inoffensifs tant que les PJ sont éveillés, les attaqueront dans leur sommeil. Il faudra néanmoins qu'ils approchent, et donc neutralisent le gardien éventuel. Ils ne sont toutefois pas bien courageux et s'ils n'arrivent pas à faire entrer tous les PJ dans l'inconscience (voir leur faculté spéciale d'anesthésie), ou s'il reste plus de deux PJ capables de se battre, ils battront en retraite dans des boyaux trop étroits pour que nos héros puissent les suivre. Toutefois, en cas de surprise totale, les PJ seront pris dans une situation très difficile. Les petits vampires, qui parlent entre eux ou plutôt gargouillent, planteront leurs dents minuscules mais très pointues dans la gorge des PJ. L'opération se passera dans un silence de mort. Puis, assez rapidement, les PJ sentiront l'anesthésie gagner tout leur corps. Ils sombreront dans une sorte d'assoupissement, un engourdissement presque agréable. Autant mourir et laisser ces petites créatures se nourrir songent-ils (jet de Volonté de seuil **3.6*** à réussir pour avoir toujours conscience du danger et ne pas se laisser aller).

Les PJ seront néanmoins sauvés par l'intervention d'un vieillard, surgi comme par enchantement du fond de la caverne (qui cachait, en fait, un petit tunnel). Tenant une torche à la main, le vieil homme est accompagné de deux aigles géants. Les PJ, s'ils sont toujours conscients, seront surpris par sa longue barbe blanche et sa bouche édentée. Ces détails signifient que l'homme est vraiment très âgé, vraisemblablement plus de 3 000 ans, puisqu'on est encore sur Okéanos. Sur un autre étage, il serait "seulement" âgé de près de 1.000 ans. Vêtu

d'une simple tunique qui avait dû être blanche, il tient dans son autre main un bâton, orné d'un gros saphir incrusté et taillé en une forme étrange (une harpie). S'exprimant en grec mycénien, le vieillard essaye de réveiller les PJ. Il dirige en même temps la lumière sur les petits vampires, qui prennent aussitôt la fuite. Puis, en les secouant doucement, il réveille les endormis, leur fait boire une potion fortifiante qui neutralise partiellement les effets de l'anesthésie et les invite à le suivre, escorté des aigles géants. Rappelons que les PJ, très diminués, souffrent d'un malus d'au moins + 3 cases cochées en épuisement. Il ne feraient donc pas un pli devant des aigles géants en pleine forme et n'ont donc pas d'autre choix que de coopérer. Le groupe emprunte alors un dédale de 3 km de cavernes.

— La grotte de Podarge —

En chemin, s'il est interrogé, le vieillard explique qu'il a rapidement su que des étrangers étaient arrivés sur le domaine de Podarge. En effet, les vampires se passent le mot par des ultrasons, et tous se sont précipités sur les PJ, signe indiscutable de la présence d'un grand nombre de personnes dans la caverne. De plus, les aigles avaient été alertés par la présence des deux muses dans les parages. Enfin, plusieurs captures ont récemment été faites. Mais le vieillard n'en dira pas plus.

Le groupe arrive finalement devant une imposante porte de fer de trois mètres de hauteur, qui ouverte, débouche sur une immense caverne de plusieurs centaines de mètres de longueur sur presque autant de large, éclairée par de nombreuses torches. La porte est refermée après leur passage. À l'intérieur, les PJ sont d'abord stupéfaits par la taille gigantesque de la grotte, puis par le fait d'y trouver des centaines d'aigles géants. Plusieurs d'entre eux s'approchent et leur retirent leurs armes. Tous les PJ sont ensuite conduits dans des cages aux

barreaux de métal (Solidité = 4.2). Dans une grosse cage située tout près des leurs se trouvent une dizaine de gworls.

Après quelques minutes angoissantes, les PJ voient s'approcher la silhouette d'une créature dont ils ont beaucoup entendu parler. Celle de Podarge, la reine harpie. Toisant les nouveaux venus, elle lance bruyamment : *"Que de captures, ces temps-ci !"* Puis, prenant le temps de regarder les PJ humains masculins et plutôt bien faits (critère proprement subjectif et laissé à l'appréciation du MJ, même s'il doit plutôt s'agir de personnages humains), elle ajoute : *"Certains d'entre eux tombent bien..."*.

Si les PJ laissent parler Podarge, elle commence la discussion décrite ci-après. S'ils

Une impressionnante escorte de vingt aigles géants conduit le petit groupe jusqu'à une gigantesque table en bois massif, de plus de 10 mètres de long. Au fond de la salle, ils peuvent distinguer un gros tas de trésors entassés d'une valeur



parlent, lui posent un peu trop de questions, celle-ci leur hurle de se taire. C'est elle qui pose les questions ! Elle leur demande les raisons de leur présence ici et cherche à connaître leurs relations vis-à-vis du Seigneur. Dès qu'il devient évident qu'elles ne sont pas au beau fixe, Podarge fait libérer les PJ et les invite à discuter autour d'une table. Elle a quelque chose à leur demander.

inimaginable. Un repas froid est rapidement servi par le vieil esclave humain, secondé par des aigles qui, en le faisant, ont parfois des allures franchement comiques (mais les PJ n'ont même pas l'idée d'en rire). Podarge fait porter des hanaps de cristal incrustés en forme de poisson à la gueule béante. Ils

sont remplis d'un vin rouge et épais, du vin du Rhadamanthe, originaire d'Atlantide précise-t-elle. Le repas, comme d'ordinaire en temps de fête chez la reine des aigles, est constitué de cochon-chèvre rôti, de pain doré et de fruits.

La harpie demande alors à chaque PJ de raconter son histoire. Son attention augmente chaque fois que le mot "Seigneur" est prononcé. Le Seigneur est, de toute évidence, son point faible et les PJ peuvent (et doivent) en profiter.

Pendant cet entretien, on entend, venant du fond de la salle, les cris de gworls horriblement torturés par les aigles.

Si les PJ savent amadouer la harpie (en lui parlant de leur haine pour le Seigneur et de leur volonté de l'éliminer), elle leur propose un pacte à plusieurs conditions. Cette négociation doit faire l'objet d'une âpre discussion, jouée par le MJ et par les joueurs. Le *roleplaying* est primordial et les informations qui suivent ne doivent pas être livrées telles quelles mais insérées dans une succession de dialogues. Régulièrement, le MJ, imitant Podarge, jettera un regard dément sur les PJ, pour qu'ils n'oublient pas qu'ils ont affaire à une psychopathe.

Les différents points abordés dans l'entretien sont les suivants :

■ Ayant repéré des Barbes Rouges de Brakya qui s'approchent de Talanac, Podarge demande aux PJ d'essayer de savoir ce qu'ils projettent, pour éventuellement les utiliser.

■ La harpie mentionne d'autres étrangers qui, comme les PJ, sont traqués par Arwoor. Récemment capturés par ses familiers, elle a décidé de les libérer (il s'agit, bien sûr, de Wolff et de Kickaha) en échange de la promesse d'aller tuer Arwoor. La reine des aigles espère de cette manière optimiser ses chances de succès de renverser le Seigneur. Elle demande instamment aux PJ de surveiller ces deux hommes, s'ils les rencontrent, et de lui rapporter leurs agissements. Ils n'auront qu'à transmettre ces informations à ses familiers (les aigles), que les PJ ne manqueront

pas de rencontrer tout au long de leur périple. Podarge veut surtout savoir, notamment, si les dénommés Wolff et Kickaha ne projettent pas de la trahir.

■ Podarge entrera en contact avec les PJ quand ils seront sur le point d'atteindre la demeure du Seigneur, c'est-à-dire lorsqu'ils seront sur Atlantide, près du centre. Elle enverra alors ses sujets les aider dans la dernière et la plus périlleuse partie de l'opération, l'attaque du palais. L'objectif final de Podarge est, bien entendu, de tuer le Seigneur.

■ Elle déconseille aux PJ de la trahir, car ses yeux sont partout et les surveilleront du ciel.

■ Sa dernière condition, avant qu'elle ne les libère, est d'ordre plus personnel, explique-t-elle. Elle regarde alors l'un des PJ en souriant...

Sans cette ultime condition, qui consiste à passer la nuit avec la harpie, les PJ ne pourront pas partir. Pour les PJ un peu taquins et curieux, qui veulent absolument connaître la performance du malheureux (encore que...) élu, le MJ peut simuler cette folle nuit d'amour par deux tests :

■ un test de Ruse contre un seuil de 3.4 (pour tester l'imagination du PJ)

■ un test standard de Souffle, pour connaître sa performance brute. Plus il y a de réussites, plus les prouesses du PJ ont duré longtemps, et plus la harpie a apprécié (et plus elle le fait savoir à son amant).

Le lendemain matin, les PJ reprennent l'ascension du monolithe. Ils savent que Kickaha et Wolff sont partis pour éliminer le Seigneur Arwoor. À partir de ce jour, les PJ ne sont plus de simples fugitifs, ils sont devenus des tueurs.

De plus, ils sont libres, bien que sous la surveillance de la harpie, et ont l'estomac bien rempli (toutes les cases d'épuisement cochées sont effacées) ! Malheureusement, ce dernier constat ne va pas durer. Au cours des 5 derniers jours d'escalade, en effet, les PJ

ne rencontrent que très peu de créatures (uniquement des petits rongeurs). Le MJ n'effectuera aucun jet sur la table de rencontre pour ces 5 derniers jours. La faim finit une nouvelle fois par tirailler les PJ. Heureusement, après ces ultimes journées difficiles, le sommet du monolithe est enfin en vue. Amérindia n'est plus loin !

— Le Temps des Héros —

Les PJ sont arrivés à la fin d'un chapitre, ce qui explique que le gain potentiel en points d'héroïsme est supérieur à la moyenne d'un Épisode. Les PJ viennent de terminer une partie importante et difficile de leur périple. Petit à petit, ils se rapprochent du but. Mais la route est encore longue...

Type d'action	Points d'Héroïsme
Comprendre que des gworls lancés à leur poursuite ont été anéantis par un mystérieux allié	10
Vaincre ou repousser un monstre marin	30
Vaincre un serpent multipède	10
Vaincre un verrat	10
Avoir pensé à attacher son équipement	5
Trouver une méthode d'escalade efficace	10
Savoir mener la négociation avec Podarge	20
Satisfaire la dernière exigence de Podarge	20
Montrer une forte détermination à vaincre Arwoor	10
Bonus de fin de chapitre	30
Action d'Éclat	10 à 20
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (<i>roleplaying</i>)	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJ	5

Gain moyen : 140





Grand Tomahawk promène son animal de compagnie.

CHAPITRE DEUX

AMÉRINDIA

Résumé : De traqués, les PJ sont devenus également traqueurs. Mais cela ne signifie par pour autant que leur vie va devenir plus facile, bien au contraire. Il leur faut s'exposer davantage que s'ils devaient simplement fuir ou se cacher. De plus, Arwoor va redoubler d'efforts pour capturer ceux qui, désormais, constituent de dangereux adversaires. Pour atteindre leur but, les PJ vont à présent devoir traverser le plus grand plateau du Monde à Étages :

Amérindia. Le voyage qu'ils s'appêtent à vivre sera immense et riche en événements. Ils vont notamment découvrir des tribus aux mœurs et à la culture très marquées, qu'ils ne comprendront pas forcément, ce qui pourra les placer dans des situations délicates. Ils vont également prendre conscience des innombrables dangers que recèlent les Grandes Plaines, qu'il s'agisse de la faune sauvage ou des tribus bellicieuses d'humains ou d'Hommes-Chevaux.

Enfin, après avoir déjoué le piège tendu par un agent tishquetmoac d'Arwoor, ils vont découvrir la seule véritable ville du niveau : Talanac. En contactant la pègre de la cité de jade et en lui rendant quelques petits services, ils se feront guider à travers le labyrinthe du Réseau de Conduits jusqu'au palais de l'empereur tishquetmoac Wiskatiil Quotshaml. De là, ils chercheront à emprunter la "porte" qui pourra les mener... ailleurs !

ÉPISEDE UN

Objectif : Le premier objectif du MJ dans cet Épisode est de remettre les PJ dans la bonne direction, à savoir l'est. Puis, il s'agit de leur faire comprendre l'étrangeté des coutumes de certaines tribus, pour qu'ils se montrent prudents à l'avenir. Enfin, les PJ doivent également prendre conscience du danger que constitue la faune des Grandes Plaines. Ce ne sont certes pas les monstres d'Anthémoessa et on pourrait presque les qualifier de simples "animaux". Mais pourtant, à l'image de la belette géante, certains sont véritablement redoutables.

Premiers pas sur le Nouveau Monde

Enfin, après une escalade qui leur a semblé aussi interminable que périlleuse, les PJ atteignent le verdoyant plateau d'Amérindia. Ils sont

amaigris et affamés, à tel point qu'on peut considérer qu'ils doivent conserver une case du compteur d'épuisement cochée de manière permanente, jusqu'à ce qu'ils aient mangé suffisamment. La cueillette de baies sauvages ou la chasse sont indispensables à intervalles réguliers s'ils veulent reprendre des forces.

Malheureusement pour eux, Amérindia, dans cette région, n'est pas aussi verte que d'ordinaire. Devant eux, en effet, droit vers le nord, s'étend le désert du Pays sans Vie, assurément pas l'endroit rêvé pour trouver de quoi s'alimenter (tout au plus quelques cactus et des petits rongeurs). Les PJ doivent chercher ailleurs. Deux possibilités s'offrent à eux : l'est ou l'ouest. D'après les indications que leur ont fourni les muses, à l'ouest, la rivière *Ashuntaw* se trouve à environ 50 km. Le problème, c'est qu'avant de

l'atteindre, il faut traverser la partie sud du désert. Dans l'état où se trouvent les PJ, ce n'est peut-être pas forcément la meilleure idée. À l'est s'étendent les plaines du sud des Montagnes Rouges, un endroit nettement plus vert et giboyeux. Mais la prochaine grande rivière, *Kirluis*, est à presque 500 km, soit au moins 15 jours de marche. Les PJ doivent prendre une décision.

— 1. Direction : l'ouest —

La traversée du désert est très difficile, à la limite du supportable. Le groupe ne peut parcourir que vingt à trente kilomètres par jour en moyenne. Les deux problèmes qui se posent sont l'orientation difficile dans un décor uniforme de dunes de sables et le manque d'eau et de nourriture. Le MJ décrira la progression éprouvante des

Résultat du test de Pister

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Les PJ ont tourné en rond. Ils ne s'en rendent compte qu'au bout de trois jours seulement. Il sont revenus à leur point de départ et s'ils veulent toujours atteindre la rivière <i>Ashuntaw</i> , ils doivent tenter un nouveau test de Pister de même seuil pour repartir dans la bonne direction. Il leur faut toujours parcourir une cinquantaine de kilomètres.
Échec	Les PJ sont partis dans une mauvaise direction. Ils s'en rendent compte au bout de deux jours. Un nouveau test de Pister, de même seuil, doit être tenté. Il reste encore une quarantaine de kilomètres à parcourir.
Réussite partielle	Les PJ atteignent la rivière, après avoir fait quelques détours. Le trajet aura duré en tout quatre jours.
Réussite normale	Les PJ atteignent la rivière presque directement. Le trajet aura duré trois jours.
Réussite quasi parfaite	Les PJ atteignent directement la rivière. Ayant évité les plus grosses dunes, ils ne se sont pas trop fatigués et leur trajet aura duré deux jours.
Réussite parfaite	Les PJ ont pris la meilleure route possible. Le trajet n'aura duré qu'un seul jour.

PJ sous un soleil de plomb et évaluera leur résistance à cette épreuve en les faisant procéder à deux tests dans la famille de compétences *Survie*.

Le premier est un test de Pister contre un seuil de 3.4. Un seul test de résistance doit être effectué pour tout le groupe (certainement par le PJ qui est le meilleur dans cette compétence, ses compagnons s'en remettant à lui). En fonction du résultat, le voyage jusqu'à la rivière sera plus ou moins long (voir le tableau ci-contre).

Une fois la durée du voyage déterminée, chaque PJ doit procéder à un test de *Se Nourrir* contre un seuil de 3.5. Le résultat de ce test (voir le tableau ci-dessous) va permettre de déterminer la quantité de nourriture que chaque PJ parvient à trouver durant le voyage. Bien entendu, les PJ peuvent partager la nourriture qu'ils ont récoltée individuellement.

Enfin, pour déterminer les conséquences de cette difficile traversée sur la santé des PJ, chacun d'entre eux doit procéder, dès l'arrivée à la rivière, à un test de *Résistance* contre un seuil de 3. (3 + 1 par jour de traversée sans nourriture). Le résultat de cet ultime test permet de simuler la résistance des PJ à la fois à la chaleur et au manque d'eau et de nourriture (voir le tableau page suivante).

Quand les PJ arrivent enfin à la rivière *Ashuntaw*, ils ont l'horrible surprise de découvrir le cadavre d'un bison qui y flotte. Mais en fait, aussi impressionnant soit-il, les PJ ne doivent pas se laisser abuser par ce spectacle. Il leur suffit simplement de boire en amont du cadavre pour récupérer immédiatement deux cases du compteur d'épuisement. S'ils boivent en aval, au contraire, ils devront procéder à un test standard de *Résistance*. En cas d'échec, ils seront victime d'une intoxication qui se traduira par une case cochée en épuisement de manière permanente pendant une semaine, doublée de maux de ventre et de diarrhée. Mais à condition de boire du bon côté, l'eau n'est pas empoisonnée. Le cadavre du bison n'est que le résultat d'un accident : le bovidé s'est perdu dans le désert et, après avoir erré

Résultat du test de Se Nourrir

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Le PJ a trouvé et mangé des denrées non comestibles (racines d'une plante vénéneuse, restes d'un animal décomposé, etc.). Il subit un malus de + 3 au test de <i>Résistance</i> , + 1 par jour de traversée au-delà de 3.
Échec	Le PJ n'a pas trouvé de nourriture.
Réussite partielle	Le PJ a trouvé l'équivalent d'une ration quotidienne de nourriture.
Réussite normale	Le PJ a trouvé l'équivalent de trois rations quotidiennes de nourriture.
Réussite quasi parfaite	Le PJ a trouvé l'équivalent de cinq rations quotidiennes de nourriture.
Réussite parfaite	Le PJ a trouvé l'équivalent de 7 rations quotidiennes de nourriture.

plusieurs jours dans un état avancé de déshydratation, a trop bu en découvrant la rivière. Il en a succombé. Mais ceci devrait malgré tout inquiéter les PJ. D'autant plus qu'alors qu'ils se désaltèrent, ils voient s'approcher, encore éloignés d'environ 1 kilomètre à l'ouest, quelques 15 Hommes-Chevaux. Issus d'une tribu occidentale (les Shakahas, Peuple du Cornu), ils viennent faire des provisions d'eau pour leur tribu. Leur casque en cuir à nombreuses cornes permettra à un PJ originaire d'Amérindia de les reconnaître. Il va de soi que si les Shakahas rencontrent des PJ fatigués et couverts d'équipements coûteux, il risque de leur venir des idées peu catholiques. Les PJ ont intérêt à rapidement faire demi tour vers l'est s'ils veulent éviter la confrontation.

Les Shakahas

Force : 3.6* **Agilité :** 3.2
Résistance : 3.6 **Intellect :** 3.3
Souffle : 3.5 **Ruse :** 3.3
Réflexes : 3.4 **Volonté :** 3.4
Masse : 3.6

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.1), Nager (3.2), Sauter (3.4)
Combat : Bola (3.3), Lance (3.3), Masse (3.4), Tomahawk (3.4)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.4), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.2), Zoologie (3.3)
Langues (oral) : Sarmatien (3.2), Scythie (3.2), Shakahas (3.4), Tishquetmoac (3.2)

Vitesse :

Terrestre : 3.4
Aquatique : 2.6*
Aérienne : —

Armes :

Type	Bola	Lance 2M
Compétence	3.3	3.3
UA	2/1	2/2
Complexité	3.4	3.3°/3.5
Dégâts	3.5 étourd. (°)	4.1
Solidité	3.5	3.4

Résultat du test de Résistance

Qualité de la réussite

Effet

Échec catastrophique

Toutes les cases du compteur d'épuisement du PJ doivent être cochées. Le PJ a perdu connaissance et doit être porté par ses compagnons. Ces cases ne pourront être effacées que lorsque le PJ pourra boire de l'eau. La perte de connaissance a lieu après 1D6 jours (si la traversée du désert a duré moins de jours que le résultat, relancer le dé).

Échec

1D6 cases du compteur d'épuisement du PJ doivent être cochées. Ces cases ne pourront être effacées que lorsque le PJ pourra boire de l'eau.

Réussite partielle

1 case du compteur d'épuisement du PJ doit être cochée. Elle ne pourra être effacée que lorsque le PJ aura pu boire.

Réussite normale ou mieux

Il ne faut cocher aucune case du compteur d'épuisement du PJ.

Type	Massue	Tomahawk
Compétence	3.4	3.4
UA	2/2	2/3
Complexité	3.3/3.4	3.3/3.4
Dégâts	4.1 étourd.	3.6*
Solidité	3.5	3.3

(°) = + Immobilisation (voir THOAN p. 72).

(°°) = +1 Complexité en attaque rapprochée.

Équipement :

Armes : 3 Bolas, 1 Lance à deux mains, 1 Massue, 1 Tomahawk

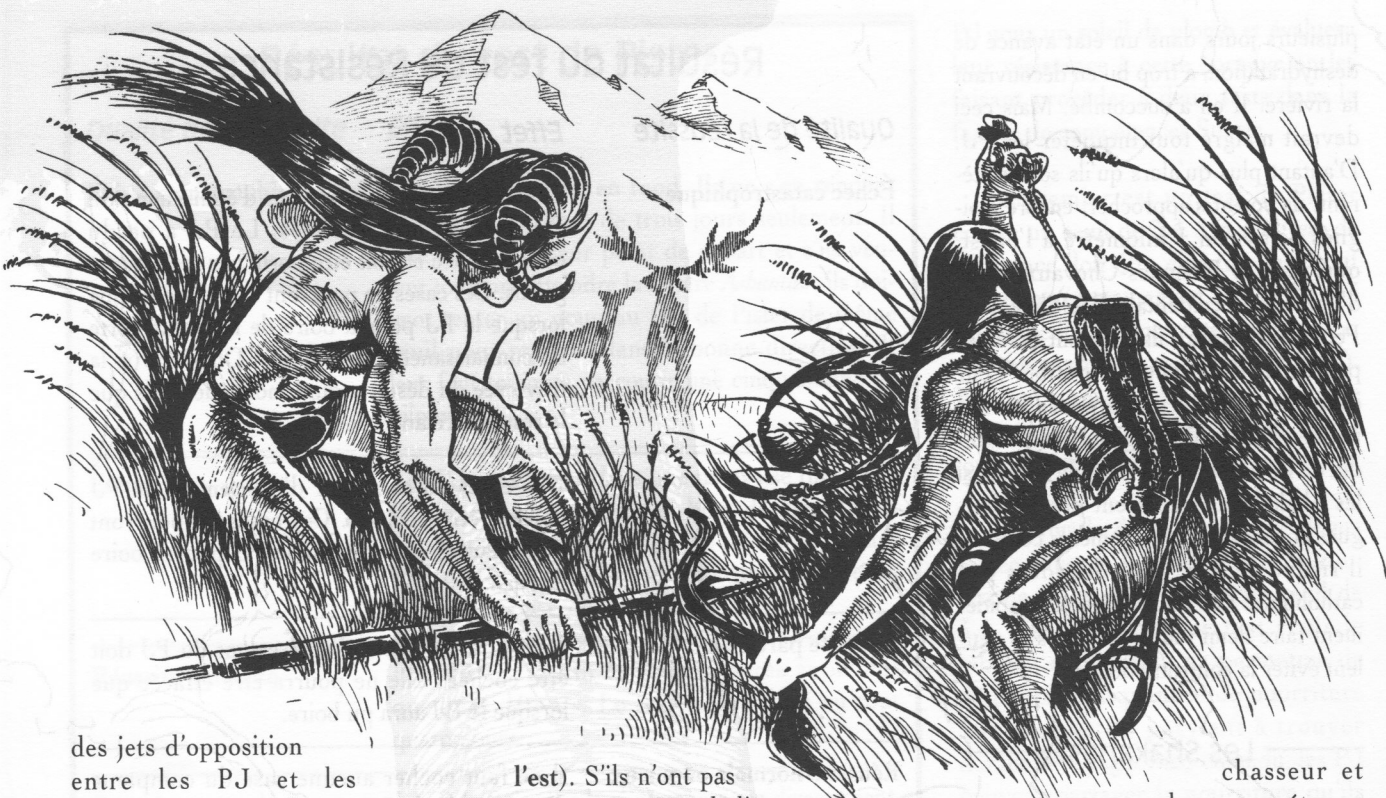
Armure : Peau épaisse recouverte de *Crème de Corne* [Corps entier (Pr = 3.1)], Casque en Cuir bouilli [Tête (Pr = 3.2)]

Richesses : Peaux de cornu, fourrures de mammoth pour une valeur totale de 30 *kwatlum* par Homme-Cheval + 1 pot de *Crème de Corne*

Crème de Corne : Il s'agit d'un étrange mélange de graisse de Cornu et de corne de ce même animal broyée et mélangée. Cette crème possède la propriété de durcir provisoirement la peau de celui qui s'en enduit, lui conférant une protection de 3.1 sur l'ensemble du corps (cumulable, naturellement, avec des armures). L'effet de cette protection ne dure qu'une heure. Le pot de

Crème de Corne permet d'enduire une fois un corps de Masse 3.6, ou deux fois un corps de Masse 3.5, ou quatre fois un corps de Masse 3.4, ou huit fois un corps de Masse 3.3, ou encore 16 fois un corps de Masse 3.2. Actuellement, les Shakahas ne se sont pas enduits de *Crème de Corne*.

Si les PJ (pour une raison ou une autre) optent pour le combat, le MJ a le choix entre deux possibilités pour en déterminer l'issue. Soit il choisit un combat détaillé, classique, auquel cas il lui suffit de diviser approximativement le nombre d'Hommes-Chevaux par celui des PJ. Chacun d'entre eux devra donc affronter environ trois Hommes-Chevaux (ce qui risque d'être très dur si les PJ n'ont pas d'armes thoannes). Soit il préfère utiliser les règles de combat de groupe, décrites p. 85 de THOAN. Dans ce cas, la valeur guerrière des PJ doit osciller entre 4.1 et 4.4, selon le nombre de PJ et leur équipement (en tenant compte, notamment, d'un éventuel équipement thoan, héritage du Chapitre précédent). La valeur guerrière des Hommes-Chevaux, pour sa part, est de 4.3. Le MJ rappellera à ses joueurs qu'ils ont la possibilité de dépenser des points d'Héroïsme lors



des jets d'opposition entre les PJ et les Hommes-Chevaux. Mais attention, si l'on utilise par exemple 5 points d'Héroïsme lors du premier test d'opposition, **TOUS** les PJ doivent dépenser ces 5 points, et pas seulement celui dont le joueur lance les dés ! Attention également à garder quelques points d'Héroïsme pour les éventuels jets de **survie héroïque** (décrite p. 86 de THOAN).

Si les PJ subissent une défaite, le MJ doit les inciter à utiliser de l'Héroïsme pour leur jet de **survie héroïque**. Si ce jet est réussi, cela signifiera que les PJ ont réussi à se faire passer pour morts. Mais en contrepartie, la moitié de leur équipement (au choix du MJ) sera emporté par les Shakahas.

Si les PJ sont victorieux, ils peuvent s'emparer des armes des Shakahas et surtout, du pot de *Crème de Corne* que possède chaque individu et dont il s'enduit le corps avant une attaque s'il en a le temps. Mais ils devront prendre garde toutefois : le reste de la tribu risque de rapidement se mettre à la recherche des disparus, ainsi les PJ ne doivent donc pas s'attarder sur les lieux. La direction la plus sûre est l'est.

Si les PJ ont pensé à faire des provisions d'eau, ils traverseront à nouveau la portion de désert, mais sans trop souffrir cette fois. Le MJ se reportera alors directement au point n°2 (**Direction :**

l'est). S'ils n'ont pas pensé à emporter de l'eau, le MJ utilisera à nouveau la méthode décrite à l'aller pour déterminer les conséquences de leur traversée du désert. Puis, il se reportera au point n°2.

— 2. Direction : l'est. —

Après quelques kilomètres, les PJ évoluent dans une herbe haute et grasse. Pourtant, ils n'aperçoivent que peu d'animaux pour le moment, alors qu'ils auraient bien besoin de tuer du gibier. Après quelques heures de marche, ils finissent par repérer un troupeau de bisons, à l'est, droit devant eux, mais beaucoup trop éloigné. Et malheureusement, ce troupeau s'éloigne au galop dès leur approche. Quelques heures après cela, les PJ passent à proximité d'excréments animaux. La réussite à un test standard de Zoologie permet de savoir qu'il s'agit de crottes d'antilope zébrée. L'animal est donc à portée de traque. En réussissant convenablement la traque (test standard de Pister), les PJ se retrouvent à portée de vue de l'herbivore. Mais, une nouvelle fois, les PJ jouent de malchance. Le vent qui souffle dans leur dos trahit immanquablement leur présence. Pour s'approcher discrètement de l'antilope, il faut donc réussir un test d'opposition entre l'Agilité du PJ

chasseur et la compétence

Percevoir de l'animal, soit 3.5. Cette approche discrète est donc loin d'être gagnée d'avance et à supposer que le PJ y parvienne, encore lui faudra-t-il réussir l'unique attaque dont il disposera pour tuer la bête. S'il échoue, en effet, l'antilope s'échappera à très grande vitesse. Le résultat de cette première journée de chasse risque donc d'être bien maigre pour les personnages. Car à supposer qu'ils sont parvenus à tuer l'antilope, cela ne suffirait pas à nourrir tout le groupe pour bien longtemps.

— Les Mangeurs de Rats —

Le MJ s'emploiera donc à faire sentir aux PJ que trouver rapidement de la nourriture s'avère, une nouvelle fois, une nécessité de premier ordre. Heureusement, ils finissent par tomber sur un troupeau d'animaux, inattendu peut-être, mais bienvenu. Ce sont en effet des centaines de cochons-dindes rayés, à peine effrayés par leur présence, qu'ils découvrent (il s'agit en fait de chiens de prairies). À quelques dizaines de mètres, ils remarquent également des centaines de tertres de forme conique de presque trois mètres de hauteur. Derrière ces tertres, s'ils prêtent attention (test réussi de Percevoir contre un seuil de 3.5), ils pourront

apercevoir à une centaine de mètres les toits de constructions en bois et des wigwams beiges.

En principe, les PJ ne devraient pas résister à la tentation de chasser ces animaux inoffensifs et à leur portée (le MJ fera tout pour inciter les personnages à le faire, si nécessaire). Après avoir tué et mangé quelques-uns de ces "cochons d'Inde" assez gras et, chose étrange, tous des femelles pleines de lait, les PJ voient arriver un grand nombre d'Indiens (environ 40), visiblement affolés. Vêtus d'un simple kilt en fourrure rayée très fine (de la peau de chien de prairie) et de bottes en daim, ils sont bien portants et n'ont ni peinture ni tatouage corporel. Tenant de longs couteaux et une lance dans une main, ils portent de longs cheveux non attachés et seules leurs boucles d'oreilles, d'où pendent des petites dents de rongeur, permettent d'identifier leur totem : le chien de prairie. Ces Amérindiens sont des Takotitas, communément appelés *Mangeurs de Rats* par les autres tribus des Grandes Plaines, sans connotation péjorative. Si les Takotitas ont l'air si en colère, c'est parce que les PJ n'ont pas tué de simples "gros cochons d'Inde", comme ils pouvaient le penser, mais les chiens de prairie que certains Amérindiens, comme les Takotitas, élèvent. En plus, il s'agissait de laitières, d'une grande valeur.

Si les PJ, redoutant une réaction agressive des Amérindiens, préfèrent éviter la discussion et décident de fuir, il leur faudra semer les Takotitas. Utilisez alors les règles de poursuite sur une longue distance (voir écran THOAN, ou THOAN p. 54). Dix Takotitas se lancent à la poursuite des PJ. Le pion les symbolisant sera placé sur la case 1, celui représentant les PJ devra être placé sur la case 2 (portée de projectil). Si les PJ parviennent à semer les Takotitas, ils n'auront plus de problèmes avec eux. Si les Takotitas rattrapent les PJ, ils ne se montreront pas agressifs au premier abord, sauf bien sûr si les PJ les attaquent, auquel cas ils répliqueront.

Les Takotitas

Force : 3.3 **Agilité :** 3.3
Résistance : 3.4 **Intellect :** 3.4
Souffle : 3.2 **Ruse :** 3.4
Réflexes : 3.3 **Volonté :** 3.2
Masse : 3.3

Compétences

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter (3.3), Nager (3.3), Sauter (3.2)

Combat : Arc (3.3), Couteau (3.4), Lance (3.4)

Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.3), Se Déguiser (3.1)

Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.5)

Connaissance : Botanique (3.4), Chimie (3.2), Chimie : Poisons et Venins (3.4), Zoologie (3.5), Zoologie : Chiens de Prairie (3.6)

Langues (oral) : Takotitas (3.4), Tishquetmoac (3.2)

Vitesse :

Terrestre : 3.2

Aquatique : 2.6*

Aérienne : —

Armes :

Type	Arc	Bouclier
Compétence	3.3	3.3
UA	1/1	3/2
Complexité	3.4	3.4/3.3
Dégâts	3.3	3.3
Solidité	3.4	4.1

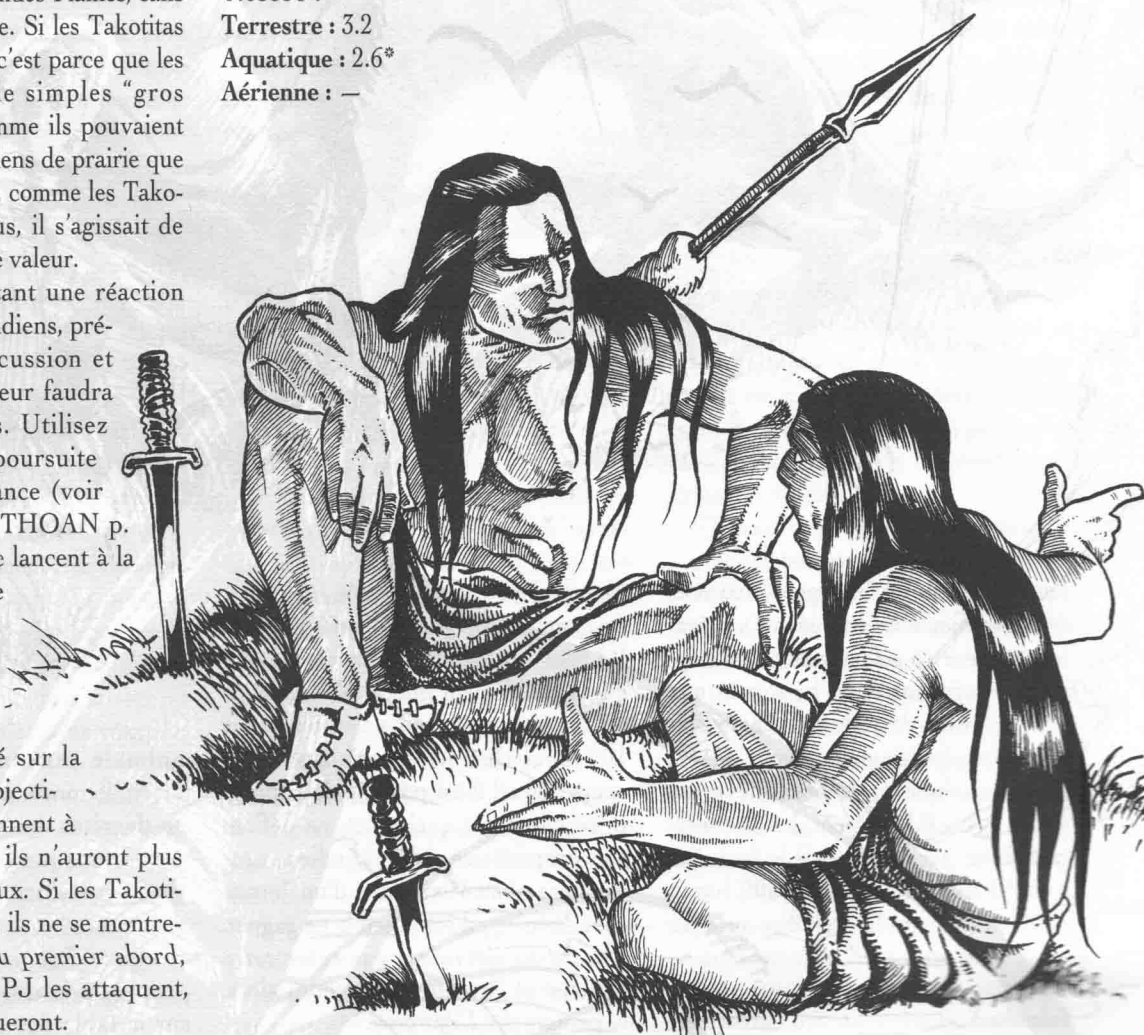
Type	Couteau	Lance 2M
Compétence	3.4	3.4
UA	2/2	2/2
Complexité	3.2/3.5	3.3/3.5
Dégâts	3.2	3.4
Solidité	3.5	3.4

Équipement :

Armes : 1 Arc (10 flèches), 1 couteau, 1 lance à deux mains

Armure : Pagne [Tronc (Pr = 3.1)]

Richesses : Gourde de 5 litres de lait de chien de prairie, couvertures en peau de chien de prairie, alcool de lait de chien de prairie, filet, 3 fioles de parfum, ivoire et bijoux pour une valeur totale de 40 *kwatluml* par homme.



S'ils en ont l'occasion, c'est-à-dire s'ils ne sont pas immédiatement attaqués, les *Mangeurs de Rats*, par l'intermédiaire du sorcier *Déclenche la Pluie*, expliqueront aux héros qu'ils ont commis une grave offense en tuant certains de leurs animaux d'élevage, et en particulier des laitières. S'il y a un Hrowaka (ou un Homme-Cheval ou tout autre Indien des Grandes Plaines) dans le groupe, les Takotitas ajoutent que cet acte risque de déclencher de sérieuses hostilités entre les Mangeurs de Rats et le peuple de la tribu du PJ (exemple : les Hrowakas). Qu'il y ait ou pas des Indiens dans le groupe, *Déclenche la Pluie* demande réparation aux PJ. Il exige qu'ils aillent tuer un animal qui a récemment fait des ravages dans leur élevage de chiens de prairie, ce qui d'ailleurs accentue encore la gravité de la faute des étrangers. Cet animal, vrai-

ne demandent que leur parole d'honneur en garantie. Libres à ces derniers de la tenir ou pas. L'aventure continue alors au paragraphe *L'égorgeur*.

— 3. Ni l'ouest ni l'est —

Si les PJ décident de faire quelque chose de complètement inattendu ou imprévu (traverser entièrement le désert, escalader les Montagnes Rouges, redescendre le monolithe, etc.), le MJ leur fera rapidement rencontrer un Indien de la tribu des Satwikilaps (pour sa description, voir THOAN p. 206). Grièvement blessé par un égorgeur alors qu'il était parti en mission diplomatique (il n'en dit pas plus), l'Indien, du nom de *Zèbre Ronflant*, demande aux PJ de le conduire à sa tribu, vers l'est, où ils seront généreusement récompensés. *Zèbre Ronflant* leur parlera notamment de la célèbre

L'égorgeur

Que ce soit pour échapper aux Takotitas ou aux Shakahas, pour remplir la mission confiée par les *Mangeurs de Rats* ou pour rejoindre le territoire des Satwikilaps, les PJ progressent désormais en direction de l'est.

À partir de cet instant, pour chaque long trajet (c'est-à-dire de plus d'un jour) entre deux événements du scénario, le MJ devra déterminer quels sont les animaux sauvages aperçus ou croisés par les PJ, pour la chasse notamment, en s'aidant de la **table des rencontres animales quotidiennes** d'Amérindia fournie en annexe de ce livre (*Aides de Jeu* p. 92). Le MJ devra, en fonction des circonstances, déterminer la réaction des animaux face aux PJ. Il pourra parfaitement ignorer une rencontre s'il la juge inopportune (par exemple si les PJ ont déjà rencontré plusieurs fois l'animal) ou même choisir simplement l'espèce



semblablement un "égorgeur" (surnom de la terrifiante belette géante), a également pénétré à l'intérieur d'un wigwam, égorgeant deux braves et une squaw, avant de repartir. Les traces qu'il a laissées laissent à penser qu'il se trouve quelque part vers le lever du soleil. Si les PJ refusent, les Takotitas garderont, par la force s'il le faut, l'un des PJ durant au moins 300 lunes, pour qu'il répare le préjudice subi par les Indiens en travaillant pour la communauté. Si les PJ acceptent, les Takotitas, peut-être un peu naïvement,

Nuit des Défis qui va bientôt avoir lieu. Se montrant surpris de l'ignorance des PJ pour cette festivité réputée, il expliquera rapidement que la *Nuit des Défis* est un événement qui a lieu toutes les 100 lunes chez les Satwikilaps et au cours duquel il est possible de s'approprier n'importe quel objet, en défiant son propriétaire. L'Amérindien mentionnera alors l'existence d'un "croissant divin" qu'il est possible de gagner. Les PJ ne devraient pas rater cette occasion et l'aventure reprendra alors au paragraphe *L'égorgeur*.

animale rencontrée. De la même façon, il consultera les règles de chasse décrites dans les *Aides de Jeu*, p.103, chaque fois que les PJ voudront transformer ces rencontres en nourriture !

Après 3 jours de marche (le MJ procédera à des jets correspondants sur la table des rencontres animales

quotidiennes), les personnages pourront repérer, à condition de réussir un test de Percevoir contre un seuil de 3.5, une troupe de 10 gworls venant de l'est à environ un kilomètre et marchant dans leur direction, avant que ceux-ci ne les aperçoivent.

Si la réussite est seulement partielle ou si c'est un échec, les gworls repèreront les PJ au moment même où ces derniers les apercevront. Ils se mettront aussitôt à courir dans leur direction avec l'intention manifeste de les tuer. Les PJ devront les combattre ou tenter de fuir. Les règles à appliquer sont celles des poursuites sur une longue distance, décrites p. 54 de THOAN. Les gworls étant à portée de vue, ils sont placés sur la case 4.

Si la réussite au test de Percevoir est normale ou mieux, les PJ n'auront pas été repérés par les gworls. Ils pourront donc choisir l'attitude à adopter. S'ils décident de se cacher et de les laisser passer, il leur faudra procéder à un test standard de Se Cacher. Le MJ devra bien écouter les explications des joueurs dont le personnage se camoufle. En fonction de ces descriptions, il retiendra secrètement un malus pour les gworls, pouvant aller jusqu'à + 3, à son appréciation. Quand les gworls seront à proximité des PJ dissimulés, le MJ effectuera pour eux un test de Percevoir de seuil 3. (**nombre de succès des PJ + malus**). S'il n'obtient aucun succès au test, les gworls ne les repèreront pas. Dans le cas contraire, ils remarqueront les PJ cachés et les attaqueront immédiatement.

Les PJ peuvent aussi décider de tendre une embuscade aux gworls. Cela devrait certainement leur conférer un gros avantage. C'est le MJ qui estimera cet avantage, en fonction de la manière dont ils s'y prennent. Il peut, par exemple, décider de leur laisser un tour d'attaque complet sans réaction des gworls.

Si les PJ capturent au moins un gworl et le soumettent à un interrogatoire vigoureux, ils pourront obtenir certaines informations intéressantes. Mais il faudra employer la méthode forte. Le seul moyen de faire parler un gworl, en effet, est de le torturer (voir les règles p. 92 de THOAN).

S'il parle, le gworl racontera toute son histoire : ses congénères et lui, partis du palais du Seigneur, sont arrivés ici en empruntant une "porte" qui les a menés près d'un bâtiment abandonné, près de la rivière *Kirluis*, appelé "Geôle du Seigneur". Arwoor, leur maître, leur a confié, à eux et à beaucoup de leurs frères, la mission de parcourir une zone importante sur Okéanos et sur Amérindia à la recherche d'informations concernant plusieurs individus : un humain roux au cheveux longs, un humain brun, musculeux, actuellement en possession d'un instrument en forme de corne, et d'autres étrangers qui ont emprunté des portes, ainsi que tous leurs compagnons (dont la description correspond à celles des PJ). Les descriptions des PJ ont été données à Arwoor par des Yeux du Seigneur (Takac et Kola). Ordre a ensuite été donné aux gworls envoyés en mission d'essayer de capturer ces individus vivants, s'ils les repèraient, mais de ne pas hésiter à les tuer en cas de problème. Arwoor a également exigé qu'on lui ramène le "désactivateur", un petit cylindre métallique multicolore (cette phrase n'est prononcée que si les PJ se sont emparés du désactivateur dans l'antre de l'hydre, **Chapitre 1, Épisode 2 p. 22**).

Récemment, un Œil du Seigneur a rapporté avoir vu les étrangers sur la bordure Sud d'Amérindia, du côté du Pays sans Vie. Les compagnons du gworl et lui-même s'y rendaient donc et marchaient depuis douze jours environ, quand ils sont tombés sur les PJ.

Les héros peuvent donc déduire que l'endroit par où sont arrivés les gworls (la "Geôle du Seigneur" mentionnée par leur prisonnier) est à une douzaine de jours de marche vers l'est. Naturellement, le gworl interrogé ignore si la "porte" est à simple ou double sens : il a du mal à comprendre le concept même de "porte" inter-univers, et d'ailleurs, il ne se pose même pas la question. Pour lui, le phénomène est magique et s'explique par la puissance du Seigneur Arwoor, son maître.

Si les PJ fouillent les petits sacs des gworls morts, en plus des habituels biscuits secs et instruments de torture (voir scénario n°1 de THOAN), ils peuvent

trouver des objets particulièrement intéressants : quatre petites pastilles adhésives noires (comme la peau des gworls) de 1 cm de diamètre, deux un peu plus grosses que les deux autres (2 cm de diamètre). Ces pastilles sont en fait deux paires d'audio-transmetteurs thoans. Pour chaque paire, une pastille fait office de micro-émetteur, l'autre, de récepteur. L'utilisation est simple : le micro-émetteur, la plus petite pastille, est "collé" sur le menton de la personne A, ou sur un endroit pouvant facilement être approché de la bouche (poignet, dos de la main, etc.). L'autre pastille, la plus grosse, est fixée derrière l'oreille de l'interlocuteur B. Ainsi, dès que l'audio-transmetteur est activé (sur une simple pression), la personne A peut parler à distance à la personne B. Celle-ci ne peut lui répondre que si elle possède, elle aussi, un micro-émetteur et si la personne A a collé le récepteur derrière sa propre oreille. On se retrouve, dans ce cas précis, avec l'équivalent d'un talkie-walkie ultra sophistiqué miniature, très puissant. Les caractéristiques de cet objet thoan sont celles de l'audio transmetteur de type 2, décrit p. 345 de THOAN. Sa portée est donc de 15 kilomètres et son autonomie est de 48 heures en fonctionnement continu. Le **seuil de Compréhension Initiale** de cet objet (voir les explications p. 329 de THOAN) est de 3.4. Si le test d'Intellect contre ce seuil est réussi, les PJ comprennent rapidement l'utilité et l'utilisation de cet objet, qui leur permettra de communiquer très discrètement et à distance, ce qui pourra se révéler fort utile dans de nombreuses situations à venir.

Quand les PJ se décident à reprendre leur progression, ils se dirigeront vraisemblablement vers l'est, puisque c'est dans cette direction que se trouvent la plupart de leurs objectifs à court terme (l'égorgeur, les Satwikilaps ou la Geôle du Seigneur). Après 7 jours de marche (le MJ continuant de procéder à des jets sur la table des rencontres animales quotidiennes), les personnages atteignent un gros bosquet d'arbres et voient les Montagnes Rouges se profiler à l'horizon. Mais surtout, ils remarquent des traces suspectes sur une portion de terre battue.

Résultat du test de Pister

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Il s'agit des traces d'un jeune bison, certainement blessé, qui est allé se cacher dans un trou (le terrier de la belette)
Échec	Ce sont les traces d'un animal inconnu. Impossible de déterminer où elles mènent.
Réussite partielle	Ce sont les traces récentes d'un assez gros animal, qui mènent à un terrier, près d'un bosquet.
Réussite normale	Ce sont les traces récentes d'un gros animal quadrupède et longiligne, qui mènent à un terrier entouré d'arbres.
Réussite quasi parfaite	Ce sont les traces récentes d'un gros animal quadrupède, longiligne. Il doit en plus être souple et agile, puisque les traces ne sont pas aussi profondes que ce qu'elles devraient être, vu la taille des pattes. Les traces mènent à un terrier, entouré d'arbres, dont un assez gros.
Réussite parfaite	Ce sont les traces récentes d'une belette géante. Elles mènent à son terrier. La belette ne se trouve visiblement pas dans le terrier, puisque les traces s'arrêtent juste à l'entrée. Un gros arbre surplombe le terrier.

Le MJ fait alors procéder à un test de Pister contre un seuil de 3.5 pour chaque PJ. En fonction du résultat, il communique les informations fournies par le tableau ci-dessus :

Qu'ils se soient aperçus de sa présence ou non, les PJ passent à côté d'une espèce d'énorme terrier, un trou de 2 mètres de diamètre, à moitié dissimulé par des branches d'arbres et de la végétation, qui s'enfonce profondément sous terre. C'est le terrier d'une belette géante, le fameux "égorgneur" qui a causé tant de ravages chez les *Mangeurs de Rats*. L'animal n'est pas à l'intérieur, mais caché dans un arbre surplombant l'entrée du terrier. Si les PJ s'approchent de l'orifice, la belette laissera d'abord le temps à certains d'entre eux d'entrer dans son terrier, si c'est ce qu'ils choisissent, puis elle attaquera. Si tous les PJ n'entrent pas dans le terrier, elle se jettera sur ceux qui sont restés à l'extérieur, avant d'attaquer aux autres au fur et à mesure qu'ils ressortiront du terrier. Si aucun PJ ne remarque

le terrier ou n'entre à l'intérieur, la belette géante bondira du haut de son arbre sur un des personnages, au hasard, avant de tenter une attaque éclair sur ses compagnons. Rappelons que la belette géante, malgré sa taille, est très souple et vive. Les PJ ne se rendront donc compte de son attaque qu'au tout dernier moment. Cela permet à la belette de bénéficier d'un effet de surprise, qui se traduit en termes de jeu par un tour complet d'attaque sans que les PJ puissent riposter (ils peuvent, en revanche, esquiver ou parer les attaques de l'animal). De plus, au moment de passer à l'offensive, la belette géante pousse un terrifiant sifflement suraigu à glacer le sang ! Tous les PJ doivent tenter un test standard de Volonté. En cas d'échec, ils perdent partiellement leurs moyens et subissent un malus de +1 au seuil de Complexité de toutes leurs armes jusqu'à la fin du combat. L'animal essaiera de prendre la fuite dès qu'il aura encaissé une blessure sérieuse (trois cases cochées dans le compteur de cumul).

L'égorgneur

Description : Belette de quatre mètres de long, 600 kg. Pelage roux, ventre blanc, museau allongé, doté de dents très pointues.

Force : 3.6*	Agilité : 3.6*
Résistance : 3.5	Intellect : 2.4
Souffle : 3.4	Ruse : 3.6
Réflexes : 3.6	Volonté : 3.5
Masse : 3.6	

Protections : Aucune

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.3

Aquatique : 2.6

Aérienne : —

Localisations : Standard

Compétences : Courir (3.5), Griffer (3.5), Grimper (3.5), Mordre (3.5), Percevoir (3.4), Pister (3.2), Sauter (3.5), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4)

Armes :

Type	Griffes	Morsure
Compétence	3.5	3.5
Complexité	3.3	3.2
Dégâts	3.5	3.6*
UA	2	2

Tactique de combat : La belette griffera les PJ qui sortent du terrier et mordra les autres. Dans un tour, elle consacre ses deux premières UA à mordre, puis elle prévoit 1 ou 2 esquives, puis elle griffe, s'il lui reste suffisamment d'UA.

Si les PJ tuent la belette et souhaitent ramener sa tête aux Takotitas, le MJ décrira un voyage de dix jours vers l'ouest, soit environ 400 kilomètres, utilisant à nouveau la table des rencontres animales quotidiennes s'il le souhaite.

En arrivant dans le camp des Takotitas, les personnages constatent que les *Mangeurs de Rats* n'avaient jamais douté de leur retour. Ils se montrent néanmoins très reconnaissants et font un cadeau fort utile aux PJ : un pot de graisse de chien de prairie. En recouvrant son corps de cette graisse, l'odeur

du PJ sera confondue par les animaux avec celle d'un rongeur. Ainsi recouvert, il est possible de s'approcher de n'importe quel animal sans l'effrayer (sauf si l'animal le repère visuellement, bien sûr). De plus, les prédateurs de taille moyenne ou grande qui chassent à l'odorat ignoreront le personnage, préférant des proies plus grosses. L'animal ne peut démasquer le camouflage olfactif qu'en réussissant un test de Percevoir de seuil 3.6. Le camouflage ne dure que deux heures. Le contenu du pot permet d'enduire 10 fois un corps de Masse 3.3, 5 fois un corps de Masse 3.4 ou 20 fois un corps de Masse 3.2.

— Le Temps des Héros —

Rappelons que les gains qui suivent sont individuels, sauf précision contraire (exemple : la belette géante, dont les gains en points d'Héroïsme doivent être répartis parmi tous ceux

qui ont participé au combat). Avec ce premier Épisode, la récompense moyenne des PJ diminue un peu par rapport à celle de la fin du Chapitre précédent. Mais elle demeure néanmoins nettement supérieure à celle du premier Épisode du Chapitre 1. Cela s'explique d'abord par le fait que les PJ ne sont déjà plus des débutants, mais aussi parce qu'ils se trouvent sur un plateau où le danger se manifeste bien plus rapidement que sur celui d'où ils viennent, et enfin parce qu'ils sont entrés dans une spirale qui va les mener vers des épreuves de plus en plus difficiles, au fur et à mesure de la progression de la campagne.

Type d'action	Points d'Héroïsme
Boire du bon côté de la rivière <i>Ashuntaw</i>	5
Penser à emporter de l'eau lors de la traversée retour du désert.....	5

Vaincre un Shakahas	10
Échapper aux Shakahas	20
Discuter avec les Takotitas.....	10
Vaincre un gworl.....	10
Capter un gworl	5
Tirer des informations du gworl.....	10
S'emparer des audio-transmetteurs thoans.....	10
Tuer la belette géante (°)	30
Ramener la tête de la belette géante aux Takotitas	20

(°) À répartir entre les différents participants au combat.

Action d'Éclat.....	10 à 20
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (roleplaying)	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJ	5

Gain moyen : 110

ÉPISE DE DEUX

Objectif : *Le MJ doit maintenir les PJ sur le cap qu'ils se sont fixés pour le moment, l'est., et les inciter à prendre possession du croissant thoan détenu par les Satwikilaps, en relevant le défi. Enfin, il cherchera à les intriguer avec le lieu appelé Geôle du Seigneur.*

Les Montagnes Rouges

Quand ils reprennent leur progression, les PJ ne tardent pas à passer au pied des impressionnantes Montagnes Rouges. Très élevées, elles tiennent leur nom de la couleur ocre des roches saillantes et des argiles qui parsèment leurs flancs. La terre même est d'une couleur qui tire franchement sur le rouge. En levant les yeux pour admirer le paysage, les PJ distinguent deux silhouettes ailées familières, accroupies sur une plate-forme à quelques centaines de mètres de hauteur, toisant l'horizon : les muses.

En apercevant les PJ, surtout si elles sont en bons termes avec eux, les femmes ailées plongent dans le vide. Leur chute est interrompue par le claquement de leurs ailes, qu'elles déploient alors qu'elles ne sont plus qu'à une dizaine de mètres du sol. Puis, elles se posent en douceur à proximité des PJ. Après les avoir salué, Himéropa et Thelxiépia prennent de leurs nouvelles. Elles leur communiquent ensuite les dernières informations dont elles disposent concernant la situation générale du Monde à Étages, à savoir la prolifération des Yeux du Seigneur qu'elles ont remarquée depuis quelques jours. Les héros ont alors l'occasion de les interroger. En fonction des questions et des thèmes abordés, voici les informations que les PJ pourront recueillir auprès de leurs interlocutrices de charme :

■ Les Satwikilaps : Ils ne sont pas très loin, à environ 100 kilomètres à l'est, estiment les muses (quatre jours de

marche). On raconte qu'ils possèdent un objet "divin".

■ La Geôle du Seigneur : Cette très ancienne bâtisse abandonnée est située à 200 kilomètres au nord-est, sur le terrain de chasse privilégié des Hrowakas et parfois aussi des Hommes-Chevaux de la tribu des KhingGatawrit. Des Tishquetmoacs s'y sont intéressés autrefois. Après avoir fouillé les lieux, ils n'ont rien remarqué de dangereux, mais l'architecture même du bâtiment les a profondément troublés : cela ne pouvait être que l'œuvre du Seigneur. À cette époque, que se rappellent parfaitement les muses, le bâtiment servait de prison. Mais comme il était trop éloigné des limites de l'empire, les Tishquetmoacs y ont finalement renoncé. Même si les PJ ne parlent pas de la Geôle du Seigneur, les muses abordent le sujet, car elles ont vu des gworls rôder autour du bâtiment il y a à peine quelques jours.

■ Les problèmes, les événements inhabituels constatés : À part les gworls qui rôdaient autour de la Geôle du Seigneur (que les PJ ont croisés et peut-être même éliminés), Himéropa et Thelxiépiea n'ont pas repéré d'agents du Seigneur. En revanche, il y a beaucoup d'animation actuellement : les Barbes Rouges de Brakya ont l'air de réunir une grande flotte sur le *Petchotakl* et se dirigent vers l'est. Se rendent-ils à Talanac ? Les muses se le demandent. Elles ont également constaté une assez forte présence d'Hommes-Chevaux dans la région, plus que d'habitude, mais ne savent pas pourquoi.

Les muses, toujours aussi pressées, s'apprentent à partir pour se remettre en quête d'indices concernant Jadawin (leur créateur). Elles savent bien que l'actuel Seigneur n'est pas le Seigneur originel, mais un autre Thoan du nom d'Arwoor. Or, elles ont un compte à régler avec Jadawin (voir le scénario inclus avec l'écran THOAN). Elles souhaitent une nouvelle fois bonne chance aux PJ avant de s'envoler à très grande vitesse et de disparaître derrière les montagnes.

Le Peuple du Lion

Après quatre jours de marche toujours vers l'est, les PJ passent à proximité d'un campement amérindien. C'est celui des Satwikilaps, l'extravagant Peuple du Lion. Le campement, facilement repérable,

est composé de plusieurs dizaines de wigwams blancs avec des bandes verticales noires. Et en plein centre, d'énormes lions, des *Felis Atrox* ! sont attachés à des poteaux plantés. Ces poteaux entourent un trou cylindrique de six mètres de diamètre, dont les PJ, de l'endroit où ils sont, ne voient pas le fond. Un feu a été allumé et des chants s'élèvent de toutes parts dans le camp. Visiblement, un grand événement se prépare.

En apercevant les PJ, un Satwikilaps, *Lion Téméraire*, vient à leur rencontre. Son aspect, comme celui de ses congénères, est surprenant et pourrait laisser penser que le Peuple du Lion est une tribu de dangereux psychopathes ! En effet, les Satwikilaps sont grands, musclés, prennent le plus souvent un air grave et sévère, mais leur accoutrement excentrique n'est pas en harmonie avec cette attitude : leurs longs cheveux sont noués en un chignon sur le haut de la tête, leur nez est percé par un os assez long, mais le plus étonnant est que toute la surface de leur corps, visage compris, a été recouvert de bandes verticales de peintures alternativement noires et blanches. C'est sans doute pour ressembler à leur animal totem, le *Félix Atrox*, dont certains spécimens ont une robe blanche rayée de noir, mais cela leur confère un aspect pour le moins "troublant".

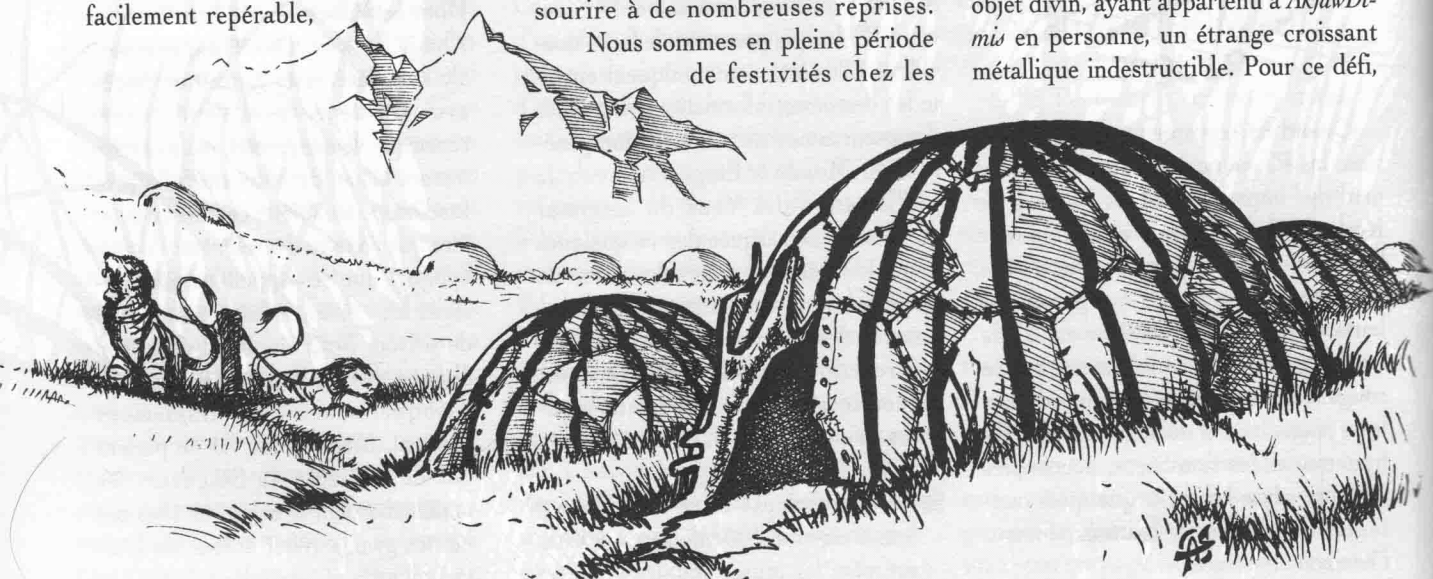
Pourtant, dès les premières paroles de *Lion Téméraire*, les PJ peuvent se rendre compte que l'habit ne fait pas le moine. L'Amérindien se révèle en effet accueillant, ne manquant pas de sourire à de nombreuses reprises.

Nous sommes en pleine période de festivités chez les

Satwikilaps et il n'est pas question pour eux d'être agressifs envers les étrangers, susceptibles de leur apporter des objets nouveaux s'ils prennent part à la fête (voir plus loin). Tandis qu'il raconte aux PJ les principes du grand événement qui se prépare (la *Nuit des Défis*), *Lion Téméraire* ne cesse de jeter de furtifs coups d'œil à l'équipement et au matériel transporté par le groupe. La *Nuit des Défis*, explique-t-il, est un événement qui a lieu toutes les 100 lunes et au cours duquel il est possible de s'approprier n'importe quel objet, en défiant son propriétaire. Il faut bien entendu que le propriétaire de l'objet et le "défieur" parviennent à trouver un terrain d'entente pour que le défi soit validé. En d'autres termes, le défi désigne lui aussi un objet appartenant au lanceur de défi en gage de victoire. Il peut, s'il estime que l'objet convoité est de trop grande valeur, demander des handicaps supplémentaires pour son adversaire. Enfin, il peut refuser un défi. En revanche, une fois le défi accepté, il n'est plus possible de faire marche arrière, il faut accepter le risque de perdre son enjeu.

Si les PJ ramènent *Zèbre Ronflant*, les Satwikilaps se montreront infiniment reconnaissants, invitant cette fois-ci ouvertement les PJ à participer à la *Nuit des Défis*. Quoiqu'il en soit, *Lion Téméraire* en poursuit sa description.

La plupart des défis, continue-t-il donc, sont non violents et ne mettent pas la vie des participants en danger. Excepté un : celui dont l'enjeu est un objet divin, ayant appartenu à *AkjawDimis* en personne, un étrange croissant métallique indestructible. Pour ce défi,



les règles sont particulières. On ne peut pas en connaître à l'avance sa nature, c'est *Grand Tomahawk*, le chef des Satwikilaps et lui seul, qui expliquera les règles aux volontaires, une fois leur décision prise. Jusqu'à présent, ajoute *Lion Téméraire*, personne n'a réussi l'épreuve, et les rares volontaires y ont laissé leur vie.

Remarque au MJ : Il est possible que les PJ, en voyant le croissant thoan, décident de tenter de s'en emparer sans respecter les règles établies par les Satwikilaps (en le volant, en menaçant les Indiens, etc.). C'est au MJ de gérer cette situation, en rappelant à ses joueurs le risque important que leur PJ prend (5 gardes surveillent le trou en permanence) et, en cas de succès, les représailles que le Peuple du Lion ne manquera pas de lancer. Plus tard dans la campagne, sur Amérindia évidemment, le MJ peut, par exemple, mettre en but les PJ à une expédition punitive de 10 guerriers satwikilaps qui les auront traqués avec succès.

Après avoir parlé de cet étrange défi, *Lion Téméraire* leur propose une petite visite du camp pour leur montrer les objets Satwikilaps susceptibles de les intéresser, s'ils décidaient, bien sûr, de participer à la *Nuit des Défis*. S'ils acceptent, il les promène au milieu des wigwams, en leur présentant au passage certaines personnalités de la tribu.

En passant près du wigwam du chaman, ils font ainsi connaissance de *Fleur*, le chaman du campement. Assez menu pour un Satwikilaps, il adresse un large sourire aux étrangers, particulièrement aux hommes du groupe dont l'aspect évoque sensiblement celui d'un guerrier (*Fleur* est un homosexuel parfaitement accepté et intégré dans sa tribu). Les PJ sont également présentés à *Belette Gourmande*, une superbe squaw qui, elle non plus, ne semble pas insensible au charme des "guerriers" du groupe. Son compagnon, *Trompe de Mammouth*, fait mine de ne rien remarquer. Au cours des rencontres qu'ils font, les PJ peuvent retenir les articles susceptibles de les intéresser : nourriture (viande de bison principalement), peaux de bête (Félis Atrox et bisons)

et, bien entendu, armes (arcs composites, flèches, couteaux, tomahawks).

Mais c'est évidemment au moment où *Lion Téméraire* dirige les PJ vers le "Trou Sacré" que l'attention de ces derniers devrait être la plus forte. L'Indien leur demande soudain la plus grande prudence, car les énormes félins attachés aux poteaux plantés autour du trou sont extrêmement dangereux et manifestent une grande nervosité en présence d'étrangers. Le *Trou Sacré* est parfaitement cylindrique, d'un diamètre de 6 mètres et d'une profondeur de 15 mètres. Ses parois sont en pierre relativement lisse, son fond, circulaire, est également en pierre, mais des fissures ont permis à de nombreuses herbes et mêmes des arbustes de pousser. Juste aux abords du trou, entre deux Felis Atrox, repose une plaque circulaire métallique, d'à peu près le même diamètre (mais, en fait, d'un tout petit peu moins de 6 m). Au centre de la plaque, une tête de lion a été gravée, dont la gueule, saillante, forme un gros anneau. Juste à côté de la plaque, les PJ peuvent remarquer une corde enroulée autour d'une énorme poulie. *Lion Téméraire*, s'il est interrogé, explique que la corde et la poulie servent à remonter la plaque quand celle-ci est descendue dans le trou. En regardant au fond du trou, les PJ peuvent apercevoir, posé sur le sol en plein milieu, un croissant métallique d'à peu près 50 cm de long. Ceux qui ont déjà vu des croissants thoans et les éventuels Seigneurs déchus du groupe l'identifieront sans problème. L'objet est entouré d'herbes sèches, de bois brisé et même d'ossements broyés, au sein desquels se dressent des herbes sauvages et quelques arbustes.

Après cette petite visite, les PJ ont un peu de temps pour faire plus ample connaissance avec les Satwikilaps. Le MJ pourra les laisser discuter ou poser quelques questions aux Indiens, c'est pour les joueurs l'occasion de faire du *roleplaying* sans danger particulier.

Le soir venu, les PJ peuvent participer à la *Nuit des Défis*. Tous les types de défis imaginables sont possibles. Au MJ d'en concevoir certains, selon son humeur et l'ambiance qui règne au sein de son groupe de joueurs (certains aiment peut-être les défis délicats, d'autres sont plus axés vers le

roleplaying, d'autres encore aiment l'action...), et d'en fixer les règles. Il doit également déterminer comment simuler les défis proposés par les joueurs. Attention de veiller à respecter l'esprit des règles de THOAN.

Quelques exemples : un bras de fer sera simulé par un test d'opposition de Force. Le MJ, pour pimenter l'action, peut décider qu'une réussite au moins normale est nécessaire pour gagner en un coup (ce qui est rare dans le cas de tests d'opposition), et qu'en cas de réussite partielle, il faut en compter trois de plus que son adversaire (voir l'exemple du bras de fer décrit p. 231 de THOAN). Le MJ n'hésitera pas à tester des compétences pour les défis (Grimper, Sauter, Arc, etc.). Le défi peut être de n'importe quel type, ce qui signifie que le hasard peut intervenir pour certains d'entre eux. Quand il ne sait pas comment simuler un défi, le MJ procédera ou fera procéder à un test standard sur la caractéristique ou la compétence qui lui semble la plus appropriée et éventuellement, à un test standard de Hasard. Il n'oubliera pas que les Satwikilaps doivent trouver un intérêt dans le défi, et qu'il peut donc arriver que certains refusent un défi, quand le marché leur paraît trop déséquilibré. Les Satwikilaps peuvent aussi marchander les conditions de victoire ou exiger un gage supplémentaire. Les PJ, eux, ne se gêneront certainement pas pour le faire !

Les Satwikilaps

Force : 3.4

Résistance : 3.4

Souffle : 3.3

Réflexes : 3.4

Masse : 3.3

Agilité : 3.3

Intellect : 3.3

Ruse : 3.4

Volonté : 3.3

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.2), Monter (3.3), Nager (3.3), Sauter (3.4)

Combat : Arc (3.4), Couteau (3.5), Long Couteau (3.5), Tomahawk (3.3)

Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.3), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.3)

Connaissance : Botanique (3.3), Zoologie (3.4)

Langues (oral) : Satwikilaps (3.4), Tishquetmoac (3.2)

Vitesse :**Terrestre :** 3.2**Aquatique :** 2.6***Aérienne :** —**Armes :**

Type	Arc	Couteau
Compétence	3.4	3.5
UA	1/1	2/2
Complexité	3.4	3.2/3.5
Dégâts	3.4	3.3
Solidité	3.4	3.4

Type	Long Couteau	Tomahawk
Compétence	3.5	3.3
UA	2/2	2/3
Complexité	3.3/3.5	3.3/3.4
Dégâts	3.4	3.4
Solidité	3.5	3.3

Équipement :

Armes : 1 Arc (5 flèches), 1 couteau, 1 long couteau (équivalent épée 1M), 1 tomahawk

Armure : Fourrure de lion [Tronc, Jambes (Pr = 3.1)]

Richesses : Peaux de lion et ivoire pour une valeur totale de 20 *kwatlum* par homme

Le grand moment interviendra quand les PJ s'intéresseront au croissant. Le MJ pourra encourager ses joueurs à faire tenter le grand défi à leurs personnages. Il fera parler *Grand Tomahawk* qui déclarera que, pour des braves qui savent réfléchir, il n'est pas impossible à relever. Mais que ceux qui l'acceptent ne peuvent plus faire demi-tour et que leur vie risque d'être mise en danger.

Si les PJ ne relèvent pas le défi, l'aventure continue au paragraphe *Visite surprise* (page suivante). Dans le cas contraire, l'épreuve commence. Les candidats à la possession du croissant sont descendus à l'aide d'une corde au fond du trou, avec tout leur équipement. Là, ils remarquent immédiatement que le sol est recouvert d'une couche d'au moins 15 cm de matière végétale séchée, mélangée à ce qui ressemble à de la poudre d'os. En levant les yeux, ils voient les Satwikilaps passer la corde qu'ils avaient remarquée à l'intérieur de l'anneau de la plaque métallique. Puis, trois Felis Atrox y sont harnachés. Les

autres lions sont alors détachés de leurs poteaux et "tenus en laisse" par leurs maîtres. Ils se penchent au bord du trou et observent en rugissant les PJ, certainement impressionnés. *Grand Tomahawk* s'approche alors du rebord pour leur dire :

"Pour cette épreuve, vous devrez montrer à AkjawDimis que vous êtes dignes de vous approprier son bien, l'indestructible croissant. Pour cela, vous allez devoir sortir de ce trou. À vous de trouver la solution, avant d'être écrasés..."

Sans répondre aux questions ou aux exclamations des PJ, certainement interloqués par ses dernières paroles, *Grand Tomahawk* fait signe à ses braves de faire avancer les lions harnachés à la plaque métallique, de manière à ce qu'ils la tirent jusqu'à en recouvrir le trou. Le diamètre de l'énorme plaque circulaire est très légèrement inférieur à celui de la cavité. Si bien que dès qu'elle a recouvert le trou, elle commence à descendre, lentement mais sûrement. Les PJ comprennent soudain avec horreur qu'ils sont sur le point d'être écrasés par la plaque, qui descend à la vitesse d'un peu plus d'un centimètre et demi par seconde, soit un mètre par minute. Le bruit du raclement de la plaque sur la pierre est horriblement stressant. Les PJ doivent trouver le moyen de stopper ou faire remonter la plaque avant quinze minutes, ou ils seront écrasés. La plaque pèse plusieurs tonnes (Masse : 4.1) et il est peu probable que les personnages parviennent à la retenir ou, en tout cas, pas très longtemps. Pour stresser un peu plus ses joueurs, le MJ regardera ostensiblement sa montre et dira :

"Temps réel ! Vous avez quinze minutes pour trouver la solution. Je vous écoute..."

Puis, répondant à leurs question, il rappellera régulièrement le temps restant, ou plutôt la distance qui sépare les PJ de la plaque.

Si l'on réfléchit un tout petit peu, on se rend compte que la solution doit forcément être simple, puisque les PJ doivent pouvoir la mettre en œuvre avec les moyens du bord. Or, les moyens du bord, ce sont essentiellement ces herbes séchées, qui, regroupées en un point (par exemple le centre), peuvent être enflammées et fournir un feu

conséquent. Si les PJ n'ont pas de moyen d'allumer un feu (vibreux, lance-rayons, allumettes ou briquet), ils peuvent le faire en frottant deux morceaux de bois, qu'ils pourront trouver autour d'eux. Le feu démarre si le PJ réussit un test standard de Technique Primitive. La "magie" opère alors : la chaleur et la pression ainsi générées feront automatiquement remonter la plaque, telle une étrange et peu conventionnelle montgolfière. Arrivée au sommet de sa course, la plaque sera alors tirée par les Felis Atrox, *Grand Tomahawk* considérant que les étrangers ont réussi l'épreuve. Ils sont désormais en possession d'un croissant thoan (voir THOAN p. 337), objet d'une valeur inestimable.

Si à deux minutes de la fin, aucun joueur n'a trouvé la solution, le MJ, magnanime, autorisera un test d'Intellect de seuil 3.6 à ses joueurs. Si au moins un joueur obtient une réussite partielle au test, le MJ leur donnera la solution, ou au moins un indice leur permettant de la trouver. Si aucun des tests n'est réussi (ce qui paraît vraiment peu probable, surtout si les joueurs pensent à utiliser des points d'Héroïsme et ils y ont sacrement intérêt), il ne reste plus aux joueurs qu'à recommencer l'aventure sur Amérindia, avec de nouveaux personnages ! Cela peut paraître un peu dur, mais le MJ pourra éventuellement justifier cette sévérité. Il expliquera aux joueurs qu'une telle issue est certainement préférable à une survie artificielle et forcée, qui pourrait laisser à penser que les personnages ne risquent, en définitive, rien lorsqu'ils sont confrontés à ce type de pièges. Il conclura, s'il le faut, en rappelant qu'il est des situations critiques où il faut absolument utiliser des points d'Héroïsme pour réussir un test, et que celle-ci en était une.

Enfin, il est possible, s'il y a dans le groupe des personnages particulièrement forts (zébrilles ou Hommes-Chevaux ayant 4.1 en Force), de trouver un moyen de faire remonter la plaque par un jet de Force extraordinaire (c'est au MJ d'en estimer le seuil, au minimum 4.3). Dans ce cas, l'épreuve est également réussie. Il faut bien, de temps en temps, récompenser des joueurs qui ont fait le choix de

dépenser beaucoup de points de caractéristiques dans une seule d'entre elles...

Si les PJ pensent à une autre méthode (vibreux ou lance-rayons choan, etc.), le MJ évaluera la chance de succès de l'entreprise en toute objectivité. Détruire le couvercle, si ce n'est pas une solution qui brille par sa finesse, n'en demeure pas moins une.

— Visite surprise —

La *Nuit des Défis* se termine peu avant le lever du soleil. Les Satwikilaps commencent alors à fêter comme il se doit la fin de ce grand événement, à grand renfort "d'eau de feu". Les PJ, s'ils veulent être de la fête ou simplement s'ils souhaitent passer (le reste de) la nuit confortablement, sont bien entendu les bienvenus. *Grand Tomabawk* met deux wigwams à leurs dispositions, tandis que *Fleur* et *Belette Gourmande* offrent de l'alcool aux PJ qui le veulent, avec, peut-être, une petite arrière-pensée...

Si les PJ préfèrent ne pas s'attarder et décident de partir tout de suite, l'aventure continue à l'épisode 3, **Péripiétés amérindiennes (page suivante)**.

Peu après le petit matin, la plupart des Satwikilaps cuvent leur eau de vie en ronflant bruyamment. C'est à ce moment précis qu'ils vont essuyer l'attaque surprise d'Indiens qu'ils ne sont pas habitués à voir souvent, puisqu'ils vivent généralement au nord de la *Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses*, à quelques 2 500 km de là : les cruels Tsenakwas, Peuple du Faucon. Seules trois courageuses sentinelles satwikilaps veillent sur le camp au moment de l'attaque.

En fait, les 32 Tsenakwas qui attaquent le camp étaient à l'origine partis vers le sud pour commercer sur la *Grande Piste du Négoce*. Leurs négociations n'ayant pas été très fructueuses, ils ont décidé de continuer vers le sud, pour aller piller quelques tribus. Ils espèrent ainsi avoir davantage de matériel à échanger sur la piste marchande pour leur retour chez eux. Ils ont prudemment évité la tribu des KhingGatawrit, des Hommes-Chevaux bien trop dangereux, mettant directement le cap sur le territoire des Satwikilaps, qu'ils

savent riches ou en possession de nombreux objets exotiques (leur célèbre *Nuit des Défis* leur permet, en effet, de s'approprier toutes sortes d'articles exotiques). Leur plan est simple : attaquer par surprise les Satwikilaps à l'aube du lendemain de la *Nuit des Défis*, alors que la plupart d'entre eux sont encore endormis ou saouls. L'important n'est pas d'en tuer le maximum, mais de voler le maximum de leurs objets de valeur.

L'attaque est brutale : les trois sentinelles ont à peine le temps de crier, qu'elles doivent déjà se protéger les yeux de l'attaque de trois énormes faucons. Les autres rapaces, dressés par les Tsenakwas, fondent sur le camp du Peuple du Lion. Certains d'entre eux attaquent des guerriers endormis, d'autres emportent dans les airs toutes sortes d'articles (peaux de lion, objets en ivoire, gourdes d'alcool...). Les PJ, s'ils sont dans le camp, sont réveillés par les cris et les bruits qui accompagnent l'assaut et sont témoins de cette attaque venue du ciel. Sur un jet réussi de Percevoir de seuil 3.5, ils entendent, dans le vacarme ambiant, des bruits de sabots et ont le temps d'apercevoir fugitivement des cavaliers aux longs cheveux rouges parsemés de plumes blanches (un PJ amérindien reconnaîtra alors des Tsenakwas). Juste après la première vague d'attaques aériennes, les Tsenakwas pénètrent à cheval dans le camp où la panique et l'agitation règnent. Une dizaine d'entre eux attaquent avec leurs lances, poussant leurs cris de guerre semblables à celui du faucon, tandis que les autres s'emparent de tout ce qui se trouve à leur portée.

Les PJ, qui se sont dans des wigwams situés du côté opposé du camp à celui de l'attaque, ne sont pas obligés de participer au combat. S'ils préfèrent éviter l'affrontement et laisser les Satwikilaps se débrouiller avec leurs agresseurs, ils peuvent partir, emportant avec eux le croissant (s'ils l'ont) et les autres objets qu'ils ont éventuellement gagné la nuit précédente. Le MJ leur décrit simplement des scènes de pillages et de combat.

Si, au contraire, ils veulent intervenir, faites combattre à chacun d'entre eux 1 Tsenakwas ou 1 faucon, au choix (les deux étant de puissance équivalente).

Conseil au MJ : Pour impliquer davantage les PJ dans la bataille et leur donner le sentiment qu'ils ont permis d'éviter le pire, le MJ décrira l'agresseur sur le point de porter une attaque sur un Satwikilaps endormi (et pourquoi pas un que les PJ connaissent bien, comme *Belette Gourmande*, *Trompe de Mammouth* ou *Fleur*), une femme ou un enfant, puis laissera les PJ intervenir, sauvant le Satwikilaps de la mort ou d'une grave blessure.

Après 5 tours de combat, la plupart des Satwikilaps sont réveillés et opérationnels. Les Tsenakwas, sachant qu'ils sont en infériorité numérique et ne bénéficient plus de l'effet de surprise, ne tardent alors pas à prendre la fuite sur leurs chevaux. S'ils ont subi des pertes (quatre faucons et trois guerriers sont morts dans tous les cas, plus ceux que les PJ ont tués ou incapacités), ils ont réussi à se constituer un butin non négligeable et ont donc atteint leur objectif. Les Satwikilaps, eux, déplorent six morts et sept blessés. Les PJ, en remerciement de leur aide efficace, se voient remettre 10 rations alimentaires individuelles et 5 litres de *chuentla* (alcool de maïs en provenance de Talanac).

— Les Tsenakwas —

Force : 3.3

Résistance : 3.3

Souffle : 3.4

Réflexes : 3.4

Masse : 3.3

Agilité : 3.4

Intellect : 3.3

Ruse : 3.4

Volonté : 3.4

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.3), Monter (3.4), Nager (3.3), Sauter (3.3)

Combat : Arc (3.3), Bouclier (3.4), Couteau (3.3), Lance (3.5), Tomahawk (3.3)

Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.4), Se Déguiser (3.1)

Survie : Percevoir (3.5), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.3)

Connaissance : Botanique (3.3), Torture (3.5), Zoologie (3.4) : Zoologie : Faucons (3.6)

Langues (oral) : Tishquetmoac (3.2), Tsenakwas (3.4)

Vitesse :

Terrestre : 3.2

Aquatique : 2.6*

Aérienne : —

Armes :

Type	Arc	Bouclier
Compétence	3.3	3.4
UA	1/1	2/2
Complexité	3.4	3.4/3.3
Dégâts	3.3	3.3 Etourd.
Solidité	3.4	3.6*

Type	Couteau	Lance 2M
Compétence	3.3	3.5
UA	2/2	2/2
Complexité	3.2/3.5	3.3°/3.5
Dégâts	3.2	3.4
Solidité	3.4	3.4

Type	Tomahawk
Compétence	3.3
UA	2/3
Complexité	3.3/3.4
Dégâts	3.3
Solidité	3.3

(*) = +1 Complexité en attaque rapprochée.

Équipement :**Armes :** 1 Arc (4 flèches) ou 1 tomahawk, 1 bouclier, 1 couteau, 2 faucons dressés**Armure :** Aucune (pagne et mocassins)**Richesses :** Ivoire pour une valeur totale de 10 kwatlum par homme + engins de torture.

— Faucons des Tsenakwas —

Description : Énormes rapaces, 7 mètres d'envergure, 35 kg. Tête blanche, corps blanc, bas du corps et cuisses verts.

Force : 3.3	Agilité : 3.3
Résistance : 3.3	Intellect : 2.3
Souffle : 3.4	Ruse : 3.4
Réflexes : 3.5	Volonté : 3.3
Masse : 3.2	

Compétences : Courir (3.1), Grimper (3.2), Percevoir (3.5), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.4), Voler (3.5)**Vitesse :**

Terrestre : 2.6

Aquatique : —

Aérienne : 3.6*

Localisations : Standard**Armes :**

Type	Bec	Serres°	Serres (piqué)°°
Compétence	3.3	3.4	3.5
UA	3	2	2
Complexité	3.3	3.2	3.4
Dégâts	3.3	3.3	3.4

° En vol uniquement.

°° Doit fondre sur sa proie durant au moins 1 UA.

— Le Temps des Héros —

Le gain potentiel fourni ci-après est individuel. C'est-à-dire que si les PJ ont réussi l'épreuve du croissant, ils gagnent tous 30 points d'Héroïsme (sauf ceux qui n'ont pas participé au défi), ceci afin de récompenser également le courage d'avoir tenté l'épreuve et pour souligner la solidarité du groupe. Celui (ou ceux) qui a eu l'idée ayant permis de trouver une solution (enflammer l'herbe ou autre chose) se voit, en outre, automatiquement attribuer 5 points pour ingéniosité.

Type	Points d'Héroïsme
Participer à la <i>Nuit des Défis</i>	10
Gagner un défi	5
Réussir l'épreuve du croissant	30
Aider les Satwikilaps lors de l'attaque des Tsenakwas	10
Vaincre un Tsenakwas	10
Vaincre un faucon	10

Action d'Éclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (roleplaying)	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJ	5

Gain moyen : 110

ÉPISEDE TROIS

Objectif : Le premier objectif de cet Épisode est de rappeler aux PJ que la menace d'Arwoor peut également se traduire par les actions de ses agents, susceptibles de se trouver n'importe où, sous n'importe quelle apparence. Il faut donc ne faire confiance à personne. Les PJ doivent d'ores et déjà être incités à se diriger vers Talanac, suite aux révélations que leur fait Totalec. L'Épisode peut également leur permettre d'avoir accès à des médicaments et à un instrument de communication thoans, plus éventuellement un lance-rayons, presque vide, mais utile tout de même, en particulier s'ils ont déjà vidé les

recharges de leurs armes thoannes. Enfin, par cet Épisode, le MJ rappellera aux PJ que l'un des (si ce n'est LE) plus grands dangers d'Amérindia réside dans une partie de sa population : les Hommes-Chevaux.

Péripiéties amérindiennes

* Que vont faire les PJ maintenant ? Soit, intrigués par le bâtiment appelé "Geôle du Seigneur", ils veulent fouiller les lieux, soit ils préfèrent l'éviter,

redoutant un possible piège d'Arwoor, et choisissent donc de progresser droit vers le monolithe Abharhploonta, pour se rapprocher de leur but ultime : le palais du Seigneur. Après tout, quand ils auront atteint l'Abharhploonta, ils seront presque à mi-chemin de leur périple. Dans les deux cas, il leur faut traverser la rivière Kirluis et dans les deux cas, ils seront abordés par Totalec, le Tishquetmoac (un agent d'Arwoor, voir plus loin). La différence est que dans un cas, ils se jettent directement dans la gueule du loup (la geôle

peut, comme son nom l'indique, servir de prison) alors que dans l'autre, ils y sont attirés par l'agent d'Arwoor !

Dès que les PJ se remettent en route, droit vers l'est, le MJ décrit leur progression pendant quelques heures dans une herbe particulièrement dense et haute. Le ciel, dégagé, est d'un vert lumineux et un petit vent souffle dans leur dos.

Alors que le petit groupe descend un léger vallonement, le MJ fait procéder à un jet de Pister à chacun des joueurs : réussi, les PJ repèrent des traces de sabots. Il peut rappeler aux joueurs que c'est peut-être l'occasion pour les PJ de progresser plus vite, en capturant des chevaux, s'il leur en manque. Les informations qu'il peut donner dépend du nombre de réussites au test (voir le tableau ci-contre).

Si les PJ décident de traquer les chevaux en suivant leur piste, ils avancent en direction du nord pendant quelques kilomètres et sont témoins d'une scène assez désagréable : un cheval, blessé, est sur le point d'être achevé par un énorme lion : un Felis Atrox. Ce qui se passe ensuite dépend de l'attitude des PJ. S'ils ignorent la scène et évitent le gros lion, il tuera le cheval et commencera à le dévorer. S'ils se font trop remarquer par le gros félin (jets de projectiles répétés, ou carrément attaque), ils seront attaqués par lui, peu impressionné par ces petits êtres gesticulants. Le grand lion possède les caractéristiques types du Felis Atrox, p. 368 de THOAN.

En continuant environ trois kilomètres vers le nord, les PJ repèrent finalement le troupeau, composé d'une trentaine de magnifiques chevaux noirs à la crinière et à la queue bleues (caractéristiques = Cheval sauvage type de THOAN, p. 362). S'ils veulent en capturer certains, le MJ les laisse décrire leur méthode et en déduit les tests correspondants, en fixant les seuils qui lui semblent appropriés. Pour avoir une idée, il peut se référer aux règles de chasse, fournies en annexe de ce livre.

Exemples : Le MJ peut demander un test standard d'Agilité pour s'approcher discrètement des Chevaux, puis un jet d'opposition entre la compétence Percevoir des chevaux

Résultat du test de Pister

Qualité de la réussite	Effet
Échec catastrophique	Ce sont de très anciennes traces d'un troupeau de bisons. À l'heure qu'il est, il doit être très loin. Les traces se dirigent vers le sud.
Échec	Ce sont les traces d'un troupeau d'animaux inconnus. Impossible de déterminer où elles mènent.
Réussite partielle	Ce sont les traces récentes d'un troupeau de chevaux. Elles se dirigent vers le nord.
Réussite normale	Ce sont les traces récentes d'un troupeau de chevaux. Elles se dirigent vers le nord. Elles sont mêlées aux traces d'un gros animal difficile à reconnaître.
Réussite quasi parfaite	Ce sont les traces récentes d'un troupeau de trente chevaux qui se sont dirigés vers le nord. Elles sont mêlées aux traces d'un gros félin.
Réussite parfaite	Ce sont les traces récentes d'un troupeau de trente chevaux qui se sont dirigés vers le nord. Le troupeau a visiblement subi ici l'attaque d'un Felis Atrox, qui ne doit pas être très loin, le sang que le PJ trouve étant encore frais.

(3.3) et la compétence *Se Cacher des PJ*. Une réussite au moins normale à ce test d'opposition permet de s'en approcher et de faire une tentative de capture sans subir de malus (pour les autres conséquences du test d'opposition, voir le tableau donné dans les règles de chasse, en annexe de ce présent livre).

Pour attraper un cheval, il faut un outil adapté (exemple : corde), puis réussir un test de la compétence liée à l'objet, s'il s'agit d'une arme, ou un test d'Agilité de seuil 3.5. Si les PJ ont déjà des chevaux (ou s'il y a des centaures ou des Hommes-Chevaux parmi eux), ils ont la possibilité de courir parallèlement au troupeau et de faire plusieurs tentatives. Si, par exemple, après avoir réussi à passer une corde autour de la tête d'un cheval, un PJ veut se retrouver sur son dos, le MJ peut lui demander un test de Sauter de seuil 3.5. De même, une fois sur le dos de l'animal, réussir à le dominer, voire le dompter, peut nécessiter la réussite au moins normale à un test standard de Zoologie.

C'est donc le MJ qui gère la situation, sans oublier que la capture d'un ou plusieurs chevaux sauvages ne doit

pas se limiter à une simple formalité ni à la réussite de quelques jets de dés.

Le lendemain, vers la mi-journée, la route des PJ se trouve coupée par une rivière large de 30 mètres au fort débit : le Kirluis. Pour la traverser, il n'y a, en principe, que trois possibilités :

■ par les airs : les personnages volants, comme l'aigle géant ou la harpie, peuvent tenter de transporter les non-volants par-dessus la rivière. Pour réussir cela, un personnage volant doit réussir un test de Force de seuil égal à la Masse de la personne qu'il soulève. Un échec catastrophique signifie que le PJ volant lâche son fardeau dans l'eau et chute lui aussi dans la rivière. Un échec signifie que le PJ volant ne réussit pas à soulever l'autre PJ et que son joueur doit cocher une case dans le compteur d'épuisement (ce qui confère un malus de + 1 à toute autre tentative de son personnage, à moins de se reposer une heure). Une réussite partielle signifie que l'être

volant parvient tout juste à porter son fardeau de l'autre côté de la rivière, mais que le joueur doit cocher une case dans le compteur d'épuisement (et donc subir un malus de + 1 pour toutes les autres tentatives du personnage, à moins qu'il se repose une heure). Avec une réussite normale ou mieux, le PJ volant réussit sans aucun problème à transporter son fardeau de l'autre côté de la rivière.

Si les PJ mettent plus d'une heure à traverser la rivière, prenant leur temps et laissant les PJ volants se reposer à satiété, le MJ leur fera remarquer, si un jet de Percevoir de seuil 3.4 est réussi, un Œil du Seigneur, haut dans le ciel, qui les a certainement repérés (il s'agit de Wayskam, qui retourne immédiatement prévenir un agent d'Arwoor nommé Totalec). Ce petit incident, s'il ne change pas fondamentalement la suite de la campagne, a pour objet de ne pas inciter les joueurs à tirer systématiquement profit des règles du jeu (en l'occurrence, la fatigue), sans considérer les éventuels inconvénients. Les PJ seront sans doute plus conscients à l'avenir qu'il vaut mieux ne pas traîner trop longtemps dans un terrain découvert, sous peine de prendre le risque de se faire détecter.

- par les eaux : La traversée se simule par un unique jet de Nager de seuil 3.4. Cela ne signifie pas pour autant que ce soit facile, ni que les conséquences d'un éventuel échec soient minimales, bien au contraire. Si les PJ ne possèdent pas la compétence Nager à un niveau décent (au moins 3.3), la traversée risque pour eux d'être très difficile, à moins qu'ils n'utilisent des points d'Héroïsme. En cas d'échec absolu au test, le PJ commence immédiatement la procédure de noyade : il doit réussir un test de Souffle de seuil 3. (**épuisement + 1 point cumulable à chaque nouveau test**) à chaque tour, jusqu'à ce qu'il soit secouru. À chaque échec, il coche 1 case dans le compteur d'épuisement, puis 1 dans le compteur de cumul quand toutes les cases d'épuisement ont été

cochées. En cas d'échec simple au test de Nager, le PJ boit la tasse et commence à se noyer. Il doit impérativement obtenir 3 succès à un nouveau test de Nager ou subir les effets de la noyade décrits précédemment. En cas de réussite partielle, le PJ ne se noie pas, mais n'atteint pas la rive opposée. Il doit refaire un test de Nager. Avec un succès au moins normal, il atteint la rive opposée.

Remarque : Si un PJ pense à aider les autres à traverser, par certaines initiatives (exemple : un personnage passé de l'autre côté de la rive tient une corde tendue pour aider les autres personnages à nager), le MJ peut accorder un bonus au seuil de Nager, allant de -1 à -2.

- en radeau : Les PJ peuvent estimer que le danger de noyade est trop élevé et préférer une solution moins périlleuse, mais bien plus longue : la traversée en radeau. S'ils demandent s'il y a des arbres à proximité, le MJ peut leur répondre par l'affirmative. Un bosquet d'arbres se trouve à environ 200 mètres de là. S'ils sont équipés d'outils un minimum adaptés (haches, hachettes, couteaux voire épées), ils peuvent tenter un test de Technique Primitive de seuil 3.4. Un seul test est tenté, en prenant la compétence Technique Primitive la plus élevée parmi les PJ qui fabriquent le radeau. C'est le MJ, et non les joueurs, qui lance les dés, derrière son écran. S'il obtient un échec catastrophique, il explique que les PJ ont réussi sans problème à construire leur radeau. Mais en fait, en plein milieu de la rivière, les fixations lâchent et tous les PJ se retrouvent à l'eau. Avec un simple échec, le MJ annonce aux joueurs qu'ils n'ont pas réussi à fabriquer un radeau stable et flottant. Sur une réussite partielle ou meilleure, le radeau est parfaitement fonctionnel. Encore faut-il réussir un test de Navigation de seuil 3.4, ou un test d'Agilité de seuil 3.5 si personne ne possède la compétence, pour diriger le radeau jusqu'à la rive opposée, malgré le fort courant. En cas d'échec catastrophique, le radeau se

renverse. En cas d'échec, le radeau est emporté sur plusieurs kilomètres par le courant et n'atteint pas automatiquement la rive opposée. Les PJ doivent de plus réussir un test d'Agilité de seuil 3.4 ou tomber à l'eau. En cas de réussite partielle ou mieux, l'embarcation atteint la rive opposée, en ayant plus ou moins dérivé, en fonction du type de réussite.

La Geôle du Seigneur

Deux jours de marche après la traversée de la rivière, les PJ ne sont toujours pas en vue du bâtiment appelé Geôle du Seigneur, à supposer qu'ils le cherchent. Mais en fin de matinée, ils remarquent un homme qui s'approche d'eux lentement. Quand il n'est plus qu'à une cinquantaine de mètres, ils peuvent distinguer ses traits : très maigre, l'individu est de type tishquetmoac, mais il est chauve, alors que ses compatriotes portent généralement les cheveux mi-longs, au carré. Il semble couvert de bijoux et n'est vêtu que d'un cache-sexe et de sandales. Son abdomen est entouré d'un linge blanc sur lequel on remarque, au niveau du flanc, une grosse tache de couleur rouge-brun, qui ressemble à du sang. Pour toute arme, il n'a qu'un poignard, rangé dans son fourreau, sur sa cuisse droite. L'homme a l'air prudent. Il s'avance vers les PJ en les scrutant attentivement, levant fréquemment ses deux mains, paumes tendues vers eux, en signe de paix.

Dès qu'il est à portée de voix, il s'adresse à eux en leur expliquant qu'il est dangereux de rôder dans le coin. Montrant son flanc, il ajoute que lui-même a fait l'objet d'une attaque par d'horribles monstres noirs et velus, armés de long couteaux courbés. Il ne doit sa survie qu'à une vieille ruse de guerre : blessé au flanc, il a fait le mort et s'en est tiré miraculeusement. Quand les PJ lui font suffisamment confiance pour discuter avec lui, il se présente et raconte sa petite histoire :

Il s'appelle Totalec, c'est un prêtre-scribe tishquetmoac de Totl, le dieu de la lune. Originaire de Talanac, il vivait depuis quelques mois dans un avant-poste de l'empire situé près de la Grande

Piste du Négoce, au nord. Comme tout bon Tishquetmoac, il respecte la célébration religieuse des *Uinal* (voir THOAN, p. 226), qui consiste à accomplir chaque mois une prière, une tâche, un acte, etc. favorable à l'empire et ses divinités. Selon la tradition tishquetmoac, plus on approche de la fin de l'année, plus la célébration mensuelle devient exigeante. D'après le calendrier tishquetmoac qui compte 18 mois, nous sommes actuellement au 11ème mois, *Zac*, ce qui correspond au *Temps des Actes*. Totalec avait donc quitté son avant-poste pour accomplir son acte de *Zac*, qui consistait à se rendre dans les Montagnes Rouges et convaincre les tribus indiennes qui ne l'ont pas déjà fait de nouer des contacts commerciaux avec l'Empire tishquetmoac. C'est en passant près d'un étrange rocher qu'il a rencontré les monstres qui l'ont agressé, sans aucun doute des démons du *Mitnal* (l'enfer en tishquetmoac). Mais Ollimaml avait apparemment décidé de ne pas encore appeler son fidèle serviteur à ses côtés, puisque Totalec est parvenu à survivre. Il ajoute qu'il est extrêmement surpris par tous ces événements et les met à nouveau en garde contre la colère des dieux.

À partir de là, le MJ doit s'employer par tous les moyens à attiser la curiosité des PJ pour les pousser à aller explorer la Geôle du Seigneur. Totalec n'est pas bête, le MJ peut donc le faire parler avec conviction et de manière posée, calme et rassurante. Lui seul connaît les arguments qui convaincront ses joueurs. Voici quelques astuces :

Après avoir décrit les gworls (que les PJ ont vu passer et qu'ils ont peut-être même combattus), Totalec leur parle d'une étonnante caverne cylindrique en pierre près de laquelle il est passé. Sur la surface de cette caverne était sculptée une étrange porte de forme hexagonale ! Il ajoute qu'il n'a pas osé entrer dans la caverne, bien qu'il n'ait pas entendu le moindre bruit en émaner.

Selon l'attitude que les PJ adoptent vis-à-vis de Totalec et l'intérêt qu'ils portent à la Geôle du Seigneur, on peut distinguer deux cas de figure :

1. Si les PJ demandent à Totalec de les mener à cette "caverne", qu'ils auront reconnue comme la Geôle du

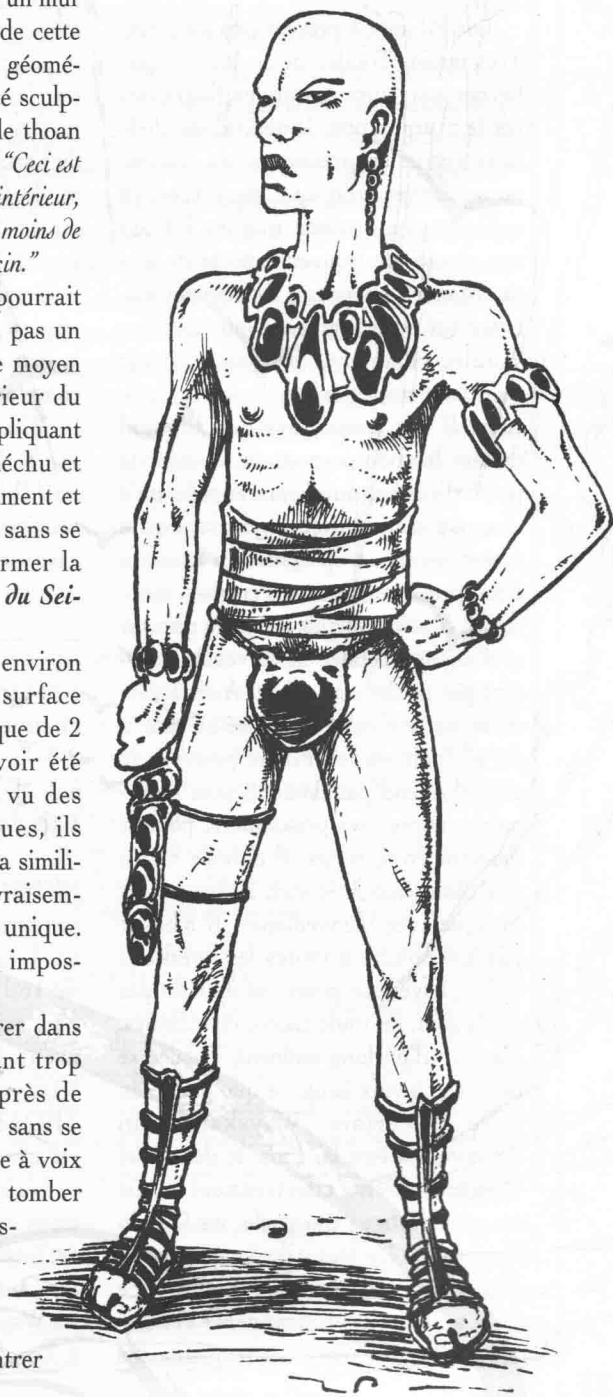
Seigneur, le Tishquetmoac fait mine d'être un peu effrayé, puis il accepte de les y conduire. Le voyage dure environ trois heures. La fameuse caverne ressemble, en fait, à une "portion de cylindre" en pierre, d'environ 25 mètres de diamètre et d'une hauteur de 4 mètres. Son aspect paraît peu naturel. En faisant le tour de ce gros rocher cylindrique, on peut remarquer qu'il présente un aspect relativement lisse et qu'il n'y a qu'une seule entrée visible : une ouverture rectangulaire, de 2 mètres de hauteur sur 1 mètre de large, découpée de manière très nette. De l'intérieur semble émaner une lumière blafarde et on distingue au fond un mur de couleur blanche. Au-dessus de cette ouverture, des sortes de signes géométriques, en fait du thoan, ont été sculptés. Seul un personnage lisant le thoan pourra déchiffrer l'inscription : *"Ceci est un refuge thoan. Pour accéder à l'intérieur, placez-vous sous cette inscription, à moins de 50 cm et prononcez le nom Ilmarvolkin."*

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, ce n'est, pour une fois, pas un piège thoan, mais réellement le moyen permettant d'accéder à l'intérieur du bâtiment. C'est d'ailleurs en appliquant cette méthode qu'un Thoan déchu et blessé a jadis pu ouvrir le bâtiment et s'y soigner avant de repartir, sans se préoccuper d'ailleurs de refermer la porte (voir encadré *La Geôle du Seigneur*, p. 59).

À côté de cette "entrée", à environ deux mètres, toujours sur la surface extérieure, un cylindre métallique de 2 mètres de hauteur semble avoir été encastré. Si les PJ ont déjà vu des "portes" thoannes cylindriques, ils remarqueront immédiatement la similitude. Il s'agit d'une "porte", vraisemblablement d'arrivée et à sens unique. Elle n'est pas activée et donc impossible à utiliser pour le moment.

Si les PJ se décident à entrer dans le bâtiment, Totalec, se disant trop effrayé, reste à l'extérieur, près de l'entrée. Si tous les PJ entrent sans se soucier de lui, Totalec prononce à voix basse un code (thoan) qui fait tomber une grille, pratiquement indestructible (*Solidité* = 4.6). Les PJ sont désormais prisonniers de la Geôle du Seigneur. Si les PJ obligent Totalec à entrer

avec eux, le Tishquetmoac se rue à l'extérieur et prononce le code qui enferme les PJ. Si certains PJ préfèrent rester à l'extérieur ou s'il voit qu'il ne peut pas faire autrement, Totalec sort son lance-rayons et menace les PJ, les obligeant à entrer dans le bâtiment. Le MJ doit bien faire comprendre aux joueurs que leurs PJ n'ont pour une fois pas intérêt à jouer les héros, considérant le pouvoir extraordinairement destructif d'une arme thoanne. En cas de problème, Totalec commence par tirer sur un membre, un bras ou une jambe (ce qui signifie qu'il carbonise ce membre).



2. Si les PJ ne cherchent pas à se rendre à la caverne dont a parlé Totalec et que ce dernier n'arrive pas à les faire changer d'avis, il prend congé, s'éloigne à une trentaine de mètres et sort son lance-rayons. Les menaçant directement (éventuellement, le MJ peut choisir de lui faire désintégrer un arbre tout près des PJ, afin de les impressionner), il leur ordonne d'avancer selon ses directives. Il les mène ainsi jusqu'à la Geôle et les emprisonne selon la même méthode que celle décrite précédemment, c'est-à-dire en prononçant un code thoan qui fait tomber une grille indestructible derrière le dernier PJ.

Les PJ sont à présent pris au piège. Très malin, Totalec ne se laissera pas berner par leurs tentatives flagrantes (de le distraire pour le neutraliser, de le faire entrer en prétextant un malaise ou un danger grotesque, etc.). C'est en explorant leur prison que les PJ ont une chance de trouver la porte de sortie. Mais en attendant, ils peuvent discuter un petit peu avec leur geôlier. Totalec commence par les prévenir qu'il vaut mieux éviter d'essayer de le tuer. Il fait remarquer que lui seul détient le code permettant d'ouvrir la porte d'entrée, puis leur rappelle qu'il dispose d'un lance-rayons. Toute action un peu trop agressive leur fait donc prendre d'énormes risques, ajoute-t-il. Machiavélique, avide de pouvoir et d'argent, Totalec ne se révèle pourtant pas totalement abject. Assis à côté de la porte d'entrée, adossé au mur à un endroit où les PJ ne peuvent le voir, il attend patiemment, sans réellement narguer ses prisonniers, pour le moment en tout cas. Il entame même une discussion avec eux, à distance, et presque avec bienveillance. Il n'hésite pas à répondre à toutes les questions qu'ils peuvent se poser, ne doutant pas qu'ils sont, de toute façon, condamnés. Au bout d'un long moment, Totalec se demande à voix haute ce que peut bien faire un certain "Wayskam", qui devrait déjà être là. Puis, le dénommé Wayskam arrive effectivement : c'est un gros corbeau qui parle, un Œil du Seigneur. Le volatile se pose sur l'épaule de Totalec, qui lui annonce qu'il a capturé les étrangers. Visiblement satisfait, comme en témoigne son

étonnant croassement de soulagement, Wayskam s'adresse à Totalec de sa voix grinçante :

"Bien, je vais prévenir le Maître. D'ici quelques heures, les renforts arriveront."

Totalec continue de discuter avec les PJ. Il leur explique qu'Arwoor compte bien récupérer le désactivateur dont ils se sont emparés sur l'île Anthémoessa (si c'est le cas, bien entendu). Ayant également remarqué le croissant que portait l'un des PJ (même s'il le dissimulait, il est très observateur), Totalec révèle l'existence d'une "porte" dans le palais de l'empereur de Talanac, dans la chambre sacrée du temple d'Ollimaml très exactement. Mais il ajoute qu'il est très difficile d'y accéder, le palais étant constamment surveillé par les soldats de Wiskatiil (c'est le nom de l'empereur). Le plus sûr moyen de l'atteindre serait encore d'emprunter le Réseau de Conduits, un labyrinthe à l'intérieur de la ville, mais seule la pègre arrive à s'y orienter.

Totalec vient de fournir des indices importants qui serviront aux PJ pour la suite de leurs aventures, surtout s'ils comptent passer par Talanac.

"Vous voyez, si votre aventure ne s'arrêtait pas là, vous auriez presque pu atteindre votre but ! Dommage que vous ayez été vaincus par un simple leblabbiy...", ajoute Totalec avec sarcasme, avant d'éclater de rire.

Totalec

Description : Homme très maigre, chauve, morphotype tishquetmoac. 1,74 m, 58 kg. Ornaments pectoraux en jade, boucles d'oreille et de nez en jade. Âge : 355 ans (apparent : 25 ans)

Histoire : Totalec est un Tishquetmoac peu scrupuleux et particulièrement attiré par l'argent et le pouvoir. Ancien prêtre de Totl, il a été radié de ses fonctions pour vol, passant du rang 2 au rang 7, avant, par ses actes criminels, de se retrouver rétrogradé au rang 9 (voir THOAN pp. 214 à 218). Quand Arwoor est arrivé sur Alofbethmin, il a cherché à se faire des alliés sur les différents plateaux du monde. C'est ainsi qu'il a trouvé Totalec, par l'intermédiaire de Wayskam, un de ses corbeaux qui l'avait repéré. Wayskam a appris la langue thoanne à Totalec, qui est devenu une sorte

d'espion à la solde du nouveau Seigneur du Monde à Étages. Récemment, Totalec a été de nouveau contacté par Wayskam, qui lui a promis qu'Arwoor le couvrirait de trésors (Totalec est déjà couvert d'objets de jade) s'il parvenait à retenir un groupe d'étrangers, dont il lui a fourni la description. Totalec connaît la Geôle du Seigneur et a donc accepté le marché. Wayskam lui a alors donné le code thoan pour faire tomber la grille. Quelques jours plus tard, Totalec a croisé les gworls envoyés par Arwoor et leur a demandé de ramener les PJ à la Geôle. Quand il a vu arriver les PJ seuls, il a compris que les gworls avaient échoué. Il sait qu'il lui faut désormais attirer les PJ dans la geôle, par n'importe quel moyen. Totalec a un atout principal, il dispose d'un terrible lance-rayons (presque vide, cependant, Arwoor n'est pas fou !).

Force : 3.2

Résistance : 3.2

Souffle : 3.3

Réflexes : 3.4

Masse : 3.2

Agilité : 3.3

Intellect : 3.3

Ruse : 3.5

Volonté : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2

Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter (3.2), Nager (3.3), Sauter (3.2)

Combat : Armes à Feu (3.2), Armes Blanches (3.2), Couteau (3.3), Lance Rayons (3.2), Poings (3.2)

Furtivité : Crocheter (3.5), Dérober (3.4), Se Déguiser (3.4)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.3)

Connaissance : Botanique (3.3), Zoologie (3.3)

Langues : Thoan (3.2), Tishquetmoac (3.4)

Équipement :

Armes : 1 poignard tishquetmoac, 1 lance-rayons dissimulé dans son maxtlatl (°)

(°) Le seuil de Dissimulation de cette arme est de 3.5, ce qui correspond au seuil à atteindre pour remarquer une prééminence

douteuse dans le maxtlatl de Totalec (voir règles de Dissimulation dans THOAN p. 329). Encore faut-il, pour avoir le droit d'effectuer ce test, que le PJ précise de lui-même qu'il regarde spécialement à cet endroit...

Armure : Néant

Richesses : Bijoux en jade pour une valeur de 1 000 *kwatluml*, bourse de 200 *kwatluml*.

Armes :

Type	Poignard	Poings
Compétence	3.3	3.2
UA	2/2	2
Complexité	3.2/3.5	3.2
Dégâts	3.1	3.2 étourd.
Solidité	3.4	—

Type	Lance-Rayons (°)
Compétence	3.2
UA	1
Complexité	3.3
Dégâts	de 3.5 à 4.6
Solidité	3.4

(°) Forme : pistolet. Consommation : voir THOAN p. 334. Reste : 50 Unités d'Énergie. Totalec a réglé son arme pour qu'elle occasionne des dégâts de 4.1 étourd. S'il doit utiliser son lance-rayons, l'arme consommera donc 16 Unités d'Énergie par tir.

— Description de la Geôle —

Aspect extérieur : Un cylindre de roc enfoncé dans la terre, d'un diamètre de 24 mètres et d'une hauteur de 4 mètres. En temps ordinaire, les deux seuls éléments qui rompent l'uniformité de la surface du pourtour du cylindre sont un hexagone métallique de 2 mètres de hauteur, encastré, et une inscription thoanne, gravée à 2,10 m de hauteur. Actuellement, il y a une ouverture rectangulaire sous l'inscription thoanne, de 2 m de haut sur 1 m de large. Elle permet d'accéder à l'intérieur du cylindre.

L'intérieur du bâtiment : Au premier abord, l'intérieur du cylindre se compose de cinq pièces de 15 mètres de long sur 6 mètres de large et 3,50 mètres de haut. Les pièces sont

La Geôle du Seigneur

La Geôle du Seigneur est un de ces nombreux refuges créés et placés par Jadawin en différents points du Monde à Étages pour lui permettre de se soigner en cas de coup dur et de se refaire une santé. Normalement, le bâtiment, de forme cylindrique, est toujours clos et les autochtones l'ont longtemps pris pour un rocher de forme étrange. Une inscription écrite en thoan permet cependant d'ouvrir une porte cachée sur la surface externe du bâtiment. Jadawin, dont la mémoire est déjà suffisamment encombrée par divers codes dont il doit se souvenir, ne voulait pas avoir à en retenir un pour un lieu d'une importance moindre, c'est pourquoi il a gravé cette inscription. Peut-être inconsciemment voulait-il aussi permettre à d'éventuels Thoans errants d'avoir la possibilité de se soigner (après tout, ce ne sont tout de même pas de simples *leblabbiys* !). Et c'est exactement ce qui s'est passé, il y a une vingtaine d'années. Un Seigneur déchu et blessé, qui rôdait dans le coin, a aperçu l'étrange cylindre et, prononçant à haute voix le code inscrit sur sa surface, a ouvert la porte. Il a pu se soigner à l'intérieur avant de repartir, n'emportant pas avec lui tous les médicaments pour se laisser la possibilité d'y retourner se soigner au cas où il se serait à nouveau blessé (tout emporter aurait été trop imprudent, des *leblabbiys* pouvant lui voler ces merveilles). Plus tard, des guerriers tishquetmoacs, œuvrant à l'époque pour la pleine expansion de leur empire, ont découvert le bâtiment, ouvert. Ils s'en sont rapidement servis comme d'une prison temporaire, pour les prisonniers capturés aux confins de l'empire qui devaient être jugés à Talanac. Ce sont donc les Tishquetmoacs qui ont à cette époque baptisé l'endroit "Geôle du Seigneur". Mais l'expansion de l'Empire tishquetmoac ayant récemment été freinée par la nouvelle montée en puissance des royaumes Barbes Rouges, à l'ouest, et la prison étant vraiment trop éloignée des frontières de l'empire, les Tishquetmoacs ont fini par l'abandonner.

Outre l'inscription thoanne, on peut remarquer un hexagone métallique encastré dans la paroi externe du bâtiment cylindrique. Il s'agit d'une "porte", impossible à actionner sans connaître le code vocal approprié, à moins bien entendu de posséder la trompe de Shambarimen (Jadawin n'a tout de même pas voulu prendre trop de risques). Cette "porte" peut aussi s'actionner à partir du palais du Monde à Étages. Dans le passé, Jadawin l'a souvent empruntée pour se retrouver dans les plaines d'Amérindia.

L'intérieur de la Geôle du Seigneur semble composé de cinq pièces. Mais Jadawin a imaginé une astuce, qui pouvait lui permettre de se sortir d'une situation compromettante (comme, par exemple, de se faire enfermer dans le bâtiment). Au lieu de cinq pièces, le bâtiment en compte en réalité neuf, reliées entre elles par des "portes" thoannes indécélables à première vue. En utilisant habilement la véritable nature du bâtiment, il est donc possible de tromper ses éventuels geôliers (voir **Piéger Totalec**, p. 64).

Récemment, Arwoor, de son palais, a découvert le moyen d'actionner la majorité des "portes" menant sur les différents plateaux du Monde à Étages. Il a donc découvert celle menant à la Geôle. C'est de cet endroit qu'il a envoyé, il y a quelques jours, des gworls à la recherche des PJ. La geôle lui semble également un lieu idéal pour retenir les PJ, le temps d'être prévenu par un de ses corbeaux et d'envoyer ses sbires s'en emparer. Mais ni Arwoor ni Totalec ne connaissent la véritable physionomie du bâtiment, ce qui peut se révéler un avantage pour les PJ, s'ils la découvrent et savent l'exploiter. Une fois mis au courant de la capture des PJ, Arwoor enverra sans tarder des gworls pour ramener les PJ à son palais, où ils seront longuement questionnés et torturés.

globalement rectangulaires, mais en réalité, en forme de portion de cercle. La lumière, blanche, est diffusée uniformément par les murs. Les pièces sont séparées par des portes classiques

en métal (rectangulaires, avec une poignée), que l'on appellera par commodité porte physique pour les différencier des portes thoannes. Car la geôle est constituée de neuf pièces : l'entrée,

unique, plus quatre pièces qui ont chacune leur double exact, dans tous les détails, soit quatre autres pièces.

Le passage d'une pièce à l'autre : Chaque fois qu'un individu ouvre puis ferme une porte physique, il active une "porte" thoanne qui s'ouvre vers la reproduction de la pièce. Si la porte physique est à nouveau ouverte puis fermée, la "porte" thoanne donne à nouveau sur la pièce originale. Comme les deux pièces (l'originale et la reproduction) sont exactement identiques, l'individu ne se rend pas forcément compte qu'il s'est rendu dans deux pièces distinctes.

En résumé, le passage d'une pièce à l'autre envoie une fois sur deux le voyageur vers la pièce originale, l'autre fois vers la reproduction de la pièce. Ni Arwoor ni Totalec ne connaissent cette astuce imaginée par Jadawin. Pour eux, la Geôle du Seigneur ne comporte que cinq pièces.

Exemple : L'individu se trouve dans la pièce B. Il ouvre la porte physique qui mène à la pièce C et entre dans la pièce C. Il ferme la porte derrière lui. Il vient d'activer la "porte" thoanne. Si, à présent, il veut retourner dans la pièce qu'il vient de quitter, l'individu se retrouvera en fait dans la pièce B'. Si, de même, son ami, resté dans la pièce B veut le rejoindre, il se retrouve en fait dans la pièce C'.

Pour s'y retrouver, le MJ pourra se servir du diagramme de la page suivante, qu'il reproduira sur une feuille blanche. Il utilisera un pion de couleur pour représenter chacun des PJ (et même Totalec, le cas échéant) et placera ces pions sur l'une des cases symbolisant les différentes

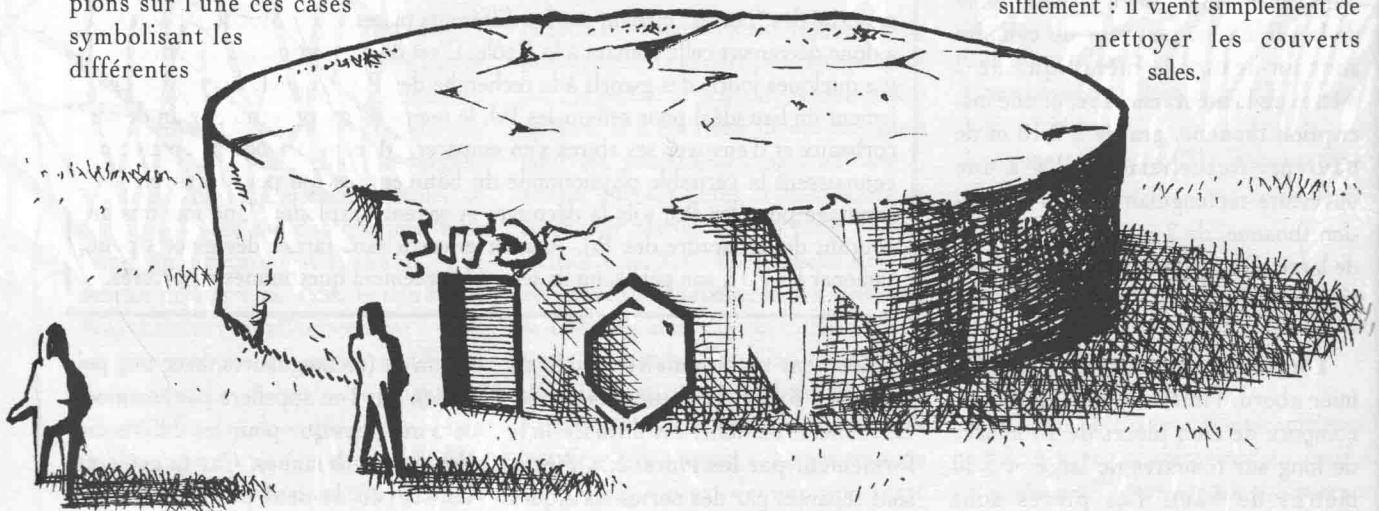
pièces de la geôle. Ainsi, il saura toujours exactement où se trouvent les PJ. Le MJ peut aussi noter l'activation des différentes "portes" thoannes. Chaque fois qu'un PJ ou un groupe de PJ entre dans une pièce puis ferme la porte physique, la "porte" thoanne est activée vers la pièce double. En l'indiquant sur son plan, le MJ est sûr de ne pas se tromper.

Voici à présent la description des neuf pièces de la geôle (voir plan) : l'entrée (A), les quatre pièces originales (B, C, D, E) et leurs quatre reproductions (B', C', D', E').

A : L'entrée. C'est la seule pièce qui n'a pas de "double". Outre l'entrée, deux portes permettent d'en sortir. L'une mène, une fois sur deux, vers la salle B ou vers son double, la salle B'. L'autre porte donne, une fois sur deux, sur la salle E ou la salle E'.

La salle, propre et brillante, est d'un blanc clinique. Sur le mur situé en face de l'entrée est encastré un énorme miroir (indestructible : Solidité = 4.4). Le mobilier est assez restreint : une table et deux chaises. Un étrange appareil, scellé au sol, tout près de la table, ne manque pas d'attirer l'attention. Gris, de forme cubique (50 cm de côté), sa surface est parfaitement lisse et comporte une poignée et un bouton. La poignée permet d'ouvrir une des parois verticales du cube, qui pivote et révèle des couverts (deux assiettes, deux fourchettes, deux couteaux et deux verres) fixés au fond de la boîte par un système magnétique. Les couverts peuvent facilement être décollés de la paroi, l'attraction de l'aimant n'étant pas très forte.

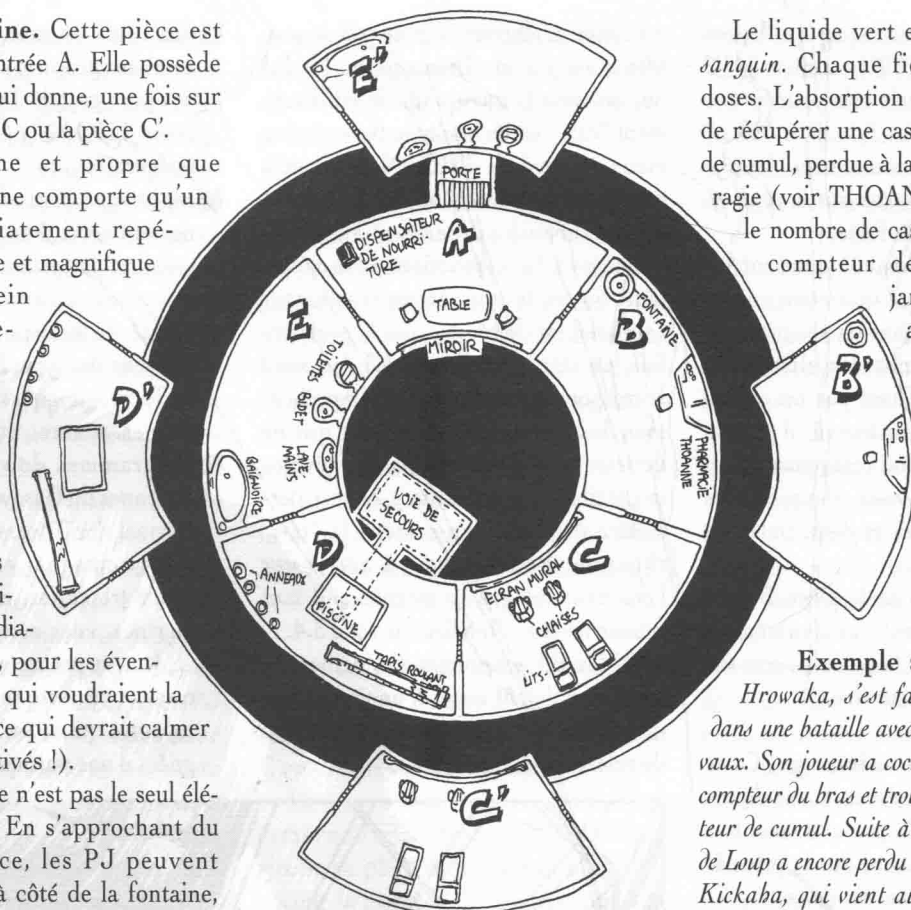
Ils sont faits dans une matière inconnue des PJ (sauf pour un éventuel Thoan), qui évoque un mélange de plastique et de métal, et se révèlent virtuellement indestructibles (Solidité = 4.3). Le bouton ne peut être pressé que lorsque la paroi est refermée et que l'appareil reprend donc sa forme cubique. Si l'on appuie alors sur ce bouton, un léger bourdonnement se fait entendre, puis une odeur de cuisine en sort. Les couverts laissés à l'intérieur sont désormais remplis de nourriture et de boissons. Les plats qui emplissent les assiettes sont cuisinés et délicieux. L'appareil est donc en fait un "dispensateur de nourriture" thoan. C'est un convertisseur énergie-matière qui crée des plats selon les recettes enregistrées dans sa mémoire. Comme Jadawin en est le créateur et qu'il apprécie fortement la culture terrienne, il a programmé des plats originaires de tous les pays de la Terre. Il n'y a donc pratiquement aucune chance de tomber deux fois de suite sur un même plat. Le MJ peut ainsi imaginer n'importe quel plat ou combinaison de plats, selon ses goûts ou ses désirs. Si les PJ ont retiré les couverts avant d'appuyer sur le bouton, la nourriture qui leur apparaît au fond est mélangée et étalée n'importe comment. C'est mangeable, mais nettement moins bon. L'appareil est programmé pour ne servir des repas que lorsqu'on appuie sur le bouton, mais dans un intervalle minimum de quatre heures. C'est-à-dire que si les PJ viennent de se restaurer, ont remis leurs couverts dans le dispensateur et rappuient sur le bouton, il ne se produira rien. Deux heures après avoir servi un repas, l'appareil émet un court sifflement : il vient simplement de nettoyer les couverts sales.



B : La fontaine. Cette pièce est accessible par l'entrée A. Elle possède une autre issue, qui donne, une fois sur deux, sur la pièce C ou la pièce C'.

Aussi blanche et propre que l'entrée, la salle ne comporte qu'un élément immédiatement repérable : une grande et magnifique fontaine, en plein centre. Entièrement sculptée dans du marbre bleu clair veiné de vert, elle émet un jet d'eau vertical continu qui retombe dans un bassin circulaire d'un mètre de diamètre (sa Solidité, pour les éventuels PJ agressifs qui voudraient la tester, est de 4.5, ce qui devrait calmer même les plus motivés !).

Mais la fontaine n'est pas le seul élément présent ici. En s'approchant du centre de la pièce, les PJ peuvent remarquer, juste à côté de la fontaine, encastrée sur le mur situé à leur gauche en venant de l'entrée, une "boîte" blanche, à environ 1,40 m de hauteur. De dimensions réduites, 25 cm de long sur 10 cm de haut et de large, la boîte est complètement lisse, à l'exception d'une inscription gravée sur la face du dessus. Une réussite à un test standard d'Intellect permet de faire l'analogie avec les signes gravés à l'entrée du bâtiment : l'écriture est vraisemblablement du thoan. Un personnage lisant le thoan déchiffre : "Pharmacie". En prononçant ce mot en langue thoanne, la partie inférieure de la boîte se met à coulisser, révélant son contenu. Si aucun PJ ne lit ni ne parle thoan, tout espoir d'ouvrir la boîte n'est pourtant pas perdu : le métal qui constitue la boîte est très fin et pas indestructible. Jadawin n'étant pas aussi raciste envers les non Thoans que ses congénères, il a laissé une (petite) chance à des *leblabbiys* d'ouvrir la boîte. La Solidité de la boîte n'est "que" de 3.6*. Il est donc possible de la briser, par un jet d'opposition, tel que décrit dans les règles de THOAN p. 55. La pharmacie contient deux pots d'un "gel" bleu, quatre bandes enroulées ressemblant à de la peau humaine et trois fioles remplies d'un liquide vert.



Le gel est un baume de guérison thoan, dont la description est donnée p. 352 de THOAN. Remarque : il peut être appliqué même par quelqu'un ne possédant pas la compétence Biologie. Dans ce cas, on remplace le test de Biologie par un test d'Intellect, mais le seuil est augmenté de + 1 (soit le **nombre de cases de blessures du compteur de cumul + 1**).

Les bandes de peau sont des *peaux cicatrisantes*, dont la description, les effets et l'utilisation sont décrites p. 352 de THOAN.

Le liquide vert est un *reconstituant sanguin*. Chaque fiole contient deux doses. L'absorption d'une dose permet de récupérer une case dans le compteur de cumul, perdue à la suite d'une hémorragie (voir THOAN p. 88). Attention, le nombre de cases cochées dans le compteur de cumul ne peut jamais être inférieur au total de cases cochées dans les différents compteur de localisation, car ce reconstituant ne régénère pas les tissus, juste le sang.

Exemple : *Pattes de Loup*, le Hrowaka, s'est fait arracher un bras dans une bataille avec deux Hommes-Chevaux. Son joueur a coché trois cases dans le compteur du bras et trois cases dans le compteur de cumul. Suite à l'hémorragie, *Pattes de Loup* a encore perdu deux cases en cumul. *Kickaba*, qui vient au secours du pauvre Amérindien, lui fait boire une fiole entière de reconstituant sanguin, soit deux doses. *Pattes de Loup* récupère deux cases dans son compteur de cumul. Il ne peut en récupérer davantage, même s'il buvait une autre fiole, puisqu'il a toujours trois cases cochées dans le compteur de son bras.

B' : La fontaine bis. Cette pièce est l'exacte réplique de la pièce B. Mais, géographiquement, elle est située juste en dessous (n'oublions pas que l'on emprunte une "porte" thoanne pour accéder à cette pièce). La température qui y règne est donc légèrement plus

Reconstituant sanguin

(voir règles sur la technologie thoanne p. 329 de THOAN)

Effet : Récupération automatique de 1 point de dégât dû à une hémorragie pour chaque dose absorbée. Le nombre de cases cochées en cumul doit rester supérieur ou égal à la somme des cases cochées dans les différents compteurs de localisation.

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs : 5.4

fraîche. Ce ne sont que quelques degrés de moins (20°C contre 24°C dans la pièce B), mais cela peut mettre la puce à l'oreille des PJ. Si le MJ ne veut pas donner "gratuitement" l'information, il peut la fournir sur la réussite à un test standard de Ruse.

La pharmacie thoanne contient les mêmes médicaments que ceux contenus dans l'autre pharmacie, mais en nombre plus restreint. En effet, cette pharmacie a été utilisée par un ancien occupant, un Thoan blessé, il y a de cela des années. Il ne reste plus qu'un pot de *baume de guérison*, deux bandes de *peaux cicatrisantes* et deux fioles de *reconstituant sanguin*.

Les deux issues de la pièce B donnent respectivement sur l'entrée (la pièce A) et soit sur la pièce C, soit sur la pièce C' (une fois sur deux).

C : La salle de visionnage. Cette pièce contient deux issues. L'une donne sur la pièce B ou la pièce B' (une fois sur deux), l'autre donne sur la pièce D ou la pièce D' (une fois sur deux).

La pièce contient deux gros fauteuils et deux lits. L'un des deux grands murs (le mur de droite quand on vient de B ou de B', le mur de gauche quand on vient de D ou de D') est un gigantesque écran, noir pour le moment.

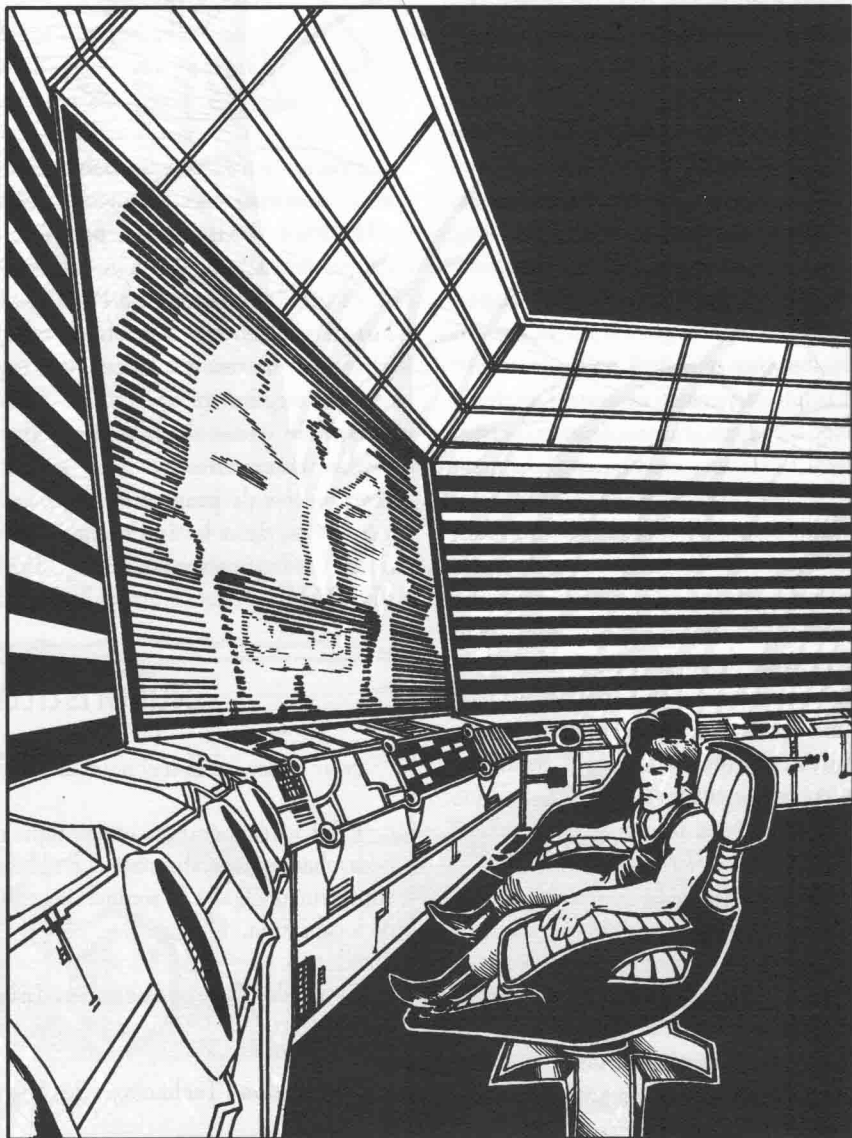
Les deux fauteuils, noirs, sont tournés vers l'écran mural. Faits d'une matière synthétique rappelant le cuir et le caoutchouc, ils sont moelleux sans être mous et particulièrement confortables, car épousant totalement la forme du corps (pour les PJ aux instincts un peu trop destructeurs, leur Solidité est de 3.5). Les deux lits sont de dimensions identiques : 2,50 m sur 1,50 m (Solidité = 3.6). Ils disposent chacun d'une couette moelleuse et isolante et d'un oreiller. Le matelas, visiblement rembourré avec la même matière que les fauteuils, épouse la forme du corps de son occupant (le temps de récupération des points de fatigue quand on est allongé dans le lit ou assis dans le fauteuil est divisé par deux).

L'écran noir est en fait un moniteur thoan, une sorte de télévision destinée à distraire l'occupant des lieux, mais qui peut aussi servir de moyen de communication, puisque le moniteur est relié au palais du Seigneur. Pour l'instant, il

est éteint. L'allumer ne pose pas de problème s'il y a un Thoan parmi les PJ ou, du moins, quelqu'un de suffisamment "calé" en technologie thoanne (un vieux routard de THOAN ayant déjà manipulé plusieurs objets technologiques thoans) : il parvient automatiquement à faire fonctionner le moniteur. Sinon, le seul moyen d'actionner l'appareil est de réussir, dès la première fois, un test d'Intellect à 3.3 (un seuil correspondant au Seuil de Compréhension Initial du moniteur), ce qui ne devrait tout de même pas se révéler impossible. Une réussite à ce test permettra de mettre en marche la "télé" thoanne. Pour réussir à actionner l'émetteur intégré au moniteur, il faut réussir un test d'Intellect de seuil 3.4.

Si les PJ actionnent simplement le moniteur, ils ont accès à une multitude de programmes de divertissement ou de relaxation :

- des films en mémoire : aventures semi-biographiques et romancées des plus grands Thoans de l'histoire (voir THOAN pp. 158 à 160 pour l'inspiration) ;
- reportages instructifs, ayant certainement servi d'inspiration lors de la création de certains univers thoans : reproductions avec détails criants de vérité de scènes quotidiennes de citoyens des grandes civilisations de la Terre (grecques, romaines, égyptiennes, atlantes, etc.) ;
- programmes de relaxation : vues aériennes de Gardzrintrah (le Monde originel des Thoans), paysages naturels (montagnes enneigées, déserts, forêts tropicales, jungles, vues sous-marines, vues aériennes, etc.), mais également programmes de relaxation quasi-hypnotiques (couleurs chatoyantes qui se mélangent, accompagnées d'une musique envoûtante).



Le son qui accompagne les images de tous ces programmes est tout aussi incroyable que la pureté et la netteté de ces dernières. Semblant provenir directement des murs, il plonge les spectateurs dans une ambiance au réalisme extraordinaire. C'est comme si l'on se trouvait littéralement plongé au cœur de l'action montrée à l'écran.

Mais les PJ n'ont malheureusement guère le temps de profiter des différents spectacles proposés par cette super télé, les renforts d'Arwoor risquant de ne pas tarder.

Si les PJ mettent en marche l'émetteur, ils se voient offrir la possibilité d'envoyer un message vers une destination qu'ils ignorent (sauf s'ils comprennent le thoan, auquel cas ils savent que c'est à destination du palais du Seigneur). S'ils lancent le message, les PJ entrent rapidement en contact avec Arwoor. Le visage blond et barbu du Thoan ne tarde pas à apparaître sur l'écran. Les PJ peuvent discuter avec lui. Le Thoan se montre d'abord surpris, il ignorait l'existence de ce moniteur et a été averti par l'ordinateur du palais qu'un message lui parvenait. Après avoir salué la prouesse des PJ, il les rabroue. Il ne savait pas encore que les PJ étaient capturés, Wayskam n'ayant pas encore pu lui faire parvenir le message. Il les remercie de l'avoir ainsi prévenu, il va pouvoir leur envoyer rapidement les gworls. Perfide, il ajoute que les PJ seront torturés jusqu'à ce qu'ils lui disent toute la vérité à leur sujet. Il se dit en effet persuadé qu'il y a un Thoan parmi eux. Il interrompt la conversation après un dernier : *"À très bientôt, en un autre lieu et dans des conditions nettement moins confortables pour vous !"*

Le MJ indique alors aux PJ qu'ils ont très peu de temps à présent pour tromper Totalec. Regardant sa montre, il leur laisse 15 minutes "temps réel" pour trouver une solution. Après ce délai, ce sont les gworls qu'il faudra tromper. Ce ne sera alors pas une tâche insurmontable, les monstres n'étant pas très futés, mais ils sont armés et nombreux (vingt). Dans ce dernier cas, les PJ auront deux possibilités pour s'en sortir : soit profiter de l'étrange physiologie des lieux pour les semer et s'enfuir, soit les séparer et les éliminer,

un par un (pour les caractéristiques des gworls, consulter le Scénario n°2 de THOAN, *Le retour du Seigneur*, p. 415).

C' : la salle de visionnage bis. Cette pièce est l'exacte réplique de la salle C, à quelques détails près : située géographiquement plus bas que la salle C, la température y est légèrement plus fraîche (20°C contre 24°C). De plus, le moniteur de cette pièce est impossible à activer, puisque ce n'est qu'un accessoire, un décor.

Les deux issues de la salle C donnent respectivement sur les salles B ou B' (une fois sur deux) et sur les salles D ou D' (une fois sur deux).

D : La salle de sport. Cette pièce possède deux issues. L'une débouche sur la pièce E ou E', l'autre, sur la salle C ou C' (une fois sur deux).

La première chose que l'on remarque en entrant est la piscine, située en plein milieu de la salle, qui occupe la majorité de la surface du sol. Même si elle est de dimension modeste (12 mètres sur 3), il est parfaitement possible d'y nager. Car le sport est visiblement la raison d'être de cet endroit. Où que l'on regarde, on trouve des engins destinés à faire du sport. Autour de la piscine, des appareils de musculation ont été installés ainsi qu'un tapis de marche (ou de course). Sur les murs, des planches ont été encastrées et même du plafond pendent anneaux et trapèzes. Naturellement, la technologie est au rendez-vous. Quand on nage dans la piscine, des émetteurs sonores rappellent le bruit de la mer, ou d'un ruisseau, des hologrammes de dauphins ou de poissons apparaissent dans l'eau. Les planches encastrées peuvent être orientées de manière à former n'importe quel angle. De la musique électronique et des rythmes se déclenchent dès qu'on les utilise. Les appareils de musculation ne fonctionnent pas avec des poids en fonte. Il suffit de pianoter sur un petit clavier le niveau de difficulté que l'on recherche et le poids est automatiquement affecté aux appareils par un ordinateur. Le tapis de marche (ou de course), intégré au sol, est situé juste devant un écran où défile un paysage, à l'allure du marcheur ou du coureur. On peut

choisir son paysage parmi une multitude en touchant sur l'écran le paysage de son choix (ou en le désignant en thoan). Remarque : le fond de la piscine, contrairement à celui de la pièce D', ne cache aucun tunnel.

D' : La salle de sport bis. Cette pièce est accessible par la pièce C ou C', ou par la pièce E ou E' (une fois sur deux). Copie conforme de la salle D, la température y est un peu plus élevée. En fait, c'est la seule pièce bis qui soit située au-dessus de l'originale.

De plus, il existe une petite différence, qui a toute son importance, et qui peut permettre aux PJ, s'ils la découvrent, de s'échapper. Jadawin a en effet prévu une échappatoire au cas où il se retrouverait dans la situation actuelle des PJ. Dans le fond de la piscine, en effet, se trouve une trappe circulaire d'un peu plus d'un mètre de diamètre, pas facile à remarquer (jet de Percevoir de seuil 3.5). Il suffit de la faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre pour l'ouvrir. On découvre alors un tunnel, rempli d'eau, qui s'enfonce un peu, puis devient horizontal pendant environ 5 mètres, avant de remonter. Il débouche sur une petite pièce carrée, l'issue de secours (voir plan). Une échelle mène directement au plafond, où l'on remarque immédiatement une autre trappe, qui ne s'ouvre que de l'intérieur (là où se trouvent les PJ, bien sûr). Elle donne sur l'extérieur, le toit de la geôle. Totalec ne s'attend absolument pas à voir les PJ surgir du toit. S'ils se montrent un minimum discrets et savent profiter de l'effet de surprise, ils pourront le surprendre et le désarmer. Il sera alors facile de le forcer à ouvrir la porte, si certains personnages (des "gros calibres" !) se trouvent encore à l'intérieur. Les PJ seront alors tirés d'affaire.

E : La salle de bain. Cette pièce possède deux issues. L'une débouche sur l'entrée, la salle A, l'autre sur la pièce D ou D' (une fois sur deux).

Nous sommes à présent dans la salle de bains. Toute blanche, cette pièce contient une très grande baignoire ovale de près de trois mètres de long. On peut aussi remarquer des toilettes et un lave-mains, juste en dessous d'un

grand miroir. L'eau de la baignoire peut être réglée à l'exacte température désirée, là encore grâce à un petit moniteur digital. Elle est parfumée, et l'on peut choisir son parfum, d'essence végétale. La baignoire peut produire des bulles à volonté, d'une intensité que l'on peut, bien sûr, régler.

Une petite remarque concernant les toilettes : il n'y a pas de papier. L'utilisateur est automatiquement nettoyé par un jet d'eau, suivi par un soufflé d'air chaud pour le sécher.

E' : La salle de bain. La pièce est soit accessible par l'entrée, la salle A, soit par la pièce D ou D' (une fois sur deux). C'est l'exacte réplique de la pièce E.

Piéger Totalec : Le MJ n'accordera pas d'effet de surprise facilement car Totalec est sur ses gardes. Seul quelque chose de véritablement inattendu a des chances de le surprendre. La bonne exploitation du phénomène des doubles pièces ou encore se retrouver sur le toit de la geôle sont deux exemples de "choses inattendues".

Si les PJ découvrent le phénomène des doubles pièces, il leur faut encore savoir l'utiliser. Le mieux est de forcer Totalec à entrer, en lui faisant redouter l'évasion des PJ. Ces derniers peuvent par exemple lui dire : *"Pas de chance, Totalec, nous avons trouvé un moyen pour sortir d'ici. Bye Bye à Arwoor !"*. Là, Totalec pourra difficilement ne pas contrôler la présence des PJ, armé de son lance-rayons, bien sûr. En se réunissant tous dans la salle B, les PJ peuvent calculer que Totalec se retrouvera dans la salle B', et ne trouvera donc aucun PJ. En passant dans la salle A, puis en reprenant la porte vers B, les PJ peuvent alors se retrouver dans la salle B', derrière Totalec, qui ne peut en aucun cas s'attendre à cela. En cas de problème, les PJ peuvent toujours claquer une porte derrière eux et être sûrs de semer Totalec. Celui-ci ne comprenant pas le phénomène, les PJ pourront le prendre par surprise, en l'attaquant dans son dos et en le désarmant, par exemple. Puis, il pourront le forcer à parler pour qu'il donne le code permettant d'ouvrir la porte d'entrée.

Quand, enfin, les PJ ont retrouvé la liberté, ils ont tout intérêt à ne pas traîner sur les lieux. Les gworls et autres agents d'Arwoor, prévenus par le corbeau Wayskam, ne tarderont en effet pas à rappliquer. Si les PJ se montrent logiques, le mieux pour eux est de prendre la direction de Talanac, où ils ont des chances de trouver une porte, d'après ce que Totalec leur a dit (et il n'avait pas de raison de leur mentir, il n'est quand même pas si tordu que cela !).

Le siège de Fort Quetsmuac

Après leur confinement (même si c'était dans des conditions relativement confortables) dans la Geôle du Seigneur, les PJ retrouvent la liberté, face à l'immense espace verdoyant qui s'offre à eux.

Ils reprennent leur chemin en direction du nord, que ce soit pour atteindre le monolithe ou la Grande Piste du Négoce qui les mènera à Talanac. Après sept jours de marche, ils aperçoivent les premiers êtres humains depuis leur mésaventure avec Totalec : deux petites silhouettes nettement découpées sur l'immense horizon dégagé des Grandes Plaines. Ils voient rapidement que ces individus sont probablement assez mal en point car ils traînent un corps et progressent très lentement. En s'approchant d'eux, ils reconnaissent des Amérindiens du Peuple de l'Ours, des Hrowakas. Les deux Amérindiens valides sont un homme et une femme, celui qu'ils traînent est un homme. Ils ont aperçu les PJ et se tiennent sur leurs gardes. Quand les PJ les ont suffisamment rassurés sur le caractère non hostile de leurs intentions, les Hrowakas acceptent de leur raconter leur mésaventure.

Ils formaient à l'origine un groupe de cinq Braves envoyés par la tribu faire des échanges sur la Grande Piste du Négoce. De retour de ce long voyage, ils ont aperçu, au loin, d'étranges créatures particulièrement horribles qui escortaient une femme blanche aux très longs cheveux, visiblement leur prisonnière. Le signalement des monstres ne fera aucun doute dans

l'esprit des PJ, ce sont bien des gworls. Comme les "monstres" étaient très nombreux, plus de trente, les Hrowakas ne sont pas intervenus. Mais ils ont perdu un peu de temps à espionner la petite troupe et lorsqu'ils sont repartis, ils avaient été repérés par deux Hommes-Chevaux, venus également observer l'étrange convoi. Bien qu'inférieurs en nombre, les deux Hommes-Chevaux, des KhingGatawrit, n'ont guère hésité à passer à l'attaque contre leurs ennemis héréditaires du Peuple de l'Ours. Le combat a été féroce. Les Hrowakas ont perdu deux hommes, *Renard Rusé* et *Lueur Nocturne*, et ont déploré un blessé grave, *Ours Gourmand*, que les deux Hrowakas survivants, *Abeille qui Bourdonne* (l'homme) et *Source de Roche* (la squaw) ont tenté de transporter depuis. Quant aux Hommes-Chevaux, l'un est mort et l'autre, bien que sérieusement blessé, a réussi à prendre la fuite, jurant de se venger.

Remarque : S'il y a un PJ Hrowaka dans le groupe, il est bien entendu accueilli avec beaucoup d'enthousiasme par ses "frères", qui l'invitent à revenir avec eux au village. Le MJ doit rappeler au joueur qu'il ne peut, en principe, pas accepter, car son personnage mettrait en danger les siens, attirant vers eux l'attention du cruel Arwoor, qui n'hésiterait pas à les massacrer. Le Hrowaka PJ, s'il ne le savait pas encore, est condamné à vivre en fugitif, au moins jusqu'à la chute d'Arwoor.

— Abeille qui Bourdonne —

Description : Guerrier Hrowaka, 1,76 m, 78 kg. Yeux bruns, cheveux longs noirs, tressés en deux nattes, casque en forme de tête d'ours, maquillage noir et rouge, ornements pectoraux en os, patte d'ours apparente sur la poitrine, kilt en peau d'ours et mocassins en daim. Âge : 255 ans (apparent : 25 ans).

Force : 3.4
Résistance : 3.4
Souffle : 3.3
Réflexes : 3.3
Masse : 3.3

Agilité : 3.4
Intellect : 3.4
Ruse : 3.3
Volonté : 3.6

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2

Aquatique : 2.6*

Compétences :**Athlétisme :** Courir (3.4), Grimper (3.5), Nager (3.2), Sauter (3.3)**Combat :** Armes à Feu (3.1), Armes Blanches (3.3), Arc (3.4), Couteau (3.4), Tomahawk (3.5)**Furtivité :** Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)**Survie :** Percevoir (3.4), Pister (3.5), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.4)**Connaissance :** Botanique (3.3), Zoologie (3.5)**Langues :** Hrowaka (3.4), KhingGatawrit (3.2), Shoyshatel (3.2), Tishquetmoac (3.3)**Équipement :****Armes :** 2 couteaux, 2 tomahawks, 1 arc et 12 flèches**Armure :** Cuir sur tout le corps (Pr = 3.1), casque d'ours (Pr = 3.2)**Richesses :** Fourrures d'ours et tabac séché pour une valeur de 50 kwatluml.**Armes :**

Type	Arc	Couteau	Couteau lancé
Compétence	3.4	3.4	3.4
UA	1/1	2/2	1/1
Complexité	3.4	3.2/3.5	3.3
Dégâts	3.4	3.3	3.3
Solidité	3.4	3.4	3.4

Type	Tomahawk	Tomahawk lancé
Compétence	3.5	3.5
UA	2/3	1/1
Complexité	3.3/3.4	3.4
Dégâts	3.4	3.4
Solidité	3.3	3.3

Force : 3.3

Résistance : 3.3

Souffle : 3.4

Réflexes : 3.4

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2

Aquatique : 2.6*

Compétences :**Athlétisme :** Courir (3.4), Grimper (3.3), Nager (3.2), Sauter (3.3)**Combat :** Armes à Feu (3.1), Armes Blanches (3.3), Arc (3.4), Lance (3.4), Tomahawk (3.3)**Furtivité :** Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)**Survie :** Percevoir (3.3), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3)**Connaissance :** Botanique (3.4), Zoologie (3.4)**Langues :**

Hrowaka (3.4), KhingGatawrit (3.1), Shoyshatel (3.1), Tishquetmoac (3.2)

Agilité : 3.6

Intellect : 3.4

Ruse : 3.4

Volonté : 3.5

Équipement :**Armes :** 2 tomahawks, 1 lance, 1 arc et 10 flèches**Armure :** Cuir sur tout le corps sauf la tête (Pr = 3.1)**Richesses :** Tabac séché pour une valeur de 30 kwatluml.**Armes :**

Type	Arc	Lance
Compétence	3.4	3.4
UA	1/1	2/2
Complexité	3.4	3.3 (°)/3.6
Dégâts	3.3	3.3
Solidité	3.4	3.4

Type	Tomahawk	Tomahawk lancé
Compétence	3.3	3.3
UA	2/3	1/1
Complexité	3.3/3.4	3.4
Dégâts	3.3	3.3
Solidité	3.3	3.3

(°) Complexité attaque approchée = 3.4

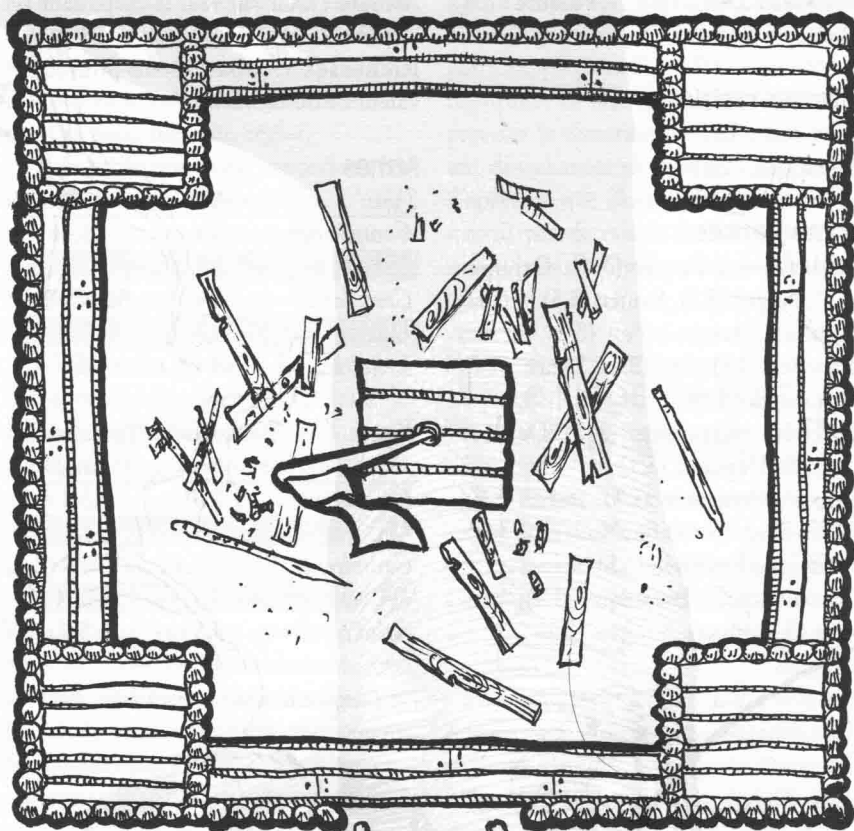
**Source de Roche**

Description : Superbe squaw hrowaka. 1,70 m, 60 kg. Yeux verts, cheveux noirs très longs, portés détachés, maquillage noir et blanc, robe en daim tanné descendant jusqu'aux genoux.
Âge : 132 ans (apparent : 25 ans).

Remarque : *Source de Roche*, ou *Giushewei Awiwisba* en hrowaka original, est la deuxième femme de Kickaha.

LE FORT QUETSMUAC

15 MÈTRES



Après avoir raconté leurs mésaventures, les Hrowakas préviennent les PJ qu'ils courent le risque d'être, eux aussi, attaqués par les KhingGatawrit, qui ne vont pas tarder à arriver. D'après leurs estimations, les Hommes-Chevaux seront là d'ici deux heures au maximum, ce qui ne laisse guère le temps d'aller très loin. *Abeille qui Bourdonne* et *Source de Roche* ne veulent pas laisser les PJ risquer d'être attaqués par les féroces Hommes-Chevaux par leur faute. Aussi leur proposent-ils de les conduire en un lieu proche où ils ont une chance d'être protégés : Fort Quetsmuac, un avant poste tishquetmoac. Cette proposition arrange évidemment aussi les Hrowakas, qui pourront dès lors compter sur l'aide des PJ, s'ils acceptent. Mais les PJ n'ont

pas vraiment le choix. Car même si ce n'est pas uniquement pour aider les Hrowakas, ils sont de toute façon concernés par cette histoire. Il y a en effet fort à parier que les Hommes-Chevaux,

en les voyant, en profiteront pour les massacrer, fidèles à leur comportement traditionnel. La meilleure chance pour eux est donc bien de trouver un refuge protégé, tel que le fort suggéré par les Hrowakas.

S'il y a un aigle géant (ou une harpie) parmi les PJ, il repère d'ailleurs en vol un important groupe d'Hommes-Chevaux qui s'approchent au trot. Étant donné la distance, ils seront bien là d'ici deux heures, comme l'avaient justement estimé les Hrowakas. Le personnage volant remarque également le fort, à un peu moins de deux kilomètres. S'il n'y a pas d'être

volant dans le groupe, le MJ fait remarquer aux PJ un Œil du Seigneur volant à basse altitude. Il les laisse ensuite le blesser, s'ils y pensent, à l'aide d'une flèche par exemple (qui, dans ce cas, se plante automatiquement dans l'aile), pour qu'ils puissent l'interroger. Le corbeau, Krakar, explique qu'il venait à peine de repérer les PJ quand il a été blessé. Mais juste avant, il avait remarqué un "troupeau" d'Hommes-Chevaux qui s'approchaient d'ici. Selon l'estimation du volatile, les Hommes-Chevaux seront là d'ici moins de deux heures. Krakar ne sait rien d'autre.

À la suite de cette inquiétante confirmation, les Hrowakas invitent les PJ à ne pas perdre de temps et les guident vers le fort, qu'ils ne tardent pas à apercevoir. Après une quinzaine de minutes de marche, la surprise est grande en découvrant que le refuge tant espéré a été attaqué et abandonné. Fort Quetsmuac, en effet, a récemment fait l'objet d'une succession d'attaques d'Hommes-Chevaux et de Barbes Rouges, avant d'être abandonné par les Tishquetmoacs qui l'habitaient. Trop éloigné de l'empire, l'avant-poste ne pouvait recevoir de renforts suffisamment vite. Quand les attaques étaient sporadiques, comme cela fut le cas durant plusieurs années, il pouvait tenir. Mais quand les attaques sont devenues incessantes (les Barbes Rouges, sur le pied de guerre, relayant les Hommes-Chevaux), les Tishquetmoacs n'ont eu d'autre choix que de partir. Le fort a ensuite été pillé par ses agresseurs. Certains indices vont permettre aux PJ de reconstituer ces événements.

Heureusement pour les PJ, la construction en bois qui se dresse devant eux n'est pas complètement en ruine. Constitué de palissades en rondins de 5 mètres de hauteur taillés en pointe, le fort est globalement quadrangulaire, 20 mètres sur 15 mètres, avec quatre blockhaus surélevés aux angles, sortes de tourelles en bois de 7 mètres de haut comportant des meurtrières. Mais les traces des agressions subies par le bâtiment sont évidentes. De nombreuses flèches sont plantées sur les parois externes, la porte d'entrée a été complètement défoncée et partiellement brûlée, et l'intérieur du fort,

qu'entr'aperçoivent les PJ, est saccagé. En s'approchant, ils peuvent remarquer une petite construction en plein centre, le poste, sur lequel a été dressé un mât. À son sommet flotte un bout de drapeau impérial, vert, partiellement calciné. Toutes les autres constructions du fort ont été brûlées, comme en témoignent les amas de cendres et les innombrables morceaux de bois à moitié calcinés. Les palissades et le poste ont été miraculeusement épargnés par les flammes, sans doute parce que les pillards n'ont pas réellement cherché à tout brûler. Les PJ, qui n'ont pas de temps à perdre, ne doivent pas se poser trop de questions. Il leur faut absolument s'organiser le plus vite possible avant l'attaque probable des Hommes-Chevaux.

S'ils pensent à fouiller les débris calcinés (dans le cas contraire, le MJ peut éventuellement le leur suggérer en leur proposant un test standard de Ruse), ils découvriront d'abord et en grand nombre des ossements et des armes brisées inutilisables (morceaux d'épées, de bolas, de hachettes, bouts de flèches brûlées, etc.). En réussissant un test standard de Percevoir, ils trouveront également :

- 2 longs poignards tishquetmoacs intacts
- 1 casse-tête en métal à peine abîmé (caractéristiques = Massue, mais Solidité = 3.6)
- 1 sabre de Barbe Rouge utilisable (caractéristiques = Épée 1 M, Solidité = 3.5)

Remarque : Sur le sabre a été gravé le symbole représentant Donar, le Dieu thyuda du Tonnerre. C'est donc une arme des Barbes Rouges de Brakya (les Barbes Rouges de Saurga gravent plutôt le symbole d'Aegir, Dieu de la Mer, sur leurs armes). Cet indice sera peut-être utile aux PJ plus tard...

- 1 tomahawk intact (caractéristiques = petite hache)
- 2 énormes seaux (capacité : 200 litres chacun)
- 1 arc composite sans sa corde, mais facile à réparer si on dispose d'une

corde (test standard de Technique Primitive, réussite partielle suffisante)

- 7 flèches intacts

Ces articles peuvent donner des idées aux PJ pour la suite des événements. Les armes leur fournissent en effet non seulement des renseignements sur l'identité des agresseurs (Hommes-Chevaux et Barbes Rouges) et des agressés (Tishquetmoacs), mais leur rappelle également qu'ils vont devoir se battre et qu'ils auront besoin d'armes et de munitions (flèches, notamment) pour avoir une chance de se défendre. Les seaux leur rappelleront que les Hommes-Chevaux peuvent très bien tenter d'incendier leur refuge. Quoiqu'il en soit, il leur faut organiser leur défense.

Le MJ laissera les joueurs se concerter sur les protections et les méthodes que les PJ comptent mettre

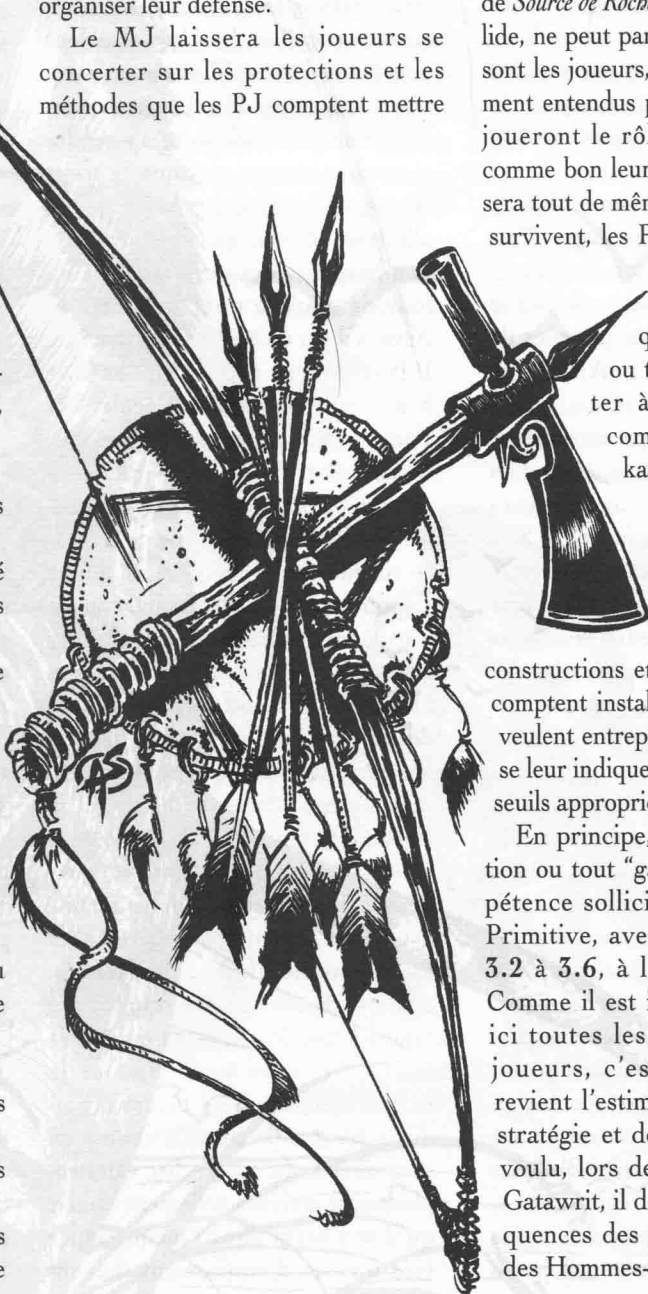
en œuvre. Il est évident que plus ils auront prévu de protections, plus ils se seront organisés, et plus ils auront de chances de survivre à l'assaut que vont leur livrer les Hommes-Chevaux.

Le MJ leur remettra simplement un plan (photocopié ou recopié) du fort, pour qu'ils y notent les éventuels pièges ou protections prévus. Une fois n'est pas coutume, les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, préparer leurs pièges secrètement, sans les révéler au MJ. Ce n'est que lorsque les Hommes-Chevaux attaqueront que les joueurs dévoileront au MJ leur plan de bataille et leurs pièges secrets.

Puis, le MJ leur donnera (après les avoir photocopiées, recopiées ou dictées) les fiches d'*Abeille qui Bourdonne* et de *Source de Roche (Ours Gourmand)*, invalide, ne peut participer au combat). Ce sont les joueurs, après s'être préalablement entendus pour la répartition, qui joueront le rôle de ces Hrowakas, comme bon leur semble. Le MJ précisera tout de même que si les Hrowakas survivent, les PJ auront un bonus de points d'Héroïsme à la fin de l'Épisode (ce qui devrait les motiver, ou tout du moins, les inciter à ne pas les utiliser comme chair à canon ou kamikazes).

Sans nécessairement dévoiler le fonctionnement de leurs pièges, les joueurs doivent indiquer au MJ les constructions et les pièges que les PJ comptent installer et les actions qu'ils veulent entreprendre, pour qu'il puisse leur indiquer les tests à tenter et les seuils appropriés.

En principe, pour toute construction ou tout "gadget" réalisé, la compétence sollicitée est la Technique Primitive, avec un seuil variant de 3.2 à 3.6, à l'estimation du MJ. Comme il est impossible de prévoir ici toutes les idées qu'auront les joueurs, c'est au MJ, seul, que revient l'estimation des effets de la stratégie et des pièges. Le moment voulu, lors de l'attaque des Khing-Gatawrit, il devra estimer les conséquences des pièges sur les actions des Hommes-Chevaux.



Quelques idées pour contrer l'assaut — des Hommes-Chevaux : —

- **Réparer la porte défoncée** : Test de Technique Primitive de seuil 3.3 ou 3.4, selon la méthode employée par les PJ et les matériaux utilisés. En fonction du résultat de ce test, la nouvelle porte bâtie sera plus ou moins solide. Si le test est raté, la porte ne tient pas debout ! Si la réussite n'est que partielle, la Solidité de la porte n'est que de 3.5. Si la réussite est normale, la Solidité est de 3.6. Au-delà (réussite quasi parfaite ou parfaite), la Solidité est de 3.6*.
- **Installer des pointes le long des palissades** : Test standard de Technique Primitive. Ceci gênera les Hommes-Chevaux dans toutes leurs actions effectuées près des façades (**Exemple** : *Pour sauter au-dessous des palissades ou pour les escalader, leur seuil subit un malus de + 1*).
- **Creuser des trous autour du fort et les recouvrir de camouflage** : Test standard de Technique Primitive, réussite normale nécessaire (le MJ se reportera à la table des réussites de ce test, p. 100 de THOAN). Si le piège est correctement conçu, le MJ permettra la mise hors circulation (jambes brisées ou même mort) d'un Homme-Cheval lors d'une de leurs vagues d'assaut (voir plus loin). S'ils ont conçu plusieurs pièges de ce type, les PJ peuvent donc mettre hors d'état de nuire plusieurs Hommes-Chevaux. Mais étant donné le temps très limité dont ils disposent, le MJ ne permettra pas aux PJ d'installer plus de 4 pièges.
- **Préparer des "cocktails molotov"** : Il suffit de remplir des bouteilles, des amphores ou autre récipient fragile d'alcool (*chuentla* ou alcool de noix à punch, par exemple), en y accrochant un lambeau de tissu à enflammer. Réussir de telles armes de jet est donc assez simple, une réussite partielle à un test de Technique Primitive de seuil 3.2 suffit. Pour toucher un Homme-Cheval, il faut réussir un test d'Agilité ou un test d'Armes Blanches de seuil 3.3. S'il est touché, l'Homme-Cheval encaisse des dégâts de Valeur 3.3 contre un seuil égal à

sa propre Résistance, sur une seule localisation. À la différence d'autres armes, le feu continue automatiquement d'effectuer des dégâts de même Valeur sur la même localisation durant 1D6 tours.

- **Verser de l'huile bouillante (si les PJ en ont !) ou de l'alcool enflammé sur leurs assaillants** : Test d'Agilité de seuil 3.3 pour toucher les Hommes-Chevaux (s'ils sont en dessous, évidemment). Les dégâts effectués sont de Valeur 3.4 contre la Résistance des Hommes-Chevaux durant 3 tours successifs. Il n'y a pas de localisation particulière, les dégâts sont directement cochés dans le compteur de cumul.

• **Aller chercher de l'eau** : Il n'y a pas d'eau dans le fort. Si les PJ veulent aller en chercher, les Hrowakas leur précisent que le *Winkaknaw* est à trente kilomètres d'ici. Un être volant peut donc éventuellement s'y rendre et revenir à temps, puisque ce trajet représente environ une heure de vol aller-retour pour un aigle géant ou une harpie, alors qu'il faudrait un jour de marche pour un humain. Ainsi, s'il y a un être volant parmi les PJ, il pourra rapporter, en une heure, une Masse d'eau égale à sa Force-1 sans problème (**Exemple** : *un aigle géant d'une Force de 3.6 pourra ramener une Masse d'eau de 3.5, soit environ 400 litres*). S'il n'y a pas de créature volante dans le groupe, seule une créature rapide et endurante, comme un silène, un Homme-Cheval voire un satyre pourra tenter le coup. Un Homme-Cheval mettra une heure et demi pour faire l'aller retour sans se fatiguer excessivement, et pourra ramener une Masse d'eau égale à sa Force - 1. Un silène ou un satyre, dont la Vitesse Terrestre n'est "que" de 3.3, devra forcément effectuer une course éprouvante pour faire l'aller retour en moins de deux heures. Ainsi, le personnage pourra lui aussi ramener une Masse d'eau égale à sa Force - 1, mais pour simuler la fatigue ressentie, il lui faudra procéder à un test de Souffle contre un seuil de 3.5. En cas d'échec catastrophique, il arrivera tellement épuisé qu'il sombrera dans l'inconscience (ses 6 cases d'épuisement doivent

être cochées). Avec un simple échec, ce sont 1D6 cases d'épuisement qu'il faut cocher, avec les malus inhérents pour le combat à venir. Avec une réussite partielle, seule une case d'épuisement doit être cochée. Enfin, si la réussite est normale ou mieux, il n'y a aucune case à cocher.

- **Éteindre le feu provoqué par les Hommes-Chevaux** : Si les PJ disposent d'eau (voir ci-dessus), éteindre les différents foyers allumés par les flèches ou les torches enflammées des KhingGatawrit sera relativement facile. Il suffit qu'un PJ consacre ses UA à la tâche et réussisse un test standard d'Agilité. S'ils n'ont pas d'eau, ce sera nettement plus difficile. Il faudra alors utiliser un gros morceau de tissu pour étouffer le feu ou frapper sur le foyer, au tout début de sa mise en route, et réussir un test d'Agilité de seuil 3.5. Si le feu n'est pas éteint dès le premier tour, l'éteindre au tour suivant nécessite la réussite à un test d'Agilité de seuil 3.6. À partir du troisième tour, il est impossible de l'éteindre par ces simples moyens. L'incendie se propage alors rapidement.

L'assaut — des Hommes-Chevaux —

Tandis que les PJ préparent leur petit comité d'accueil aux Hommes-Chevaux, le MJ s'appliquera à faire monter la pression, mais laissera tout de même juste le temps nécessaire aux PJ de finir de s'organiser au mieux.

L'assaut va se dérouler en trois vagues principales, présentées schématiquement ci-dessous. Le MJ n'aura pas à lancer de dés pour déterminer les initiatives des Hommes-Chevaux, ni à noter leurs actions. Tout est prévu pour lui dans la description des différentes vagues d'assaut qui sont, bien entendu, à modifier éventuellement en fonction des actions des PJ. Il est également important que le MJ tienne le compte des Hommes-Chevaux blessés ou morts, et de l'état du chef, *Lion Bondissant*. Heureusement pour les PJ, la troupe réunie par *Lion Bondissant* n'est constituée, chef compris, que de 15 Hommes-Chevaux.

■ **Vague n°1 : la charge.** Sûrs d'eux, les Hommes-Chevaux optent pour la manière directe, sans prendre de précautions. Certains d'entre eux essaient d'enfoncer la porte à coups de sabots, pendant que les autres se contentent de les couvrir en lançant des tomahawks et des flèches sur les PJ. Puis, ils se replient, probablement avec de lourdes pertes, prenant conscience du fait qu'ils ont sous-estimé leurs adversaires.

• **Enfoncer la porte :** Si les PJ ne les en empêchent pas, les Hommes-Chevaux effectueront trois tentatives pour enfoncer la porte avant de se replier pour préparer la deuxième vague. Ceci se résout par un test d'opposition entre la Force des Hommes-Chevaux, 3.6, et la Solidité de la porte, déterminée auparavant. Tant que le MJ n'obtient pas une

réussite normale à ce test d'opposition en faveur des Hommes-Chevaux, la porte n'est pas enfoncée. S'il obtient une réussite partielle, néanmoins, la Solidité de la porte diminue de 1 point d'indice pour tous les tests suivants. (**Exemple :** la porte reconstruite par les PJ est d'une Solidité de 3.6. En lançant les dés pour les Hommes-Chevaux lors du premier test d'opposition, le MJ obtient 2 succès. En lançant les dés pour la porte, il obtient 1 succès. La différence est de 1 en faveur des Hommes-Chevaux, soit une réussite partielle. La porte tient le coup, mais sa Solidité n'est plus que de 3.5 pour tous les tests suivants).

• **Lancer des projectiles sur les PJ :** Seuls quelques-uns (leur nombre est précisé dans le *Déroulement du tour*) des projectiles lancés atteignent le groupe. Pour chaque projectile qui touche au but, le MJ doit d'abord déterminer, aléatoirement, qui est atteint. Quand il le sait, il lance les

dés pour les Hommes-Chevaux, en appliquant un malus au seuil de Complexité de leurs armes, en

fonction de la position des PJ derrière leur palissade. Le malus à l'indice du seuil doit varier de + 1 (personnage simplement placé derrière les barrières) à + 3 (personnage placé derrière les meurtrières des tourelles). Par exemple, si le personnage est placé derrière les barrières et a, en plus, installé un gros bouclier, le MJ peut estimer à + 2 le malus à appliquer à l'attaque de l'Homme-Cheval.

Utilisant le petit paragraphe ci-dessous (*Déroulement du tour*), le MJ fait donc le décompte décroissant des UA du tour, de 10 à 1, en laissant les PJ agir à leur UA et en greffant à l'UA précisée les actions des Hommes-Chevaux.

Déroulement du tour :

UA 5 : Première tentative d'enfoncement de la porte.

UA 4 : 1 tomahawk + 2 flèches arrivent sur le groupe.

UA 3 : 2 tomahawks + 3 flèches arrivent sur le groupe + deuxième tentative d'enfoncement.

UA 1 : Troisième tentative d'enfoncement, puis retraite.

■ **Vague n°2 : les projectiles.** Cette fois, les Hommes-Chevaux cherchent à moins s'exposer et espèrent affaiblir



les PJ en leur lançant une volée de projectiles. Une pluie de flèches et de torches enflammées s'abat sur les héros. Seuls sept Hommes-Chevaux se sont approchés jusqu'à une trentaine de mètres pour tirer.

Les règles pour gérer les flèches ordinaires lancées aux PJ sont les mêmes que ci-dessus. Les flèches et les torches enflammées font l'objet d'une règle spéciale.

- **Lancer des torches et des flèches enflammées :** Elles ne sont pas destinées aux PJ. Pour chaque projectile enflammé, le MJ lance un dé pour connaître la partie du fort visée par les Hommes-Chevaux :

- 1 : Porte d'entrée
- 2 - 3 : L'une des tourelles (choisie par le MJ)
- 4 - 5 : L'une des palissades (choisie par le MJ)
- 6 : Poste central

Si les PJ cherchent à éteindre les débuts d'incendie ainsi provoqués, le MJ se reportera aux règles fournies dans le paragraphe intitulé *Quelques idées pour contrer l'assaut des Hommes-Chevaux*.

Déroulement du tour :

- UA 4 : 5 flèches lancées sur le groupe.
- UA 3 : 10 flèches lancées sur le groupe + 3 torches enflammées.
- UA 2 : 8 flèches lancées sur le groupe + 2 torches enflammées.
- UA 1 : 7 flèches lancées sur le groupe, puis retrait.

■ **Vague n°3 : le barcèlement et l'assaut final.** Quatre Hommes-Chevaux vont se poster à quelques mètres des angles (un à chaque angle) et visent l'éventuel occupant d'une tourelle, même derrière sa meurtrière, avant de lui lancer des haches et des lances ! Quatre autres Hommes-Chevaux, un pour chaque côté, essayent de sauter ou d'escalader les remparts. Enfin, six autres KhingGatawrit (s'il en reste assez), portant un énorme tronc d'arbre, essayent de défoncer la porte. S'ils parviennent à

pénétrer à l'intérieur du fort, les Hommes-Chevaux lancent une fois chacun un bola aux PJ avant de se battre au corps à corps. Si la situation est vraiment désespérée pour eux (à l'estimation du MJ, par exemple s'ils sont moins de 6 à être encore valides), ils prennent la fuite.

- **Enfoncer la porte à l'aide d'un bélier :** Le MJ utilisera la règle d'union d'attributs (voir THOAN p. 49). On peut rapidement déduire que si les Hommes-Chevaux sont au moins 4, leur Force passe à 4.1. Si leur nombre est compris entre 2 et 4, leur Force combinée est de 3.6*. Cette Force est celle dont il faut tenir compte lors du test d'opposition avec la Solidité de la porte (voir plus haut) qui a, cette fois, toutes les chances de céder.

Déroulement du tour :

- UA 4 : Une hache ou une lance est lancée sur l'occupant de chaque tourelle
- UA 3 : Tenant un tronc d'arbre faisant office de bélier, plusieurs Hommes-Chevaux tentent une nouvelle fois d'enfoncer la porte
- UA 2 : Une hache ou une lance est lancée sur l'occupant de chaque tourelle
- UA 1 : Les Hommes-Chevaux investissent le fort, si la porte a cédé. Procéder dorénavant à des tours de combat classiques.

Remarque : Si la situation tourne vraiment mal, les PJ ont toujours un dernier recours : le défi. En effet, si l'un d'eux défie en combat singulier le chef des Hommes-Chevaux, ces derniers, par orgueil, ne pourront refuser. On ne saurait trop conseiller au courageux PJ d'utiliser un maximum de points d'Héroïsme. Les conditions de la victoire doivent être négociées avant le début du combat. Une fois ces conditions acceptées par les Hommes-Chevaux, ces derniers respectent leur parole, quel que soit le vainqueur.

Exemple : Si le PJ gagne, les Hommes-Chevaux laissent partir

l'ensemble du groupe sans autre forme de procès ; si Lion Bondissant gagne, les PJ laissent le fort aux KhingGatawrit + les cadavres des PJ (dont se nourriront les Hommes-Chevaux) + au moins un des Hrowakas (mort ou vif) + la moitié de leurs armes et de leurs possessions.

Lion Bondissant, — chef des KhingGatawrit —

Description : Homme-Cheval, 2,60 m de haut, 1,65 m au garrot, 2,30 m de long, 850 kg. Casque en forme de tête de buffle, nombreux tatouages représentant des chevrons et des croix de Saint André, armes portées en évidence et bouclier rouge décoré d'une croix de Saint André noire. Âge : 233 ans (apparent : 25 ans).

Force : 4.1	Agilité : 3.4
Résistance : 3.6	Intellect : 3.5
Souffle : 3.6	Ruse : 3.5
Réflexes : 3.5	Volonté : 3.5
Masse : 3.6	

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.4
Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.6), Grimper (3.1), Nager (3.2), Sauter (3.4)
Combat : Armes à Feu (3.1), Armes Blanches (3.3), Bola (3.6), Bouclier (3.5), Lance (3.5), Poings (3.4), Tomahawk (3.6)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.5), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.4)
Connaissance : Botanique (3.3), Torture (3.4), Zoologie (3.3)
Langues : Hrowaka (3.2), KhingGatawrit (3.4), Sarmatien (3.2), Scythie (3.2), Shoyshatel (3.2), Tishquetmoac (3.3), Wingashutahs (3.2)

Équipement :

Armes : 1 bola, 2 tomahawks, 1 lance, 1 petit bouclier
Armure : Cuir sur le corps (Pr = 3.1), casque de buffle (Pr = 3.2)
Richesses : Fourrures et ivoire de mammoth pour une valeur de 100 kwatluml.

Armes :

Type	Bola	Bouclier
Compétence	3.6	3.5
UA	2/1	2/2
Complexité	3.4	3.4/3.3
Dégâts	3.6 étourd. (°)	4.1 étourd.
Solidité	3.5	3.6

Type	Lance	Poings
Compétence	3.5	3.4
UA	2/2	2
Complexité	3.3 (°°)/3.6	3.2
Dégâts	4.1	4.1 étourd.
Solidité	3.4	—

Type	Tomahawk	Tomahawk lancé
Compétence	3.6	3.6
UA	2/3	1/1
Complexité	3.3/3.4	3.4
Dégâts	4.1	4.1
Solidité	3.3	3.3

(°) + immobilisation (voir THOAN, p. 72).
(°°) Complexité attaque approchée = 3.4.

Les autres KhingGatawrit

Description : Homme-Cheval, 2,40 m de haut, 1,50 m au garrot, 2,20 m de long, 700 kg. Coiffure à plumes, longs cheveux flottants dans le vent, nombreux tatouages représentant des chevrons, croix de Saint André blanche peinte sur les flancs, armes portées en évidence et bouclier rouge décoré d'une croix de Saint André noire. Âge : 75 ans en moyenne (apparent : 25 ans)

Force : 3.6 **Agilité :** 3.3
Résistance : 3.5 **Intellect :** 3.3
Souffle : 3.5 **Ruse :** 3.4
Réflexes : 3.4 **Volonté :** 3.3
Masse : 3.6

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.4
Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.1), Nager (3.2), Sauter (3.4)
Combat : Armes à Feu (3.1), Armes Blanches (3.3), Arc (3.4), Bola (3.4), Bouclier (3.3), Lance (3.3), Massue (3.4), Ruade (3.3), Tomahawk (3.4)

Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3)

Connaissance : Botanique (3.2), Torture (3.2), Zoologie (3.2)

Langues : Hrowaka (3.2), KhingGatawrit (3.3), Sarmatien (3.2), Scythe (3.2), Shoyshatel (3.2), Tishquetmoac (3.2), Wingashutahs (3.2)

Équipement :

Armes : 2 bolas, 2 tomahawks, 1 lance ou 1 arc et 10 flèches, 1 petit bouclier ou 1 massue à pointes

Armure : Cuir sur le corps (Pr = 3.1), pas de protection à la tête

Richesses : Fourrures et ivoire de mammoth pour une valeur de 50 kwatluml.

Armes :

Type	Bola	Bouclier
Compétence	3.4	3.3
UA	2/1	2/2
Complexité	3.4	3.4/3.3
Dégâts	3.4 étourd. (°)	3.6 étourd.
Solidité	3.5	3.6

Type	Lance	Massue
Compétence	3.3	3.4
UA	2/2	2/2
Complexité	3.3 (°°)/3.6	3.3/3.4
Dégâts	3.6	3.6* étourd.
Solidité	3.4	3.5

Type	Tomahawk	Tomahawk lancé
Compétence	3.4	3.4
UA	2/3	1/1
Complexité	3.3/3.4	3.4
Dégâts	3.6	3.6
Solidité	3.3	3.3

Type	Ruade
Compétence	3.3
UA	2
Complexité	3.3
Dégâts	3.6*
Solidité	—

(°) + immobilisation (voir THOAN, p. 72).
(°°) Complexité attaque approchée = 3.4.

— Le Temps des Héros —

Sauf cas particulier, les gains potentiels indiqués ci-après sont individuels. Si *Abeille qui Bourdonne* et *Source de Roche* survivent à l'assaut, tous les PJ gagnent chacun 20 points d'Héroïsme.

Type d'action	Points d'Héroïsme
Capturer des chevaux sauvages	5
Traverser sans problème la rivière Kirluiv	5
Comprendre l'organisation de la Geôle du Seigneur	10
Faire fonctionner le dispensateur de nourriture	5
S'emparer des médicaments thoans	5
Actionner le moniteur	5
Envoyer un message à Arwoor	5
Découvrir la trappe de la piscine	10
Tromper Totalec	10
Vaincre Totalec	10
Vaincre un gworl	10
Organiser judicieusement la défense de Fort Quetsmuac (°)	20
Vaincre un Homme-Cheval	10
Vaincre Lion Bondissant en défi singulier	30
Repousser les Hommes-Chevaux (°)	30
<i>Abeille qui Bourdonne</i> survit à l'assaut des Hommes-Chevaux	10
<i>Source de Roche</i> survit à l'assaut des Hommes-Chevaux	10

(°) À répartir parmi les différents PJ

Action d'Éclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (roleplaying)	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJ	5

Gain moyen : 140



ÉPISEDE QUATRE

Objectif : *L'objectif principal est de faire découvrir aux PJ la seule grande ville du plateau, Talanac. Ils doivent être incités à prendre contact avec la pègre, qui leur fera connaître une certaine Anania, ces alliés pouvant leur servir une prochaine fois. L'objectif final est de faire quitter la ville et le plateau aux PJ en actionnant une "porte" dans le palais de l'Empereur, grâce au croissant qui est en leur possession, dans un contexte de panique et de chaos total.*

Éviter Talanac

Même si c'est peu probable, il est possible que les PJ décident de ne pas tenter l'aventure par Talanac - avec la possibilité pourtant que cela inclut d'emprunter une "porte" - et qu'ils préfèrent se rendre au palais d'Arwoor à pied. Cela signifie donc marcher droit vers le nord jusqu'au monolithe Abharhploonta, puis l'escalader, comme ils l'ont fait pour le Thayaphayawoed.

Les raisons de ce choix peuvent être diverses : les PJ redoutent les dangers et les pièges de la cité de jade, ils n'ont pas envie d'emprunter une "porte" qui les mènera Dieu sait où, ou encore simplement, n'ayant pas relevé le défi du croissant, ils ne sont pas en possession du croissant thoan et, par conséquent, estiment qu'ils ne pourront pas actionner la "porte", à supposer qu'ils puissent la trouver...

Dans ce cas, que nous ne recommandons pas, le MJ fera voyager les personnages dans les plaines d'Amérindia, utilisant la **table de rencontres animales quotidiennes** (p. 92) et imaginant les rencontres avec les Amérindiens, notamment les civilisés Tishquetmoacs, intrigués par leur aspect et les raisons de leur présence au sein de l'empire (si l'on se réfère à la carte, les PJ vont en effet forcément devoir traverser la *Grande Piste du Négocé* et donc une partie du territoire tishquetmoac).

Puis, après avoir consulté la section consacrée au monolithe Abharhploonta (THOAN p. 253), le MJ imaginera de

petits épisodes pour pimenter son ascension et utilisera la **table de rencontre du monolithe**, fournie page 93, au chapitre **Aides de Jeu**. Cette escalade, quoique moins périlleuse que celle du Thayaphayawoed, sera très longue, car le monolithe est très haut (30 000 m !). Il faudra presque un an aux PJ pour atteindre Dracheland, que le MJ, bien sûr, résumera à une ou deux heures de jeu.

Panique à Talanac

Quand les KhingGatawrit ne posent plus de problèmes aux PJ, ces derniers peuvent reprendre leur route vers Talanac. Après 50 jours de marche dans les Grandes Plaines, que le MJ peut résumer à quelques minutes s'il estime que les PJ sont suffisamment initiés aux méthodes de chasse et de survie dans ce pays, ils se retrouvent devant une immense plaine d'herbe bleue et rase, territoire de prédilection des Hommes-Chevaux. Le plus court chemin pour atteindre la Grande Piste du Négocé, gage de sûreté, est de traverser cette plaine azurée. Mais c'est aussi le plus risqué. Les PJ doivent donc faire un choix : soit traverser le territoire d'herbe bleue, pour atteindre au plus vite la piste qui mène à Talanac, soit contourner ce dangereux territoire par l'est et bifurquer vers le nord. S'il y a un natif d'Amérindia parmi les PJ, il pourra estimer la route directe à 10 jours de marche et le chemin détourné à 25 jours.

• **Les PJ choisissent de traverser le territoire d'herbe bleue :** Le voyage dure 10 jours. Tous les deux jours, le MJ doit effectuer un test de hasard de seuil 3.5 (trois dés lancés contre un seuil de 3.5). En cas d'échec catastrophique ou d'échec, les PJ ne sont absolument pas ennuyés par les Hommes-Chevaux durant ce laps de temps, ces derniers ayant même été

entraînés sur une fausse piste. En cas de réussite partielle, ils trouvent des traces évidentes de la présence récente d'Hommes-Chevaux (crottin, sabots, armes, etc.). En cas de réussite normale ou mieux, ils croisent un groupe de 5 Hommes-Chevaux, agressifs. Le combat est malheureusement inévitable, mais les Hommes-Chevaux prennent la fuite si plus de deux d'entre eux sont mis hors d'état de nuire (morts ou sérieusement blessés). Le MJ reprendra les caractéristiques des KhingGatawrit, fournies dans l'Épisode précédent. S'ils atteignent la Grande Piste du Négocé, les PJ n'ont plus rien à craindre des tribus amérindiennes, qu'elles soient composées d'humains ou d'Hommes-Chevaux.

• **les PJ choisissent de contourner le territoire par l'est :** Ils ne sont pas importunés par les Hommes-Chevaux, mais leur trajet est plus long, puisqu'ils n'atteignent la Grande Piste du Négocé qu'après 25 jours de marche.

Quand les PJ sont sur la Grande Piste du Négocé, il ne reste plus qu'à prendre la direction de l'est, vers Talanac. Ils ont tout de même 2 500 km à parcourir, soit environ 60 jours à cheval, ou 80 jours à pied. Durant leur voyage, les héros font peu de rencontres dangereuses, puisque les tribus voisines respectent le pacte de non agression en vigueur sur la route. Les seuls dangers réels sont ceux que constitue la faune locale. Le MJ est donc invité à largement résumer le trajet jusqu'à Talanac, en décrivant une ou deux caravanes tishquetmoacs en provenance de la ville où les PJ se rendent. Elles partent vers l'ouest commercer avec les tribus indiennes (pour avoir la description d'une caravane, le MJ se reportera p. 251 de THOAN).

Pour simplifier la tâche du MJ dans la description de ce long voyage, nous suggérons d'ailleurs de faire rencontrer aux PJ, dès les premiers jours, une caravane rentrant à Talanac : ils aperçoivent donc, au crépuscule, une

caravane stationnée sur la Grande Piste du Négoce depuis quelques jours. Son chef, un marchand nommé Aluac, accepte de prêter un cheval, de nourrir et d'offrir un toit (dans un chariot) aux PJ qui voudraient protéger son convoi. De retour avec sa caravane d'un très long voyage de quelques 3.000 km vers l'ouest (soit 500 km plus à l'ouest que l'endroit où se trouvent actuellement les PJ), Aluac ne dispose hélas plus de toute sa garde tishquetmoac, certains de ses hommes ayant été tués par des bêtes sauvages. Il accepte même, en plus des avantages en nature proposés, de payer les PJ 5 *kwatluml* par personne et par jour (c'est-à-dire 300 jusqu'à Talanac).

Les chariots d'Aluac sont remplis de matériel tishquetmoac qui peuvent intéresser les PJ : longs poignards en acier, arcs, flèches, boucliers, couvertures, bijoux, tabac, chocolat, torches tishquetmoacs, lampes à huile, rations alimentaires hebdomadaires... Ces articles peuvent être :

- soit achetés en *kwatluml*, la monnaie tishquetmoac (voir les prix dans le tableau p. 239 de THOAN, en prenant la deuxième catégorie. Exemple : un arc est vendu 60 *kwatluml*). Aluac est prêt à avancer la somme aux PJ en la retenant sur leur paye.
- soit échangés contre les denrées que proposeront les PJ (fourrures, peaux de bêtes, ivoire, armes, objets exotiques, en particulier ceux originaires d'un autre plateau ou d'un autre monde, etc.).

S'il souhaite corser ce voyage en caravane un peu trop tranquille, le MJ pourra imaginer un ou plusieurs petits intermèdes comme, par exemple, l'attaque du convoi par un mammouth ou un mastodonte affolé (caractéristiques p. 375 de THOAN). Les PJ auront ainsi l'occasion de justifier leur salaire...

— L'entrée ordinaire —

Après ces longues journées de voyage, les PJ arrivent enfin dans l'agglomération de Talanac. L'incroyable pyramide se dresse devant eux, magistrale avec ses 1 000 mètres de hauteur,

tandis qu'ils traversent les quartiers chic de la banlieue ouest de la ville. Les maisons devant lesquelles ils passent sont plutôt résidentielles. S'ils sont accompagnés d'Aluac, ce dernier leur explique qu'elles sont essentiellement habitées par des citoyens aisés, de rangs 2 à 5. À leur droite, les PJ remarquent un joli petit lac, le *Titakac*.

Puis, ils arrivent devant le Pont de la Roue du Crépuscule menant à l'entrée ouest de Talanac. Ils y voient un bouchonnement et une file d'attente, inhabituels d'après Aluac. Une trentaine de gardes chevaliers-alligators, chargés de surveiller le pont, contrôlent l'identité des arrivants. Sauf ordre explicite émanant de l'empereur, la ville est généralement ouverte aux étrangers et les PJ ne doivent en principe pas s'attendre à avoir de problèmes pour y entrer. Mais il leur faudra tout de même régler quelques formalités administratives, plus lourdes que d'ordinaire. Ceci dit, un éventuel PJ Barbe Rouge a plutôt intérêt à se déguiser (ou se faire grimer par un de ses compagnons, en procédant à un test standard de Se Déguiser) pour ne pas se faire remarquer, son peuple étant en conflit avec l'Empire tishquetmoac. Car un Barbe Rouge se présentant comme tel ne se verra pas offrir l'entrée de la ville aussi facilement que n'importe quel étranger : il sera automatiquement désarmé, questionné et surveillé dans ses agissements. De plus, son passe (voir plus loin) n'est valable qu'une semaine. Tout acte suspect pourra entraîner son expulsion, voire son emprisonnement préventif suivi d'un jugement.

Ceci dit, si les PJ sont autorisés à pénétrer dans Talanac, ils sont tout de même contrôlés par les gardes. Ces derniers leur posent un certain nombre de questions : *"D'où venez-vous ?"*, *"Quelle est la raison de votre visite à Talanac ?"*, *"Quand comptez-vous repartir ?"*, etc. Les PJ d'aspect étrangers (ceux qui n'ont pas le type tishquetmoac) sont dévisagés et leur signalement est enregistré sur un document déroulé par le scribe, constitué de bandes de peaux d'agneau cousues. Les PJ devront vraisemblablement justifier la présence de ceux qui ne sont ni humains, ni Hommes-Chevaux, comme étant des animaux de compagnie.

Enfin, quand tout semble en ordre, chaque PJ se voit remettre un "passe", valable pour une durée d'un mois, avec la date et le sceau de Wiskatiil. Ce document devra être renouvelé au terme de sa validité auprès d'un poste de police. Il doit être présenté lors de tout contrôle policier ou militaire. Cette procédure exceptionnelle a été décidée très récemment par l'empereur, en raison des récentes tensions ayant éclaté entre l'empire et les royaumes thyudas, et par crainte des espions.

— L'entrée clandestine —

Si les PJ veulent entrer clandestinement dans la ville, pour une raison ou une autre, les choses seront nettement plus compliquées. Le MJ écoutera les suggestions de ses joueurs, mais les deux possibilités ayant le plus de chance de succès sont les entrées fluviales ou aériennes.

- **1 - L'entrée fluviale :** En observant les abords de la ville, les PJ peuvent constater que les égouts se jettent dans le fleuve *Petchotakl*. S'ils parviennent à atteindre les conduits des égouts sans se faire remarquer, ils peuvent entrer clandestinement dans la cité de jade. Le premier problème est que les eaux qui entourent la ville sont surveillées, par les gardes terrestres de la ville, bien sûr, mais aussi par des rondes incessantes de navires tishquetmoacs qui patrouillent autour, remplis d'au moins trente chevaliers caïmans-noirs. Ces navires sont plus nombreux qu'à l'ordinaire, car les Tishquetmoacs se méfient particulièrement, ces temps-ci, de leurs ennemis les Barbes Rouges, tous d'excellents marins et nageurs.

En plus des jets de Nager (au minimum trois de seuil standard à réussir pour atteindre le canal d'égout), les PJ devront chacun réussir un jet de Se Cacher d'un seuil variant de 3.3 à 3.6, selon la méthode employée (à l'appréciation du MJ). En cas d'échec, le PJ est immédiatement repéré et a toutes les chances d'être capturé par les chevaliers caïmans-noirs, des professionnels très efficaces. Il est alors arrêté et enfermé dans les geôles de l'empereur

pour y être jugé (l'aventure, pour lui, reprend plus loin, au paragraphe *Prisonniers de l'empereur*, p. 86). Les autres PJ peuvent alors monter un plan pour tenter de le délivrer. Comme il faut de toute façon se rendre à la résidence de l'empereur, le cours de l'aventure n'est pas nécessairement modifié : les PJ libres doivent entrer en contact avec la pègre de Talanac pour la convaincre de les guider à travers le Réseau de Conduits jusqu'au palais de Wiskatitil où ils finiront par retrouver le ou les prisonniers.

Si les PJ atteignent les égouts de la ville, un second problème se pose alors : la plupart des canalisations sont déjà occupées et contrôlées par des criminels tishquetmoacs, qui se sont depuis longtemps rendus maîtres du Réseau de Conduit et des canaux annexes de la ville. Les PJ sont donc rapidement interceptés par une vingtaine de contrebandiers qui cherchent à les jauger : sont-ils des espions ? Des soldats de l'empire déguisés ? Font-ils partie d'une bande rivale ? Ceci devrait donner lieu à d'âpres discussions, mais si les PJ se montrent convaincants, en faisant comprendre notamment qu'ils sont prêts à rendre service aux contrebandiers contre leur aide pour atteindre le palais de l'empereur, les brigands les laisseront passer et leur fixeront rendez-vous à la Taverne du *Chichimeca*, Rue aux Odeurs Suspectes, secteur 1, niveau 3, face nord, où ils rencontreront l'un de leurs chefs pour discuter affaire. Les PJ devront simplement s'asseoir à une table et attendre, précisent les contrebandiers, le chef qui aura leur description les abordera et écoutera leurs propositions.

- **2 - L'entrée aérienne** : c'est certainement une solution moins dangereuse que par le fleuve, les Tishquetmoacs n'ayant à priori pas à redouter d'attaques venues du ciel (les Barbes Rouges ne savent pas voler !). Ceci dit, elle pose tout de même quelques problèmes. D'abord, il faut qu'il y ait au minimum un être volant dans le groupe. Ensuite, cet être volant ne peut en principe pas transporter plus

Qualité de la réussite

Effet

Échec

Pas de problème pour le PJ volant et son fardeau.

Réussite partielle

Le PJ volant a été repéré au dernier moment. Il reçoit une flèche (assimilée à une attaque de Valeur 3 contre un seuil de : 3.5 de jour, 3.6 de nuit. En cas de succès, les dégâts sont de 3.3).

Réussite normale

Le PJ volant et son fardeau ont été repérés. Ils reçoivent 1D6 flèches, réparties aléatoirement entre l'un et l'autre. Pour voir si chacune des flèches touche, considérer que le garde qui tire la flèche possède la compétence Arc à 3.3 et que le seuil à atteindre est 3.5 le jour, 3.6 la nuit. Les dégâts sont de 3.3 (le seuil, évidemment, est égal à la Résistance de la victime).

Réussite quasi parfaite

Idem ci-dessus, mais les deux PJ reçoivent en tout 2D6 flèches.

Réussite parfaite

Idem ci-dessus, mais les PJ ont été parfaitement localisés et ne peuvent pas se poser discrètement en ville, car l'alerte a été donnée. 10 gardes arrivent dans les quelques minutes qui suivent l'atterrissage des PJ dans un secteur de la ville. Une poursuite s'engage.

d'un PJ à la fois (Masse transportable environ égale à la Force de la créature volante), ce qui implique qu'il devra faire plusieurs trajets. Enfin, pour chaque trajet vers la ville, l'être volant et son fardeau ont une chance d'être repérés par des soldats et accueillis par une salve de flèches. Si l'être volant agit en plein jour, le MJ déterminera s'il est repéré par un test de Hasard de seuil 3.4 (trois dés lancés contre un seuil de 3.4). Si les PJ arrivent par les airs de nuit, le MJ effectuera un test de Hasard de seuil 3.5 (voir le tableau ci-dessus).

Remarque : L'être volant a la possibilité d'esquiver les flèches par un jet d'Acrobatie Aérienne + 2 (en raison de son fardeau), voir THOAN page 83. Cela se traduira en fait par l'augmentation du seuil à atteindre par les archers.

Si les PJ parviennent, par ce moyen, à entrer dans Talanac, l'aventure continue exactement comme s'ils étaient arrivés par le pont. Simplement, ce sont des clandestins, qui doivent

constamment se méfier de la police et pour qui contrôle d'identité ou de passe peut-être synonyme d'internement immédiat dans les cachots de l'empereur, en attendant d'être jugés.

Les soldats de Talanac (chevaliers-jaguars)

Description : Type tishquetmoac : peau mate, cheveux noirs coupés au carré, yeux noirs en amande, pommettes saillantes, forte ossature, 1,75 m, 80 kg. Tenue : casque rond, armure en tissu matelassé recouverte d'une tunique en coton et d'un kilt. Couleurs portées : bleu foncé et orange.

Force : 3.4

Résistance : 3.4

Souffle : 3.3

Réflexes : 3.5

Masse : 3.3

Agilité : 3.4

Intellect : 3.3

Ruse : 3.4

Volonté : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2

Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.3), Monter (3.3), Nager (3.3), Sauter (3.3)

Combat : Armes à Feu (3.1), Armes Blanches (3.4), Casse-Tête (3.4), Couteau (3.4), Griffes (3.5), Hache (3.4), Poings (3.4)

Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)

Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.3), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.2)

Connaissance : Botanique (3.1), Zoologie (3.2)

Langues : Tishquetmoac (3.3)

Équipement :

Armes : 2 Griffes, 1 Grande Hache, 1 Petite hache, 1 Poignard tishquetmoac, 1 Casse-Tête

Armure : Tissu matelassé (Pr = 3.4 Tête, 3.3 Tronc, 3.2 Membres)

Richesses : Bourse de 100 kwatluml

Armes :

Type	Griffes	Hache	Hache
		2M	1M
Compétence	3.5	3.4	3.4
UA	2/2	2/3	2/3
Complexité	3.2/3.4	3.4/3.4	3.3/3.4
Dégâts	3.4	3.5	3.4
Solidité	3.6	3.5	3.3

Type	Poignard	Casse-Tête
Compétence	3.4	3.4
UA	2/2	2/2
Complexité	3.2/3.5	3.3/3.4
Dégâts	3.3	3.5 étourd.
Solidité	3.4	3.5

Remarque : Pour les statistiques des policiers de Talanac, retirer 1 point d'indice dans les caractéristiques physiques, les dégâts et les compétences de combat. Les policiers n'ont pas de griffes ni de haches. Leurs couleurs sont le vert et le rouge.

Une fois en ville, les PJ peuvent se rendre là où ils le veulent. Le MJ se référera à THOAN, pp. 240 à 248, pour leur décrire les lieux particuliers qu'ils sont susceptibles de visiter, selon le secteur où ils se trouvent. Plus les PJ seront bas dans la ville pyramidale, moins ils auront des chances d'être contrôlés et moins ils seront ennuyés

par la police. Il y a fort à parier qu'ils voudront se rendre dans des auberges, des tavernes, voire des armureries, des boutiques et même des maisons closes. Mais tôt ou tard, ils chercheront à entrer en contact avec la pègre. Elle seule, en effet, peut leur permettre d'atteindre le palais de l'empereur via le Réseau de Conduits. Et à l'intérieur du palais de Wiskatiil se trouve la fameuse "porte", dans la chambre sacrée du temple d'Ollimaml, si l'on en croit Totalec.

Trouver la pègre n'est pas vraiment difficile, surtout quand on fréquente les établissements mal famés (l'Ange Vert, la Taverne du *Chichimeca*, l'Enfer du Jeu, par exemple). Après quelques recherches, les PJ finissent par rencontrer un certain Petotoc qui leur fixe rendez-vous le lendemain soir, dans la Taverne du *Chichimeca*, et leur précise que son chef viendra les rejoindre quand ils seront attablés.

Note au MJ : Si les PJ préfèrent éviter de passer un marché avec la pègre et décident d'aller directement au palais de l'empereur, par l'extérieur, le MJ les laissera mettre au point leur plan, en sachant qu'il sera vraisemblablement voué à l'échec. À partir du secteur 7 et jusqu'au secteur 9 (niveaux 19 à 27), en effet, il y a trop de soldats de surveillance ou en patrouille pour pouvoir espérer passer entre les mailles du filet. Tôt ou tard, quelles que soient les précautions prises, les PJ finiront par se faire remarquer par une troupe de policiers ou de chevaliers-jaguars. Selon les circonstances, le MJ jugera si les PJ sont automatiquement capturés ou s'ils ont la possibilité de fuir, auquel cas une course-poursuite s'engagera dans les rues de la ville. Au grand maximum, ils peuvent se retrouver dans la zone 3 au début de la poursuite (voir THOAN p. 53). Le Souffle

des chevaliers-jaguars est de 3.3. Pour le reste, consulter les règles de course-poursuite de THOAN pour déterminer si les PJ sont rattrapés ou s'ils sèment leurs poursuivants. Une petite différence avec les règles, toutefois : comme nous sommes en ville, où la traque des fugitifs est particulièrement difficile, on considérera que si les PJ atteignent la zone 5, ils ont semé leurs poursuivants. Si les PJ sont rattrapés, ils sont automatiquement capturés : inutile pour eux cette fois de jouer les héros, l'opposition est trop forte et supérieure numériquement (une patrouille compte en moyenne 20 chevaliers-jaguars, sans oublier



qu'il peut rapidement y avoir des renforts...). Ils sont enfermés dans les geôles de l'empereur, attendant d'être jugés. Se reporter alors au paragraphe *Prisonniers de l'empereur*, p. 86.

- La Taverne du Chichimeca -

Après s'être promenés ou amusés dans Talanac, les PJ, doivent normalement se retrouver dans cet établissement, le soir, pour y rencontrer un mystérieux chef de la pègre. Une fois

qu'ils se sont attablés et ont commandé à boire (de la *chuentla*, de la bière, du vin résineux ou simplement du jus de fruit), ils voient s'approcher une superbe femme tishquetmoac, vêtue d'une tunique bleu-clair et d'une mini jupe en plumes. Portant détachés ses longs cheveux noirs et brillants, elle séduit immédiatement les hommes par ses grands yeux noisette en amande, ses cils particulièrement longs et sa peau ferme et cuivrée. Leur adressant un petit sourire, elle s'assoit à leurs côtés.

La superbe jeune femme règle l'addition des PJ et entame une discussion avec eux. Elle se présente, Clatatol, puis précise qu'elle sait qui ils sont et qu'ils doivent certainement savoir qui elle est. Car effectivement, Clatatol est bien le chef d'un gang de contrebandiers célèbres de Talanac. Si les PJ ne savent toujours pas à qui ils ont affaire, elle le leur fait comprendre, mais par allusion et jamais directement (elle se méfie des oreilles indiscretes, même si elle est dans son fief dans cette taverne).

Après quelques banalités, du genre *"vous vous plaisez bien, à Talanac ?"*, Clatatol leur demande en quoi elle pourrait leur être utile. S'ils hésitent à demander l'aide de son gang, la belle contrebandière cherche à les rassurer et essaye de les débloquer : *"Vous pouvez être francs avec moi. Je vois bien que vous êtes des étrangers et vous n'êtes certainement pas venus à Talanac par hasard. Que cherchez-vous ?"* Si les PJ sont toujours réticents à traiter avec elle, elle leur lance : *"Je ne vous cache pas que vous pourriez m'être très utiles, j'ai besoin de gens comme vous. En échange de vos services, nous pourrions aussi vous en rendre un..."*

Clatatol essaye simplement d'obtenir un accord de principe des PJ. En aucun cas, elle ne veut que les négociations se fassent ici. Dès que les PJ se montrent coopératifs (et ils ont intérêt à le faire, sinon, se reporter à la *Note au MJ*, page suivante), elle leur demande de l'accompagner jusqu'à chez elle. Après quelques minutes de marche dans les rues animées des quartiers pauvres, le petit groupe arrive à son domicile, Rue aux Odeurs Suspectes, face ouest, secteur 1, niveau 3. Le MJ se reportera à la description de la maison de Clatatol fournie dans THOAN, p. 247. La demeure est occupée par quatre contrebandiers tishquetmoacs, qui ne manifestent aucune hostilité envers les PJ. Clatatol leur explique qu'ils vont être conduits dans un repaire caché à l'intérieur du Réseau de Conduits. Elle leur demande de bien vouloir enfiler une cagoule noire qui les empêchera de voir le trajet qu'ils empruntent, et ce, dans le but de préserver l'emplacement secret. Comme elle ne tient pas à les affoler, elle se montre rassurante, répondant à leurs



questions et précisant que c'est une question de confiance mutuelle, et que d'ailleurs ils ne seront pas attachés, ni désarmés, bien sûr. Le passage qui mène au repaire est très étroit sur les premiers mètres, les PJ sentant leurs épaules frotter contre les parois. Mais il s'agrandit rapidement. Pendant le trajet, Clatatol leur indique qu'ils vont rencontrer une étrangère, comme eux, qui se terre dans ce lieu depuis trois jours. Cette étrangère a offert une superbe gemme aux contrebandiers de Clatatol, qui dédommage largement les frais occasionnés par son petit séjour.

Après quelques minutes, la progression est interrompue et les contrebandiers leur ôtent leurs cagoules. Les PJ découvrent une pièce sombre, encombrée de tonneaux et de marchandises, éclairée par une bougie et par la lumière émanant d'une cavité percée dans la voûte. La pièce n'est pas inoccupée. Une femme brune aux yeux bleus et à la peau très blanche est assise sur un tonneau. Elle attire immédiatement l'attention tant sa beauté est éclatante. La femme n'est pas une dryade, mais son charme rivaliserait avec celui de n'importe laquelle d'entre elles et, encore plus étonnant, son visage est exactement le même que celui de Podarge ! S'il y a un Thoan dans le groupe, il reconnaîtra la superbe femme comme étant la Thoane Anania la Brillante, sur un jet Standard d'Intellect réussi. Elle-même reconnaîtra également l'éventuel PJ thoan sur la réussite au même test. Si les PJ portent la fameuse mallette qu'ils ont pu découvrir sur Anthémoessa, dans l'ancre de l'hydre (Chapitre 1, Épisode 2), Anania dévisage avec inquiétude le porteur de la mallette et lui demande, en thoan, où il l'a trouvée. Si le PJ ne comprend pas la langue dans laquelle elle s'exprime ou si, à son attitude, Anania comprend qu'il n'est pas une Cloche Noire, elle se détend rapidement, tout en dirigeant discrètement sa main droite vers lui (l'anneau qu'elle porte au médium dissimule un vibreur).

Anania est vêtue d'une courte robe très légère et presque translucide, ce qui ajoute au trouble que peuvent ressentir les mâles du groupe ! Elle porte aussi des sandales dorées de grande valeur, ainsi qu'une grosse bague au majeur de

la main droite. Derrière Anania, deux contrebandiers tishquetmoacs armés toisent les PJ. L'un d'eux porte une grosse cicatrice au visage, forcément récente puisque les blessures finissent toutes par disparaître complètement sur le Monde à Étages. Après quelques secondes de silence, Anania s'adresse à tous les PJ en thoan : *"Je sais que l'un d'entre vous est un Thoan !"* leur dit-elle. Si aucun des PJ ne parle le thoan, ils ne peuvent ni la comprendre ni, a fortiori, lui répondre. Si l'un d'eux lui répond, elle ajoute : *"Je suppose que tu es là pour la même raison que moi. Mais pourquoi te déplaces-tu avec des leblabbiys ?"*

Clatatol ne laisse pas la conversation se poursuivre, elle s'adresse aux PJ en leur disant qu'ils discuteront plus tard. Pour l'instant, elle compte leur présenter rapidement leur mission. S'ils l'acceptent, elle promet de leur rendre service, comme, par exemple, les conduire à travers le Réseau jusqu'au palais de l'empereur. Puis, elle leur expose la situation :

Depuis deux ans, son gang recherche l'emplacement d'une Offrande Massive (une espèce de trésor offert aux dieux, voir THOAN page 227), qui a été placée en un lieu secret par le chaman du temple de Katla, déesse de la pluie, juste après la mort du Grand Prêtre de Katla. Ce dernier a été assassiné par le gang de Tokwoc, une association de bandits en conflit avec Clatatol. Après bien des efforts, Clatatol et les siens ont réussi à enlever et à faire parler ledit chaman, qui ne se souvenait plus de l'emplacement exact de l'offrande. Il se rappelait seulement le moyen à utiliser pour le retrouver : en prenant la date de naissance du Grand Prêtre assassiné comme coordonnées par rapport à Talanac. Il avait aussi oublié cette date, mais il s'était souvenu qu'il fallait prendre comme point d'origine le milieu exact de la bordure nord de la pyramide, puis se diriger **est**, puis **nord**, puis **ouest**, en utilisant les chiffres de la date de naissance et en prenant comme unité de mesure le **pied** du premier empereur de Talanac, un standard bien connu.

Clatatol fait, à ce moment-là, apporter par un de ses hommes une dague en jade sculptée. Elle explique qu'elle a été dérobée à un temple et que sa

longueur est exactement celle du pied du premier empereur. Puis, elle poursuit son exposé.

Comme il leur fallait impérativement cette date de naissance, ses hommes sont retournés dans le temple de Katla et ont vainement cherché le parchemin où étaient enregistrés tous les éléments relatifs à la vie du Grand Prêtre, et notamment sa date de naissance : ce parchemin avait déjà été volé par les hommes de Tokwoc, le gang rival, également sur la piste de l'Offrande Massive. Heureusement, Tokwoc, qui ne disposait pas de tous les renseignements nécessaires, n'a pas pu exploiter le document. Et comme le chaman a été malencontreusement assassiné par ses propres hommes peu après, il ne peut plus trouver l'emplacement du trésor sans l'aide de Clatatol. Et elle-même ne peut pas non plus trouver l'Offrande Massive sans la fameuse date de naissance. Elle sait bien que les deux gangs ne coopéreront jamais et s'entre-tueraient plutôt que de fournir à l'ennemi des renseignements de cette importance. Son idée est donc d'utiliser les PJ. Strictement inconnus en ville, ils pourront beaucoup plus facilement s'infiltrer dans le gang de Tokwoc que ne le pourrait n'importe lequel de ses hommes. Une fois introduits chez Tokwoc, il leur faudra dérober le parchemin et découvrir grâce à cela l'emplacement de l'Offrande Massive. Bien entendu, dès la mission accomplie, un de ses hommes les conduira jusqu'au palais de l'empereur.

Clatatol conclut en leur expliquant que la méthode à employer pour voler le parchemin à Tokwoc dépend de leur tempérament. La méthode douce consisterait à se faire passer pour des nouveaux venus en ville, désireux de s'intégrer dans un gang criminel. Après avoir gagné la confiance des contrebandiers, il suffirait d'escamoter discrètement le parchemin et de s'éclipser tout aussi discrètement. La méthode dure consisterait à espionner le siège du gang, puis à voler le parchemin au moment opportun, par une opération rapide et en force. Les hommes de Clatatol ont déjà tenté d'utiliser cette seconde méthode, mais sans succès.



Anania la splendide : on a juste le droit de regarder.

Précision sur les Offrandes Massives : Faisant l'objet de recherches obstinées par la pègre de Talanac, les Offrandes Massives toujours placées en des lieux secrets par les prêtres tishquetmoacs. Pour leur éviter la tentation de s'enrichir en gardant pour eux ces dons divins, l'empereur exige des prêtres qu'ils conservent le moyen de les retrouver. Ainsi, dans le cas de l'Offrande Massive qui nous intéresse, un double de la date de naissance clé et le moyen de l'exploiter sont soigneusement gardés dans sa bibliothèque personnelle. Mais inutile de songer à aller dérober ces renseignements, ce serait à la limite du suicide...

Clatatol

Description : Femme tishquetmoac très belle. Longs cheveux noirs et luisants, yeux marrons en amande, cils très longs, pommettes saillantes, peau lisse et cuivrée. 1,65 m, 55 kg. Bracelets, bijoux et vêtements actuels à décrire. Âge : 235 ans (apparent : 25 ans)

Histoire : Clatatol est une des très rares femmes à être devenues chef de bande à Talanac. Fine et rusée, elle a imprimé un style à ses hommes qui les distinguent des autres contrebandiers. Moins brutaux, plus accueillants, plus discrets, ils sont rarement capturés par la police. Clatatol a beaucoup aidé Kickaha par le passé, devenant même sa maîtresse.

Force : 3.3	Agilité : 3.5
Résistance : 3.3	Intellect : 3.4
Souffle : 3.3	Ruse : 3.5
Réflexes : 3.4	Volonté : 3.4
Héroïsme : 3.0	Masse : 3.2

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.4), Monter (3.3), Nager (3.3), Sauter (3.4)

Combat : Armes à Feu (3.2), Armes Blanches (3.2), Couteau (3.5), Hache (3.5), Poings (3.4)

Furtivité : Crocheter (3.5), Dérober (3.6), Se Déguiser (3.6)

Survie : Percevoir (3.5), Pister (3.4), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.4)

Connaissance : Botanique (3.3), Cuisine tishquetmoac (3.4), Zoologie (3.3)

Langues : Tishquetmoac (3.4)

Équipement :

Armes : 1 poignard tishquetmoac, 1 hache

Armure : Néant

Richesses : Bijoux pour une valeur de 200 *kwatluml*, marchandise de contrebande pour une valeur de 3.000 *kwatluml*, bourse de 100 *kwatluml*.

Armes :

Type	Hache 1M	Poignard
Compétence	3.5	3.5
UA	2/3	2/2
Complexité	3.3/3.4	3.2/3.5
Dégâts	3.3	3.2
Solidité	3.3	3.4

Type	Poings
Compétence	3.4
UA	2
Complexité	3.2
Dégâts	3.3 étourd.
Solidité	—

Une fois que les PJ ont donné leur accord sur le marché proposé (et s'ils sont allés, jusqu'ici, ce n'est pas pour refuser maintenant), Clatatol les laisse pour préparer la suite des événements avec ses hommes. Pendant ce temps-là, les PJ peuvent reprendre leur discussion avec Anania.

La Thoanne, pour le moment, se méfie d'eux. Elle redoute toujours la présence d'un Seigneur Déchu parmi eux, qui pourrait menacer sa sécurité. Mais si les PJ savent la rassurer, elle pourra leur fournir des renseignements particulièrement intéressants. L'effort doit venir des PJ, et le meilleur moyen pour eux de convaincre la superbe Thoanne est de lui dire la vérité et de lui parler de leurs déboires avec Arwoor. Si Anania est convaincue qu'ils détestent Arwoor et que ce dernier cherche à les éliminer, elle sera disposée à les aider, par ses conseils tout au moins. Elle s'adresse alors à eux dans une langue que ne peuvent comprendre les Tishquetmoacs mais que parle au moins un des PJ, le grec

mycénien, par exemple. Elle accepte de répondre aux questions qui lui sont posées, dans la limite de ses propres connaissances bien sûr, puis explique sa situation.

Exilée sur Alofbethmin à la suite de l'intrusion d'une Cloche Noire (voir l'encadré page suivante) sur son monde, elle a trouvé refuge dans cette grande ville où ce repaire constitue certainement la meilleure cachette possible. Elle compte bien y rester le temps qu'il faudra, car elle se sait recherchée par une autre Cloche Noire, vraisemblablement présente à Talanac. Il est possible qu'elle ait à séjourner ici plusieurs mois. Elle mentionne aussi le regain d'activité qu'elle a constaté dans le Monde de son père, Urizen. Ce dernier a cherché à l'enlever, sans succès. Enfin, elle leur donne un conseil à propos de la mission qui leur a été confiée : s'ils veulent être aidés par les hommes de Clatatol, ils auront intérêt à vérifier leurs informations avant de les rapporter à Clatatol. Leur problème, en plus d'obtenir le parchemin, est de déchiffrer la date qui sera écrite sous forme de glyphes tishquetmoacs, qu'aucun des contrebandiers ne sait lire. Si aucun PJ ne lit le tishquetmoac, ce qui est probable, Anania leur conseillera de se rendre dans un temple et de demander un calendrier et une table de chiffres, en se faisant passer pour des citoyens curieux, désireux de se cultiver (or, apprendre aux citoyens à lire et à écrire fait partie des fonctions d'un temple tishquetmoac). Une fois la date de naissance déchiffrée, ils auront encore à vérifier la présence de l'Offrande Massive, car les contrebandiers de Clatatol ne les aideront pas tant qu'ils ne seront pas certains de trouver le trésor. Les PJ devront donc aller creuser à l'endroit correspondant aux coordonnées de la date. S'ils trouvent l'Offrande Massive, ou un indice probant, ils auront gagné leur trajet pour le palais de Wiskatiil. Anania conclut en disant que Clatatol et ses hommes sont des brigands d'honneur et qu'ils tiendront parole. Si les PJ lui parlent de Kickaha, elle ne réagira pas particulièrement. Elle a entendu parler de Kickaha, qui est un ancien amant de Clatatol, mais elle ne le connaît pas encore. Kickaha

Les Cloches Noires

Un petit descriptif des Cloches Noires est fourni dans THOAN, pages 19 et 155. Le MJ doit simplement savoir que les Cloches Noires sont des machines élaborées par des savants thoans du temps de leur splendeur, qui ont accidentellement acquis une conscience, devenant des êtres vivants autonomes. Elles furent créées à l'occasion de recherches sur l'immortalité. Elles sont capables d'enregistrer toutes les données d'un cerveau organique (à l'origine, celui du Seigneur en quête d'immortalité), puis de les transférer dans un corps hôte, après avoir correctement "lavé" l'esprit de son ancien propriétaire. Des esclaves humains furent ainsi utilisés par les peu scrupuleux Thoans qui, à l'aide des Cloches Noires, leur effacèrent le cerveau. Les Thoans avaient ainsi la possibilité de s'incarner dans un nouveau corps en cas de problème. Mais après avoir inexplicablement acquis une conscience propre, les Cloches Noires sont devenues des "voleurs de cerveaux", d'effroyables vampires capables de voler les connaissances et l'esprit d'un être vivant, puis de posséder son corps, sans que personne ne puisse s'en rendre compte. Elles constituent la plus grande crainte qu'éprouvent les Thoans aujourd'hui. Presque toutes ont été enfermées dans un univers prison, seules une cinquantaine d'entre elles ont réussi à s'échapper et certaines ont déjà volé l'esprit de Thoans maîtres de leur univers. Anania sait qu'aucune Cloche Noire ne se trouve au sein du groupe de PJ, parce qu'à l'instar de la plupart des Thoans, elle possède un dispositif implanté dans son cerveau qui l'avertit automatiquement, par l'intermédiaire de sa bague, de la présence d'une Cloche Noire dans un périmètre de cinquante mètres. Le développement de tous ces événements fera l'objet d'une prochaine campagne, tout simplement intitulée *"Les Cloches Noires"*.

et Anania ne se rencontreront que bien plus tard. Elle est donc, pour l'instant, célibataire.

Remarque : Anania possède un microvibreux dissimulé dans la bague qu'elle porte au majeur de la main droite (voir les caractéristiques du microvibreux p. 335 de THOAN). Ceci pourrait lui être utile si les contrebandiers se montraient un peu trop irrévérencieux (ce qui n'a pas été le cas jusqu'à présent) ou si les PJ cherchaient un peu trop à changer le cours de l'Histoire en voulant ajouter Anania à leur tableau de chasse (on ose espérer que le MJ n'aura pas à en venir à de telles extrémités). Ses caractéristiques sont fournies avec l'écran THOAN.

Opération Tokwoc

Lorsque la discussion entre les PJ et Anania touche à sa fin, Clatol réapparaît. Remettant à l'un d'entre eux la fameuse dague sacrée "étalon", elle leur explique comment va se dérouler la suite des événements. Ils vont être conduits dans le Réseau jusqu'au tunnel

menant à une partie du labyrinthe urbain contrôlée par Tokwoc et ses hommes. Les PJ devront se débrouiller, selon la méthode qu'ils auront choisie (opération commando ou diplomatie), pour récupérer le parchemin, puis vérifier si leurs informations sont exactes, en allant creuser au point indiqué, selon les explications précédentes. Clatol précise que ce sont uniquement les chiffres de la date de naissance qu'il faut utiliser, et non pas les noms des jours ou des semaines (les joueurs comprendront quand ils s'attelleront au déchiffrement de la date Tishquetmoac). Après les derniers préparatifs éventuels, le petit groupe s'engage dans le sinistre Réseau de Conduits, emmené par la jolie Clatol. Ils commencent par emprunter un tunnel étroit qui les contraint à ramper. Puis ils débouchent dans un premier carrefour. Clatol s'engage sur une voie située à droite, en légère pente ascendante. En voyant la longueur des différents tunnels et leur nombre incalculable, les PJ ne peuvent être qu'admiratifs devant le travail accompli par les milliers d'esclaves qui ont patiemment creusé ces galeries directement dans la pierre de jade de Talanac.

Les minutes passent et les carrefours se succèdent. Les canaux sont étroits et sombres et les embranchements se ressemblent, mais Clatol a l'air de se repérer sans aucun problème. Les PJ attentifs remarqueront qu'ils ont monté de deux niveaux (ils sont donc vraisemblablement aux alentours du niveau 5). Après plus d'une heure passée à ramper, Clatol leur fait signe de se taire et s'adresse à eux en chuchotant :

"Nous sommes presque arrivés. Je vais vous laisser devant un boyau qui vous mènera à la portion du Réseau contrôlé par Tokwoc. Attention, vous risquez de vite rencontrer un garde. À vous de jouer pour récupérer le parchemin. Quand vous aurez trouvé l'Offrande Massive ou un élément probant permettant de la localiser, revenez à la taverne du Chichimeca. On me contactera et je vous rejoindrai."

"Ah oui ! Dernière chose : si vous avez besoin de vous enfuir, essayez de trouver un réservoir d'eau, ils sont très nombreux, et suivez le cours d'eau descendant. Vous finirez par vous retrouver dans les égouts, à la base de la pyramide. Bonne chance et qu'Ollimaml soit avec vous !"

À partir de là, le MJ consultera le plan de la portion du Réseau de conduits occupée par les hommes de Tokwoc, qui précise notamment l'emplacement des contrebandiers (voir page suivante), et laissera les PJ échafauder leur stratégie. En fait, ils ont deux possibilités :

■ l'opération "commando" : elle consiste à attaquer les contrebandiers, isolés si possible, et à investir les lieux jusqu'à trouver le parchemin. Selon l'emplacement des gardes et la méthode utilisée par les PJ, le MJ devra estimer si certains hommes de Tokwoc, placés en des points stratégiques, perçoivent les agissements des héros et viennent à la rescousse de leurs compagnons agressés. D'une manière générale, grâce au plan, le MJ saura rapidement quels sont les contrebandiers qui viennent vers les PJ quand ces derniers apparaissent dans leur champ de vision. Il n'oubliera pas qu'ils peuvent, le cas échéant, crier pour donner l'alerte. Le parchemin recherché se trouve dans un couloir partiellement transformé en entrepôt (deux portes ont été construites

pour transformer le couloir en petite pièce. Voir le plan, salle E). Si les PJ pensent à capturer un contrebandier et à l'interroger, ils pourront être directement orientés vers la pièce où se trouve le parchemin.

Remarque : Pour tous les combats ayant lieu dans le Réseau, étant donné l'étroitesse des couloirs et la pénombre qui règne, le seuil de maniement de l'arme subit un malus de +1 (exemple : le seuil d'attaque de l'épée passe de 3.3 à 3.4, pour la parade, il passe à 3.5). Pour les mêmes raisons, le seuil d'esquive subit le même malus.

Les contrebandiers tishquetmoacs

Ces caractéristiques sont valables aussi bien pour les hommes de Tokwoc que pour ceux de Clatatol

Description : Type tishquetmoac, cheveux noirs, yeux bruns, peau mate. 1,70 m, 75 kg. Tenue assez légère.

Force : 3.4
Résistance : 3.3
Souffle : 3.3
Réflexes : 3.4
Masse : 3.3

Agilité : 3.4
Intellect : 3.2
Ruse : 3.4
Volonté : 3.2

Vitesses raciales :
Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.5), Monter (3.3), Nager (3.4), Sauter (3.4)

Combat : Armes à Feu (3.1), Armes Blanches (3.2), Couteau (3.4), Hache (3.4), Poings (3.4)

Furtivité : Crocheter (3.5), Dérober (3.5), Se Déguiser (3.5)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.3), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.4)

Connaissance : Botanique (3.3), Zoologie (3.2)

Langues : Tishquetmoac (3.3)

Équipement :

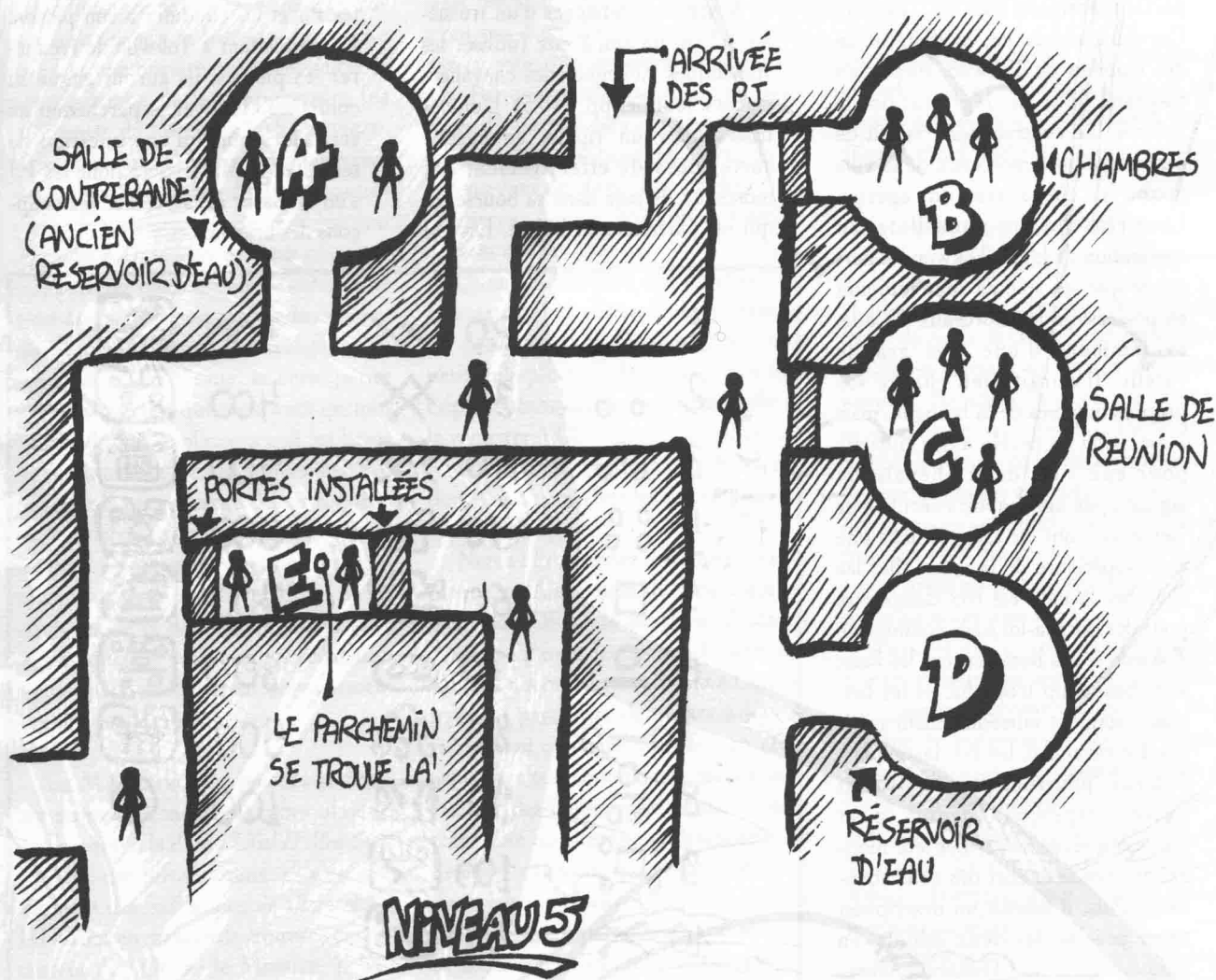
Armes : 1 poignard tishquetmoac, 1 hache

Armure : Néant

Richesses : Marchandise de contrebande pour une valeur de 200 kwatluml, bourse de 50 kwatluml.

Armes :

Type	Hache 1M	Poignard
Compétence	3.4	3.4
UA	2/3	2/2
Complexité	3.3/3.4	3.2/3.5
Dégâts	3.4	3.3
Solidité	3.3	3.4



PARTIE DU RÉSEAU DE CONDUITS OCCUPÉE PAR LES HOMMES DE TOKWOC

Type	Poings
Compétence	3.4
UA	2
Complexité	3.2
Dégâts	3.4 étourd.
Solidité	—

■ L'opération "diplomatie" : elle consiste à aborder les contrebandiers directement et à les convaincre de les engager dans leur bande. Les PJ peuvent ainsi espérer qu'une fois infiltrés, ils pourront discrètement voler le parchemin et s'enfuir. Évidemment, c'est au MJ de juger si leurs arguments sont convaincants. Dans le cas contraire, la situation tourne au "commando", décrit plus haut. Si les PJ savent trouver les mots justes pour convaincre les brigands, ces derniers voudront les tester avant de leur accorder leur confiance. Pour cela, les PJ devront "éliminer" deux chevaliers-jaguars particulièrement haïs de Tokwoc. Ces deux soldats ont, en effet, tué un des hommes de Tokwoc, surpris en flagrant délit de dégradation de Talanac. Le contrebandier venait de casser quelques morceaux de la ville quand les chevaliers l'ont aperçu. Leur réaction fut immédiate, en application de la loi. Tokwoc est persuadé que les soldats sont toujours en possession des morceaux de jade, évidemment d'une très grande valeur. Il aurait bien chargé ses propres hommes de la besogne, mais l'opération se révèle assez difficile pour eux : les deux chevaliers-jaguars, peu après avoir exécuté leur "sentence", ont été affectés dans une zone supérieure de la ville. Aller les chercher là-haut est très dangereux pour des hors-la-loi aussi connus que Tokwoc et ses hommes, car les lieux sont beaucoup trop chic et les brigands seraient immédiatement repérés. En revanche, les PJ, inconnus à Talanac, pourront plus facilement passer inaperçus. Et puis, c'est l'occasion rêvée de vérifier leur motivation, ajoute le chef des contrebandiers. Puis, il fournit une description assez précise des deux soldats, en ajoutant qu'ils ont l'habitude, après leur service, de se rendre dans une taverne locale, le Sommeil du Juste,

Secteur 6, niveau 17, Rue du Bonheur Tranquille (voir THOAN p. 243). C'est sans doute le moyen le plus sûr de les trouver. Sur ces mots, Tokwoc fait accompagner les PJ par ses hommes jusqu'à la rue en question et les laisse se débrouiller. S'ils parviennent à éliminer les deux soldats, voire à récupérer les morceaux de jade, il est convenu qu'ils se rendent à l'Enfer du Jeu, rue des Oiseaux Verts, secteur 2, niveau 4, face nord, où l'un des hommes de Tokwoc les retrouvera.

S'ils veulent aller jusqu'au bout de leur tentative de ralliement "en douceur" à Tokwoc, les PJ doivent, finalement, quand même utiliser la violence. Le MJ consultera la description de la taverne du Sommeil du Juste, p. 243 de THOAN, et laissera les joueurs s'organiser. Les personnages trouveront effectivement les deux chevaliers jaguars dans la taverne le soir, accompagnés d'un troisième soldat, un ami à eux (utiliser les statistiques moyennes des chevaliers jaguars, fournies pp. 74-75). L'un des trois soldats (un "ripoux" en quelque sorte) possède effectivement des morceaux de jade dans sa bourse, ce qui est parfaitement illégal. Les PJ

emploieront la méthode qui leur paraît la plus adaptée à la situation, mais ils ne sont pas obligés de tuer les deux (et même trois) soldats. Les incapaciter suffira largement, Tokwoc se consolant amplement si les PJ se contentent de lui apporter les pierres de jade. S'ils ne parviennent pas à vaincre les soldats ou s'ils refusent de les attaquer, ils seront contraints, pour récupérer le parchemin, de revenir à la méthode "commando", décrite précédemment. S'ils réussissent, au contraire, à récupérer les pierres de jade à Tokwoc, il leur suffira de se rendre à l'Enfer du Jeu, un établissement réputé pour les jeux qu'il organise. En attendant l'homme de Tokwoc, ils pourront toujours s'amuser en misant sur des courses de cafards ou des combats de rats (voir la description de l'Enfer du Jeu p. 246 de THOAN). L'homme de main de Tokwoc finira par repérer les PJ et les conduira à son patron. En permettant à Tokwoc de récupérer les pierres, ils auront gagné sa confiance. Trouver le parchemin ne sera alors plus qu'une question de temps, et le MJ laissera donc les PJ s'en emparer sans éveiller les soupçons des brigands.

1	o	20	XX	300	
2	oo	30	XX	400	
3	ooo	40	XX	500	
4	oooo	50		600	
5	□	60		700	
6	o	70		800	
7	o-o	80		900	
8	ooo	90		1000	
9	ooo	100			
10	X	200			

NOMBRES TISHQUETMOAC

La quête — de l'Offrande Massive —

D'une manière ou d'une autre, les PJ devraient donc finir par mettre la main sur le parchemin. Il leur faut à présent déchiffrer la date clé et vérifier l'information. Le MJ remettra aux joueurs une photocopie de la fameuse date (voir ci-contre) et leur demandera ce que les PJ comptent faire.

Sauf s'il y a un Tishquetmoac dans le groupe, auquel cas le MJ pourra immédiatement lui transcrire la date : *17 Xul 11 Men 54*, il est peu probable que les PJ sachent déchiffrer le tishquetmoac et il faudra bien qu'ils se rendent dans un temple, n'importe lequel, ou dans la bibliothèque de Toshkouni.

Sur place, le prêtre demandera à voir leur passe. S'ils n'en ont pas, ils pourront, malgré tout, obtenir son aide, à condition de se montrer très persuasifs (*roleplaying*). Il leur faudra ensuite inventer une histoire pour convaincre le prêtre-scribe de leur apprendre les rudiments de l'écriture tishquetmoac. Cela peut faire l'objet d'une conversation détaillée entre MJ et joueurs (*"Mes frères, pourquoi voulez-vous donc tant apprendre à écrire, alors que vous ne maîtrisez pas encore complètement les subtilités de notre langue ? Et pourquoi souhaitez-vous absolument commencer par les chiffres et le calendrier ?"*). À l'issue de cette petite séance studieuse qui aura duré en tout 3 jours, le MJ expliquera que les bases de l'écriture ont été enseignées aux PJ, en axant l'apprentissage, à leur requête, sur les chiffres et la date. Le MJ remettra donc aux joueurs une seconde photocopie, présentant les chiffres et les symboles de la date tishquetmoac avec leur traduction (voir page précédente). Après quoi, ils devraient normalement pouvoir se débrouiller.

Le MJ laissera les joueurs se creuser un peu les méninges, pour aboutir, on l'espère, à la date *17 Xul 11 Men 54*.

Avec ces informations, s'ils se souviennent des indications de Clatatl, les PJ seront en mesure de trouver l'emplacement de l'Offrande Massive. Il leur suffira de se rendre à l'extérieur de la ville, du côté nord, avec leur mesure, le

pied de l'empereur. Là s'étend une vaste plage de terre qui empiète sur le *Petcho-takl*. Le milieu exact de la pyramide est facilement repérable, car une statue y est érigée. En partant de la statue et en comptant 17 *pieds* vers l'est, puis 11 vers le nord, puis enfin 54 vers l'ouest, ils peuvent marquer un point. Il n'y a plus qu'à creuser exactement sous ce point pour découvrir l'Offrande Massive ou l'indice permettant de la trouver.

Mais alors qu'ils viennent juste de commencer à creuser, les PJ voient une patrouille de police s'approcher d'eux. Les policiers, au nombre de 8, leur demandent ce qu'ils font ici, pourquoi ils creusent, etc. Ils finissent par exiger de voir leur passe. Si les PJ ne s'affolent pas, tout se passera bien. Les policiers sont simplement intrigués et ils finiront par partir, à condition que les PJ leur fournissent des réponses calmes et posées. S'ils ont leur passe, pas de problèmes. S'ils n'en ont pas mais pensent à dire aux policiers qu'ils n'ont pas à en avoir puisqu'ils ne sont pas en ville, ces derniers n'insisteront pas. Par contre, s'ils perdent leur "self-control", les policiers chercheront à les arrêter. S'ils se laissent faire, ils se retrouveront dans les cachots de l'empereur (voir p. 86). Sinon, c'est un combat qui s'engagera.

Quand la menace des policiers est écartée, les PJ peuvent enfin creuser. Ils découvrent au fameux point une petite plaque en jade portant des inscriptions tishquetmoacs. Il leur suffit de la remettre à Clatatl pour avoir rempli leur partie du contrat (les PJ n'ont donc pas à déchiffrer les inscriptions).

Notes : Le premier nom inscrit sur la plaque est *Katla*, nom du dieu à qui est destinée l'Offrande Massive. Juste en dessous figurent les mots : *Xanatol, jardin*. Ces informations suffisent à Clatatl pour lui permettre de mettre à jour le trésor tant convoité. Xanatol, en effet, est le nom très connu d'une maison individuelle des faubourgs de Talanac, nom emprunté au premier ambassadeur de l'empire naissant, qui vécut et mourut dans cette demeure. Les hommes de Clatatl savent parfaitement où se trouve la maison et en creusant dans le jardin, ils pourront mettre à jour l'Offrande. Mais c'est toute une opération qu'il

17 XUL 11 MEN 54



LA DATE DU PARCHEMIN

faudra mettre en œuvre, pour neutraliser les occupants de la maison et les gardes, agir de nuit, discrètement, rapidement, etc. Clatatl va vite s'y atteler.

Voyage au centre de Talanac

Mais sans attendre de s'emparer du trésor de Katla, la contrebandière tiendra parole en mettant un de ses meilleurs hommes, Hurutan, l'homme à la cicatrice, à la disposition des PJ. Ce dernier connaît le Réseau de Conduits mieux que quiconque. Avant de partir, il rassemble des provisions alimentaires, du vin et du fromage, qu'il distribue à tous les PJ. Le trajet jusqu'au palais, explique-t-il, va durer au moins trois jours !

Puis, il se faufile dans un gros boyau et leur fait signe de le suivre. Les joueurs doivent indiquer au MJ l'ordre de progression des PJ. Commence alors un incroyable voyage à travers le gigantesque labyrinthe que constitue le Réseau de Conduits de Talanac. Comme d'usage dans le Réseau, Hurutan invite les PJ à parler le moins possible.

Le petit groupe rampe silencieusement durant deux heures. Hélas, par comble de malchance, alors qu'ils sont

dans une portion de Réseau en principe inoccupée, ils sont soudain repérés par deux contrebandiers de Tokwoc. Furieux de la trahison dont ils ont été victimes, les bandits attaquent immédiatement les deux PJ qui ferment la marche et qui peuvent riposter, avec le malus de + 1 habituel. Pendant qu'ils se battent, Hurutan prend un détour, puis fait signe aux autres de se cacher dans un conduit d'aération annexe, presque invisible. Si les deux PJ qui combattent réussissent à tuer leurs deux adversaires, ils ont juste le temps de rejoindre Hurutan qui leur indique la planque.

Les hommes de Tokwoc ne tardent pas à arriver en renfort, mais ils sont gênés et ralentis par les cadavres des deux contrebandiers, qui bloquent le tunnel. Ce contretemps permet à tous les PJ de se cacher. Ils doivent cependant tous procéder à un test standard de Se Cacher (l'utilisation des points d'Héroïsme est fortement conseillée pour ce test !). Si tous les tests sont réussis, les hommes de Tokwoc perdent leur trace. Ils passent très près d'eux, mais ne les remarquent pas. Si ne serait-ce qu'un seul des tests est raté, les PJ sont repérés dans leur cachette. Ils doivent se battre et affronter chacun deux contrebandiers. Dès que quatre contrebandiers de Tokwoc ont été éliminés, les autres prennent la fuite.

Le reste du trajet, heureusement, se déroule sans encombre. Après trois jours de progression, seuls quelques rats ont été croisés et la vigilance et la connaissance des lieux d'Hurutan ont permis d'éviter les autres bandes de contrebandiers. Le soir du troisième jour, les PJ ont atteint le niveau 27, celui du palais de Wiskatiil. Hurutan leur fait ses adieux devant une bouche d'aération située en plein cœur du palais. Il leur précise, avant de s'éclipser, que le temple d'Ollimaml, comme le savent tous les Tishquetmoacs, est situé tout en haut de la pyramide. C'est donc le point culminant du palais... et de la ville !

— Le palais du Miklosiml —

Les PJ se retrouvent dans une salle aux dimensions gigantesques (50 mètres sur 40), heureusement inoccupée. S'orienter dans le dédale du palais risque de ne pas être facile, mais ils

savent qu'ils leur faut monter chaque fois qu'ils en auront l'occasion. Pour l'instant, ils ont le choix entre deux issues. Qu'ils choisissent l'une ou l'autre, ils découvrent deux gardes dans les deux pièces adjacentes (des chevaliers-jaguars, caractéristiques fournies au début de l'Épisode). Les PJ ne peuvent pas déduire quoi que ce soit des deux salles, qui ressemblent toutes les deux à de grands couloirs aux murs décorés de fresques. Ils doivent éliminer en un seul tour les deux gardes de la salle qu'ils ont choisie. S'ils n'y parviennent pas, les gardes parviennent à souffler dans un instrument ressemblant à une grosse flûte, qui produit un son de très grande puissance. Moins de 2 tours plus tard, les PJ sont cernés par une garde composée de 30 hommes. Inutiles de résister, ils sont prisonniers (rendez-vous au paragraphe *Prisonniers de l'empereur* p. 86). Si, au contraire, ils réussissent à éliminer les deux gardes dès le premier tour, ces derniers n'ont pas le temps d'ameuter la garde et les PJ peuvent avancer jusqu'à la salle suivante : une sorte d'immense bibliothèque. Ils y remarquent plusieurs issues, dont une qui semble déboucher sur un escalier montant. Peut-être mène-t-il au fameux temple d'Ollimaml ? Mais la pièce n'est pas inoccupée. Un personnage richement vêtu, portant une coiffe de plumes élaborée, est attablé, entouré d'une dizaine d'hommes en armes. Mais oui, il s'agit bien de Wiskatiil, l'empereur tishquetmoac ! Celui-ci est en grande discussion avec un noble, visiblement son conseiller.

Les PJ ont le choix entre tenter de courir jusqu'à l'escalier, en espérant ne pas être interceptés par les gardes et pouvoir atteindre la "porte" avant d'être rejoints par ces derniers, ou écouter la conversation de l'empereur et pourquoi pas, tenter un grand coup de bluff en s'adressant directement à lui.

■ S'ils tentent de courir jusqu'à l'escalier, il faut utiliser la règle des courses brèves pour déterminer s'ils sont, ou pas, interceptés (voir THOAN p. 53) : la course se simule par un test d'opposition entre la Vitesse Terrestre de chaque PJ et la Vitesse Terrestre des gardes, (3.2). Comme précisé dans les règles, il

faut donner, pour ce test, un bonus aux sprinteurs qui possèdent la compétence Courir au niveau le plus élevé (les gardes possèdent la compétence Courir à 3.3). Le bonus, en nombre de dés, est égal à la différence entre la compétence Courir des PJ et celles des gardes, au bénéfice du meilleur d'entre eux (Exemple : si un PJ possède la compétence Courir à 3.5, il aura un bonus de + 2 dés face aux gardes, lors du test d'opposition entre les Vitesse Terrestres). Les PJ qui gagnent le test d'opposition arrivent à l'escalier, qui donne effectivement sur le temple d'Ollimaml. Bénéficiant alors du chaos qui s'empare soudain du palais (voir *Le final* p. 86), ils ne sont pas poursuivis par les gardes. Arrivés sur la plateforme, ils ont la stupefaction de voir des chevaliers drachelanders en train de combattre des chevaliers-jaguars. Sans chercher à comprendre, ils peuvent profiter de l'agitation ambiante pour se diriger vers la chambre sacrée du temple, où se trouve leur fameuse "porte" de sortie. Reprendre alors au paragraphe *Le final* (p. 86).

■ S'ils écoutent la conversation de l'empereur, ils seront surpris par certains propos. Le conseiller de Wiskatiil est en train de lui suggérer un sacrifice humain en l'honneur d'Ollimaml, pour contrer l'avancée des Barbes Rouges de Saurga. Wiskatiil lui demande s'il n'y a vraiment pas lieu de redouter une attaque des Barbes Rouges de Brakya, qui pourrait avoir lieu beaucoup plus tôt. Mais le conseiller se montre catégorique. D'après ses renseignements, c'est le roi Saurga qui a envoyé ses hommes et non pas le roi Brakya. Les Tishquetmoacs n'ont donc pas à redouter une attaque fluviale, spécialité de Brakya, mais plutôt une attaque terrestre de Saurga. De plus, ajoute le conseiller, même si les Barbes Rouges sont sur le pied de guerre depuis presque neuf mois, le Royaume de Saurga est particulièrement éloigné des limites de l'empire. À supposer qu'ils soient partis il y a 9 mois et en calculant une progression terrestre moyenne de 40 km, ce qui est beaucoup pour une armée, l'attaque ne peut pas avoir lieu avant au minimum un mois.

Ce conseiller, les PJ peuvent le deviner, est un traître, secrètement à la solde de Brakya. Car ce sont bien les Hommes de Brakya qui vont arriver, dès aujourd'hui, par le fleuve *Petchotakl*. Les PJ, qui ont découvert un indice à Fort Quetsmuac, peuvent renseigner l'Empereur s'ils le souhaitent. Savoir qu'ils sont passés il y a un peu plus de trois mois par un Fort Quetsmuac dévasté, entre autres, par des Barbes Rouges de Brakya, peut transformer toutes les certitudes tranquilles de Wiskatiil. Si les PJ pensent (d'eux mêmes) à lui montrer le sabre de Brakya qu'ils ont trouvé au fort, ils réussiront à le convaincre, l'empereur n'étant pas borné. Sa vivacité dans de tels événements permettra ensuite d'éviter le pire à Talanac. Wiskatiil fait arrêter son conseiller et donne immédiatement des ordres pour se préparer à une attaque fluviale imminente, épargnant à sa ville un combat plus que difficile. L'arrivée effective des Barbes Rouges de Brakya confirme la bonne foi des PJ. L'empereur leur exprime alors sa gratitude : ils sont les bienvenus à Talanac à vie, se voient offrir une maison dans le riche quartier du niveau 25, et il les laisse bien entendu se rendre dans la chambre sacrée. L'aventure se conclut au paragraphe *Le final* (voir page suivante).

Wiskatiil Quotshaml, — Empereur de Talanac —

Description : Wiskatiil a le type tishquetmoac, mais il est plus grand et plus mince que la moyenne de ses compatriotes (1,78 m, 72 kg). Il est toujours vêtu de manière somptueuse : tige en coton aux couleurs vives, bijoux de jade et d'or, coiffe de plumes très élaborée, sandales dorées... Il garde en permanence ses apparats avec lui :

- sa Hache Impériale : une hache en jade, sculptée en forme de tête d'homme-jaguar ;
- son Sceptre du Pouvoir : un sceptre en jade serti de pierres précieuses (en fait, seul l'aspect de la hache évoque le jade, la matière qui la constitue est d'origine thoanne).

L'empereur est aujourd'hui âgé de 369 ans (âge apparent : 25 ans)

Histoire : Wiskatiil

Quotshaml est le troisième *miklosiml* (empereur) de Talanac. Ses deux prédécesseurs (son père et son grand-père) ont tout deux été assassinés, après plusieurs siècles de règne. Monté sur le trône il y a seulement trois ans, l'actuel empereur a trois enfants, tous adultes (un fils, prince de Talanac, et deux filles). Wiskatiil connaît bien Kickaha, qu'il considère comme le protégé d'Ollimaml, après les incroyables exploits et les innombrables services qu'il a rendus à la capitale de l'empire (Kickaha a notamment ramené l'Œil d'Oshquatsu, mystérieusement dérobé au temple de Toshkouni). L'empereur a eu également de très bons contacts avec Jada-win qui lui rendait fréquemment visite par le passé. Le Thoan, le visage auréolé de lumière, se faisait passer pour Ollimaml et a offert à Wiskatiil ses deux symboles du pouvoir : la hache et le sceptre. La hache est une arme thoanne



qui, en plus d'être magnifique, est beaucoup plus efficace qu'une arme ordinaire. De outre, un micro-

vibreux a été dissimulé dans le sceptre. Wiskatiil n'a eu que très rarement l'occasion de s'en servir, mais à chaque fois, la mise en scène a été spectaculaire. Les témoins de ces manifestations surnaturelles sont devenus, par la suite, encore plus dévoués à leur empereur, persuadés désormais de sa nature divine. Ils sont à l'origine de la plupart des rumeurs concernant Wiskatiil qui se sont répandues par tout l'empire.

Force : 3.3
Résistance : 3.3
Souffle : 3.4
Réflexes : 3.5
Héroïsme : 4.0

Agilité : 3.4
Intellect : 3.5
Ruse : 3.5
Volonté : 3.5
Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter (3.5), Nager (3.3), Sauter (3.3)

Combat : Armes à Feu (3.2), Armes Blanches (3.4), Arc (3.5), Hache (3.5), Poignard (3.5)

Furtivité : Crocheter (3.5), Dérober (3.6), Se Déguiser (3.6)

Survie : Percevoir (3.5), Pister (3.4), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.4)

Connaissance : Botanique (3.5), Musique (3.5), Sculpture (3.4), Zoologie (3.6)

Langues : Tishquetmoac (3.6), Thoan (3.2)

Équipement :

Armes : 1 poignard tishquetmoac, 1 hache

Armure : Armure en tissu matelassé sous la toge et les habits officiels (Pr = 3.2 sur tout le corps)

Richesses : Hache Impériale (valeur : 50 000 kwatluml), Sceptre du Pouvoir (valeur : 100 000 kwatluml), diamants et bijoux pour une valeur de 30 000 kwatluml, bourse de 200 miklosiml (équivalents à 2 000 kwatluml)

Armes :

Type	Arc	Hache 1M (°)
Compétence	3.5	3.5
UA	1/1	1/2
Complexité	3.4	3.2/3.3
Dégâts	3.3	3.4
Solidité	3.4	4.6*

Type	Poignard	Microvibreux (°°)
Compétence	3.5	3.2
UA	2/2	1/auto
Complexité	3.2/3.5	3.4
Dégâts	3.2	4.1 à 4.5 (°°°)
Solidité	3.5	3.2

(°) Hache de technologie thoanne, d'un maniement et d'une efficacité bien supérieure aux armes de leblabbjys.

(°°) Dissimulé dans le Sceptre du Pouvoir

(°°°) Dégâts étourdissants. Pour la consommation, voir tableau de THOAN, p. 353.
Reste : 340 unités d'énergie

Prisonniers de l'empereur

Il est possible qu'à un moment de leurs aventures dans Talanac, les PJ soient capturés par les hommes de l'empereur, soldats ou policiers. Ils

sont alors conduits au palais, mais commencent par "visiter" ses cachots, noirs et humides. Malheureusement (ou heureusement) pour eux, *Chiccan*, le jour de l'araignée où sont jugés les prisonniers par l'empereur, est pour bientôt. Or, les cachots de l'empereur sont presque vides, la plupart des anciens prisonniers ayant été exécutés la semaine précédente. Les PJ plus les autres prisonniers, au total 12 individus, sont donc amenés dans l'immense pièce centrale du palais, l'arène. Une cinquantaine de soldats et de prêtres s'y trouvent déjà. Après une longue cérémonie où les prêtres entonnent des chants et des louanges à la gloire d'Ollimaml, Wiskatitl fait son entrée et s'installe dans un trône surplombant l'arène. Le Prêtre-Scribe commence alors la lecture des chefs d'inculpations des différents prisonniers, qui sont ensuite questionnés un à un par l'empereur. Celui-ci écoute leur version des faits avant de les juger. Les PJ, qui passent en tout dernier, voient ainsi la plupart des accusés être condamnés à mort, seuls quelques-uns étant condamnés à l'arène. Un seul est acquitté. Quand arrive le tour des PJ, le protocole est respecté. Les chefs d'accusations leur sont lus (entrée clandestine dans la ville, agression envers un agent de la force de l'ordre, etc.) et l'empereur leur demande leur version des faits ainsi que leurs justifications. Mais, perplexe, il n'arrive pas à trancher. Outre les arguments des PJ, l'empereur semble troublé par l'aspect inhabituel de certains d'entre eux (ceux qui ne sont pas natifs d'Amérindia). Ne voulant pas courir de risque, il s'en remet alors aux dieux et demande l'arène. Là, ils seront opposés à un autre groupe de prisonniers (des contrebandiers, caractéristiques fournies plus haut), soit au *Tlachtl*, soit en combat, à leur choix.

Le *Tlachtl* est un jeu de balle dont les règles sont fournies p. 222 de THOAN. Le MJ aura le choix entre la partie détaillée ou la partie accélérée.

Le combat est un duel à mort entre les PJ et les autres prisonniers. Chacun d'eux est opposé en combat singulier à un autre prisonnier, un contrebandier tishquetmoac. PJ comme contrebandiers se battent nus et ne bénéficient

donc d'aucune armure ou protection. En revanche, ils ont le droit de choisir une arme parmi les suivantes : hachette tishquetmoac (équivalent à une petite hache), casse-tête (équivalent à une Massue), Long poignard tishquetmoac (équivalent à une épée 1M, mais Solidité seulement 3.5) ou Griffes.

Juste à la fin de l'épreuve, le palais est plongé dans une panique totale : un garde fait irruption dans l'arène et annonce à Wiskatitl que des chevaliers drachelanders (!) viennent de faire irruption dans le palais, arrivant mystérieusement par le temple d'Ollimaml, alors même qu'on rapporte que des Barbes Rouges sont en train d'envahir la ville et progressent vers le palais. Le chaos qui s'ensuit est inimaginable. Les gardes se mettent à courir dans tous les sens, les prisonniers prennent la fuite. En quelques minutes, les Drachelanders sont aux prises avec les chevaliers-jaguars, qui ne prêtent plus attention aux PJ.

Le final

Le MJ doit conclure le Chapitre en décrivant aux PJ la grande panique qui règne en ville et très rapidement également, dans le palais. Car en plus des Barbes Rouges qui envahissent Talanac, des chevaliers drachelanders déboulent directement dans le palais, par la "porte" du temple d'Ollimaml, celle-là même que les PJ cherchent à atteindre (ces événements, qui sont liés aux agissements des Cloches Noires, seront développés dans une prochaine campagne).

Pour bien visualiser la plate-forme du temple d'Ollimaml, le MJ consultera le plan fourni p. 240 de THOAN. Dans la confusion ambiante, les PJ atteignent la chambre sacrée qui cache la "porte" thoanne. Ils découvrent effectivement quatre croissants serties dans le sol. Habituellement, on trouve aussi quatre autres croissants, mobiles, suspendus à proximité. Mais ils n'y sont plus, les Cloches Noires les ayant emportés.

Heureusement, les PJ peuvent utiliser le croissant qu'ils ont trouvé lors de l'Épisode des Satwikilaps. En l'apposant à l'un des croissants scellés dans le sol (n'importe lequel) de manière à former

un cercle, les PJ activent une "porte". Il leur faut ensuite poser le pied exactement en même temps sur le circuit ainsi formé (le MJ le leur rappellera) pour qu'ils soient tous transportés... au palais du Seigneur !

Hélas, ils n'y restent qu'une fraction de seconde. Car Arwoor, qui a su que certains Drachelanders avaient emprunté une "porte" vers Talanac, vient juste de reprogrammer à toute allure et au hasard les quatre destinations de ces "portes". Le hasard a voulu que celle des PJ soit reprogrammée sur Dracheland. C'est donc sur Dracheland, le plateau surplombant Amérindia, que les PJ se retrouvent finalement.

Et après ?

La campagne d'Arwoor se conclut dans un second volet, à paraître très prochainement. Car cette longue quête n'est, bien évidemment, pas terminée. N'oublions pas que son issue est la chute du tyran du Monde à Étages, ce qui aura comme conséquence un retour à un certain équilibre sur Alofbethmin, la menace du Seigneur ne pesant alors plus de manière permanente sur les personnages. Le scénario *Anthémoessa*, pour sa part, s'arrête là. Les PJ sont libres de continuer à vivre d'autres aventures, dans le cadre de scénarios

publiés (Le Supplément, Casus Belli, scénarios du livre de base, etc.) ou de scénarios imaginés par le MJ (après tout, la "porte" de Talanac peut mener où le MJ le souhaite, Dracheland, comme c'est suggéré, voire un autre plateau ou même un autre monde, pourquoi pas la Terre ?). Si le MJ veut faire intervenir Arwoor au cours de ces aventures, ses caractéristiques sont fournies dans la partie *Aides de Jeu* p. 89.

Puis, les personnages pourront aborder le second volet, qui sera d'un niveau de difficulté très relevé. Ils seront alors prêts pour la confrontation finale...

— Le Temps des Héros —

Pour ce dernier Épisode du Chapitre 2, les écarts de gain de points d'Héroïsme risquent de grandement varier d'un PJ à l'autre, en fonction des actions de chacun. C'est pourquoi le *Gain Moyen* n'est fourni qu'à titre indicatif, les PJ pouvant individuellement gagner nettement plus, ou nettement moins.

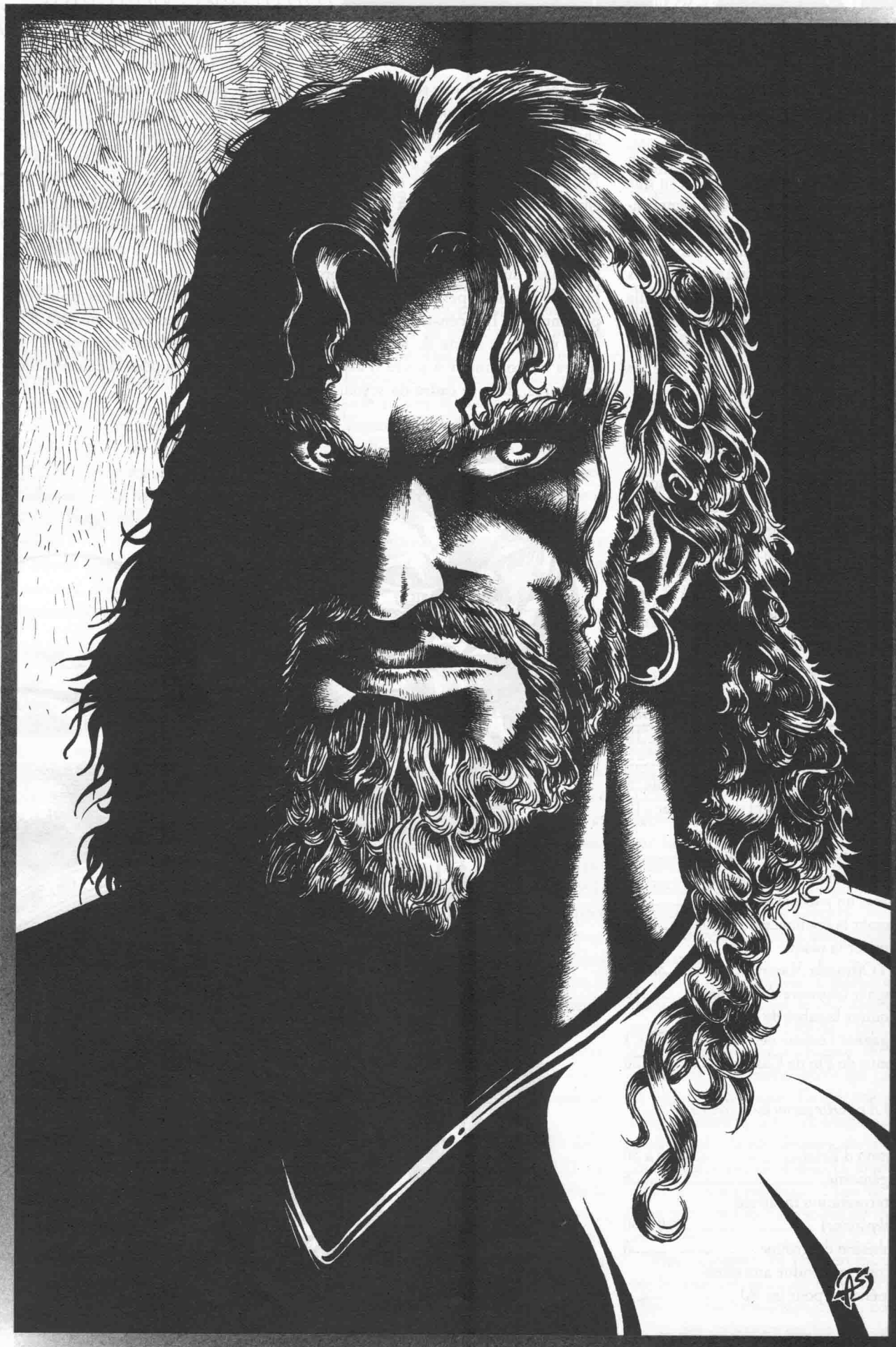
Type d'action	Points d'Héroïsme
Vaincre un Homme-Cheval.....	10
Rallier la caravane d'Aluac.....	5
Entrer dans Talanac par la voie légale ..	5
Entrer clandestinement dans Talanac ..	10
Vaincre un soldat ou un policier de Talanac.....	10
Vaincre un contrebandier.....	5
Passer un pacte avec Clatatl.....	5
Gagner la confiance d'Anania	5
Trouver la plaque de l'Offrande Massive.....	30 (*)
Gagner l'épreuve de l'arène.....	10
Montrer le sabre de Brakya et gagner l'estime de Wiskatitl.....	30 (*)
Bonus de Fin de Chapitre.....	30

(*) À répartir parmi les différents PJ

Action d'Éclat.....	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (roleplaying)	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJ	5

Gain moyen : 140





Arwoor... Vous n'oublierez pas son nom !

AIDES DE JEU

ARWOOR

Autres dénominations :

Le Tortionnaire, L'Obscur

Espèce : Thoan

Sexe : Masculin

Aspect : Blanc, 1,88 m, 86 kg. Cheveux blond mi-longs et bouclés, barbe blonde et frisée, yeux bleu foncé. Traits agréables. Physionomie avenante, musculature assez développée. Démarche pleine d'assurance.

Âge : Apparent : 25 ans ;
Réel : 8.955 ans.

Histoire : Fils d'Urthona, Arwoor est le Seigneur d'un monde particulièrement sombre et glauque, sur lequel vivent gworls et Yeux du Seigneur, qu'il a créés. On ne voit ces créatures sur le Monde à Étages que depuis quelques dizaines d'années, c'est-à-dire depuis l'avènement d'Arwoor sur Alofbethmin. Après s'être lancé dans une quête éperdue de la Trompe de Shambarimen, Arwoor s'est fait déposséder de son univers par Wooth, un autre Thoan. Fuyant son cosmos privé, échappant de peu à la mort, Arwoor a eu l'incroyable opportunité de s'emparer du palais du Monde à Étages, vacant depuis le départ accidentel de Jadawin sur la Terre. Malheureusement pour lui, la Trompe de Shambarimen, qui se trouvait dans le palais, lui a été dérobée par Kickaha, qui a réussi à prendre la fuite avant de la remettre à Wolff. Arwoor tente depuis de la récupérer en envoyant ses gworls aux trousses des deux hommes. Installé dans le palais depuis peu, il n'a pas

encore assimilé toutes les fonctions et les possibilités du palais, d'autant que l'ancien (et légitime) occupant, Jadawin, avait prévu beaucoup de protections et codes secrets. Sa position est donc beaucoup plus vulnérable que celle d'un Seigneur maître des lieux, ce qui laisse plus de chances à ses adversaires (Wolff, Kickaha... et les PJ !) de le renverser.

Comment interpréter Arwoor :

Particulièrement sadique, Arwoor adore torturer ses victimes. Actuellement, il ne rêve que des souffrances qu'il pourrait infliger à Kickaha, à Wolff et aux PJ, s'il les avait entré les mains (il soupçonne d'ailleurs fortement la présence d'un Thoan au sein du groupe des PJ). Mais ce goût pour la violence ne saurait résumer son caractère. Car s'il est sadique, ce n'est pas un psychopathe, lunatique voire incontrôlable. Au contraire, c'est quelqu'un d'assez raffiné, maître de ses réactions. Il se montre, en général, calme, sûr de lui et, en même temps, cynique et mégalomane.

Force : 3.5**Résistance :** 3.4**Souffle :** 3.4**Réflexes :** 3.5**Héroïsme :** 40**Agilité :** 3.4**Intellect :** 3.5**Ruse :** 3.5**Volonté :** 3.5**Masse :** 3.3**Singularité :** Régénération**Trouble psychique :** Sadisme**Vitesses raciales :****Terrestre :** 3.2**Aquatique :** 2.6***Compétences :**

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.4), Monter (3.5), Nager (3.3), Sauter (3.3)

Combat : Arc (3.3), Armes à Feu (3.3), Armes Blanches (3.3), Armes Thoannes (3.3), Couteau (3.5), Épée (3.5), Poings (3.4), Vibreur (3.5)

Furtivité : Crocheter (3.5), Dérober (3.5), Se Déguiser (3.5)

Survie : Percevoir (3.6), Pister (3.5), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.2)

Connaissance : Aéronautique (3.4), Botanique (3.3), Chimie (3.5), Électricité (3.4), Électronique (3.5), Génétique (3.5), Mathématiques (3.5), Mécanique (3.4), Médecine (3.3), Physique (3.3), Torture (3.6), Zoologie (3.6)

Autres : Musique (3.3), Sculpture (3.1)
TECHNOLOGIE DES SEIGNEURS : (5.3)

Langues : Arabe (3.2), Grec Mycénien (3.4), Haut Allemand (3.3), Khamshem (3.2), Linguistique (3.3), Thoan (3.4), Tishquetmoac (3.3), Thyuda (3.2), Yidshe (3.3)

Équipement : Vêtements thoans renforcés : Pr = 3.2 sur tout le corps + protections énergétiques variable (voir p. 349 de THOAN) ; 1 rapière thoanne, 1 dague thoanne (voir armes blanches thoannes, p. 336 de THOAN), 1 vibreur (voir THOAN p. 335).

Remarque : Arwoor est rarement seul dans son palais, et même quand il en sort. Il est toujours accompagné d'au moins deux talos de combat (caractéristiques fournies dans THOAN, p. 354)

Armes :

Type	Dague thoanne (°)	Rapière thoanne
Compétence	3.5	3.5
UA	1	1/1
Complexité	3.2/3.4	3.2/3.3
Dégâts	3.5	3.6
Solidité	4.6*	4.6*

Type	Vibreux (°°)
Compétence	3.6
UA	1
Complexité	3.3
Dégâts	de 4.1 à 4.6
Solidité	3.4

(°) À la fois arme de jet et arme de corps à corps.
 (°°) Forme = petit cylindre métallique.
 Autonomie : 3 000 unités d'énergie. Pour connaître la consommation en énergie du vibreur (de 32 à 1 000), voir chapitre *Tecnologie thooanne* de THOAN, p. 335.

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Les PJ rencontrent un animal qui s'attache à eux, au point de les suivre instinctivement. L'animal, choisi par le MJ, peut facilement être apprivoisé.
Échec	Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.
Réussite partielle	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Animaux de petite taille</i> .
Réussite normale	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Animaux de taille moyenne</i> .
Réussite quasi parfaite	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Animaux de grande taille</i> .
Réussite parfaite	Les PJ effectuent, soit une rencontre à tirer sur la table <i>Animaux de grande taille</i> , soit une rencontre choisie par le MJ parmi la liste des animaux d'Okéanos fournie ci-dessous.

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Les PJ rencontrent un animal qui se prend de sympathie pour eux, au point de les suivre et de leur rendre service. L'animal est choisi par le MJ (Kraken ou otarie).
Échec	Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.
Réussite partielle	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Animaux inoffensifs</i> .
Réussite normale	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Animaux assez dangereux</i> .
Réussite quasi parfaite	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Animaux très dangereux</i> .
Réussite parfaite	Les PJ effectuent, soit une rencontre à tirer sur la table <i>Animaux très dangereux</i> , soit une rencontre choisie par le MJ parmi la liste des animaux d'Okéanos fournie ci-dessous.

TABLES DE RENCONTRE

Chaque fois que les PJ parcourent de longues distances sur le Monde à Étages (minimum un jour de trajet), le MJ peut être amené à déterminer les rencontres qu'ils font. S'il veut s'en remettre au hasard, il peut utiliser les tables de rencontre suivantes, adaptées à chaque plateau et à chaque monolithe. Les descriptions et caractéristiques de tous les animaux qui figurent dans ces tables sont fournies dans le *Bestiaire* de THOAN, pp. 356 - 385, ou dans le *Complément du Bestiaire*, page 98 et suivante de ce supplément.

Remarque : Les tests de rencontre, effectués par le MJ, se font du point de vue du danger susceptible d'être opposé aux PJ. C'est pourquoi, un échec catastrophique est plutôt bon pour eux, alors qu'une réussite parfaite est synonyme de risque maximum encouru.

OKÉANOS

Plage

Table de rencontres animales quotidiennes

Faites un test de rencontre de valeur 3.5 et de seuil 3.4 (cinq dés lancés contre un seuil de 4) :

Animaux de petite taille
 (lancez un dé) :

- 1 : Écureuil ou hérisson
- 2 : Lapin
- 3 : Luciole géante
- 4 : Renard bipède
- 5 : Petit oiseau multicolore
- 6 : Gros ver luisant

Animaux de taille moyenne
 (lancez un dé) :

- 1 - 3 : Antilope jaune
- 4 : Cerf
- 5 - 6 : Otarie en plein bain de soleil

*Animaux de grande taille
(lancez un dé) :*

- 1 - 2 : Cochon-chèvre
3 - 6 : Histoïkhthus échoué

Océan

Table de rencontres — animales quotidiennes —

Faites un test de rencontre standard de valeur 3.5 (cinq dés lancés contre un seuil de 3) :

*Animaux inoffensifs
(lancez un dé) :*

- 1 - 2 : Histoïkhthus
3 : Kraken
4 - 6 : Otarie

*Animaux assez dangereux
(lancez un dé) :*

- 1 - 2 : Haleur
3 - 6 : Pieuvre

*Animaux très dangereux
(lancez un dé) :*

- 1 - 4 : Serpent de mer
5 - 6 : Squal

MONOLITHE THAYAPHAYAWOED

Les rencontres sur ce monolithe étant assez rares, le MJ ne fait appel à cette table que pour déterminer une rencontre ayant eu lieu en moyenne au cours de 7 jours d'escalade.

Table de rencontres - animales hebdomadaires -

Faites un test de rencontre de valeur 3.5 et de seuil 3.4 (cinq dés lancés contre un seuil de 4) :

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique

Les PJ rencontrent un gros animal blessé, inoffensif, qu'ils peuvent facilement achever et qui leur fera de la nourriture (Cochon-chèvre, verrat).

Échec

Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.

Réussite partielle

Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table *Petits animaux*.

Réussite normale

Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table *Gros animaux*.

Réussite quasi parfaite

Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table *Gros prédateurs*.

Réussite parfaite

Les PJ effectuent, soit une rencontre à tirer sur la table *Gros prédateurs*, soit une rencontre choisie par le MJ parmi la liste des animaux du Thayaphayawoed fournie ci-dessous.

*Petits animaux
(lancez un dé) :*

- 1 - 4 : Buse
5 - 6 : Faucon

*Gros animaux
(lancez un dé) :*

- 1 - 5 : Cochon-chèvre
6 : Verrat



COCHON-CHÈVRE

Gros prédateurs
(lancez un dé) :

1 - 2 : Familier de Podarge (voir p. 193
de THOAN)

3 - 4 : Serpent multipède

5 - 6 : Vampire de Terre

AMÉRINDIA

Pour cette table, on ne considère que les rencontres animales, étant entendu qu'il est très fréquent également de rencontrer des tribus amérindiennes ou des civilisés tishquetmoacs ou encore des Barbes Rouges. Mais pour ce genre de rencontres, et plus que pour les autres plateaux, la situation géographique est très importante. Pour déterminer les rencontres avec des êtres humains ou assimilés, le MJ devra donc consulter la carte du Monde à Étages et prévoir les éventuelles altercations. Mais chaque fois que les PJ voudront chasser sur les terres amérindiennes, ou chaque fois qu'il feront un long trajet sur Amérindia, le MJ devra utiliser la table suivante :

Table de rencontres — animales quotidiennes —

1) La fréquence : Certains jours, les PJ feront plus de rencontres que d'autres. Il peut même arriver parfois qu'ils ne croisent pas d'animaux, ou en tout cas pas de suffisamment près pour pouvoir les chasser. Faites un test standard de hasard de valeur 3.4 (quatre dés lancés contre un seuil de 3) :

Échec : Pas d'animal rencontré.

Réussite partielle : Rencontre avec 1 animal dans la journée (ou 1 troupeau).

Réussite normale : Rencontre avec 2 animaux dans la journée (ou 2 troupeaux).

Réussite quasi parfaite ou parfaite : rencontre avec 3 animaux dans la journée (ou 3 troupeaux).

2) Le type d'animal : Une fois la fréquence connue, le MJ peut procéder au test de rencontre habituel (5 dés

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique

Les PJ rencontrent un animal inoffensif et facile à capturer (hérisson, lapin piégé dans un tronc d'arbre, faon blessé et abandonné, etc.).

Échec

Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.

Réussite partielle

Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table *Herbivores de taille petite ou moyenne*.

Réussite normale

Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table *Herbivores de grande taille*.

Réussite quasi parfaite

Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table *Prédateurs de taille petite ou moyenne*.

Réussite parfaite

Les PJ effectuent, soit une rencontre aléatoire sur la table *Prédateurs de grande taille*, soit une rencontre choisie par le MJ sur la table *Prédateurs de taille petite ou moyenne*.

lancés contre un seuil de 3) pour déterminer le type d'animal rencontré. Il devra, bien entendu, respecter la fréquence établie précédemment, c'est-à-dire effectuer autant de tests qu'il y a eu de rencontres (si, par exemple, on rencontre 3 animaux, il faut déterminer trois fois le type d'animal aperçu).

3) Le résultat : Il suffit à présent de se rendre à la table correspondante au type d'animal rencontré et de lancer un dé. Quand, pour un résultat, plusieurs animaux sont proposés, c'est le MJ qui choisit l'animal rencontré par les PJ.

Herbivores de taille petite ou moyenne (lancez un dé) :

- 1 : Canard sauvage ou corbeau rouge
- 2 : Chien de prairie ou lapin pourpre
- 3 : Antilope zébrée ou daim (individu isolé ou troupeau, au choix)
- 4 : Cochon sauvage ou protochameau ou zèbre (individu isolé ou troupeau, au choix)
- 5 : Bison noir ou cheval sauvage (individu isolé ou troupeau, au choix)
- 6 : Mégacérrops

Herbivores de grande taille (lancez un dé) :

- 1 : Baluchitérium
- 2 : Brontothérium
- 3 : Cornu
- 4 : Mammouth des plaines (individu isolé ou troupeau, au choix)
- 5 : Mastodonte des steppes (individu isolé ou troupeau, au choix)
- 6 : Mégathérium

Prédateurs de taille petite ou moyenne (lancez un dé) :

- 1 : Buse ou faucon ou vautour géant
- 2 : Chien sauvage ou coyote ou renard des plaines
- 3 : Jaguar ou lynx tigré
- 4 : Lion-guépard ou loup des plaines
- 5 : Puma
- 6 : Tigre à dents de sabre

Prédateurs de grande taille (lancez un dé) :

- 1 à 2 : Belette géante
- 3 à 4 : Felis Atrox
- 5 : Aigle de Podarge (voir p. 193 de THOAN)
- 6 : Ours des Hrowakas

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Les PJ rencontrent un assez gros animal blessé, qu'ils peuvent facilement achever et qui leur fera de la nourriture (Foudre, Loup Griffu).
Échec	Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.
Réussite partielle	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Petits animaux</i> .
Réussite normale	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Prédateurs assez dangereux</i> .
Réussite quasi parfaite	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Prédateurs très dangereux</i> .
Réussite parfaite	Les PJ effectuent, soit une rencontre à tirer sur la table <i>Prédateurs très dangereux</i> , soit une rencontre choisie par le MJ parmi la liste des animaux de l'Abharhploonta fournie ci-dessous.

MONOLITHE ABHARHPLOONTA

Les rencontres sur ce monolithe étant assez rares, le MJ ne fait appel à cette table que pour déterminer une rencontre ayant eu lieu, en moyenne, au cours de 7 jours d'escalade.

Table de rencontres - animales hebdomadaires -

Faites un test de rencontre standard de valeur 3.5 (cinq dés lancés contre un seuil de 3) :

Petits animaux (lancez un dé) :

- 1 - 4 : Buse
5 - 6 : Faucon

Prédateurs assez dangereux (lancez un dé) :

- 1 - 5 : Foudre
6 : Loup griffu

Prédateurs très dangereux (lancez un dé) :

- 1 - 3 : Familier de Podarge (voir p. 193 de THOAN)
4 - 6 : Serpent multipède

DRACHELAND

Sur ce plateau, les rencontres dans la jungle ne sont pas les mêmes qu'on soit près des rivières ou dans la forêt, à l'intérieur des terres et éloigné des rivières. Les tables ci-après sont donc adaptées au type de paysage dans lequel voyagent les PJ. De plus, contrairement à celles d'Amérindia, elles couvrent tous les types de rencontres, animales, donc, mais également humaines. C'est au MJ d'imaginer l'attitude d'éventuels personnages humains rencontrés par les PJ et de définir leurs caractéristiques.

Table de Rencontre quotidienne dans la jungle de Dracheland :

Dans la jungle Drachelandier au moins un jet de rencontre est à

effectuer chaque jour. La fréquence moyenne est donc de 24 heures. Deux familles de tables sont proposées ici. La première correspond aux rencontres pouvant avoir lieu aux abords immédiats d'un fleuve ou d'une rivière. La seconde permet de déterminer celles pouvant avoir lieu davantage à l'intérieur de la jungle, mais plus loin de l'eau.

Jungle de Dracheland, abords immédiats des — rivières et des fleuves : —

Pour déterminer l'importance de la rencontre, le MJ doit effectuer un test standard de rencontre de valeur 3.5 (cinq dés lancés contre un seuil de 3). En fonction du résultat obtenu, les PJ peuvent se retrouver nez à nez avec diverses créatures regroupées en plusieurs tables, en fonction du niveau du danger. Ces tables de créatures sont décrites ci-après.

Créatures ou choses anodines (lancez un dé) :

- 1 : Homme ou animal mort
2 : 1D6 servals en fuite (°)
3 : 1D6 + 6 singes sauteurs (°°)
4 : 1 tapir
5 : 3D6 oiseaux multicolores (°°°)
6 : 1D6 gros insectes (°°°)

(°) Sortes de gros chats aux longues oreilles. Caractéristiques non fournies, car n'attaquent pas les PJ.

(°°) Voir *Complément du Bestiaire*, p. 102 de ce supplément.

(°°°) Caractéristiques non fournies, car créatures inoffensives.

Créatures ou choses dangereuses (lancez un dé) :

- 1 : 1D6 criminels khamshems (°)
2 : Saurien
3 : Python des marais
4 : Couple de tigres
5 : Mamba drachelandier (°°) ou cobra
6 : Léopard

(°) À imaginer par le MJ.

(°°) Voir *Complément du Bestiaire*, p. 101 de ce supplément.

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Les PJ font une rencontre agréable et doivent bénéficier d'un avantage notable (allié, objet de grande valeur, etc).
Échec	Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.
Réussite partielle	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses anodines</i> .
Réussite normale	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses dangereuses</i> .
Réussite quasi parfaite	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> .
Réussite parfaite	Les PJ effectuent une rencontre choisie par le MJ sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> , ou bien sont attaqués par un ancien ennemi redoutable, ou encore effectuent une rencontre aléatoire sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> plus une nouvelle rencontre à déterminer par un nouveau jet de rencontre.

Créatures ou choses très dangereuses (lancez un dé) :

- 1 : Bateau de pirates (°)
- 2 : Dragon d'eau
- 3 : 1D6 hippopotames agressifs
- 4 : 1D6 + 6 sauriens
- 5 : Mastodonte
- 6 : 1D6 aigles de Podarge (°°) ou un piège khamshem destiné aux grosses proies.

(°) À imaginer par le MJ.

(°°) Voir chapitre *Okéanos de THOAN*, p. 193.

Jungle de Dracheland, dans la forêt :

Pour déterminer l'importance de la rencontre, effectuez un test de rencontre standard de valeur 3.4 (quatre dés lancés contre un seuil de 3). En fonction du résultat obtenu, les PJ peuvent se retrouver nez à nez avec diverses créatures regroupées en plusieurs tables en fonction du niveau du danger. Ces tables de créatures sont décrites ci-après.



Créatures ou choses anodines (lancez un dé) :

- 1 : Vieille carcasse
- 2 : 1D6 singes sauteurs (°)
- 3-4 : Tapir (accompagné ou non de ses petits)
- 5 : Gros insecte (avoisinant le demi-kilo) ou oiseaux multicolores (°°)
- 6 : Arme ou objet cassé

(°) Voir *Complément du Bestiaire*, p. 102 de ce supplément.

(°°) Caractéristiques non fournies car créatures inoffensives.

Créatures ou choses dangereuses (lancez un dé) :

- 1 : Noble sarrasin ou chevalier drachelandier (teuton ou yidshe) (°).
- 2 : Esclave en fuite (°).
- 3 : Python des marais.
- 4 : Fruits sauvages toxiques ou champignons vénéneux (°°).
- 5 : Mamba drachelandier (°°°) ou cobra
- 6 : Léopard.

(°) À imaginer par le MJ.

(°°) Poison équivalent au paraquate. Voir *THOAN* p. 53.

(°°°) Voir *Complément du Bestiaire*, p. 101 de ce supplément.

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Les PJ font une rencontre agréable et doivent bénéficier d'un avantage notable (allié, objet de grande valeur, etc).
Échec	Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.
Réussite partielle	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses anodines</i> .
Réussite normale	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses dangereuses</i> .
Réussite quasi parfaite	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> .
Réussite parfaite	Les PJ effectuent une rencontre choisie par le MJ sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> , ou bien sont attaqués par un ancien ennemi redoutable, ou encore effectuent une rencontre aléatoire sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> plus une nouvelle rencontre à déterminer par un nouveau jet de rencontre.

Créatures ou choses très dangereuses (lancez un dé) :

- 1 : Décrocheur-goutte-venin (le MJ n'en fera surgir qu'un seul par scénario). Cet animal harcèlera le groupe de PJ en prenant son temps, sans hâte inutile (°).
- 2 : Hache-bec en embuscade.
- 3 : 1D6 tigres affamés.
- 4 : Piège khamshem destiné aux grosses proies (à l'imagination du MJ. Exemple : un gros filet dissimulé).
- 5 : Mastodonte en pleine charge.
- 6 : 1D6 Khamshems maîtres de l'art martial du cobra (°°).

(°) Voir *Complément du Bestiaire*, p. 100 de ce supplément.

(°°) À imaginer par le MJ.

MONOLITHE DOOZVILLNAVAVA

Les rencontres sur ce monolithe étant relativement rares, le MJ ne fait appel à cette table que pour déterminer une rencontre ayant eu lieu en moyenne au cours de 7 jours d'escalade.

Table de rencontres - animales hebdomadaires -

Faites un test de rencontre standard de valeur 3.5 (cinq dés lancés contre un seuil de 3) :

*Animaux inoffensifs
(lancez un dé) :*

- 1 - 2 : Chèvre-pie
- 3 - 6 : Singe sauteur (°)

(°) : Voir *Complément du Bestiaire*, p. 102 de ce supplément.

*Prédateurs assez dangereux
(lancez un dé) :*

- 1 : Loup griffu
- 2 : Plongéard
- 3 - 6 : Singe des montagnes

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite	Effet
Échec catastrophique	Les PJ rencontrent un animal inoffensif blessé, qu'ils peuvent facilement achever et qui leur fera de la nourriture (Chèvre-Pie, Singe Sauter).
Échec	Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.
Réussite partielle	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Animaux inoffensifs</i> .
Réussite normale	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Prédateurs assez dangereux</i> .
Réussite quasi parfaite	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Prédateurs très dangereux</i> .
Réussite parfaite	Les PJ effectuent, soit une rencontre à tirer sur la table <i>Prédateurs très dangereux</i> , soit une rencontre choisie par le MJ parmi la liste des animaux du Doozvillnavava, fournie ci-dessous.

*Prédateurs très dangereux
(lancez un dé) :*

- 1 : Décrocheur-goutte-venin (°)
- 2 : Familier de Podarge (voir p. 193 de THOAN)
- 3 - 4 : Hache-bec
- 5 - 6 : Serpent multipède

(°) : Voir *Complément du Bestiaire* p. 100 de ce supplément.

ATLANTIDE

Tables de rencontres

Chaque fois que le MJ le juge nécessaire (régions traversées longuement, temps mort dans la partie, etc.), il fera appel à la Table de rencontre correspondant à la région d'Atlantide dans laquelle se trouvent ses PJ, en moyenne, tous les deux jours. C'est lui qui interprète la rencontre et joue la réaction des créatures (peur, agressivité, curiosité, etc.) :

Jungle atlante

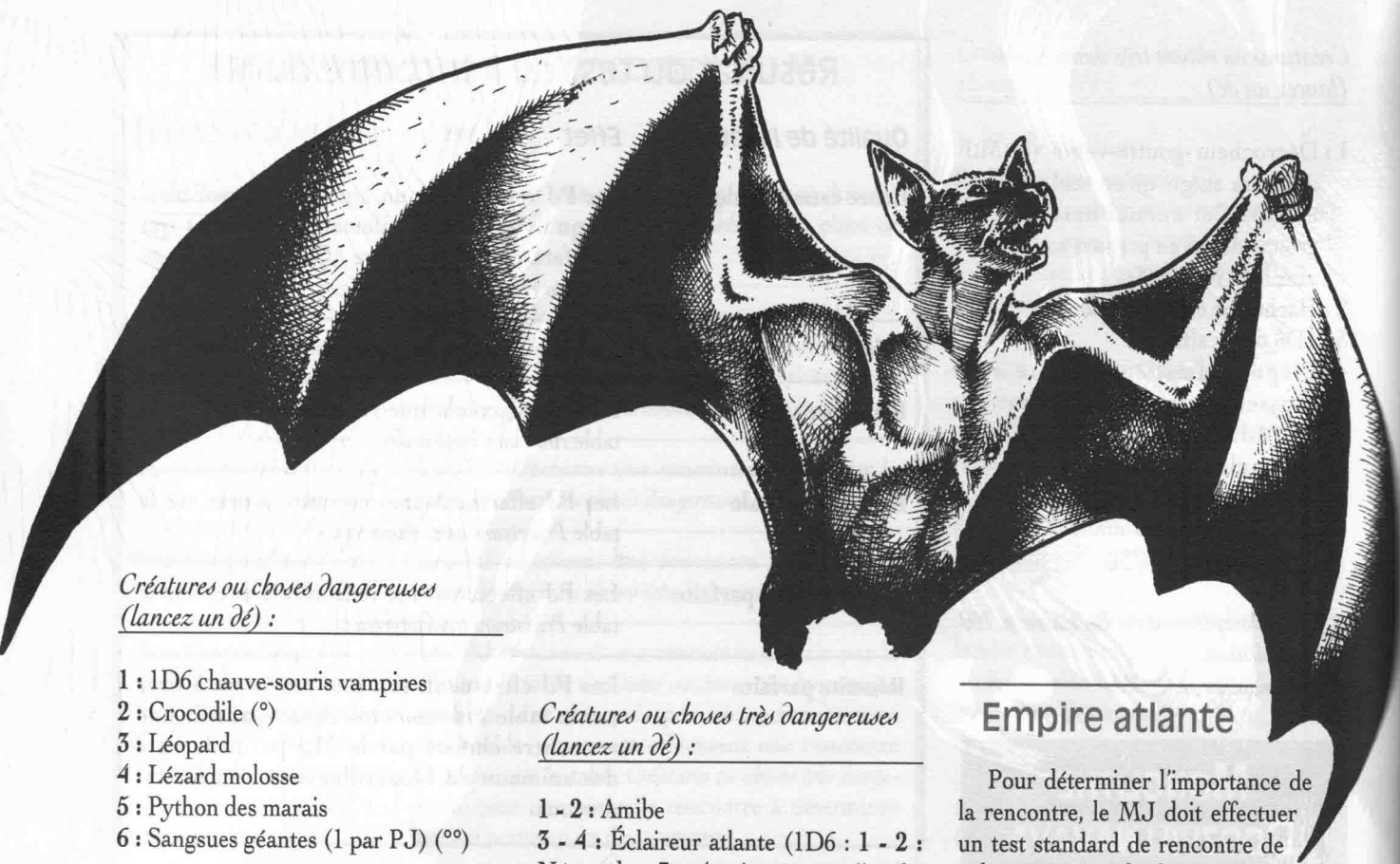
Pour déterminer l'importance de la rencontre, le MJ doit effectuer un test standard de rencontre de valeur 3.5 (cinq dés lancés contre un seuil de 3). En fonction du résultat obtenu, les PJ peuvent se retrouver nez à nez avec diverses créatures regroupées en plusieurs tables, en fonction du niveau du danger. Ces tables de créatures sont décrites ci-après.

*Créatures ou choses anodines
(lancez un dé) :*

- 1 - 2 : Cadavre (chien, cheval ou homme)
- 3 : 1D6 chevaux sauvages
- 4 : Chien errant
- 5 - 6 : Petit reptile inoffensif et comestible (iguane, serpent, etc.) (°)

(°) : Caractéristiques non fournies, car créatures inoffensives.





Créatures ou choses dangereuses (lancez un dé) :

- 1 : 1D6 chauve-souris vampires
- 2 : Crocodile (°)
- 3 : Léopard
- 4 : Lézard molosse
- 5 : Python des marais
- 6 : Sangsues géantes (1 par PJ) (°°)

(°) Voir Saurien dans le Bestiaire de THOAN.

(°°) : Voir **Complément du Bestiaire**, p. 102 de ce supplément.

Créatures ou choses très dangereuses (lancez un dé) :

- 1 - 2 : Amibe
- 3 - 4 : Éclaireur atlante (1D6 : 1 - 2 : Négroïde ; 3 - 4 : Amazone ; 5 - 6 : Anthroïde)
- 5 - 6 : Patrouille de 3 indigènes (1D6 : idem ci-dessus)

Empire atlante

Pour déterminer l'importance de la rencontre, le MJ doit effectuer un test standard de rencontre de valeur 3.5 (cinq dés lancés contre un seuil de 3). En fonction du résultat obtenu, les PJ peuvent se retrouver nez à nez avec diverses créatures regroupées en plusieurs tables, en fonction du niveau du danger. Ces tables de créatures sont décrites ci-après.

Créatures ou choses anodines (lancez un dé) :

- 1 : Arme ou objet cassé
- 2 : Carcasse de navire éventré
- 3 - 5 : Cadavres (chien, cheval ou homme)
- 6 : Cheval dressé errant (survivant de la catastrophe)

Créatures ou choses dangereuses (lancez un dé) :

- 1 : Gros animal sauvage.
Lancer 1D6 : 1-3 : Herbivore (cheval, vache ou taureau (°)) ; 4-6 : Carnivore (léopard, lézard molosse, python)
- 2 - 3 : 1D6 chauve-souris vampires
- 4 - 6 : Meute de 1D6 + 6 chiens sauvages et affamés

(°) Caractéristiques = Bœuf du Bestiaire de THOAN, p. 360.

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Les PJ font une rencontre agréable et doivent bénéficier d'un avantage notable (allié, objet de grande valeur, etc).
Échec	Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.
Réussite partielle	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses anodines</i> .
Réussite normale	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses dangereuses</i> .
Réussite quasi parfaite	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> .
Réussite parfaite	Les PJ effectuent une rencontre choisie par le MJ sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> , ou bien sont attaqués par un ancien ennemi redoutable, ou encore effectuent une rencontre aléatoire sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> plus une nouvelle rencontre à déterminer par un nouveau jet de rencontre.

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Les PJ font une rencontre agréable et doivent bénéficier d'un avantage notable (allié, objet de grande valeur, etc).
Échec	Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.
Réussite partielle	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses anodines</i> .
Réussite normale	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses dangereuses</i> .
Réussite quasi parfaite	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> .
Réussite parfaite	Les PJ effectuent une rencontre choisie par le MJ sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> , ou bien sont attaqués par un ancien ennemi redoutable, ou encore effectuent une rencontre aléatoire sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> plus une nouvelle rencontre à déterminer par un nouveau jet de rencontre.

Créatures ou choses très dangereuses (lancez un dé) :

1 - 3 : 1D6 survivants humains déments. Lancer 1D6 : 1-4 : ex-civils ; 5-6 : ex-soldats
4 - 5 : 1D6 brigands atlantes (commerce de fer avec les Amazones, pillage des ruines, etc.). Réactions à jouer par le MJ.
6 : Tribu de 20 individus à la recherche de fer, accompagnée d'esclaves ennemis. Réactions à imaginer par le MJ.
Lancer 1D6 : 1 : Négroïdes ; 2-4 : Amazones ; 5-6 : Anthropoïdes.

Atlantis et ses environs (ville, zoo, forêt proche du monolithe Idaquizzorhruz)

Pour déterminer l'importance de la rencontre, le MJ doit effectuer un test standard de rencontre de valeur 3.6 (six dés lancés contre un seuil de 3). En fonction du résultat obtenu, les PJ peuvent se retrouver nez à nez avec diverses créatures regroupées en plusieurs tables, en fonction du niveau du danger. Ces tables de créatures sont décrites ci-après.



Créatures ou choses anodines (lancez un dé) :

- 1 : Arme ou objet cassé
- 2 : Cadavres (chien, cheval ou homme)
- 3 : Carcasse de navire éventré
- 4 : Cheval dressé errant (survivant de la catastrophe)
- 5 : Corbeau rouge
- 6 : Œil du Seigneur (°)

(°) voir chapitre *Créatures de THOAN*

Créatures ou choses dangereuses (lancez un dé) :

- 1 : 1D6 chauve-souris vampires
- 2 : 1D6 + 6 chiens sauvages et affamés
- 3 : Léopard
- 4 : Lézard molosse
- 5 : Plongeur
- 6 : 1D6 + 3 Singes des montagnes

Créatures ou choses très dangereuses (lancez un dé) :

- 1 : Aigle de Podarge (°)
- 2 : Amibe ou autre créature exotique (boule siliceuse, masse palpitante (°°))
- 3 : Hurlleur

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite Effet

Échec catastrophique	Les PJ font une rencontre agréable, et doivent bénéficier d'un avantage notable (allié, objet de grande valeur, etc).
Échec	Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.
Réussite partielle	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses anodines</i> .
Réussite normale	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses dangereuses</i> .
Réussite quasi parfaite	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> .
Réussite parfaite	Les PJ effectuent une rencontre choisie par le MJ sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> , ou bien sont attaqués par un ancien ennemi redoutable, ou encore effectuent une rencontre aléatoire sur la table <i>Créatures ou choses très dangereuses</i> plus une nouvelle rencontre à déterminer par un nouveau jet de rencontre.

4 - 5 : Patrouille de 3 Atlantes ou 6 esclaves (Amazones ou Négroïdes) escortés par 3 Atlantes ou 1D6 pillards atlantes
6 : Serpent multipède

(°) Voir *THOAN* p. 193.

(°°) : Voir *Complément du Bestiaire*, pp. 98-99 de ce supplément.

MONOLITHE IDAQUIZZORHRUZ

Les rencontres sur ce monolithe sont plus fréquentes que sur les autres. Le MJ pourra donc faire appel à cette table pour chaque jour d'escalade de ses PJ.

Table de rencontres quotidiennes

Faites un test de rencontre de valeur 3.5 et de seuil 3.4 (cinq dés lancés contre un seuil de 4) :

Petits animaux
(lancez un dé) :

1 - 2 : 1 lézard de 40 cm de long (°)
3 - 6 : 2D6 chauve-souris

(°) *Caractéristiques non fournies car créatures inoffensives.*

Prédateurs assez dangereux
(lancez un dé) :

1 - 2 : Plongeur
3 - 6 : Singe des montagnes

Prédateurs très dangereux
(lancez un dé) :

1 : Amibe
2 : Boule siliceuse ou masse palpitante (°)
3 : Familier de Podarge (voir p. 193 de *THOAN*)
4 : Hurler
5 - 6 : Serpent multipède

(°) : Voir *Complément du Bestiaire*, p. 99 de ce supplément.

COMPLÉMENT DU BESTIAIRE

Voici les caractéristiques de créatures qu'on peut rencontrer sur le Monde à Étages, mais plus rares que celles qui figurent dans le *Bestiaire* de *THOAN*.

Résultat du test de Rencontre du MJ

Qualité de la réussite	Effet
Échec catastrophique	Les PJ rencontrent un animal blessé, qu'ils peuvent facilement achever et qui leur fera de la nourriture (chauve-souris, singe des montagnes).
Échec	Les PJ n'effectuent aucune rencontre notable.
Réussite partielle	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Petits animaux</i> .
Réussite normale	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Prédateurs assez dangereux</i> .
Réussite quasi parfaite	Les PJ effectuent une rencontre à tirer sur la table <i>Prédateurs très dangereux</i> .
Réussite parfaite	Les PJ effectuent, soit une rencontre à tirer sur la table <i>Prédateurs très dangereux</i> , soit une rencontre choisie par le MJ parmi la liste des animaux de l'Idaquizzorhruz, fournie ci-dessous.

Créatures exotiques atlantes

Il s'agit de deux exemples de prototypes créés par Jadawin au moment du peuplement animal du plateau d'Atlantide et qu'il n'a finalement pas retenus. Seuls quelques spécimens de ces créatures existent encore à l'heure actuelle. Certains étaient conservés dans les zoos atlantes, d'autres ont trouvé refuge sur le monolithe Idaquizzorhruz.

Boule siliceuse

Cette créature présente l'aspect d'une sphère rocheuse grise de 2,50 mètres de diamètre, recouverte de plaques minérales vertes saillantes. Son poids est de 2,5 tonnes. Elle est incapable de se reproduire et donc vouée, à terme, à l'extinction. Malgré un aspect extérieur de boule de roche plutôt inoffensif, la boule siliceuse est en réalité constituée d'une enveloppe poreuse minérale recouvre un organisme animal qui joue le rôle de "pompe" surpuissante. La boule siliceuse peut se déplacer assez rapidement grâce à ses plaques saillantes réparties uniformément sur sa surface, qu'elle commande à volonté et qui appliquent une poussée dans la direction opposée à celle vers laquelle elle désire avancer. La créature tue ses proies par écrasement, puis se place sur elles et aspire les substances nutritives animales par la multitude de pores recouvrant sa surface. Si le sang ainsi absorbé la nourrit, l'eau pure ou tout autre liquide en grande quantité lui sont, en revanche, particulièrement nuisibles. Ils s'infiltrant en effet trop directement dans ses pores et la Boule ne peut les évacuer, d'où étouffement.

Site et population : Atlantide (20),
Idaquizzorhruz (50)

Milieu : terrestre



Caractéristiques

	Type	Écarts
Force	4.2	—
Résistance	3.6*	—
Masse	3.6*	—
Souffle	3.5	—
Réflexes	3.2	—
Agilité	3.1	—
Intellect	2.1	—
Ruse	3.3	—
Volonté	3.3	—

Singularité automatique : Armure épidermique

Vitesses raciales : Terrestre (3.2 en plaine ; 3.3 en descente ; 3.1 en montée —), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations :

Unique (Corps) : 4N + II + 1D

Sous-localisations :

Unique (Organisme)

Protections : Aucune

Compétences : Écraser (3.4) (°), Rouler (3.4), Percevoir (3.3), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.5)

(°) Équivalent à la compétence *Courir*.

Armes

Type	Écraser
Compétence	3.4
UA	2
Complexité	3.4
Dégâts	3.6* étourd.

Note : Les dégâts tiennent compte des facultés d'absorption sanguine de la boule siliceuse. Si la créature est aspergée d'une grande quantité de liquide autre que du sang (eau, alcool, etc.), le MJ devra effectuer pour elle un test de Résistance contre un seuil de 3. (1 + 1 par quantité cumulée de 20 litres de liquide). En cas d'échec catastrophique, la boule siliceuse meurt immédiatement. En cas d'échec normal, il faut cocher 1D6 cases sur son compteur de cumul. En cas de réussite partielle, 1 seule case est cochée. Pour tout autre type de réussite, elle ne subit pas de dégât.

Masse palpitante

Cette créature offre l'aspect d'une masse organique rouge vif, légèrement humide et brillante, capable de s'étirer et de se déformer. Elle dégage une forte odeur de chair en décomposition. Son poids est de 2 tonnes. Incapable de se reproduire, elle est donc voué, à terme, à l'extinction. En dépit des apparences, la masse palpitante est une créature intelligente. Au centre de son corps se trouve, en effet, un cerveau qui fut autrefois celui d'un être humain. Le corps qui entoure ce cerveau le protège et possède la faculté de se déformer, de s'étirer sur une dizaine de mètres et de se régénérer. Redoutable chasseur, la Masse ne tue que pour se nourrir ou pour se protéger. Elle évite d'attaquer l'homme ou les créatures qu'elle considère comme intelligentes. Elle est incapable de parler mais cherche malgré tout parfois à communiquer avec les hommes, en réalisant des petits tours d'adresse avec des objets ou en formant des signes à l'aide de son corps élastique. Malheureusement, l'approche d'une masse informe, tentaculaire à loisir et dégageant une abominable odeur de viande avariée engendre, le plus souvent, l'hostilité des observateurs. En cas d'attaque, la masse palpitante n'hésitera pas à blesser, voire tuer, son agresseur, même intelligent.

Site et population : Atlantide (30), Idaquizzorhruz (20)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

Type	Écarts
Force	4.1
Résistance	3.6*
Masse	3.6*
Souffle	3.5
Réflexes	3.5
Agilité	3.4
Intellect	3.3
Ruse	3.4
Volonté	3.2

Singularité automatique :

Régénération

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (3.2), Aérienne (—)

Type localisations :

Unique (Corps) : 4N + II + 1D

Sous-localisations :

Unique (Organisme)

Protections : Aucune

Compétences : Dérober (3.5), Étouffer (3.4), Grimper (3.6*), Percevoir (3.2), Pister (3.5), Ramper (3.3) (°), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.4), Tentacule (3.4)

(°) Équivalent à la compétence *Courir*.

Armes

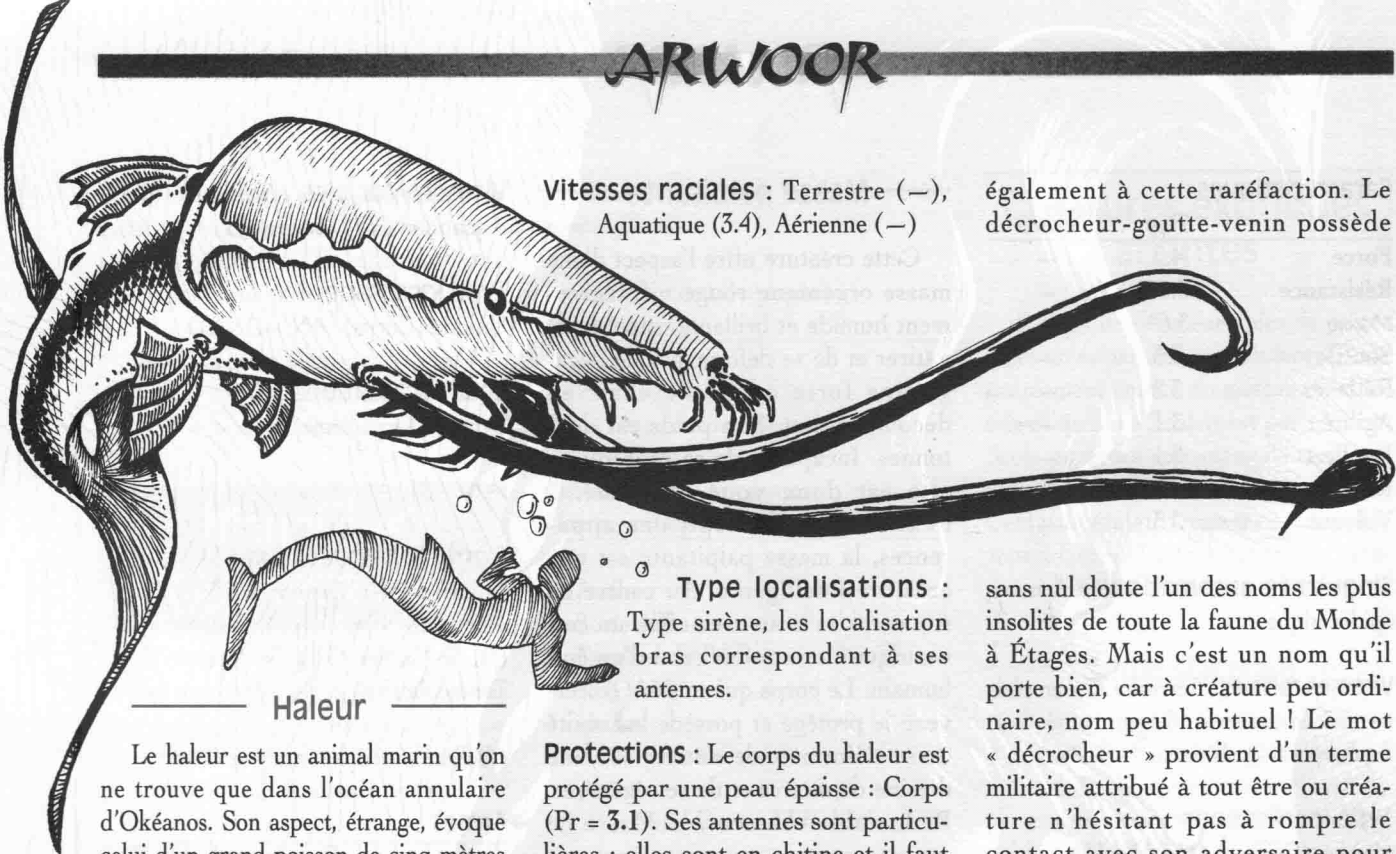
Type	Pseudo-tentacule (°)
Compétence	3.4
UA	3
Complexité	3.4
Dégâts	Immobilisation (°°)

Type	Étouffer
Compétence	3.4
UA	3
Complexité	3.4
Dégâts	Étouffement (°°°)

(°) Portée = 10 m.

(°°) Voir les règles concernant l'immobilisation dans le chapitre *Mécanique du Jeu* du livre de base, *Tableau des armes* (p.71). Pour se libérer, la seule solution consiste à réussir un jet d'opposition entre la Force de la créature immobilisée et celle de la masse palpitante (chaque tentative coûte 1 UA). Après avoir réussi une immobilisation, la masse palpitante peut automatiquement tenter des attaques d'étouffement toutes les 3 UA suivantes.

(°°°) L'étouffement de la masse palpitante constitue une règle spéciale : chaque fois que la masse palpitante réussit son attaque en Étouffer (cela peut donc être toutes les 3 UA), la victime doit tenter un test de Souffle de seuil 3. (1 + épuisement). Les autres règles sont les mêmes que celles décrites dans le chapitre *Précisions de Règles* du livre de base, à savoir que chaque nouveau test de Souffle tenté par la victime voit son indice augmenter de + 1. Les conséquences d'un échec de la victime sont de cocher une case dans le compteur d'épuisement, puis dans celui de cumul, quand toutes les cases d'épuisement l'ont été.



Haleur

Le haleur est un animal marin qu'on ne trouve que dans l'océan annulaire d'Okéanos. Son aspect, étrange, évoque celui d'un grand poisson de cinq mètres de long, dont la tête serait celle d'une énorme crevette, aux antennes longues de six mètres et aux extrémités recourbées. Il se sert de ces antennes pour agripper les histoïkhthus ou les gros coquillages, dont il est très friand. Il erre des journées entières à la recherche de nourriture pour sa progéniture, nageant surtout autour des roches sous-marines. Incapable de briser par lui-même la coquille de son met favori, le haleur le traîne vers les gros rochers et l'y projette afin qu'il se brise ou coule non loin de son "nid". Ses rejetons et lui-même récoltent alors les parties tendres mises à jour et les mangent. Ce n'est pas un animal très intelligent et son mode d'action reste inchangé quel que soit le type de coquillage, qu'il soit ouvert (ce qui est le cas des histoïkhthus) ou non.

Site et population : Okéanos (20 000)

Milieu : Aquatique

Caractéristiques

	Type	Écarts
Force	4.1	4.1/4.2
Résistance	3.5	—
Masse	3.6*	3.6/3.6*
Souffle	3.6	—
Réflexes	3.5	3.3/3.6
Agilité	3.3	3.2/3.4
Intellect	2.3	—
Ruse	3.2	—
Volonté	3.4	—

Vitesses raciales : Terrestre (—),
Aquatique (3.4), Aérienne (—)

également à cette raréfaction. Le décrocheur-goutte-venin possède

Type localisations :
Type sirène, les localisation
bras correspondant à ses
antennes.

Protections : Le corps du haleur est protégé par une peau épaisse : Corps (Pr = 3.1). Ses antennes sont particulières : elles sont en chitine et il faut donc les considérer comme un objet lorsqu'on veut les briser. Particulièrement dures (Solidité = 4.1, voir règles sur la Solidité p. 55 de THOAN) sur toute leur longueur, elles possèdent une faiblesse au niveau de leur racine. Les racines sont en effet nettement plus fragiles (Solidité = 3.5), mais elles ne sont pas facilement accessibles.

Compétences : Nager (3.6), Percvoir (3.5), Pister (3.5), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	Queue	Nageoire
Compétence	3.4	3.3
UA	3	2
Complexité	3.3	3.4
Dégâts	4.1 étourd.	3.6* étourd.

Type	Mandibules
Compétence	3.4
UA	2
Complexité	3.3
Dégâts	3.6*

- Décrocheur-goutte-venin -

Seuls quelques spécimens de ce prédateur originaire du Doozvillnavava subsistent encore. Leur raréfaction est sans aucun doute due à leur très faible fertilité. Leur existence nomade les ayant poussés à quitter le monolithe et à se répandre peu à peu sur le plateau drachelander contribue

sans nul doute l'un des noms les plus insolites de toute la faune du Monde à Étages. Mais c'est un nom qu'il porte bien, car à créature peu ordinaire, nom peu habituel ! Le mot « décrocheur » provient d'un terme militaire attribué à tout être ou créature n'hésitant pas à rompre le contact avec son adversaire pour mieux revenir à la charge par la suite et ainsi bénéficier de l'effet de surprise, de stress ou de fatigue subi par la future victime. Le décrocheur-goutte-venin est un animal très coriace dont la tactique de combat est la guérilla. L'autre partie composant son nom, « goutte-venin », se trouve être évidemment en rapport direct avec son arme principale. Cet animal est, en effet, capable de sécréter des poisons de synthèse, dès le moment où il a pu en faire l'analyse. Il les injecte ensuite en plantant ses crocs dans le corps de ses victimes et actionne le processus libérant le poison par les crocs par un "goutte à goutte". Tous les animaux venimeux présents sur le monolithe et dans la jungle du plateau constituent une véritable aubaine pour lui. En effet, après les avoir tués, celui-ci peut extraire leur venin, l'analyser, le reproduire et ainsi augmenter sa propre panoplie. Le décrocheur-goutte-venin a l'allure générale d'un caméléon d'un mètre cinquante de long et possède les mêmes facultés de camouflage. Ses pattes antérieures sont munies de trompes qui lui permettent d'aspirer les poisons de ses victimes, mais dont il peut également se servir comme armes directes, capables de générer chacune une force de succion susceptible de tuer un être humain. Enfin, la présence du cuir cartilagineux du décrocheur-goutte-venin prouve que si Jadawin

l'avait désiré, il aurait pu, à l'instar d'Arwoor, créer des êtres similaires aux Gworls. Les Décrocheurs-goutte-venin ne possèdent qu'une seule grosse faiblesse : ils ne savent pas nager ! Mais ce n'est pas de notoriété publique...

Site et population : Dracheland et Doozvillnavava (200)

Milieu : Terrestre

Caractéristiques

	Type	Écarts
Force	3.4	3.4/3.5
Résistance	3.6	3.5/3.6*
Masse	3.5	—
Souffle	3.4	3.3/3.5
Réflexes	3.5	3.4/3.6
Agilité	3.4	3.3/3.5
Intellect	2.5	—
Ruse	3.5	—
Volonté	3.4	3.3/3.6

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : Lézard (voir THOAN page 390)

Protections : Armure épidermique similaire à la singularité décrite page 107 de THOAN

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.4), Percevoir (3.4), Pister (3.4), Sauter (3.4), Se Cacher (3.6), Se Nourrir (3.5)

Armes

Type	Morsure	Trompes
Compétence	3.5	3.4
UA	3	2
Complexité	3.3	3.2
Dégâts	Force (°)	Souffle

Type	Queue
Compétence	3.3
UA	2
Complexité	3.3
Dégâts	Force + 1 étourd.

(°) Poison au choix parmi les poisons de synthèse disponibles.

Singularités automatiques :

Armure Épidermique ; Poison : cette nouvelle singularité donne au décrocheur-goutte-venin le pouvoir de générer des poisons de synthèse, après avoir absorbé sur ses victimes des poisons ou venins à l'aide de ses trompes. Générer 1 dose de poison nécessite 24 heures environ.

Poisons disponibles : À priori, 1D6 doses de venin ou poison (à ingérer) sont disponibles lors

un dé que de doses disponibles sur la table suivante :

1 : Poison de Cobra, virulence (3.5), délai d'agression (2D6 minutes), délai léthal (1D6 x 10 heures).

2 : Poison de Serpent multipède, virulence (3.4), délai d'agression (2D6 minutes), délai léthal (2D6 heures).

3 : Poison de lézard molosse, virulence (3.3), délai d'agression (2D6 minutes), délai léthal (1D6 x 10 minutes).

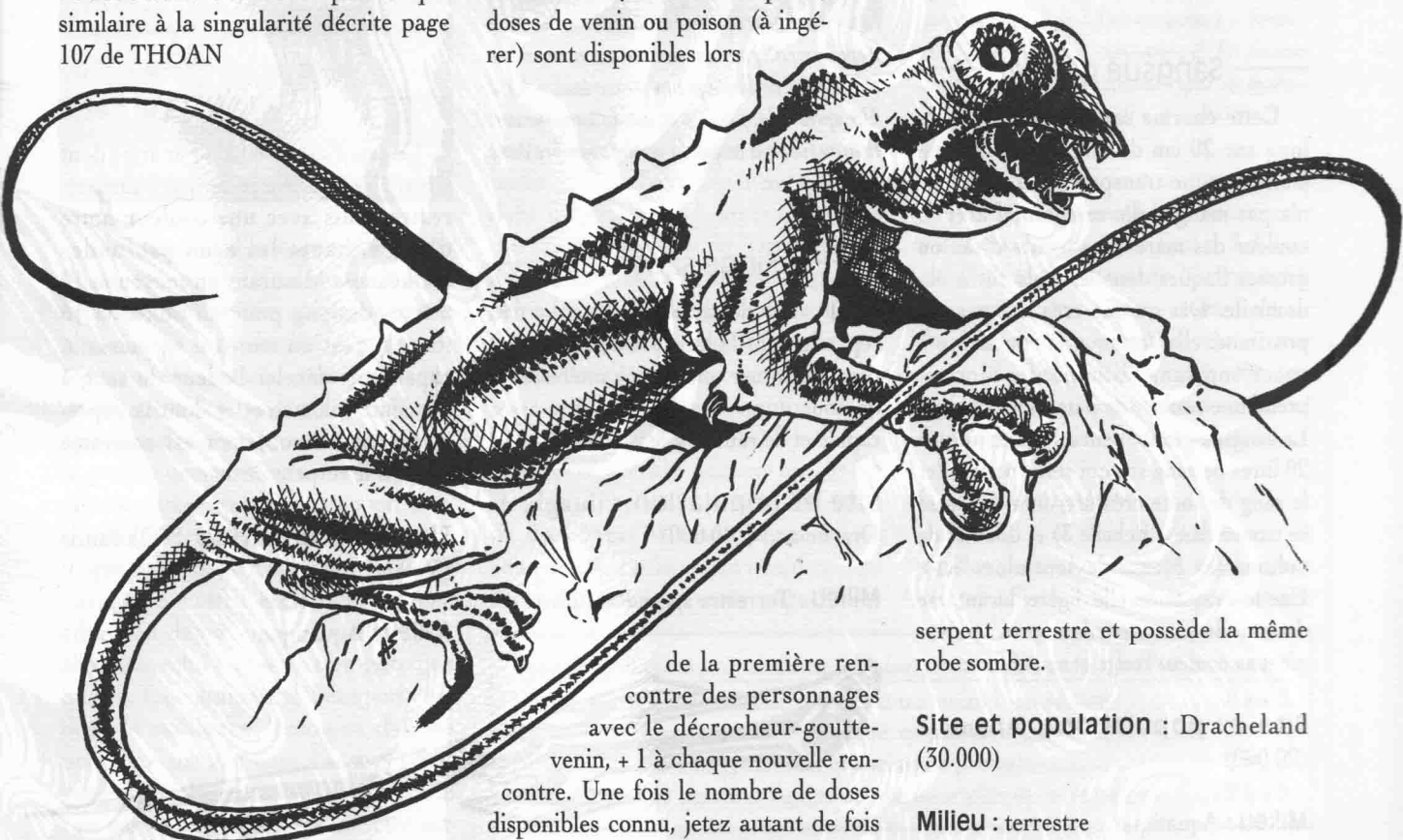
4 : Curare, virulence (3.5), délai d'agression (1D6 tours), délai léthal (1D6 minutes).

5 : Arsenic (poison à faire ingérer), virulence (3.6), délai d'agression (1 heure), délai léthal (3 heures). Le décrocheur-goutte-venin est suffisamment malin pour déposer sa dose de poison dans ou sur de la nourriture solide ou liquide.

6 : Au choix du MJ.

— Mamba drachelander —

Le mamba drachelander ne possède que de très lointaines racines communes avec le mamba terrestre. Surnommé ainsi par les Sarrasins, il offre des similitudes anatomiques avec le



de la première rencontre des personnages avec le décrocheur-goutte-venin, + 1 à chaque nouvelle rencontre. Une fois le nombre de doses disponibles connu, jetez autant de fois

serpent terrestre et possède la même robe sombre.

Site et population : Dracheland (30.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	Écarts
Force	2.6*	—
Résistance	2.6*	—
Masse	2.6	2.6/2.6*
Souffle	3.3	—
Réflexes	3.5	—
Agilité	3.3	—
Intellect	2.2	—
Ruse	3.4	—
Volonté	3.4	—

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : Serpent

Protections : Aucune

Compétences : Courir (3.4), Grimper (3.3), Nager (3.2), Percevoir (3.3), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	Morsure
Compétence	3.4
UA	2
Complexité	3.3
Dégâts	3.1 (°)

(°) Poison : virulence (3.5), délai d'agression (1D6 minutes), délai létal (2D6 x 10 heures).

Sangsue géante

Cette énorme sangsue de 80 cm de long sur 20 cm de large pèse 10 kg à jeun. Presque transparente tant qu'elle n'a pas mangé, elle se confond avec la couleur des marécages, cours d'eau ou grosses flaques dans lesquels elle a élu domicile. Dès qu'une créature passe à proximité, elle l'attaque et commence à sucer son sang. Elle gonfle alors et prend une couleur de plus en plus rouge. La sangsue géante peut absorber jusqu'à 20 litres de sang (ce qui suffit pour vider le sang de toute créature dont la Masse se trouve dans l'Échelle 3) et doubler de volume (sa Masse devient alors 3.1). Une fois rassasiée, elle digère durant une dizaine de jours, perdant progressivement sa couleur rouge et son volume.

Site et population : Atlantide (20 000)

Milieu : Aquatique

Caractéristiques

	Type	Écarts
Force	3.1	—
Résistance	3.3	—
Masse	2.6*	—
Souffle	3.5	—
Réflexes	3.3	—
Agilité	3.1	—
Intellect	2.1	—
Ruse	2.2	—
Volonté	3.4	—

Vitesses raciales : Terrestre (—), Aquatique (3.1), Aérienne (—)

Type localisations :

Unique (corps)

Protections : Corps (Pr = 3.3)

Compétences : Nager (3.4), Percevoir (3.2), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	Morsure
Compétence	3.3
UA	2
Complexité	3.3
Dégâts	3.1 (°)

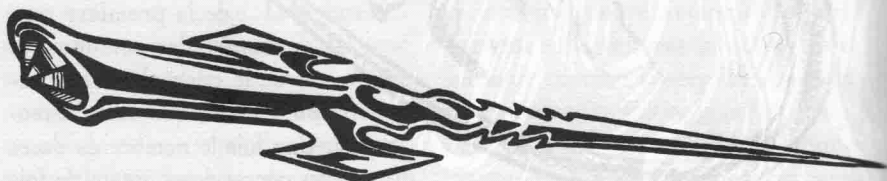
(°) Dès que la sangsue a réussi une attaque, elle draine le sang de sa victime. Il faut automatiquement cocher une case d'épuisement pour la victime au moment de la réussite de l'attaque, + 1 case toutes les 2 UA après cela, jusqu'à ce que la sangsue soit tuée ou jusqu'à ce que la victime sombre dans l'inconscience.

Singe sauteur

Ce singe de taille moyenne est très répandu dans la jungle drachelander et peut constituer une source intéressante de nourriture. À condition d'être assez rapide et de réussir à le toucher !

Site et population : Jungle de Dracheland (140 000)

Milieu : Terrestre spécialisé (arbres)



Caractéristiques

	Type	Écarts
Force	3.2	3.1/3.3
Résistance	3.2	3.2/3.3
Masse	3.2	—
Souffle	3.3	—
Réflexes	3.4	3.3/3.5
Agilité	3.6	3.5/3.6*
Intellect	2.6	—
Ruse	3.5	—
Volonté	3.2	—

Vitesses raciales : Terrestre : sol (3.1), arbres (3.2) ; Aquatique (—) ; Aérienne (—)

Type localisations : Standard, mais rajouter une case normale supplémentaire dans les membres supérieurs (c'est-à-dire : 2N + 1I + 1D)

Protections : Aucune

Compétences : Courir (3.1), Dérober (3.5), Grimper (3.6), Percevoir (3.3), Pister (3.1), Sauter (3.6), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.2).

Armes

Type	Morsure
Compétence	3.2
UA	2
Complexité	3.3
Dégâts	Force

Squale

Ce terrifiant prédateur marin, dont l'aspect évoque notre requin blanc terrestre, mais avec une couleur noire d'encre, hante les eaux profondes d'Okéanos. Mesurant en moyenne 10 mètres de long pour un poids de 15 tonnes, c'est un monstre surpuissant, capable de déceler l'odeur du sang à plusieurs kilomètres et dont la suprématie dans les océans n'est contestée que par le serpent de mer.

Site et population : Okéanos (30 000)

Milieu : Aquatique

Caractéristiques

	Type	Écart
Force	4.3	—
Résistance	4.3	4.3/4.4
Masse	4.2	4.2/4.3
Souffle	3.5	—
Réflexes	3.3	3.2/3.4
Agilité	3.3	3.2/3.3
Intellect	2.2	—
Ruse	3.2	—
Volonté	3.4	—

Vitesses raciales : Terrestre (—), Aquatique (3.4), Aérienne (—)

Type localisations : Serpent

Protections : Partout (3.6)

Compétences : Nager (3.6), Percvoir (3.6), Pister (3.5), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.5)

Armes

Type	Morsure	Queue
Compétence	3.5	3.3
UA	2	2
Complexité	3.3	3.3
Dégâts	4.3	4.3 étourd.

POSITIONNEMENT DU COMBAT : L'ALTERNATIVE DU MUR DE BRIQUES

L'utilisation d'hexagones est sans doute ce qui se fait de mieux pour découper en surfaces élémentaires un plan ou une carte destinés à matérialiser un combat ou une scène particulière du scénario. Le déplacement des figurines d'un hexagone à un autre et la gestion des phases de combat apparaît alors très logique. Par rapport à un simple quadrillage constitué de carrés, le quadrillage en hexagones présente l'avantage d'offrir six directions possibles au déplacement de figurines, alors que celui en carrés n'en offre que quatre. La solution des hexagones est donc la meilleure, lorsqu'on dessine une carte sur une base vierge d'hexagones préalablement imprimés. Mais si l'on part d'une carte déjà dessinée sur

laquelle on veut rajouter des hexagones, ou s'il faut dessiner à la main ses propres hexagones, cette solution devient problématique : il est en effet beaucoup plus facile et rapide de dessiner des carrés que des hexagones. Que faire, donc, si l'on a pas eu le temps de photocopier une page d'hexagones, que l'on ne dispose pas du matériel adéquat et que l'on souhaite malgré tout utiliser des figurines dans de bonnes conditions ? On peut, bien sûr, quadriller sa feuille (ou son tableau blanc) de simples carrés, mais il existe une bien meilleure solution : le **mur de briques**.

Tracez des lignes horizontales sur toute la surface, en les espaçant de 5 centimètres si le plan est à l'échelle 1/60 (échelle de figurines courantes). Tracez ensuite des lignes verticales, de même espacement, mais en laissant une bande horizontale vierge une fois sur deux, de manière à former, en définitive, un mur de briques. La surface de jeu ainsi obtenue est complètement équivalente à une surface à hexagones, mais présente l'avantage d'être très facile à tracer à la main (voir croquis page suivante).

LA CHASSE

Il existe plusieurs façons de simuler une chasse. Cela peut se résumer en un jet de dés ou bien donner lieu à un scénario entier. Tout dépend du temps dont dispose le MJ, ainsi que, dans une certaine mesure, de "l'importance" de la proie et de la technique employée. Selon les cas, le MJ devra donc choisir entre une **chasse simplifiée** ou une **chasse complète**.

Chasse simplifiée

Elle se simule par un jet de **Se Nourrir**, l'important pour le MJ étant de bien juger le seuil de réussite à atteindre. Les principaux modificateurs de seuils sont précisés page 99 de

THOAN. Pouvant considéré pour la durée de la chasse comme "exclusivement carnivore", le chasseur subit donc le malus de +1 à son seuil de réussite. De plus, le MJ devra tenir compte des modificateurs de seuils suivants :

Exemple : *Ayant consommé toutes ses rations de viande, Ivan va chasser pour la première fois de sa vie dans les terres d'Amérindia. Utilisant la table de rencontre d'Amérindia, le MJ indique au joueur d'Ivan que son personnage a repéré un troupeau d'antilopes zébrées. Le MJ, qui veut régler cela par une chasse simplifiée, doit calculer le seuil de réussite à appliquer au test de Se Nourrir. Le seuil de départ étant standard (voir THOAN p. 94), le MJ consulte les modificateurs de seuil de la compétence Se Nourrir (p. 99 de THOAN). Il en déduit un premier modificateur de +2 (personnage exclusivement carnivore = +1, site inconnu = +1). Puis, consultant le tableau des modificateurs de la chasse, ci-dessus, il cherche à évaluer le second modificateur : fusil = arme très bien adaptée : 0 ; puissance physique des antilopes = moyenne : 0 ; qualité des sens des antilopes = bonne : +1 ; vitesse de course des antilopes = bonne : +1 ; compétences de Survie des antilopes = moyennes : 0 ; quantité de proies des antilopes = très bonne : -2 ; compétences de Survie d'Ivan, au-dessus de la moyenne (plus de 3.3 en moyenne) = bonne : -1, Agilité d'Ivan = moyenne : 0. En faisant la somme de ces deuxièmes types de modificateurs, il trouve : 0 + 0 + 1 + 1 + 0 - 2 - 1 + 0 = -1.*

Au total, le modificateur à appliquer à l'indice du seuil standard de **Se Nourrir** est : +2 -1 = +1, soit un seuil final de 3.4. Ivan possédant la compétence **Se Nourrir** à 3.3, son joueur lancera trois dés et devra obtenir des 4. En fonction du type de réussite à ce test, le MJ déduira la quantité de nourriture qu'Ivan parvient à se procurer en consultant le tableau de **Se Nourrir** p.99 de THOAN.

Chasse complète :

Le MJ doit d'abord déterminer s'il y a des proies à proximité du chasseur ou non. Si c'est le cas, le personnage

Type de situations pour le Bonus/Malus	Modificateur de l'indice du seuil
L'arme utilisée par le chasseur est plus ou moins bien adaptée	0 à +2
Qualité du gibier (puissance physique, qualité des sens, vitesse de course, compétences, quantités de proies)	-2 à +3
Compétences de survie et Agilité du chasseur plus ou moins élevés	-2 à +2

[illegible]

devra successivement réussir un repérage, une approche, et une ou plusieurs attaques.

Repérage :

Si le repérage n'est pas évident (comme c'est le cas pour un troupeau de bisons au creux d'une vallée), le chasseur doit tenter un jet de Percevoir. En cas d'échec, aucune proie n'est repérée. S'il obtient une réussite partielle, un jet de Pister supplémentaire sera nécessaire pour localiser la proie. En cas de réussite au moins normale, la proie est repérée.

L'approche :

Une approche discrète est à simuler par un jet d'Agilité. En cas de réussite, un jet d'opposition entre les compétences Percevoir de la proie et Se Cacher devra être réalisé.

Chasse avec animaux dressés :

Elle se simule comme précédemment, le chasseur étant l'animal dressé. En cas de chasse en groupe, les compétences peuvent s'unir en suivant les règles d'union de valeur : c'est le cas de la compétence Se Nourrir en cas de chasse simplifiée. La chasse avec des animaux nécessite un test de dressage préalable. En cas d'échec, les animaux ne sont pas suffisamment motivés pour aller jusqu'au bout, ou bien dévorent la proie et l'emmènent au loin (au choix du MJ en fonction de la situation).

PRÉCISIONS ET ERRATA

Voici les réponses aux trois questions relatives aux règles de base qui nous ont le plus souvent été posées depuis la parution du jeu.

Question : Comment doit-on calculer la compétence de base des armes naturelles (coup de poings, coup de tête, coup de pied) ?

Réponse : C'est la sous-famille de compétence Armes Blanches qu'il faut utiliser. Cette compétence inclut donc les armes naturelles.

Résultat du test d'opposition du chasseur (Se cacher du chasseur contre Percevoir de la proie)

Qualité de la réussite	Effet
Échec catastrophique	La proie s'échappe et le chasseur est victime d'un ennui sérieux (il se blesse, perd son arme ou s'égare).
Échec	La proie s'échappe.
Réussite partielle	Le chasseur peut tenter une attaque, mais l'indice de Complexité de son arme subit un malus de + 1 (cible en mouvement).
Réussite normale	Le chasseur peut tenter une attaque sans modificateur augmentant la complexité de son arme.
Réussite quasi parfaite	Le chasseur peut tenter une attaque sans modificateur augmentant la Complexité de son arme, plus une seconde avec une Complexité accrue de + 1 d'indice (cible en mouvement).
Réussite parfaite	Le chasseur peut tenter deux attaques sans modificateur augmentant la Complexité de son arme, plus une troisième avec une Complexité accrue de + 1 d'indice (cible en mouvement).

Question : Comment doit-on calculer la compétence de base des arcs et autres armes de trait ?

Réponse : Là encore, c'est la sous-famille de compétences Armes Blanches qu'il faut utiliser (et non la sous-famille Armes à Feu, même si la question pourrait se poser à juste titre).

Question : Le nombre total de cases dans le compteur de la localisation standard tronc est-il de 4 (2N + 1I + 1D), comme indiqué sur la Feuille d'Aventure Standard p. 430 de THOAN, ou de 6 (2N + 3I + 1D), comme indiqué pp. 62 et 390 de THOAN ?

Réponse : La localisation standard tronc possède bien 6 cases (2N + 3I + 1D). Cette erreur a été corrigée sur la Feuille d'Aventure Standard incluse avec l'écran de THOAN.

SONORISER UNE PARTIE DE THOAN

Jouer une partie en musique, à condition de maîtriser un minimum la technique et d'y accorder un peu de

préparation, peut se révéler une expérience très agréable, que ce soit pour les joueurs, comme pour le MJ. Le fond sonore musical, utilisé à bon escient, peut en effet renforcer le côté épique de certaines situations du jeu, enrichir les descriptions du MJ et plonger ses joueurs encore davantage dans l'univers du jeu.

Mais la réussite d'une telle entreprise passe d'abord par au moins deux conditions préalables. La première est de ne jamais oublier que l'illustration musicale est avant tout un accessoire secondaire qui ne doit pas prendre le dessus sur le scénario. Le fond sonore doit donc être léger, ne jamais obliger le MJ ou les joueurs à hausser la voix pour se faire entendre et ne doit pas forcément être omniprésent d'un bout à l'autre de la partie. Autant prévoir à l'avance, donc, de passer les extraits musicaux à certains moments précis, prévus par le MJ dans son scénario. La seconde est de réussir à trouver de bonnes musiques d'ambiance adaptées à l'univers et aux situations du jeu. Alofbethmin, le Monde à Étages, étant très riche en cultures d'origine

terrienne, il est parfaitement possible de trouver des inspirations musicales proches et en adéquation avec l'esprit qui règne sur chaque étage. Les bandes originales de films sont de ce point de vue idéales, car elles sont justement prévues pour retranscrire un sentiment ou un état d'esprit particulier (épique, sentimental, etc.).

Les sélections de musique présentées ci-dessous ont été choisies pour leur adéquation avec l'esprit incarné par chaque plateau, mais également en fonction de leur relative disponibilité dans les grands magasins ou chez les disquaires. Ce ne sont que des suggestions, bien entendu, et vous pouvez avoir d'autres idées...

Okéanos

Okéanos, par bien des aspects, évoque le paradis terrestre. Tout y est beau, harmonieux, et les dangers sont presque inexistantes. De ce fait, la sonorisation des scènes s'y déroulant doit en priorité mettre l'accent sur le caractère onirique censé y régner. Compte tenu des trois différents principaux types de paysage qu'on y rencontre (océan, plage, forêt), le MJ s'efforcera d'adapter la sonorisation au décor du scénario ou de la scène. D'autre part, l'accompagnement musical des agônes, coutumes locales très spéciales, devra faire l'objet d'une attention toute particulière : le MJ n'hésitera ainsi pas à rompre l'unité sonore qu'il avait pu établir jusqu'alors, au moment où commencent ces épreuves.

Une assez grande variété de musiques de films peut donc être utilisée comme fond sonore pour Okéanos. Alors qu'*Atlantis* et *Le Grand Bleu* s'accorderont à merveille avec une illustration océanique du plateau, on conseillera *La Forêt d'Émeraude*, *Legend* (par Tangerine Dream) et *Waterworld* pour une ambiance forestière, tropicale ou non. Pour ce qui concerne les agônes, appuyez-vous sur les bandes originales de films tels que *Rapa-Nui* ou *Conan, The Barbarian*.

Enfin, si vous comptez mettre en musique les compositions de vos PNJ faunes, dryades et satyres, n'hésitez pas à passer un peu d'*Enya*, de *Lorena McKennit* ou d'*Alan Stivell*.

Amérindia

Alors qu'il est plutôt aisé d'illustrer musicalement le plateau d'Okéanos, Amérindia reste beaucoup plus compliqué, notamment à cause de la

diversité de ses cultures et de ses décors. Il est donc nécessaire d'adapter la sonorisation non pas seulement aux décors, mais aussi et surtout aux civilisations représentées. Ceci laisse bien évidemment supposer que vous



avez recours à une grande variété d'illustrations musicales.

Pour mettre en scène les tribus amérindiennes, l'album *Chants des Indiens d'Amérique* est incontournable, car il propose un grand nombre de chants traditionnels facilement utilisables dans le cadre des réunions autour du feu. De la même façon, on ne saurait trop conseiller de prêter une oreille attentive à la bande originale des films : *Le dernier des Mohicans*, *Danse avec les Loups* et *Géronimo*.

Pour ce qui est de la culture tish-quetmoac, nous vous encourageons à utiliser des musiques traditionnelles d'Amérique Centrale et plus particulièrement celles originaires de la Péninsule du Yucatan (Guatemala, Mexique, etc.), qui sauront saisir à merveille l'esprit de cette civilisation olmèque.

Par ailleurs, pour ceux qui comptent exploiter les déserts (le Pays sans Vie, par exemple), les bandes originales des films *La Dernière Tentation du Christ* et *Dune* tombent sous le sens.

Enfin, pour ceux qui comptent par-dessus tout illustrer les courses poursuites à travers forêts et plaines, nous conseillons à nouveau d'utiliser les bandes originales des films *Waterworld*, *Rapa-Nui* et *Le Dernier des Mohicans*.

Dracheland

Dracheland est sans aucun doute le plus médiéval des plateaux d'Alofbethmin. De ce fait, il nécessite un grand changement de sonorisation par rapport à Okéanos et à Amérindia. La musique à utiliser doit inspirer le plus possible un caractère épique, voire héroïque. Il existe des pléthores de musiques de films adéquates. Nous nous limiterons donc à certaines d'entre elles.

Pour les chevaliers teutoniques, concentrez-vous sur les bandes

originales des films *Excalibur*, *Lancelot*, *Conan le Barbare* et *Conan le Destructeur* ou, par extension, à *Rob Roy*, *Highlander* et *Braveheart*. Pour d'autres inspirations, procurez-vous *Speculum Amoris*, *O Tu Chara Scienza* et *Guinevere*, *Yseult*, *Melusine* de chez La Reverdie.

Pour les Sarrasins et les Kamsheims, intéressez-vous aux compositions de *Rabib Abou Kbalil*, ainsi qu'à *Musique Arabo-Andalouse* (Atrium Musicae), *Passion-Sources* (Realword) et, bien évidemment, la bande originale de *La Dernière Tentation du Christ*.

Enfin, si vous êtes amateur de musique classique, n'oubliez pas les diverses compositions de *Wagner*, ou encore *Peer Gynt* d'Edvard Grieg.

Atlantide

Ce plateau se distingue des autres à plusieurs titres, le critère le plus marquant étant le climat. Rappelons en effet que les tempêtes ont ravagé la plus grande partie du pays, réduisant à l'état de ruine les principales constructions.

De ce fait, on peut résumer le type de décor à trois choses : l'eau, la jungle et les ruines. C'est donc à partir de ces trois thèmes que vous devrez composer la sonorisation de vos parties de Thoan s'y déroulant. L'élément aquatique ayant déjà été évoqué pour Okéanos, nous nous concentrerons plutôt sur les deux autres sujets.

Pour restituer au mieux une ambiance tropicale et plus particulièrement forestière, nous vous conseillons particulièrement les musiques des films *Predator 2*, *La Forêt d'Émeraude* et *1492*. Cependant, il ne faut pas négliger non plus le côté excessif et omniprésent du climat (orage, tonnerre, etc.). C'est pourquoi les compilations de bruitages (pluie, orages, torrents, etc.), très faciles à trouver, pourront installer une ambiance incomparable dans certaines parties d'un scénario.

Pour ce qui est des ruines, puisez dans vos sources musicales de type "Cthulhu". Cela devrait servir à merveille, surtout lorsque vos joueurs découvriront un temple en ruine, laissé à l'abandon. Notre propre conseil musical se limitera à deux bonnes compilations de musique d'ambiance jeux de rôle : *Dark Themes From Beyond* et *The Hunter*, de l'éditeur Belge DM Music.

Palais du Seigneur

Contrairement aux autres plateaux du Monde à Étages, le Palais du Seigneur intègre une nouvelle donnée : la technologie. La plupart des inspirations musicales présentées ci-dessus sont donc pratiquement obsolètes.

Mettre en musique le Palais se fait un peu de la même façon que pour une partie de Cyberpunk, même si on exclut d'office les morceaux chantés. Nous vous conseillons donc cette fois les musiques *Terminator 2*, *Nikita*, *The Fugitive* et *Hardware*. Du côté des musiques d'ambiance de jeux de rôle, portez votre dévolu sur *Dark Future File 1* et *Dark Future File 2* de Grendel Records, ainsi que sur *Battlethemes Acons of Warware* de DM Music.

NOUVEAUX TYPES DE PJ

Deux nouveaux types de PJ sont proposés ici. Mais attention, il vaut mieux éviter, dans la mesure du possible, de les réunir dans un même groupe, car une telle association pourrait bien faire des étincelles !



ATLANTE

Ambitieux, cultivés, les Atlantes descendent d'une des plus prestigieuses civilisations qu'ait engendré la Terre, puis Alofbethmin. Aucun peuple n'a jamais progressé aussi vite que le peuple atlante. Si bien qu'ils ont, à une moindre échelle, les qualités et les défauts des Thoans : vastes connaissances, niveau technologique avancé, mais d'un autre côté égocentrisme ahurissant, vanité sans limite et soif de pouvoir napoléonienne.

Histoire : Issus d'une des plus grandes civilisations terrestres, les Atlantes modernes vivent sur Terre II, où ils sont sous étroite surveillance thoanne, et surtout sur le plus haut des quatre plateaux du Monde à Étages. En effet, Jadawin sauva un petit nombre d'Atlantes juste avant la destruction de leur île par Orc le Rouge. Cette seconde chance



leur a permis de prospérer... et une nouvelle fois, ils ont été victimes d'un cataclysme orchestré par un Seigneur. Les Atlantes qui ont survécu à cette seconde catastrophe doivent maintenant survivre dans les ruines de leurs cités d'antan, au sein d'une région qui s'appelle désormais le "Pays Ravagé". Des six millions de citoyens atlantes d'origine, seuls trois cent mille ont survécu au cataclysme.

Répartition : Monde à Étage, Atlantide. Ruines des anciennes cités, Pays Ravagé.

Description : Aspect humain, avec quelques particularités : oreilles légèrement pointues et sans lobe, crâne moins rond que celui de la plupart des hommes. Grand front plat, calvitie partielle courante. 1,75 m pour 75 kg en moyenne pour les hommes, 1,70 m pour 55 kg pour les femmes. Peau très blanche. Ornaments en métal ciselé couramment portés. Les armures atlantes des guerriers sont étudiées pour ne pas trop entraver le mouvement, tout en restant massive. Leur aspect, de ce fait, est souvent déroutant pour les observateurs étrangers.

Physiologie : Mammifère, pilosité très réduite.

Caractère : Ambitieux, vaniteux, pragmatique.

Expressions courantes : "Une stratias d'êtres inférieurs ne peut venir à bout d'un seul être supérieur !". "Concentre-toi. Prends ton temps. Et si tu n'y arrives toujours pas, demande-moi.". "Je suis condamné par Idiatin à m'entendre avec vous. Vous êtes contraints de le faire".

Noms typiques : Hommes : Deïlos, Psoïos, Adiadon. Femmes : Hippotis, Deïs, Hesperis.

Coutumes : La lignée est un concept particulièrement important pour les Atlantes. Les familles de souche noble tentent autant que possible de s'unir entre elles. Assurer sa descendance est un devoir pour ce peuple. Surtout depuis la punition d'Arwoor. Par ailleurs, les Atlantes sont capables d'éprouver, comme tous les êtres humains, des sentiments amoureux ou amicaux, même s'ils ne le montrent pas. Car en matière d'amour, il est très bien vu dans la société atlante de ne jamais déclarer sa flamme. Cette attitude quelque peu étrange voire masochiste n'a pas d'explication particulière, mais il est vrai que les Atlantes sont des gens très spéciaux. Enfin, l'art de la torture est enseigné très tôt aux adolescents.

Notes : L'équipement atlante est le plus pointu technologiquement de ce que l'on peut trouver sur le Monde à Étages. Cela s'explique par le fait que de nombreux

savants ont été "inspirés" par Jadawin. Les Atlantes possèdent, de plus, un métal aux propriétés remarquables, "l'orichalque", et eux seuls savent tirer partie de tout son potentiel. Très solide, l'orichalque est capable de stocker l'énergie solaire et de la restituer sur action mécanico-chimique.

Intérêt du personnage : Cultivés et plutôt intellectuels, les Atlantes sont sportifs par nécessité. L'Atlante plaira au joueur en quête d'un personnage de grande envergure, puissant et vaniteux, appartenant à une race en voie d'extinction. Mais surtout, il sera adopté par tous ceux qui réagissent au quart de tour en entendant le mot "Atlantide".

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.1 à 3.5/3.6) **Résistance :** (3.1 à 3.4/3.5)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6) **Réflexes :** (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6) **Intellect :** (3.3 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6) **Volonté :** (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.3 cas général
 3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5
 3.2, si Force et Résistance inférieurs à 3.3

Remarque : Le minimum de 3.3 en Intellect s'explique par l'extrême importance qu'attachent les Atlantes à l'éducation et à la grande valeur de leurs enseignants.

Femme

Force : (3.1 à 3.3/3.4) **Résistance :** (3.1 à 3.3/3.4)
Souffle : (3.1 à 3.4/3.5) **Agilité :** (3.1 à 3.6)
Masse : 3.2, cas général
 3.3, si Force et Résistance = 3.3 ou si Résistance = 3.4

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences

Points de compétences : 9 + indice de Volonté + 3, à répartir uniquement dans les Langues ou dans les Connaissances.

Combat : Armes à Feu (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (max [3.1, Agilité -3]), Poings (3.3)

Athlétisme : Courir (3.1), Grimper (3.1), Monter (3.1), Sauter (3.1)

Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.1), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.1), Technologie Primitive (3.1)

Furtivité : Crocheter (3.3), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.2)

Langues : Atlante (3.3), Crétois (3.2), Grec Mycénien (3.2), Anthroïde (3.1), Négroïde (3.1)

Connaissances : Botanique (3.1), Zoologie (3.1) - Domaines Scientifiques : Médecine (3.1) - Spécialisation de Physique (3.2) : Métallurgie (3.4), Chimie (3.1), Mathématiques (3.1) - Domaines Techniques : Mécanique (3.1), Électricité (3.1). Autres : Torture (Ruse)

Équipement type de départ

Lancez 1D6

1 - 2 : Armure atlante complète, capable de stocker l'énergie solaire et de la libérer sur commande (l'armure en orichalque est décrite pages 302 et 303 du livre de base), épée 1M en orichalque sans dispositif lumineux (Solidité = 3.6*) ou lance 1M en orichalque sans dispositif lumineux (Solidité = 3.6).

3 - 4 : Arme atlante : lance poix, projetant de la matière en fusion (décrite pages 302 et 303 du livre de base), armure atlante partielle sur le tronc (description pages 302 et 303, la protection n'étant valable que pour le tronc. Le seul malus à appliquer est de -1 en Agilité ; en contrepartie, le nombre de décharges lumineuses rechargeables en 24 heures est de 5, et le malus aux seuils d'attaque d'un adversaire ébloui est de +1.

5 - 6 : Arbalète avec 2D6 carreaux. Casque et armure sur le bras droit (ou gauche si le PJ est gaucher) en orichalque, possédant deux fonctions. La première est la fonction lumineuse décrite pages 302 et 303 (aucun malus au porteur, mais seulement 7 décharges lumineuses rechargeables en 24 heures et le malus aux seuils d'attaque d'un adversaire ébloui est de +1). Mais l'énergie peut aussi être libérée sous forme de décharge électrique (consommant l'équivalent de 6 décharges lumineuses) grâce à un dispositif complexe réparti dans le casque et dans l'armure du bras. De tels dégâts, éventuellement transmissibles à travers une arme métallique, sont alors occasionnés en plus des dégâts liés au coup occasionné par l'arme métallique. Ils ont une valeur de 3.6*.

Anthroïdes atlantes : Évidemment, il est possible de jouer un citoyen atlante de souche anthroïde ! Utiliser alors les règles de création d'un Anthroïde de la jungle, avec quelques différences : les minima des compétences de Connaissances deviennent ceux des Atlantes ; la compétence de Combat Lance-Poix est accessible ; les points de compétence à répartir sont de 2 (à répartir dans n'importe quelle compétence accessible) + (indice de Volonté -1) (à répartir uniquement dans les compétences de Combat, de Langues ou de Connaissances). Enfin, l'équipement type de départ et celui des Atlantes humains.

NÉGROÏDE (Afro-Atlante)



La seule race humaine noire d'Alofbethmin vit sur le plateau d'Atlantide. Sauvages et violents, les Négroïdes ou Afro-Atlantes vivent en tribus patriarcales et vénèrent les Esprits et la Nature. Capables de véritables prodiges de leurs mains, ils tirent parti de tout ce que la jungle peut leur apporter. Et pour la première fois depuis des millénaires, ils constituent le peuple le plus nombreux du plateau. Rejetant tout ce que peuvent

représenter les Atlantes, ils ne possèdent pas d'armes en acier, ni d'habitations en "pierre artificielle". L'esprit de groupe est particulièrement important dans leur culture et malgré leur aversion naturelle pour les hommes blancs, ils sont capables d'en adopter un, car : "être noir, ce n'est pas qu'une histoire de couleur de peau".

Histoire : Anciens habitants de l'actuel Soudan et de l'Éthiopie, les Négroïdes furent, durant des décennies, les esclaves de la race blanche atlante. Sauvés de la destruction de l'île par Jadawin, un petit nombre d'entre eux furent importés dans la jungle du plateau d'Atlantide. Les conditions de vie très pénibles et la rareté du gibier les contraignirent à émigrer sans cesse sur les territoires d'autres tribus, voire à s'adonner à l'anthropophagie. Pire, l'histoire se répéta : nombre d'entre eux furent capturés et réduits à l'état d'esclaves par... les descendants des Atlantes de la Terre ! Primitifs et moins bien armés que les Atlantes, les Négroïdes cédèrent à la pression militaire des colons et s'enfoncèrent sans cesse plus profondément dans la jungle. Leur rage se reporta alors sur les Amazones et sur ceux qui allaient s'allier aux Atlantes, les Anthroïdes. Avec la destruction partielle des villes atlantes et même du plateau, l'importance du peuple Afro-Atlante s'est considérablement accrue. Aucun peuple du Monde à Étages, sauf peut-être une ou deux tribus amérindiennes, ne peut rivaliser avec lui dans la maîtrise des techniques de base permettant de tirer parti de son environnement pour s'équiper, s'armer et se protéger. De même, il n'existe pas de rivalité ni de haine aussi forte que celle qui oppose les Négroïdes aux Atlantes. Le peuple négroïde dépasse les cinq millions d'individus.

Répartition : Monde à Étages, Atlantide. Forêts et jungles.

Description : Humaine, 1,90 m pour 80 kg (1,70 m pour 60 kg pour les femmes). Morphotype des peuples du Soudan et d'Éthiopie, élancés et plus grands que leurs cousins terriens moyens. Vêtus d'un simple kilt, les Négroïdes tiennent leurs armes primitives à la main, souvent en bois, parfois en bronze. Plus fragile, elles sont toutefois bien confectionnées. Ils possèdent toujours au moins un "gri-gri".

Physiologie : Mammifère. Peau sombre. Pieds calleux dès le plus jeune âge.

Caractère : Violent, solidaire, fataliste.

Expressions courantes : "Ton corps ne pourrira pas inutilement, étranger". "Quand les Esprits ont fini de créer les Noirs, ils ne leur restaient plus aucun grand serpent sombre. Alors ils ont pris des vers pour terminer les Blancs...". "Tu es un Noir à peau blanche, maintenant, mon frère."

Noms typiques : Hommes : Qethruth, Gahete, Hewako ; Femmes : Kho, Shawineth, Kassa.

Coutumes : La danse rituelle occupe une place importante dans les rituels tribaux négroïdes. Très superstitieux, ils possèdent souvent une panoplie de porte-bonheur et autres gri-gri. Mais ce qui marque le plus les esprits, c'est évidemment l'anthropophagie pratiquée par les Négroïdes. Parfois nécessité de survie dans les zones où le gibier est rare, l'anthropophagie est aussi une coutume rituelle. Si elle risque de choquer beaucoup d'autres PJ, elle ne se manifesterait par aucune appréhension de la part du Négroïde, pour qui manger un corps humain est quelque chose de parfaitement "naturel".

Note : Les Négroïdes parlent très rarement une autre langue que la leur, par rejet des autres cultures.

Intérêt du personnage : Ce personnage est un rebelle, issu d'un peuple persécuté durant des siècles. Il plaira aux joueurs qui veulent changer radicalement de philosophie et de coutumes pour vivre en "sauvage", abandonnant la technologie pour longtemps et adoptant les lois de la nature. Ce rejet de la technologie ne signifie d'ailleurs pas que le personnage ne sait rien faire : le Négroïde est en effet capable de réaliser de petites merveilles grâce à sa Technologie Primitive (armes, armures, pièges, etc.). Véritable ciment d'un groupe à long terme, il pourra compenser les côtés individualistes de nombre d'autres personnages. Car rapidement, il ne parlera plus

du groupe mais de sa "tribu"...

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.2 à 3.5/3.6)	Résistance : (3.2 à 3.4/3.5)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)	Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)	Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)	Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.3, cas général	
3.4, si Force = 3.5 et Résistance = 3.5	

Femme

Force : (3.1 à 3.3/3.4)	Résistance : (3.1 à 3.3/3.4)
Souffle : (3.1 à 3.4/3.5)	Agilité : (3.1 à 3.6)
Masse : 3.2, cas général	
3.3, si Force et Résistance = 3.3 ou si Résistance = 3.4	

Singularité accessible : Compétence absolue : Technique Primitive (3pts)

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 8 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu (°) (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (3.3), Poings (3.5)
Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.2)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.4), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.6)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.2), Se Déguiser (3.1)
Langues (°°) : Négroïde (3.3)
Connaissances : Botanique (3.4), Zoologie (3.3).
Autres : Danse Rituelle (3.3), Tam-Tam (3.2)

(°) Aucune compétence d'arme à feu ne peut-être augmentée avant sa première utilisation.

(°°) Toutes les langues du plateau sont accessibles.

Équipement type de départ

1 sagaie (lance à pointe de bronze, Solidité = 3.5)
 1 arme personnelle auto-fabriquée (Exemple : griffe en ivoire : caractéristiques identiques à celles des griffes, mais solidité = 3.4)
 1 bouclier en bois (Complexité 3.3/3.2 - Solidité = 3.5)
 1 massue
 1D6 gri-gri



Kickaba ne se sent jamais aussi à l'aise que lorsqu'il arbore sa tenue Hrowaka.

AUTRES AMÉRINDIENS À INCARNER

Deux personnages appartenant à des tribus amérindiennes sont proposés dans le livre de base de THOAN en tant que personnages joueurs : il s'agit des Hrowakas et des Hommes Chevaux les plus répandus, les KhingGatawrit. Mais bien sûr, tous les personnages issus des tribus des Grandes Plaines peuvent aussi être incarnés et, notamment, ceux appartenant à des tribus décrites dans THOAN. Voici

les éléments techniques permettant de générer ces personnages à partir des fiches de l'Homme-Cheval (pages 126 et 127 de THOAN) et du Hrowaka (pages 128 et 129 de THOAN). Les aspects culturels, indispensables à la bonne interprétation de tels personnages, sont à consulter pages 202 à 211 du livre de base. La langue Hrowaka ou Khing-Gatawrit est à remplacer par celle de la tribu en question.

CHACOPEWACHIS, Peuple du Lynx Tigré

Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

Agilité : (3.3 à 3.5/3.6)

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Squaw

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

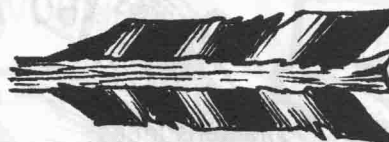
Singularité accessible : Compétence absolue : Torture (3pts)

Modifications sur compétences :

Points de compétences : 4 + indice de Volonté

Navigation (3.3), Sauter (3.4), Torture (Ruse)

Équipement type de départ : Identique à celui du Hrowaka



ENWADDITS, Peuple du Tigre à Dents de Sabre



Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

Force : (3.3 à 3.6/—)

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Squaw

Force : (3.1 à 3.4/—)

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

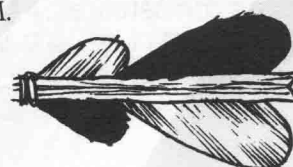
Singularité accessible : Aucune

Modifications sur compétences :

Points de compétences : 6 + indice de Volonté

Armes Blanches (3.4), Poignard (3.5), Grimper (3.2)

Équipement type de départ : 1 arc long avec 2D6 flèches, 1 lance 2M et 1 coutelas tribal en ivoire et acier (type dent de tigre) dont les caractéristiques sont celles d'une épée 1M.



IRENNUSSOIKS, Peuple du Lion-Guépard

Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

Souffle : (3.1 à 3.3/3.4 à 3.6)

Résistance : (3.1 à 3.3/3.4 à 3.5)

Réflexes : (3.4 à 3.6)

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Squaw

Souffle : (3.1 à 3.3/3.4 à 3.6)

Résistance : (3.1 à 3.2/3.3 à 3.4)

Singularité accessible : Compétence absolue : Courir (3pts)

Modifications sur compétences :

Points de compétences : 7 + indice de Volonté

Courir (3.6), Grimper (3.1), Monter (3.5)

Équipement type de départ : 1 lance 1M ou 2M au choix, 1 arc composite avec 1D6 flèches, 1 poignard, 1 pantalon en cuir à franges amérindiennes (Pr = 3.1) avec un pagne par-dessus.



KHAIKHOVAS, Peuple du Coyote

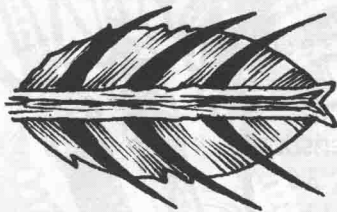
Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

Ruse : (3.3 à 3.5/3.6)

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Valable pour les squaws



Singularité accessible : Aucune

Points d'Héroïsme : 30

Modifications sur compétences :

Points de compétences : 10 + indice de Volonté

Courir (3.3), Grimper (3.2), Monter (3.2), Sauter (3.2), Se Nourrir (3.4), Dérober (3.3), Se Déguiser (3.3)

Équipement type de départ : 1 tomahawk, 1 couteau, 1 arc au choix avec 3D6 flèches, 1 veste sur torse, (pas de protection effective), 1 pantalon en cuir d'antilope à franges (Pr = 3.1), 1 cheval ou l'équivalent en pierres précieuses.

OJIBWAIS, Peuple du Caoutchouc

Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Valable pour les squaws

Singularité accessible : Compétence absolue : Technique Primitive (3pts)

Modifications sur compétences :

Points de compétences : 3 + indice de Volonté

Sarbacane (3.4), Courir (3.1), Grimper (3.5), Monter

(3.1), Pister (3.2) - Spécialisation en Chimie (3.2) : Poisons et Venins (3.4)

Équipement type de départ : 1 propulseur (attaque au javelot = +1 complexité, +1 dégâts, +1UA pour charger, +50 % de portée), 1 sarbacane avec 2D6 fléchettes et 1D6 doses de venin type curare, 1 lance 1M, 1 protection en caoutchouc portée très rarement (Pr = 3.2 sur l'ensemble du corps).

SATWIKILAPS, Peuple du Lion

Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Valable pour les squaws



Singularité accessible : Compétence absolue : Maniement Couteau ou Long Couteau (épée 1M) au choix (3pts)

Modifications sur compétences :

Points de compétences : 6 + indice de Volonté
Couteau (3.5), Épée 1M (3.5), Grimper (3.2)

Équipement type de départ : 1 couteau, 1 long couteau (épée 1M), 1 arc au choix avec 1D6 flèches, 1 tomahawk, 1 fourrure de lion (Pr = 3.1 sur le torse et les membres inférieurs).

SHANIKOTSAS, Peuple de la Belette

Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Masse : (3.4)

Squaw

Force : (3.1 à 3.4)

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Masse : (3.3)

Singularité accessible : Compétence absolue : Maniement Massue (3pts)

Modifications sur compétences

Points de compétences : 7 + indice de Volonté
Massue (3.5), Nager (3.1), Technique Primitive (3.2), Torture (Ruse)

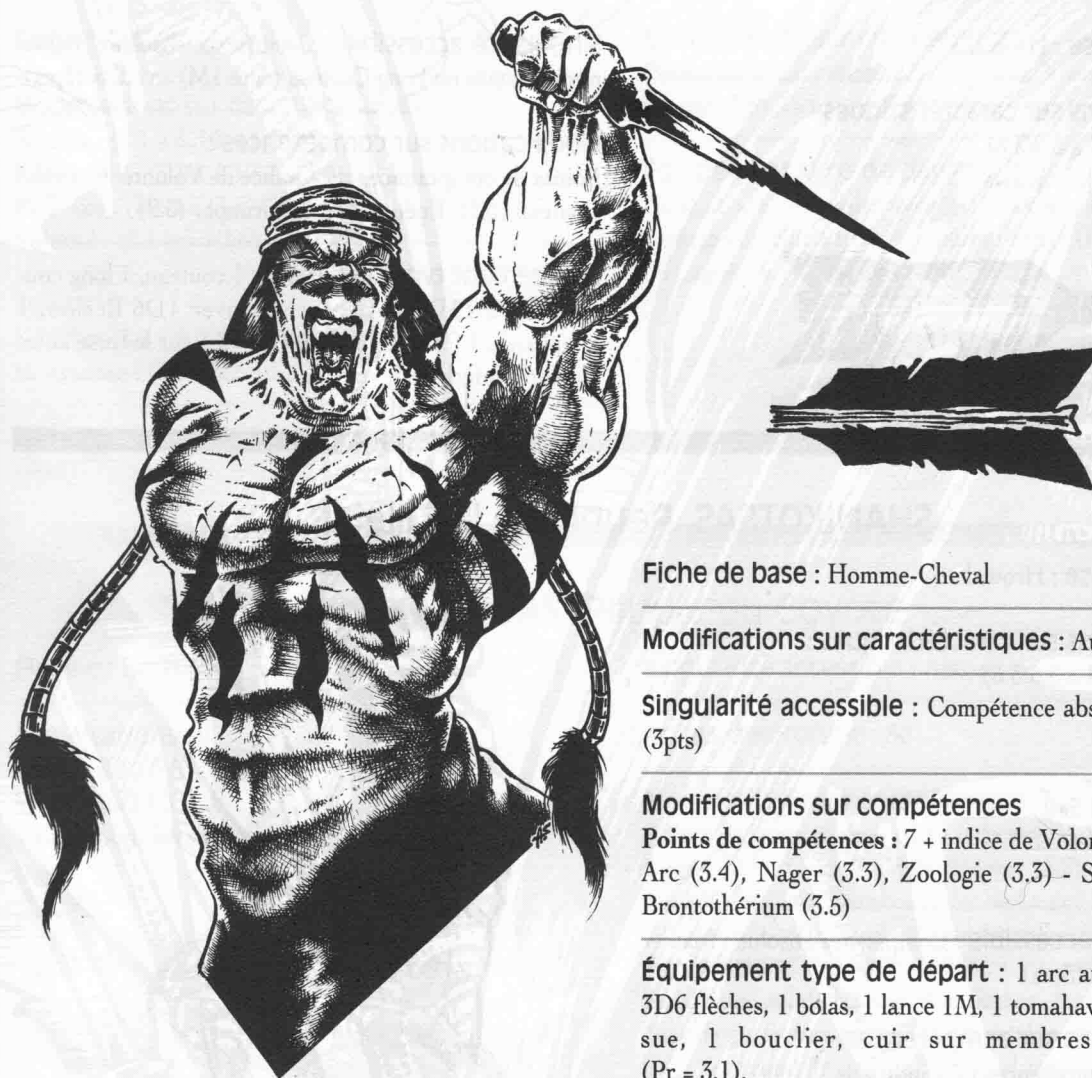
Équipement type de départ : 1 tomahawk ou couteau, arc long avec 2D6 flèches, 1 massue normale, 1 massue tribale.

Notes : la massue des Shanikotsas est une arme tribale, aux multiples pics métalliques érigés. Complexité : 3.4/3.4 - Dégâts : Force + 1 (°) - Solidité : 3.5 - 2UA/3UA

(°) Les dégâts infligés ne sont pas régis par les règles d'armes étourdissantes. Cette arme est équivalente à une grande hache, mais son maniement reste bien celui d'une massue.



SHOYSHATELS, Peuple du Brontothérium



Fiche de base : Homme-Cheval

Modifications sur caractéristiques : Aucune

Singularité accessible : Compétence absolue : courir (3pts)

Modifications sur compétences

Points de compétences : 7 + indice de Volonté

Arc (3.4), Nager (3.3), Zoologie (3.3) - Spécialisation Brontothérium (3.5)

Équipement type de départ : 1 arc au choix avec 3D6 flèches, 1 bolas, 1 lance 1M, 1 tomahawk ou 1 mas-sue, 1 bouclier, cuir sur membres inférieurs (Pr = 3.1).

TAKOTITAS, Peuple des Mangeurs de Rats

Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Valable pour les squaws

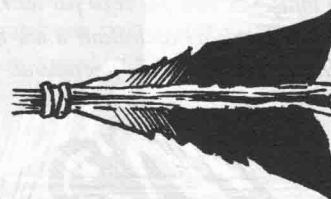
Singularité accessible : Résistance aux toxines (1pt)

Modifications sur compétences :

Points de compétences : 10 + indice de Volonté

Courir (3.1), Grimper (3.2), Nager (3.3), Sauter (3.2), Pister (3.2), Zoologie (3.4) - Spécialisation chiens de prairie (3.6) - Spécialisation en chimie (3.2), poisons et venins (3.4)

Équipement type de départ : 1 gourde de 5 litres de lait de chien de prairie, 1 long couteau (épée 1M) ou 1 lance, 1 arc composite avec 2D6, 1 grand bouclier, 1D6 fioles de parfums, graisses et essences animales (jet de Percevoir olfactif pour ne pas confondre son odeur avec celle d'un rongeur, de seuil 3.6), 1 filet.



TSENAKWAS, Peuple du Faucon

Fiche de base : Hrowaka

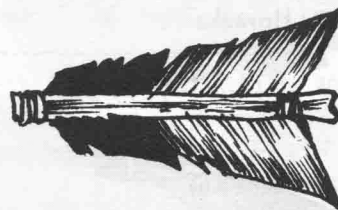
Modifications sur caractéristiques :

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Valable pour les squaws

Singularité accessible : Compétence absolue :

Dressage de Faucon (3pts)



Modifications sur compétences :

Points de compétences : 1 + indice de Volonté

Bouclier (3.4), Lance (3.4) - Spécialisation en zoologie (3.4) : Connaissance des faucons (3.6), Dressage des faucons (3.5), Torture (Ruse)

Équipement type de départ :

1 lance 1M ou 2M, bouclier, 1 arc composite avec 1D6 flèches ou 1 tomahawk, 1 couteau, 1D6 faucons dressés (maximum 2 avec lui, les autres sont gardés par sa tribu) ou 1 faucon dressé et 1 cheval.

Note : les caractéristiques des faucons sont données dans le bestiaires page 368 de THOAN. Si le Tsenakwas possède la compétence absolue Dressage de Faucons, ces derniers sont susceptibles d'obéir à ses ordres avec une précision extrême, même en situation de combat.



WAKANGISHUSH, Peuple du Loup

Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

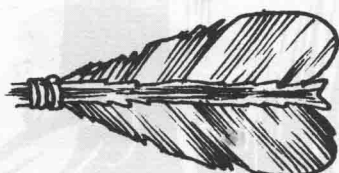
Souffle : (3.1 à 3.6/—)

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Squaw

Souffle : (3.1 à 3.5/—)

Résistance : (3.1 à 3.5/3.6)



Singularité accessible : Compétence absolue :

Endurance (3pts)

Modifications sur compétences :

Points de compétences : 5 + indice de Volonté

Monter (3.5), Pister (3.5), Zoologie (3.6)

Équipement type de départ : 1 tomahawk, 1 arc composite avec 1D6 flèches, couteau, 1 lance 1M ou 1 petit bouclier en bois (complexité : 3.3/3.3 - Dégâts : Force étourd. - Solidité : 3.5 - 2UA/2UA), 1 cheval ou 1 loup adulte apprivoisé (et non pas dressé, relation de complicité basée sur la compétence Zoologie, mais pas d'obéissance au doigt et à l'œil), dont les caractéristiques sont données page 373 de THOAN.

WINGASHUTAHS, Peuple du Waganassit

Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

Force : (3.1 à 3.6/—)

Résistance : (3.3 à 3.5/—)

Agilité : (3.1 à 3.3/3.4 à 3.6)

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Squaw :

Force : (3.2 à 3.4/—)

Résistance : (3.2 à 3.4/—)

Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Singularité accessible : Aucune

Modifications sur compétences :

Points de compétences : 6 + indice de Volonté

Massue (3.4), Tomahawk (3.4), Bouclier (3.5), Courir (3.4), Grimper (3.2), Monter (3.2), Sauter (3.2), Percevoir (3.3) - Spécialisation en zoologie (3.3) : Waganassit (3.5), Torture (3.2)

Équipement type de départ : 1 grand bouclier (en peau de Waganassit), 1 massue, tomahawk, 1 arc long avec 3D6 flèches, vêtements en cuir de mammouth et de bison (Pr = 3.1 sur le tronc et membres inférieurs).



WINNEBAGOS, Peuple du Puma

Fiche de base : Hrowaka

Modifications sur caractéristiques :

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Valable pour les Squaws

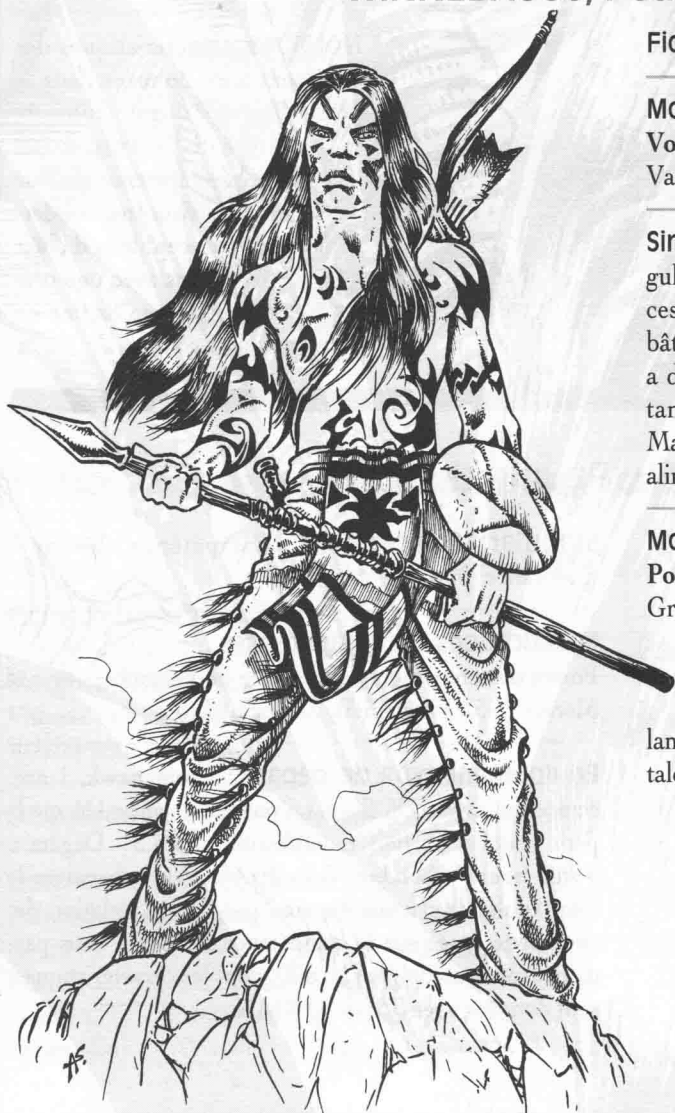
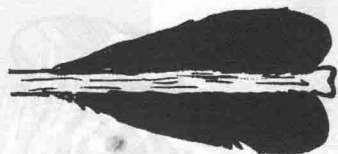
Singularité accessible : Vue de chat (2pts). Cette singularité n'est pas innée chez les Winnebagos, bien que ces Amérindiens possèdent une quantité anormale de bâtonnets dans les yeux. Algue Odorante, leur chaman, a découvert depuis des décennies une méthode permettant à certains Winnebagos de voir dans l'obscurité. Mais cela nécessite un entraînement et des contraintes alimentaires durant des années !

Modifications sur compétences :

Points de compétences : 2 + indice de Volonté

Grimper (3.4), Nager (3.3), Sauter (3.4), Percevoir (3.4), Pêche (3.3), Zoologie (3.3)

Équipement type de départ : 1 couteau, 1 lance 1M, arc composite, 1 tomahawk, 1 bouclier, 1 pantalon cuir (Pr = 3.1 sur membres inférieurs).



HROWAKA, Peuple de l'Ours

Si le personnage de départ ne possède en principe pas d'ours apprivoisé, il est toutefois possible que votre Hrowaka en possède un. Pour cela, il vous faudra choisir un ours à la place d'un cheval sauvage et posséder la compétence Zoologie au moins à 3.5 (l'ours est apprivoisé et non dressé, c'est-à-dire qu'il existe une relation de complicité basée sur la compétence zoologie, mais pas d'obéissance au doigt et à l'œil). Les caractéristiques de l'ours sont données page 377 de THOAN.



SIANNÉ
PAR
ALPHA



ARWOOR®

Ce supplément pour le jeu de rôle THOAN, les Faiseurs d'Univers, est composé de deux parties distinctes :

Une gigantesque campagne épique, qui vous entraînera sur les plateaux du Monde à Étages et vous fera vivre des aventures exotiques et palpitantes. Durant cette incroyable odyssée, vous découvrirez des lieux nouveaux, secrets et insolites (l'île Anthémoessa, la Geôle du Seigneur, le Réseau des Conduits de Talanac, etc.), rencontrerez des alliés étranges et puissants (Les Muses, Podarge, Anania) tout en subissant la traque orchestrée par le terrible Seigneur Arwoor, un Thoan usurpateur particulièrement cruel. Survivrez-vous aux pièges et aux terribles dangers qui jalonneront votre route et parviendrez-vous à faire tomber le tyran ?

Une partie Aides de Jeu, très utile pour enrichir encore davantage vos aventures sur le Monde à Étages. Vous trouverez ainsi :

- de nouveaux personnages à incarner : l'Atlante et le Négroïde, de nouveaux Amérindiens des Grandes Plaines, en plus des Hrowakas et des Hommes-Chevaux KhingGatawrit (des Chacopewachis aux Winnebagos, soit 13 nouveaux types de personnages) ;
- des tables de rencontres sur les plateaux et les monolithes, qui vous permettront de déterminer aléatoirement les animaux rencontrés durant une longue marche ou au cours d'une partie de chasse ;
- de nouvelles créatures : la boule siliceuse, la masse palpitante, le haleur, le décrocheur-goutte-venin, le mamba drachelander, la sangsue géante, le singe sauteur, le squalo.
- des règles complètes pour la chasse ;
- une nouvelle technique simple pour préparer manuellement une carte où positionner des figurines avant un combat ;
- des conseils pour sonoriser une partie de THOAN sur le Monde à Étages ;
- et des Précisions de Règles (armes blanches, armes naturelles, armes de trait, etc.).

189 F - T302



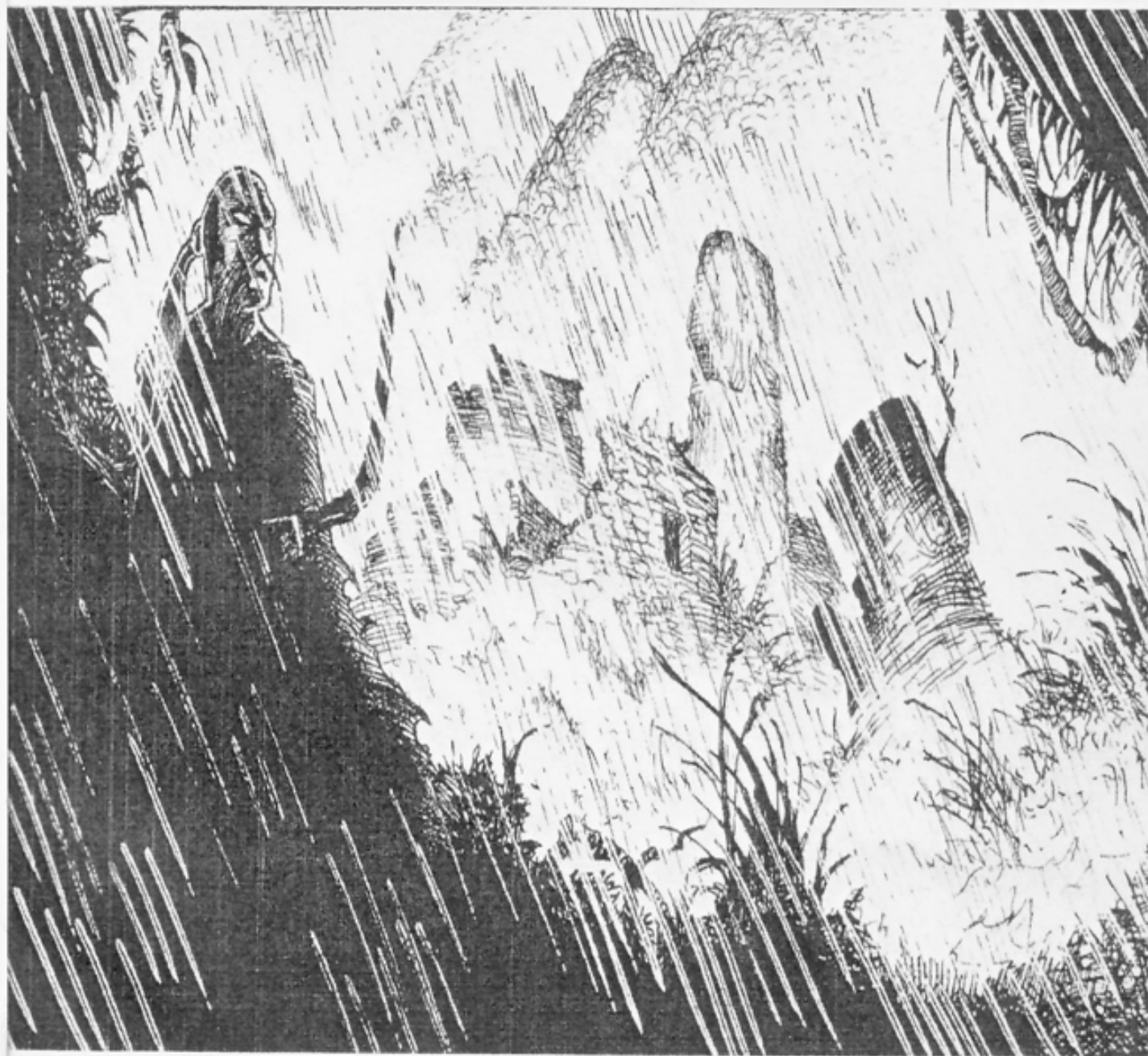
9 782740 801253

ISBN : 2-7408-0125-4

JEUX DESCARTES 1996.
THOAN, Les Faiseurs d'Univers,
est édité et distribué en accord
avec Philip José Farmer
c/o Ralph M. Vicinanza Ltd.
par Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15



La chute d'Arwoor



Supplément pour le jeu de rôle THOAN, Les Faiseurs d'Univers

THOAN

Table des matières

AVANT-PROPOS	3	D'autres personnalités	82
		Les plateaux	82
CHAPITRE 3 : DRACHELAND	4	Okéanos	83
Épisode 1 : En pays khamshem	4	Amérindia	84
Épisode 2 : Le Piège	16	Dracheland	86
Épisode 3 : Esclaves !	24	Atlantide	88
Épisode 4 : La Teutonie	29		
Épisode 5 : Sur la lune	37	AIDES DE JEU	90
		Le dhiz	90
CHAPITRE 4 : ATLANTIDE	46	Les langues khamshems	90
Épisode 1 : Le Temple des Cannibales	47	Nouveaux types de personnages khamshems	
Épisode 2 : Prisonniers des Amazones	53	Dholinz	91
Épisode 3 : Le savant atlante	59	Kaïdushang	92
Épisode 4 : L'empire en ruines	66	Shibacub	94
Épisode 5 : L'assaut final	74	Sholkin	95
		Weezwart	97
ET APRÈS ?	79	Bestiaire	98
Arwoor	79		
Jadawin alias Wolff	80	Philip José Farmer : Entretien avec un	
Podarge	80	faiseur d'univers...	99
Les muses	81		
Wooth, le roi gworl	81		

Illustrations et couverture : Alexis Santucci

Auteurs : Michaël Croitoriu, Cyril Pasteau, Marie-France Raffalli, Michel Saliceto, Léonidas Vesperini, Orso Vesperini

Mise en page : David « Koba » Girardey

La chute d'Arwoor est édité sous les auspices de l'association Elfe Noir. *La chute d'Arwoor* est un supplément pour le jeu de rôle *Thoan*, édité par Jeux Descartes. D'après la Saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer.

Thoan dispose d'un site web officiel : <http://www.chez.com/thoan/>

Avant-propos

Cela fait maintenant quelques années que *Thoan* a été publié. Son suivi n'a pas été celui que nous, auteurs, espérions. La mauvaise conjoncture du jeu de rôle à l'époque a entraîné l'éditeur à se concentrer sur ses gammes les plus fermement établies. *Thoan* n'entraîne malheureusement pas dans cette catégorie, malgré des ventes qui, aujourd'hui, le classeraient parmi les jeux à succès. L'absence de suivi d'un jeu de rôle entraîne généralement sa disparition. Mais parfois, la flamme ne s'éteint pas complètement auprès des joueurs, et certains continuent à l'entretenir avec passion. C'est ce qui s'est produit avec *Thoan*, et ceux qui s'y sont investis, ceux qui ont lu la saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer, savent pourquoi.

J'ai eu l'occasion de travailler pour plusieurs éditeurs, sur plusieurs jeux de rôle de très grande qualité. Mais je ne renierai jamais *Thoan*, pour la bonne et simple raison que les dizaines de parties auxquelles j'ai participé comptent parmi mes meilleures expériences ludiques. Peu de jeux, à mon sens, traduisent aussi bien l'exaltation de l'aventure, les grands espaces et les actions héroïques. Le système de règles, parfois décrié, reste à mon avis l'un des tous meilleurs (je ne me lance pas de fleurs puisque je n'en suis pas le concepteur principal). Il n'est certes pas le plus simple du marché, il n'est pas non plus le plus compliqué, mais il est assurément l'un des plus homogènes. Quant aux possibilités de scénarios, elles sont tout simplement infinies. Le principe même des mille cosmos privés permet à chaque Meneur d'imaginer ses propres univers et d'y faire évoluer ses joueurs.

L'initiative de poursuivre la publication de suppléments pour *Thoan* vient de joueurs passionnés et talentueux, à qui je souhaite rendre un sincère hommage. Si le principe de cette publication à petit tirage fonctionne correctement (vous accomplissez un acte noble en l'achetant !), le jeu bénéficiera d'un suivi conséquent. Les archives thoannes inédites sont, en effet, conséquentes : supplément spécial Seigneurs, background-campagne Urizen, campagne des Cloches Noires, système de création de cosmos privés... sans oublier les articles de qualité que nous envoient régulièrement les fans, et qui méritent également d'être publiés. Entre le site officiel sur le web, la nouvelle gamme de suppléments, et peut-être un fanzine d'aides de jeux actuellement à l'étude, *Thoan* peut bénéficier du soutien qu'il n'a jamais eu.

Ce supplément, écrit depuis longtemps et enfin publié, va vous permettre de conclure la campagne d'Arwoor. Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir que nous à faire tomber le tyran. Sa mort ouvre de nouvelles perspectives d'aventures sur le Monde à Etages.

Longue vie sur Alofbethmin !

Léonidas Vesperini

CHAPITRE 3

DRACHELAND

Résumé : Ce troisième Chapitre va entraîner les PJ au milieu d'un plateau peuplé d'individus superstitieux, aux cultures fortes, variées et en conflit. Les aventures commencent avec la découverte du Dracheland pauvre, celui des jungles et des Khamshems, avant de se poursuivre dans le Dracheland de l'imagerie traditionnelle, celui des chevaliers et des dragons. Enfin, la conclusion risque de surprendre les PJ, qui, en empruntant une « porte » pour quitter Dracheland, se retrouveront transportés sur la lune, permettant ainsi à Arwoor de retrouver leur trace.

Episode 1 : En pays khamshem

Objectif : L'objectif général de ce premier épisode est de rappeler aux PJ un autre aspect de Dracheland, inhabituel mais pourtant tout aussi légitime. Car Dracheland, ce n'est pas uniquement les chevaliers et les dragons : c'est aussi une jungle, peuplée d'indigènes pauvres et semi-civilisés, qui ont leur vie et leurs problèmes, pas uniquement liés aux agissements des chevaliers drachelanders et des Sarrasins. Les PJ doivent avoir l'occasion de faire connaissance avec Aqrael, car il leur sera très utile pour la suite des aventures. Enfin, l'épisode doit se terminer à Aizusish et plus précisément dans la boutique d'Irkhrâzel, où commence l'épisode 2.

La porte empruntée par les PJ se trouve non loin de la bordure extérieure de Dracheland. Leur arrivée présente d'emblée quelques problèmes « épineux », car la porte est située au beau milieu d'un fouillis inextricable de branchages et de ronces. Elle est, de ce fait, peu repérable par un éventuel voyageur non conscient de son existence. La porte est à sens unique. Si les PJ tentent de la franchir en sens inverse, ils resteront donc... sur place.

En route vers le monolithe

Quel que soit l'endroit où ils portent leur regard, le paysage qui s'offre aux yeux des PJ se résume à un enchevêtrement d'herbes hautes, d'arbres et d'arbustes formant une sorte de jungle d'allure plutôt hostile. Mais la jungle de Dracheland n'a rien de commun avec les jungles tropicales terrestres. Si elle est ainsi dénommée, c'est surtout pour la luxuriance de sa végétation, plus que pour son exotisme. En effet, la majorité des plantes qui la composent est essentiellement adaptée aux climats tempérés. Les PJ reconnaissent donc des arbres et des plantes d'Amérindia, mais la végétation est d'une densité extrême.

La porte est située dans une des zones chaudes de la jungle. Aux aloès et eucalyptus se mêlent des arbres semblables en apparence aux palmiers rotang terrestres. Ces derniers sont pourvus de très longues lianes qui peuvent être fort utiles aux PJ, s'ils pensent à en couper. Il ne semble pas y avoir de piste aux abords immédiats de la porte et la densité de la végétation ne permet pas de voir bien loin. Il est toutefois possible – et c'est même dans l'intérêt des PJ – de grimper au sommet d'un arbre afin d'avoir une meilleure idée de la situation. D'en haut, les PJ peuvent contempler la jungle qui s'étend à

perte de vue, mais ils peuvent également remarquer ça et là des petites portions de rivières (jet de Percevoir de seuil 3.4). Ils aperçoivent également au loin un monolithe aux proportions gigantesques, le Doozvillnavava. Impressionnante montagne de pierre, le Doozvillnavava s'élève à 18 000 mètres de hauteur dans le ciel vert émeraude.

Deux solutions s'offrent à eux : essayer de traverser la jungle en direction du monolithe ou atteindre dans un premier temps un bras de rivière pour rallier la rivière principale et tenter ainsi de se rapprocher par voie fluviale du monolithe. Dans les deux cas, les PJ vont donc devoir traverser cette jungle hostile sur une distance plus ou moins longue, selon leur choix.

La progression sera assez lente et éprouvante dans les zones chaudes, au début de leur progression (cinq premiers jours), plus aisée dans les zones fraîches (reste du trajet). Partout, des fougères arborescentes tapissent le sol de taches vertes et rouges. Dans les arbres, au passage des héros, une multitude de singes se déchaînent en poussant de nombreux cris stridents auxquels s'ajoutent les chants des milliers d'oiseaux présents. Au cours de leur progression, les PJ seront amenés à faire de nombreuses rencontres, le plus souvent désagréables...

Les tables de rencontres de Dracheland fournies dans le chapitre Aides de Jeu, à la fin du premier volume, ARWOOR, font référence à des habitants de la jungle. Si le MJ utilise une de ces tables, il lui faudra connaître les caractéristiques des Khamshems rencontrés. Il pourra, pour cela, utiliser les exemples fournis ci-dessous. Un comportement type est associé à chaque cas, mais le MJ n'hésitera pas à effectuer des modifications en fonction de ses besoins ou de ses propres idées.

Le Bateau de pirates

Il s'agit d'un petit navire, dont l'équipage représente au total 4D6 pirates. Si les PJ ne se cachent pas à l'approche du bateau, les pirates repèrent les héros en cas de réussite à un test standard de Percevoir. Si les PJ se cachent à l'approche des pirates, ces derniers ne peuvent les repérer que si le MJ obtient au moins une réussite à un test d'opposition entre la Ruse des pirates (3.3) et la compétence Se Cacher des PJ (consulter les **Précisions de Règles de THOAN**, p.97).

Si les pirates repèrent les PJ, ils envoient à terre un petit détachement de 1D6+3 hommes pour tenter de dépouiller les PJ de tous leurs biens.

Pirate Type

Description : Cheveux noirs mi longs, barbe courte, peau très mate. Torse nu exhibant des tatouages macabres (tête de mort, ossements mêlés d'insectes et de sang), pantalon bouffant en mauvais état, pieds nus.

Force : 3.3
Agilité : 3.4
Résistance : 3.3
Intellect : 3.2
Souffle : 3.3
Ruse : 3.3

Réflexes : 3.4
Volonté : 3.3

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2

Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.5), Monter (3.1), Nager (3.5), Sauter (3.4)
Combat : Couteau (3.3), Poings (3.3), Sabre (3.4)

Furtivité : Crocheter (3.2), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.3)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.2), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.4)

Connaissance : Botanique (3.3), Zoologie (3.3)

Langues : H'vaizhum (3.3)

Equipement :

3 couteaux, 1 sabre, 1 corde de 10 mètres, 1D6 dracheners

Armes :

Type	Couteau	Couteau ^(°)
Comp.	3.3	3.3
Cplx.	3.2/3.5	3.4
Dégâts	3.2	3.2
UA	2/2	1/1
Solidité	3.4	3.4

^(°) lancé

Type	Poings	Sabre
Comp.	3.3	3.4
Cplx.	3.2	3.3/3.4
Dégâts	3.3 Etd.	3.3
UA	2	2/2
Solidité	—	3.5

Les criminels khamshems

Ces bandits qui errent en bande dans la jungle khamshem vont de ville en village, fuyant les mercenaires qu'ils ont généralement aux trousses, et opérant toutes sortes de méfaits (meurtres, vols, pillages...) sur

leur passage. Si les PJ les rencontrent, les criminels tenteront de les intimider pour s'approprier leurs biens (argent, objets de valeur, voire armes). Si les PJ leur tiennent tête, les criminels les attaqueront, mais n'hésiteront pas à fuir si la situation tourne en leur défaveur. Une bande typique de criminels est constituée de 2D6 hommes.

Criminel Khamshem Type

Description : Cheveux noirs et désordonnés, barbe longue, peau mate. Aspect très négligé, haillons en guise de vêtements. Nombreux tatouages d'animaux prédateurs (tigres, serpents...).

Force : 3.4
Agilité : 3.3
Résistance : 3.3
Intellect : 3.2
Souffle : 3.3
Ruse : 3.2
Réflexes : 3.3
Volonté : 3.2

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2

Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.3), Monter (3.3), Nager (3.2), Sauter (3.2)
Combat : Poignard (3.4), Poings (3.3), Sabre (3.3)

Furtivité : Crocheter (3.2), Dérober (3.2), Se Déguiser (3.3)

Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.3), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.3)

Connaissance : Botanique (3.2), Zoologie (3.2)

Langues : H'vaizhum (3.3)

Equipement :

1 sabre ou 1 poignard (au choix), 2D6 dracheners

Armes :

Type	Poignard	Sabre
Comp.	3.4	3.3
Cplx.	3.2/3.5	3.3/3.4
Dégâts	3.3	3.4
UA	2/2	2/2
Solidité	3.4	3.5

Type	Poings
Comp.	3.3
Cplx.	3.2
Dégâts	3.4 Etd.
UA	2
Solidité	--

Khamshems maîtres de l'art martial du cobra

Ces groupes de maîtres en arts martiaux se déplacent en petit nombre (1D6 + 2 hommes). On les rencontre généralement lors de pèlerinages religieux vers leurs petits temples cachés dans les profondeurs de la jungle. Même s'ils sont méfiants par nature, leurs réactions ne sont pas nécessairement hostiles envers les étrangers. Ils détestent les chevaliers drachelanders et les nobles sarrasins, mais pour tout autre type de personnage, leur réaction dépendra de l'attitude des individus rencontrés.

Description : Type khamshem, barbe noire, teint mât. Aspect musculeux, démarche souple. Foulard autour de la tête, tenue genre kimono sale et assez abîmée, énorme tatouage de cobra sur la poitrine.

Force :	3.4
Agilité :	3.4
Résistance :	3.3
Intellect :	3.3
Souffle :	3.4
Ruse :	3.4
Réflexes :	3.5
Volonté :	3.4

Masse : 3.3

Singularité : Art Martial du Cobra**Vitesses raciales :**

Terrestre :	3.2
Aquatique :	2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.3), Monter (3.3), Nager (3.2), Sauter (3.5)
Combat : Cimeterre (3.5), Poings (3.5)

Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.5), Se Déguiser (3.3)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.2), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.3), Zoologie (3.3) : Dressage de Cobras (3.5)

Langues : Arabe (3.2), Haut Allemand (3.1), H'vaizhum (3.4), Yidshe (3.1)

Equipement :

1 cimeterre, 1 gourde de 2 litres d'alcool de palmier, 1 cobra dressé, 1D6 dracheners

Armes :

Type	Poings	Cimeterre
Comp.	3.5	3.5
Cplx.	3.2	3.3/3.4
Dégâts	3.4 Etd.	3.4
UA	2	2/2
Solidité	--	3.5

Noble Sarrasin ou chevalier drachelander (teuton ou yidshe)

Ce noble, Sarrasin ou chevalier (au choix du MJ), se rend dans une ville de la jungle (Kosiqsh, Shibacub...) ou dans un domaine ennemi (Pays Sarrasin, Pays Yidshe ou Teutonnie) pour des raisons personnelles (espionnage, mission, assassinat...). Il passe par la jungle pour éviter d'être repéré ou arrêté par ses ennemis héréditaires. Selon l'attitude des PJ, il peut se

montrer coopérant, méfiant, ou hostile. Sa réaction peut donc varier d'un extrême (il les accompagne pendant une partie de leur trajet et combat à leurs côtés) à l'autre (il les attaque, ou défie l'un d'entre eux).

Description : Grand, richement vêtu, porte une armure en cotte de mailles, recouverte d'un tissu en coton épais. Type sarrasin ou drachelander.

Force :	3.5
Agilité :	3.3
Résistance :	3.4
Intellect :	3.4
Souffle :	3.3
Ruse :	3.3
Réflexes :	3.4
Volonté :	3.4

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre :	3.2
Aquatique :	2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter (3.5), Nager (3.3), Sauter (3.3)
Combat : Arc (3.5), Cimeterre ou Epée (3.5), Dague (3.4)
Furtivité (Drachelander) : Crocheter (3.1), Dérober (3.2), Se Déguiser (3.1)

Furtivité (Sarrasin) : Crocheter (3.4), Dérober (3.4), Se Déguiser (3.4)

Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.3), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.2)

Connaissance : Botanique (3.4), Zoologie (3.4)

Langues : Arabe (3.4), Haut Allemand (3.4), H'vaizhum (3.1), Yidshe (3.4)

Equipement :

1 Arc, 10 flèches, 1 Epée (chevalier drachelander) ou 1 Cimeterre (Noble sarrasin), 1 dague, bourse de 4D6 dracheners, pierres précieuses pour une valeur

totale de 1D6 x 100 *dracheners*, Armure légère (+1 Résistance pour les jets de dégâts de l'adversaire, -1 d'Agilité pour tous les tests d'Agilité du porteur de l'armure, Pr = 3.3 sur les membres, le tronc et la tête).

Armes :

Type	Arc	Epée
Comp.	3.5	3.5
Cplx.	3.4	3.3/3.4
Dégâts	3.5	3.5
UA	1/1	2/2
Solidité	3.3	3.6

Type	Cimeterre	Dague
Comp.	3.5	3.4
Cplx.	3.2/3.4	3.2/3.5
Dégâts	3.5	3.4
UA	2/2	2/2
Solidité	3.5	3.4

Esclave en fuite

Cet esclave a réussi à fuir la ville de Qirruqshak, où il était retenu prisonnier sur un navire marchand. Il demande de l'aide aux PJ. Il cherche refuge dans n'importe quel village qui acceptera de l'accueillir et espère que les PJ pourront l'aider à atteindre ce village, ou qu'ils lui donneront un peu d'argent, des vivres, ou simplement un outil ou une arme. Il peut éventuellement les guider à travers la jungle.

Description : Maigre, sale, portant des haillons. Anneaux métalliques aux poignets et aux chevilles, chaînes brisées.

Force :	3.3
Agilité :	3.3
Résistance :	3.2
Intellect :	3.3
Souffle :	3.4
Ruse :	3.3
Réflexes :	3.3
Volonté :	3.2

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre :	3.2
Aquatique :	2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.4), Monter (3.1), Nager (3.4), Sauter (3.3)
Combat : Poings (3.3)
Furtivité : Crocheter (3.2), Dérober (3.2), Se Déguiser (3.2)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.2), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.2), Zoologie (3.2)
Langues : H'vaizhum (3.3)

Equipement :

Aucun

Armes :

Type	Poings
Comp.	3.3
Cplx.	3.2
Dégâts	3.3 Etd.
UA	2
Solidité	--

Si certains des PJ connaissent ce plateau ou en sont originaires, ils savent que le moyen le plus rapide et le plus sûr pour atteindre la Teutonie puis le monolithe est de remonter le fleuve *Guzirit* qui sillonne tout le plateau.

Le périple des PJ sera donc fonction du choix qu'ils feront pour atteindre le riche plateau intérieur, car certains peuvent, par exemple, préférer éviter les rivières.

- Si les PJ décident de couper à travers la jungle sans chercher à accéder à ce qui leur semble être une rivière ou un fleuve, ils seront amenés à rencontrer, au choix du MJ, un petit groupe de *Dholinz* occupés à chasser, un *village de Dholinz (Dhobash)*, ou encore un petit groupe de *Khamshems* qui se rend à Kosiqsh. Le voyage dans

la jungle dure 10 jours (avec les jets correspondants sur la table de rencontre de Dracheland appropriée, soit la forêt). Puis, le MJ se reporte au paragraphe correspondant à son choix (*Les chasseurs dholinz* ou *Dhobash, village dholinz* ou encore *Les cinq Khamshems*) avant de poursuivre l'aventure au paragraphe *Et maintenant ?*.

- Si les PJ convergent vers un bras de rivière, le plus proche vraisemblablement, ils atteignent assez rapidement un village, ancré dans les ruines d'anciennes fortifications khamshems situées non loin d'une rivière. Le voyage dans la jungle dure 5 jours (avec les jets sur la table de rencontre appropriée, c'est à dire **abords immédiats des rivières et des fleuves**). Puis, le MJ se reporte au paragraphe *Dhobash, village dholinz*. L'Episode se poursuit ensuite au paragraphe *Et maintenant ?*.

Les chasseurs dholinz

Après quelques éprouvants jours de marche à travers la jungle, les PJ croisent un petit groupe de cinq hommes apparemment pacifiques, des *Dholinz*. Les *Dholinz* forment une des nombreuses ethnies rattachées au peuple khamshem. Ils portent les cheveux longs, le plus souvent attachés en une queue de cheval basse, ainsi que de longues moustaches noires. Outre une sorte de cape noire et un pagne de même couleur, ils possèdent chacun un arc porté en bandoulière, un carquois de flèches dans le dos et une sarbacane. Malgré leur air faussement ahuri, ce sont de redoutables chasseurs. Ils parlent leur propre dialecte, qui s'apparente à celui des *Weezwats* (ces deux tribus appartenant à la même famille linguistique) mais possèdent également de bonnes notions de h'vaizhum, le jargon commun à tous les riverains

du fleuve. Si aucun des PJ ne parle le h'vaizhum, les rapports seront évidemment très limités.

D'abord méfiants, les Dholinz essayent rapidement de communiquer avec les étrangers, expliquant à grands renforts de signes qu'ils sont les chasseurs de leur village. Ils acceptent d'ailleurs d'échanger de la nourriture contre des objets appartenant aux PJ et indiquent éventuellement la direction de leur village. Ils ne montrent à aucun moment des signes d'animosité.

Chasseur dholinz type

Force : 3.3
Agilité : 3.4
Résistance : 3.4
Intellect : 3.2
Souffle : 3.4
Ruse : 3.3
Réflexes : 3.4
Volonté : 3.2

Masse : 3.3

Vitesses raciales :
Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.3), Monter (3.1), Nager (3.2), Sauter (3.3)
Combat : Arc (3.4), Poings (3.3), Sarbacane (3.4)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.4), Zoologie (3.4)
Langues : Dholinz oral (3.3), H'vaizhum oral (3.3)

Équipement :

1 arc moyen avec 12 flèches, 1 sarbacane avec 3 fléchettes et 2 doses de curare (virulence 3.5, délai d'agression 1D6 tours, délai léthal 1D6 minutes), 1d6 dracheners.

Armes :

Type	Arc Moyen	Poings
Comp.	3.4	3.3
Cplx.	3.4	3.2
Dégâts	3.3	3.3 Etd
UA	1/1	2
Solidité	3.3	—

Type Sarbacane(*)

Comp.	3.4
Cplx.	3.3
Dégâts	3.1
UA	1/1
Solidité	3.5

(*) *malus dû à l'épuisement réduit de 2 points*

Petite mise en garde : Le MJ pourra rappeler aux PJ qui connaissent le plateau de Dracheland que lorsqu'on se promène dans la jungle drachelander et en particulier quand on est amené à rencontrer des riverains du fleuve, il convient de montrer le moins possible ses objets personnels et précieux, même lors des négociations. Tout objet aperçu dans les jungles khamshems peut en effet devenir objet de convoitise et donc de vol.

Dhobash, village dholinz

Le groupe des PJ parvient aux abords de ce qui leur semble être des murailles en ruines et les restes d'un petit fortin de pierre (Dhobash marque l'ancienne frontière méridionale du royaume khamshem aujourd'hui disparu). Des huttes de bois vermoulues sont adossées aux murs. Aux alentours du village, on ne trouve aucune trace de terres cultivées ni d'animaux d'élevage. Dhobash est presque totalement en ruine et ne montre aucun signe de réfection quelconque. Au fur et à mesure de leur avancée dans le village, les PJ rencontrent des habitants adossés à des restes de piliers ou de murs. Parfois, ils

observent un habitant prosterné devant un monticule de pierre ou devant une ancienne idole de pierre khamshem. La plupart des habitants semblent prostrés dans un état d'hébétéude et, de fait, ne portent aucune attention aux PJ.

Au bout d'un moment, les PJ finissent par entendre de fortes exclamations qui rompent la monotonie ambiante. Ils observent alors un petit groupe, composé de trois hommes et d'une femme, plongés dans une grande discussion animée, à proximité d'une vieille idole khamshem d'assez grande taille. Si les PJ se dissimulent en prenant garde de ne faire aucun bruit, ils ont une chance de pouvoir les observer sans être vus. En effet, les villageois leur tournent le dos et sont en pleine conversation ou plutôt en plein désaccord, semble-t-il. Le MJ doit déterminer si les PNJ villageois s'aperçoivent de la présence des PJ en les faisant procéder à un test de Percevoir de seuil 3.4 si les PJ ne se cachent pas spécialement, 3.5 s'ils pensent à se dissimuler.

S'ils n'entendent pas les PJ, ces derniers peuvent assister à une scène plutôt curieuse. Deux des hommes expriment leur désaccord avec le troisième homme et celle qui semble être sa femme. Les deux hommes désignent sans cesse l'idole de pierre. Au bout de quelques minutes, le couple se rend aux arguments des autres et entame une sorte de cérémonial en hommage à l'idole. Dans un premier temps tous deux se prosternent puis baissent le sol. Ils récitent alors ce qui semble être trois phrases bien distinctes. Si les PJ réussissent un jet de Percevoir de seuil 3.4, ils entendent « Ziqooant krhu », « Linzushang Ziqooant », « Ziqooant wawin ». Puis le groupe s'éloigne en devisant tranquillement.

Si le petit groupe entend les PJ, tous interrompent brutalement la discussion et dévisagent les PJ, qui peuvent voir pour la première fois leur visage. Comme la plupart des habitants de ce village, ils possèdent des cheveux et des yeux noirs. Les hommes arborent de longues moustaches encadrant un visage mat et portent des pagnes et des capes noirs. La femme est également vêtue d'un pagne noir mais plus long que celui des hommes, sa lèvre supérieure est peinte en noir et ses oreilles sont percées de petits objets pendant ressemblant à des bijoux. Tous quatre n'ont pas l'air d'être hostiles mais plutôt curieux de voir des étrangers. Ils ne parlent que leur dialecte et le h'vaizhum, comme d'ailleurs le reste du village. Ils tentent alors d'engager la conversation mais, de temps à autre, jettent un regard vers l'idole. Au cours des échanges avec les PJ, les quatre villageois prennent bien soin de ne pas s'éloigner de la statue.

Le MJ décrit ensuite aux joueurs le passage d'un habitant devant l'idole au bout de quelques minutes. Mais celui-ci ne fait que marmonner les 3 formules citées précédemment et seul un jet réussi de Percevoir de seuil 3.6 permet aux PJ d'entendre les 3 formules. Ce villageois sera le seul à passer à proximité de l'idole et à effectuer le rituel et si les PJ ne l'ont toujours pas compris ou ne veulent pas s'y plier, libre à eux !

Si les PJ ont eu le temps d'assister à la scène précédente, peut-être ont-ils à cœur de se montrer polis envers leurs hôtes du moment ? Il serait alors de bon ton d'imiter les simagrées effectuées devant l'idole par l'homme et la femme, et éventuellement par l'autre habitant. Le groupe de Dholinz, satisfait, consent dès lors à faire

confiance aux PJ et à s'éloigner de l'idole.

Si les PJ parviennent à redire les 3 hommages oraux, autrement dit le « fin du fin » de la politesse dholinz, cela plonge le groupe dans un grand ravissement. Le couple invite alors les PJ dans une maison quelque peu délabrée et leur offre boisson, nourriture et une sorte de tabac, le dhiz. Le dhiz est une drogue puissante qui abonde dans certains endroits de la jungle. Les Dholinz en font une consommation assidue, soit en le mâchant, soit en le fumant. Avis aux amateurs parmi les PJ. Mais attention, toutefois, car un dixième de dose envoie un PJ dans des rêves agréables dans un premier temps et dans des brumes épaisses dans un deuxième temps.

Tant qu'au moins un PJ n'a pas satisfait au rituel d'hommage, les Dholinz gardent toujours un œil interrogatif sur lui, ne comprenant pas son attitude irrespectueuse.

Remarque : Si un PJ consomme du dhiz, référez-vous au chapitre sur le dhiz contenu dans les Aides de jeu.

Dhobash peut constituer une halte intéressante pour la nuit. Si les PJ se montrent sympathiques et respectueux des idoles, un petit banquet est organisé. Sinon, ils sont contraints de partager comme ils le peuvent le repas des habitants ou, au pire des cas, de manger leurs propres vivres. Mais ce dernier point est fort peu probable car les Dholinz ne sont pas vraiment hostiles, ni... désintéressés. Ils font donc attention à ne pas inquiéter les nouveaux venus, pour éventuellement essayer de leur extorquer leurs biens par la négociation, ou pour les plus filous d'entre eux, en volant leurs hôtes durant leur sommeil. Il faut

savoir néanmoins que le Dholinz typique agit toujours seul et n'est ni très courageux ni très fort. Il n'est pas non plus toujours très efficace, car beaucoup d'habitants de Dhobash évoluent dans les brumes radieuses du dhiz. Il arrive parfois qu'un voleur tue sa victime une fois le vol commis, mais c'est assez rare et dans ce cas, il a forcément une raison (offense grave par exemple). Par ailleurs, les Dholinz sont surtout intéressés par ce qui brille, chacun dans le village rivalisant pour avoir la plus grosse collection de « ronds-qui-brillent ».

A priori, si les PJ se sont montrés attentifs aux coutumes locales, la nuit se déroule sans trop de problèmes. C'est au MJ de décider si les PJ subissent une ou plusieurs tentatives de vol durant la nuit.

Au petit matin, si les PJ s'aperçoivent du ou des vols commis, les Dholinz prennent un air innocent et béat. Les héros n'ont que peu de chances de remettre la main sur leurs biens, car il n'existe pas d'esprit d'équipe dans le village. Chacun se moque royalement de ce qui peut arriver aux autres. De plus les effets du dhiz atténuent fortement les facultés de logique ou de compréhension.

Peu après s'être réveillés, si les PJ n'ont pas rencontré la troupe de chasseurs dholinz dans la jungle, ils assistent au retour d'un petit groupe de chasseurs (se référer au paragraphe les concernant, *Les chasseurs dholinz*). Ce retour est fêté par l'ensemble des villageois, car les chasseurs rapportent beaucoup de nourriture. Cela donne lieu à de grandes dévotions, et les PJ peuvent constater (si ce n'est pas déjà fait) que les habitants ne semblent pas discerner les vraies idoles des tas de pierres informes parsemant les ruines.

Au contact des chasseurs dholinz, les PJ peuvent se livrer au troc de nourriture, de vêtements, de dhiz, mais également d'arcs, de flèches et de sarbacanes. Certains villageois peuvent également leur indiquer comment fabriquer ces outils. Mais le renseignement le plus important que les PJ peuvent apprendre est que le moyen le plus rapide de traverser la jungle consiste à emprunter le Riuziv, rivière qui passe non loin de Dhobash, afin de rejoindre le Guzirit au nord. Aucun d'eux n'accepte malgré tout de les conduire et tous prennent un air un peu inquiet. L'aventure se poursuit alors au paragraphe *Les cinq Khamshems*.

Dholinz de Dhobash type

Force : 3.2
Agilité : 3.3
Résistance : 3.2
Intellect : 3.2
Souffle : 3.3
Ruse : 3.3
Réflexes : 3.3
Volonté : 3.2

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.3), Monter (3.1), Nager (3.1), Sauter (3.2)
Combat : Arc (3.2), Poings (3.3), Sarbacane (3.2)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.3), Se Déguiser (3.1)
Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.1), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.4), Zoologie (3.2)
Langues : Dholinz oral (3.3), H'vaizhum oral (3.2)

Équipement :

1 arc avec 1D6 flèches ou 1 sarbacane avec 1D6 fléchettes. Parfois, 1 ou 2 doses de curare (virulence 3.5, délai d'agression 1D6 tours, délai léthal 1D6 minutes), 1 *drachener*.

Armes :

Type	Arc	Poings
Comp.	3.2	3.3
Cplx.	3.4	3.2
Dégâts	3.2	3.2 Etd.
UA	1/1	2
Solidité	3.4	--

Type Sarbacane (*)

Comp.	3.2
Cplx.	3.3
Dégâts	3.1
UA	1/1
Solidité	3.3

(*) *malus dû à l'épuisement réduit de 2 points*

Les cinq Khamshems

Alors qu'ils se fraient un chemin à travers la jungle, les PJ rencontrent un groupe de cinq Khamshems. Au MJ de déterminer les circonstances exactes de cette rencontre, l'important étant que les deux groupes ne se sautent pas immédiatement à la gorge. Ils peuvent par exemple se rencontrer dans une zone à forte concentration de bêtes féroces et décider d'unir leurs forces, au moins temporairement.

Ces Khamshems ont un type sémitique très prononcé et leur allure générale est donnée dans le bref rappel historique. Quatre d'entre eux sont vêtus de façon presque identique : une chemise blanche, un pantalon pourpre bouffant retenu par de longues étoffes colorées leur ceignant plusieurs fois la taille (verte, bleue, jaune, noire), des turbans verts et rouges ornés de plumes, enfin des babouches, le plus souvent noires. Ils n'arbo-

rent pas un air particulièrement aimable et gardent toujours une certaine distance avec les étrangers. Le cinquième Khamshem, Aqrael, se distingue des autres par sa riche tenue, son port de tête altier, et son attitude noble.

Se référer aux fiches ci-dessous pour de plus amples renseignements.

Caractéristiques d'Aqrael et des cinq Khamshems.

Aqrael

Description : Aqrael est un Khamshem d'allure très noble et très fière, originaire d'un petit pays appelé Qoohiz. Comme ses compagnons, il est vêtu d'une chemise blanche et d'un pantalon bouffant mais d'une matière beaucoup plus riche. La ceinture noire qui fait 10 fois le tour de sa taille est faite d'une soie très fine mais également très résistante. Sa chemise, largement ouverte sur son torse, laisse entrevoir un magnifique tatouage représentant un cobra en position d'attaque. Son turban noir est orné d'une splendide plume de *kigglibash* rouge vif. Par dessus sa chemise, il porte une tunique noire, ouverte. Deux petits cobras rouges sont brodés sur le dessus de ses babouches noires. Il se tient un peu à l'écart de ses compagnons mais laisse généralement traîner une oreille afin d'écouter ce qui se dit autour de lui. Son visage est orné de deux cicatrices de belle taille mais presque résorbées, qui ne font qu'ajouter une touche supplémentaire au charisme semblant jaillir de sa personne. Son regard fier et droit semble sonder au plus profond ses interlocuteurs.

Force : 3.4

Agilité : 3.5
Résistance : 3.4
Intellect : 3.3
Souffle : 3.5
Ruse : 3.5
Réflexes : 3.5
Volonté : 3.4

Masse : 3.3

Singularité : Art Martial du Cobra

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2
 Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.5), Monter (3.2), Nager (3.4), Sauter (3.5)
Combat : Armes blanches (3.3), Cimeterre (3.6), Poings (3.6)
Furtivité : Crocheter (3.4), Dérober (3.6), Se Déguiser (3.4)
Survie : Percevoir (3.5), Pister (3.4), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.3), Dressage de Cobra (3.5), Zoologie (3.3)
Langues : Arabe (3.2), H'vaizhum (3.4), Haut Allemand (3.1), Shibacub (3.1), Yiddish (3.1)

Equipelement :

1 superbe cimeterre damasquiné, 1 tunique et 1 turban (Pr = 3.1 pour la tête, le tronc et les membres inférieurs), 1 gourde d'alcool de bois, 10 *dracheners*.

Armes :

Type	Poings	Morsure (*)
Comp.	3.6	3.3
Cplx.	3.2	3.3/3.4
Dégâts	3.4 Etd.	3.4
UA	2	2/2
Solidité	—	3.5

(*) nom de l'attaque au cimeterre



Khamshem type, compagnon d'Aqrael

Force : 3.3
Agilité : 3.3
Résistance : 3.3
Intellect : 3.3
Souffle : 3.4
Ruse : 3.4
Réflexes : 3.4
Volonté : 3.3

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2
 Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.3), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.3)
Combat : Cimeterre (3.4), Poings (3.4)
Furtivité : Crocheter (3.2), Dérober (3.4), Se Déguiser (3.2)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.3), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.3), Dressage de Cobra (3.4), Zoologie (3.3)
Langues : Arabe (3.1), H'vaizhum (3.3), un autre dialecte khamshem (3.1)

Equipelement :

1 cimeterre, 1 tunique et 1 turban (Pr = 3.1 pour la tête, le tronc et les membres inférieurs), 1 gourde d'alcool, 1D6 *dracheners*.

Armes :

Type	Poings	Cimèterre
Comp.	3.4	3.4
Cplx.	3.2	3.3/3.4
Dégâts	3.3 Etd.	3.3
UA	2	2/2
Solidité	--	3.6*

Si, de prime abord, Aqrael paraît être un adversaire redoutable, il est en fait beaucoup plus intéressé par les PJ, leur présence et leur lieu de destination, que par la possibilité de les combattre. Si les PJ tentent de faire plus ample connaissance avec les Khamshems, seul Aqrael accepte le dialogue. Il semble très prudent dans ses propos et ne dévoile pas la raison de sa présence dans ce coin de jungle. En revanche, il pose habilement des questions aux PJ en leur déclarant notamment que c'est la première fois qu'il rencontre un pareil groupe en ce lieu. Si les PJ le questionnent à propos de la géographie de la région, il leur fera un petit « topo » de Dracheland :

« Voyez-vous, nous sommes dans une immense jungle entourant un plateau très agréable, légèrement boisé. Un très long fleuve, le Guzirit, sillonne tout le pays et les voyages en bateau sont de loin le moyen le plus rapide pour se rendre d'un point à un autre du pays. Non loin d'ici se trouve une cité khamshem, Aizusish, située à moins d'une heure de marche du fleuve. Les habitants sont très commerçants et vous vendront, si vous le souhaitez, une embarcation. Si vous préférez vous y prendre autrement, ils vous expliqueront la technique du « bateau-stop » ».

Au cours de la nuit, une vive discussion éclate entre les 5 Khamshems et réveille les PJ, s'ils dormaient. Aqrael semble en désaccord avec ses compagnons.

Après un ultime argument, Aqrael parvient finalement à calmer ses congénères. Se tournant vers les PJ, il leur annonce que le lendemain, il se rendra à la cité d'Aizusish située près du fleuve. Il veut voir des amis avant de se rendre, par le fleuve, dans la grande cité de Kosiqsh. Ses compagnons, eux, continueront de leur côté leur chemin dans la jungle. S'adressant aux PJ, ces derniers leur défendent de les suivre, sous peine de mort ! D'ailleurs, si Aqrael ne le leur avait défendu, ajoutent-ils, ils auraient déjà exécuté les PJ.

Au petit matin, ils ont disparu, comme par enchantement.

Et maintenant ?

Deux solutions s'offrent à présent aux PJ : se rendre à Aizusish, avec ou sans Aqrael, ou continuer leur chemin dans la jungle, sans passer par la cité. La première solution est de loin la plus simple, car pour éviter Aizusish il faut traverser le Guzirit infesté de sauriens à l'est de la cité (passer par l'ouest occasionnerait un détour inutile et dangereux puisque c'est une zone de marécages).

1. Si les PJ décident malgré tout de continuer leur traversée de la jungle sans passer par Aizusish, le MJ doit utiliser la table de rencontre de la forêt durant 5 jours. Mais lorsqu'ils arrivent au Guzirit, les PJ doivent soit longer le fleuve vers le nord-ouest jusqu'à Aizusish, soit décider de traverser le fleuve. Dans le premier cas, ils marchent durant 5 jours avant d'atteindre Aizusish.

Utilisez alors la table de rencontres des abords immédiats des rivières et des fleuves. Dans le second cas, ils peuvent recourir au bateau-stop ou se fabriquer un radeau (réussite partielle à un jet de Technique primitive seuil 3.4) ou une pirogue (réussite normale à un jet de Technique primitive seuil 3.4), tâche qui nécessite plusieurs jours (le MJ détermine le nombre de jets sur la table de rencontres). Dès que les PJ sont au milieu du fleuve, ils sont arraisonnés par un bateau pirate (voir l'encadré sur les rencontres). Si les PJ faisaient du bateau-stop, les pirates se jettent traîtreusement sur eux dès qu'ils sont à bord de leur bateau. Dans tous les cas, les PJ sont faits prisonniers et revendus deux jours plus tard au petit marché à esclaves d'Aizusish. Offrez alors une opportunité d'évasion aux PJ. S'ils réussissent, ils sont désormais à Aizusish, pouvant ainsi finir l'Episode 1 et accomplir l'Episode 2. S'ils échouent, ils sont vendus à des Sholkins qui désirent les revendre à Kosiqsh, passez alors à l'Episode 3.

2. Si les PJ choisissent de se rendre dans la cité d'Aizusish en compagnie d'Aqrael, celui-ci se confie un peu au PJ qui fait office de chef ou à celui qui lui a paru le plus sympathique et le plus digne de confiance (le MJ jugera cela en fonction de l'interprétation des joueurs vis à vis du Khamshem). Un soir, plein de nostalgie, il raconte :

« Il y a de cela très longtemps mon peuple, les

Khamshems, vivait sur l'ensemble de ce pays, jungle et plateau. Ce pays s'appelait alors Khamshemland... (soupir). Puis, des sauvages en armures débarquèrent sur le pays et massacrèrent la plupart de mes ancêtres. Les survivants se réfugièrent dans les cités en ruine de la jungle tandis que d'autres (ton méprisant) servirent d'esclaves à ces boîtes de métal se désignant sous le nom de chevaliers teutoniques. Puis vinrent d'autres chevaliers dits yidshe et enfin des Sarrasins. Tous ces envahisseurs se partagèrent le plateau intérieur, c'est à dire les plus belles terres, et le pays tout entier prit le nom de Dracheland. Mon père fut l'un des plus vaillants combattants de la résistance khamshem, mais il tomba pour sauver sa cité... »

Evidemment si l'un des PJ se trouve être un chevalier, Aqrael modifie quelque peu son discours en flattant notamment la force et la vaillance de ces preux chevaliers (teutons ou yidshe) au combat. Aqrael n'est pas seulement vaillant ; il est également rusé et sait naviguer en eaux troubles.

Il semble connaître parfaitement son chemin et si l'un des PJ lui demande comment il parvient à se repérer, il répond que les Khamshems connaissent les anciennes pistes qui traversent le pays. En fait, Aqrael longe la vraie piste, mais se garde bien de le mentionner, les Khamshems gardant jalousement le secret sur l'emplacement de ces pistes. Ils ne le dévoilent à personne et même en cas de torture, restent des maîtres menteurs sur certains sujets.

Pour les PJ, Aqrael va simplement à la cité pour rendre visite à de vieux amis avant de s'embarquer sur un navire à destination de Kosiqsh où il désire s'établir. Cette version est en partie vraie, car il se rend à

Aizusish pour y voir « Grande Mémoire » et faire des provisions de cobras et de venins, avant ensuite de s'embarquer pour Kosiqsh. Il ne désire absolument pas s'y installer mais au contraire faire route vers la Teutonie.

Aizusish, cité khamshem proche du Guzirit

A quelques jours de marche de Dhobash, Aizusish est une des rares cités khamshems habitées proches du bord du plateau. C'est la prochaine étape vers le monolithe pour les PJ. Ceux-ci peuvent espérer y trouver un bateau qui leur fera remonter le fleuve ou un guide qui leur fera traverser la jungle. Comme la plupart des cités khamshems, Aizusish est une ancienne cité en ruine, pittoresque mais peu sûre, et où ce sont ceux qui ont les moyens de se payer des mercenaires qui font la loi. Dans les faubourgs, les PJ peuvent remarquer quelques champs et enclos d'animaux. Ces petits enclos ne paraissent pas surveillés, mais si les PJ sont tentés d'attraper une ou deux bêtes, ils voient rapidement accourir des paysans khamshems aux allures hostiles. A l'intérieur de la cité on trouve des Khamshems dégénérés et une petite communauté kaïdushang. Dans les quartiers commerçants (le port du Riuziv, le port du Guzirit et le souk entre les deux), on trouve principalement des Shibacubs, qui ont donné à la cité une nouvelle prospérité après sa destruction par une croisade drachelander. Par endroits, les ruines semblent avoir subi diverses réparations et rénovations. Si Aqrael se trouve avec les PJ, il leur apprend que ces travaux sont l'œuvre des Shibacubs retirés dans la cité. Les Shibacubs sont de bons artisans, éleveurs, paysans et commerçants, mais ils forment

une minorité au sein du peuple khamshem.

Grâce au Riuziv, un affluent du Guzirit qui provient des montagnes du sud, la cité connaît une activité ininterrompue, concentrée autour des deux ports qui sont des points de passage indispensables au commerce à cause des marais à l'ouest, là où le Riuziv rejoint le Guzirit. Il faut transporter les marchandises à pied dans les ruines sur quelques kilomètres mais cela évite de passer par les marais. Les Kaïdushangs prélèvent une taxe sur les marchandises transitant entre le Riuziv et le Guzirit, c'est pourquoi certains aventuriers essaient de passer par les marais qui ne sont pas contrôlés, mais cette contrebande est extrêmement hasardeuse.

Dès l'arrivée à Aizusish (dans la matinée), Aqrael annonce aux PJ qu'il doit les quitter car il doit voir un vieil ami. Toutefois, ils peuvent convenir de se retrouver pour le repas, pour embarquer ensuite sur un bateau remontant le Guzirit. Si les PJ sont seuls, il peuvent également glaner des renseignements au hasard des conversations de la cité ou en laissant traîner une oreille indiscreète dans les tavernes locales. Il leur est ainsi confirmé que le moyen de locomotion le plus usité sur le Guzirit se trouve être la pirogue ou le « bateau-stop ». Le meilleur moment pour en faire est le petit matin, sitôt l'aube levée. Le bateau-stop est effectivement très courant sur le fleuve : lorsqu'on désire monter à bord d'un navire, il suffit d'agiter un bout de tissu blanc sur le bord du fleuve. Le navire envoie alors un canot chercher les futurs passagers, qui voyageront sous une tente dressée sur le pont. Bien évidemment, il est bienséant d'offrir un présent au capitaine du navire (quelques pierres fines suffisent en général...). Sinon il

est possible d'échanger, d'acheter, de voler (peu probable), voire même de construire une pirogue. Mais cette dernière solution nécessite plusieurs jours de travail et la réussite au moins normale à un test de Technique Primitive de seuil 3.4. Dans la cité, les PJ peuvent rencontrer des personnages très diversifiés. Beaucoup de pêcheurs se livrent au trafic de drogue. Si cela tente les PJ (argent facile !), le MJ peut arranger quelques petits rendez-vous et ventes plus ou moins honnêtes, et choisir d'« épicer » le séjour des PJ à Aizusish par quelques altercations avec des brigands et autres trafiquants.

Au cours de leurs activités, les PJ constatent que dès qu'ils se montrent un peu trop curieux, les citoyens secouent la tête et disent qu'« ils ne savent pas » ou qu'« ils ont oublié ». Seul « "Grande Mémoire" n'oublie rien... », ajoutent-ils. Aux PJ de décider de lui rendre visite ou non (se référer au paragraphe *Visite chez Grande Mémoire*).

Par ailleurs, si les PJ se renseignent auprès des habitants sur un lieu où ils peuvent faire du troc, les PJ se font indiquer la place du marché au milieu du souk, où il est non seulement possible d'échanger des biens contre d'autres articles, mais également de vendre des objets de valeur contre des *dracheners*. Ainsi, si les PJ ont des armes ou des bijoux à vendre (le reste ne pouvant être qu'échangé), ils pourront obtenir des *dracheners*, monnaie forte, rare et très recherchée dans les terres *khamshems*. Par commodité, le MJ fixera le prix de la marchandise vendue par les PJ en considérant le pouvoir d'achat d'un *drachener* à 50 de nos francs modernes. Le troc est donc courant à Aizusish, mais les vendeurs *khamshems* sont avant

tout friands de pierres précieuses ou semi-précieuses et bien entendu de *dracheners*. Pour les PJ, c'est maintenant l'occasion de faire des provisions et autres courses (armes, poisons, matériel divers...) avant la suite du voyage. La plupart des marchands de biens sont *shibacubs*, tandis que des paysannes *khamshems* vendent de la nourriture (poissons, fruits, viande...). C'est auprès des *Kaidushangs* que les PJ peuvent se procurer des poisons et des cobras, mais il leur faut pour cela se montrer très prudents et cacher le maximum de leurs biens. Sinon, ils courent le risque de recevoir la nuit la visite inopportune d'un petit reptile fort peu sympathique (un cobra dressé, bien sûr...).

De toutes façons, les PJ devraient faire attention à leurs affaires, car les objets rares et exotiques qu'ils peuvent transporter attirent la convoitise. Le souk est très animé, ce qui facilite la tâche des pickpockets au talent proverbial. Un des PJ se fera détrousser par deux voleurs à la faveur d'une diversion (un enfant battu par un marchand). Utilisez les règles de THOAN page 96. Les voleurs savent dérober à 3.5 (règle d'union d'attribut valable) et si le PJ se laisse distraire par la scène le seuil de son jet de Ruse est augmenté d'un point d'indice (donc 3.7). Si les pickpockets réussissent, au MJ de juger combien de fois ils peuvent réitérer l'opération. L'objectif est d'amener les PJ à pénétrer dans la boutique d'Irkhrâzel. En effet, les voleurs sont fréquemment liés à une boutique à laquelle ils revendent leurs prises ; dans ce cas, il s'agit de celle d'Irkhrâzel, qui paie bien les objets bizarres et étrangers. Quand vous vous serez lassé de dépouiller les PJ, vous pourrez indiquer à l'un d'eux qu'il aperçoit une de ses possessions sur la devanture

d'une boutique (celle d'Irkhrâzel) ; c'est peut-être d'ailleurs à ce moment qu'il se rend compte de sa disparition ! Il est probable que les PJ entrent alors dans la boutique : ils sont accueillis à bras ouverts par Irkhrâzel qui refuse de leur rendre leurs possessions mais accepte de négocier leur revente. Passez alors à l'Episode 2.

Si jamais les pickpockets échouent, le MJ doit saisir la moindre opportunité d'amener les PJ chez Irkhrâzel. Quelqu'un (un passant, Aqrael ou Grande Mémoire) peut leur indiquer sa boutique - comme étant intéressante. A un moment ou à un autre, les PJ finiront bien par y jeter un coup d'œil ; passez alors à l'Episode 2.

Visite chez « Grande Mémoire »

En bavardant un peu au hasard des rues et des ruelles de la cité, les PJ ont donc appris l'existence d'un homme surnommé « Grande Mémoire ». Selon les habitants, cet homme se souvient de tout ce qui est arrivé à la ville depuis... très, très longtemps !

« Grande Mémoire » est un homme vieux d'aspect, fait plutôt rare qui signifie qu'il est âgé de plus de 900 ans (Rappelons qu'à part sur les flancs du Tayaphayawood, où la proximité d'Okéanos permet de ne commencer à vieillir qu'à partir de trois ou quatre mille ans, les humains du Monde à Etages gardent un aspect jeune de 25 ans jusqu'à l'âge de 900 ans. A partir de 900 ans, ils vieillissent « normalement », selon nos critères). Le vieil homme habite au cœur de la cité, dans une baraque toute bisornue. Auprès de lui vit une jolie jeune fille qu'il considère comme sa petite fille spirituelle : elle est celle à qui,

jour après jour, il transmet son grand savoir.

En arrivant aux abords de la maison de « Grande Mémoire », les PJ aperçoivent un homme dont l'allure laisse à penser qu'il n'est pas de la cité, ou qu'il en est peut-être le chef.

Si les PJ connaissent Aqrael, ils le reconnaissent aisément. Si, au contraire, ils le voient pour la première fois, se référer à la description faite dans la fiche de ce personnage, un peu plus haut (paragraphe *Les cinq Khamshems*). Le MJ s'arrangera pour intriguer le plus possible ses PJ à son sujet. Aqrael franchit le porche grand ouvert de la maison et le ferme aussitôt entré.

Si les PJ frappent à leur tour à la porte, une jeune fille leur répond que son maître est occupé pour le moment et leur conseille de revenir plus tard. Un des côtés de la maison est plus particulièrement tarabiscoté et un PJ peut tenter d'écouter ce qui se passe à l'intérieur sans être vu tandis qu'un autre PJ fait le guet. Si les PJ choisissent de procéder ainsi, le PJ espion procède à un test de Percevoir de seuil 3.4.

Si le PJ obtient une réussite quasi parfaite ou parfaite, il entend : « Tu dois sauver les tiens, en mémoire de ton père. Voici le chemin à suivre pour parvenir au domaine du baron von Elchhofen. Cet habit te permettra de te faire passer pour un Sarrasin noble et ainsi de participer aux joutes. Va et agis ! »

Si le PJ obtient une réussite normale, il entend « En mémoire de ton père... baron von Elchhofen... Sarrasin... »

Si le PJ obtient une réussite partielle, il entend « von Elchhofen... »

Si le PJ échoue il parvient juste à entendre des intonations de voix étouffées.

Aqrael sort au bout de quelques instants, au MJ de

choisir de le mettre face aux PJ ou non. Si Aqrael ne connaît pas les PJ, il leur lance un long regard avant de poursuivre son chemin. Fort intrigué par ces étrangers, il se promet de revenir voir « Grande Mémoire » plus tard. Qui sait, peut-être vont-ils eux aussi en Teutonie et s'il sait se montrer sympathique à leurs yeux, ils peuvent même se révéler utiles à sa mission ? Hélas, il est assommé et capturé quelques instants après au détour d'une ruelle par des truands esclavagistes. Si les PJ étaient convenus de retrouver Aqrael pour le repas, celui-ci ne les rejoint donc pas comme prévu. Les PJ ne retrouveront Aqrael qu'à l'Episode 3.

« Grande Mémoire » accueille ensuite les PJ avec un sourire de bienvenue. Cependant, il se montre extrêmement méfiant dès que les questions qu'on lui pose sortent de ce qui a trait à sa ville. Si les PJ gagnent suffisamment sa confiance, il se laisse aller à quelques confidences sur son précédent visiteur :

« C'est le fils d'un brave et il doit accomplir sa destinée. Si vous vous rendez en territoire teuton ou yidshe, peut-être voudrez-vous voyager de concert ? L'homme connaît bien le pays et ses dangers et il est digne de confiance, ce qui est rare ici ».

« Grande Mémoire » ajoute également :

« Il faut lutter contre l'Etre au pouvoir de toutes choses, car c'est un usurpateur, un homme mauvais ».

Mais à peine cette dernière phrase prononcée, le vieil homme semble la regretter et s'empresse de mettre fin à l'entrevue.

Rien ne sert de courtiser la jeune fille, voire même de tenter d'obtenir des confidences sur l'oreiller, car celle-ci ne

connaît encore que très peu de choses sur sa ville et rien d'autre. En plus, « Grande Mémoire », très strict en ce qui concerne la jeune fille, s'offusquera d'une telle attitude de la part des PJ et interrompra sans ménagement toute conversation.

Si Aqrael est déjà lié à l'un des PJ, en sa présence, il laisse échapper d'une voix basse mais grave en regardant le ciel « *Jadis mon père... aujourd'hui moi...* »

Le Temps des Héros

Même si les rencontres dans la jungle ont pu occasionner quelques combats, cet Episode récompense surtout les personnages en fonction du bon sens, de l'interprétation et du roleplaying manifestés par les joueurs.

Type d'action	Points d'Héroïsme
Chercher à atteindre le Guzirit le plus vite possible	5
Vaincre une bête sauvage	5
Surmonter une rencontre humaine hostile	10
Tirer profit d'une rencontre humaine amicale	10
Se faire apprécier des chasseurs dholinz	5
Respecter les coutumes de Dhobash	5
Se lier d'amitié avec Aqrael	10
Passer par Aizusish	5
Rendre visite à	10

« Grande Mémoire »	
Ne pas se laisser dépouiller par les voleurs	5

Action d'Eclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (Roleplaying)	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les joueurs	5

Gain moyen : 110

Episode 2 : Le Piège

Objectif : *Le MJ a l'occasion de faire comprendre aux PJ à quel point les pièges thoans peuvent être tordus. A l'avenir, ils n'auront plus d'excuses s'ils ne se méfient pas suffisamment des machinations des Seigneurs. Cet épisode doit se conclure par la capture et la mise en esclavage des PJ.*

Aizusish : Irkhrâzel

Le magasin d'Irkhrâzel est une véritable caverne d'Ali Baba. On peut toujours y trouver quelque chose d'intéressant et sa réputation devrait inciter les PJ à venir y jeter un coup d'œil. Le prospère négociant, un Shibacub dans la force de l'âge assisté par sept imposants gardiens-vendeurs, propose une visite guidée de son immense bazar aux visiteurs opulents. Laissez les PJ commencer à faire leurs emplettes : armes, nourriture, alcool... Essayez finalement d'attirer l'attention des PJ en décrivant un curieux vêtement noir, qu'un Terrien reconnaîtra

immédiatement comme étant un simple blouson de cuir. L'habit, désigné par Irkhrâzel comme « la peau d'un démon sarrasin », est en bon état, mais sa présence en ce monde est très incongrue. Les PJ voudront certainement l'acheter pour en savoir plus. Conscient de l'intérêt que sa marchandise suscite, Irkhrâzel utilise un faux client complice pour faire jouer la concurrence et faire monter le prix très haut : jusqu'à 400 dracheners ou un équivalent (n'oubliez pas que le troc est monnaie courante dans le système économique médiéval). Il ignore la provenance de l'objet (c'est un trafiquant de passage qui le lui a vendu), mais il a vite compris qu'il pouvait en tirer beaucoup d'argent.

Alors que les PJ sont en train de payer (ou de voler) le blouson, un petit objet sphérique noir (*le kwadam, voir l'encadré*) tombe d'une poche, dans laquelle il était visiblement resté coincé jusque là. Irkhrâzel, qui ne l'avait pas remarqué, tente immédiatement de s'en saisir. Il y a évidemment conflit ; le marchand avide fait valoir que « cet article » n'était pas compris dans la transaction, et qu'il vaut 2000 dracheners. Il a du toupet mais au fond il est dans ses droits. Si les PJ n'acceptent pas de payer (après marchandage le prix peut descendre à 500 dracheners), Irkhrâzel ordonne à ses sept gorilles (armés de gourdins) de récupérer la boule et de les jeter dehors. Une bagarre s'engage alors dans le capharnaüm d'Irkhrâzel. Faites comprendre aux PJ qu'ils ne sont pas obligés de massacrer les Khamshems pour si peu ; encouragez-les plutôt à utiliser des armes étourdissantes et à se servir du fatras qui les entoure (des piles d'assiettes, des tambours, des bœufs d'anguilles vivantes, etc). Si les PJ utilisent de véritables armes, les Khamshems laissent

tomber leurs gourdins et se saisissent de cimenterres rutilants. Dès qu'un Khamshem est blessé, il abandonne prudemment le combat. A n'en pas douter, celui-ci tourne en faveur des PJ qui s'enfuient dans le souk tandis que le marchand appelle à grands cris la milice de quartier. Une dizaine d'hommes armés de cimenterres se lancent alors à la poursuite des PJ. Improvisez une folle course dans les ruelles encombrées, et ménagez le suspense par quelques incidents : des chevaux qui paniquent, un cul-de-sac, le croche-pied d'un passant malveillant... Les miliciens ne sortiront pas du souk, et la poursuite s'arrêtera donc là. Si les PJ sont pris, ils sont vendus comme esclaves. (Reprenez alors le scénario à l'Episode 3 si les PJ ne sont pas en possession du kwadam, et considérez que les PJ ont été acquis à Aizusish par des Sholkins qui veulent les revendre plus cher à Kosiqsh. Si les PJ détiennent le kwadam, à eux de trouver un moyen de s'évader et de continuer l'Episode 2). Sinon, ils ont intérêt à ne plus revenir au souk avant de s'y être fait oublier.

Caractéristiques d'Irkhrâzel, de ses sbires et des miliciens

Irkhrâzel

Force :	3.3
Agilité :	3.3
Résistance :	3.2
Intellect :	3.3
Souffle :	3.3
Ruse :	3.5
Réflexes :	3.3
Volonté :	3.3

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre :	3.2
Aquatique :	2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.1), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.1)

Combat : Poignard (3.4), Poings (3.3)

Furtivité : Crocheter (3.5), Dérober (3.4), Se Déguiser (3.2)

Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.1), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.2), Technique primitive (3.3)

Connaissance : Botanique (3.2), Zoologie (3.2)

Langues : Arabe (3.3), Haut Allemand (3.3), H'vaizhum (3.4), Shibacub (3.4), Yiddish (3.2)

Equipement :

Poignard, bourses contenant 2000 dracheners en bijoux.

Armes :

Type	Poignard	Poings
Comp.	3.4	3.3
Cplx.	3.2/3.5	3.2
Dégâts	3.2	3.3 Etd.
UA	2/2	2
Solidité	3.4	--

Les sbires d'Irkhrâzel

Force : 3.4
Agilité : 3.2
Résistance : 3.4
Intellect : 3.3
Souffle : 3.3
Ruse : 3.3
Réflexes : 3.3
Volonté : 3.3

Masse : 3.4

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2
 Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.1), Monter (3.1), Nager (3.2), Sauter (3.2)

Combat : Gourdin (3.4), Poings (3.3), Cimeterre (3.3)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.1), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.1), Technique primitive (3.2)

Furtivité : Crocheter (3.1),

Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)

Connaissance : Botanique (3.1), Zoologie (3.3)

Langues : Arabe (3.1), H'vaizhum (3.3), Kaïdushang (3.1), Shibacub (3.3)

Equipement : Gourdin.

Armes :

Type	Gourdin	Poings
Comp.	3.4	3.3
Cplx.	3.2/3.4	3.2
Dégâts	3.4 Etd.	3.4 Etd.
UA	2/2	2
Solidité	3.3	--

Type	Cimeterre
Comp.	3.3
Cplx.	3.3/3.4
Dégâts	3.4
UA	2/2
Solidité	3.5

Les miliciens du souk

Force : 3.3
Agilité : 3.3
Résistance : 3.3
Intellect : 3.3
Souffle : 3.3
Ruse : 3.3
Réflexes : 3.3
Volonté : 3.3

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.2
 Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.3), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.3)

Combat : Cimeterre (3.4), Poings (3.3)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.2), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.2), Technique primitive (3.2)

Furtivité : Crocheter (3.1),

Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)

Connaissance : Botanique (3.2), Zoologie (3.3)

Langues : H'vaizhum (3.3), Kaïdushang (3.2), Shibacub (3.2), Sholkin (3.1)

Equipement :

Cimeterre, casque et armure de cuir (pr 3.2 Tête et Tronc).

Armes :

Type	Cimeterre	Poings
Comp.	3.4	3.3
Cplx.	3.3/3.4	3.3/3.4
Dégâts	3.3	3.4
UA	2/2	2/2
Solidité	3.5	3.5

Le traquenard du Seigneur

Jadawin se doutait bien qu'un jour ou l'autre il perdrait la Trompe de Shambarimen, volée par un quelconque Seigneur ennemi. Il a voulu jouer de cette éventualité pour élaborer un piège, il y a un millénaire de cela. Celui qui ouvrirait avec la Trompe une certaine porte menant au Palais déclencherait par la même occasion une porte-piège qui l'embastillerait. Seul le mot-code de Jadawin permettrait de n'ouvrir que la porte du Palais. Trouvant l'idée bonne, Jadawin paracheva son piège en installant sur les lieux choisis, à Dracheland, un activateur qui n'ouvrirait que la mauvaise porte, et en disséminant dans le plateau une douzaine de *kwadams* (boussoles en thoan) indiquant la localisation de la porte. C'est un de ces *kwadams* que les PJ ont trouvé ; le blouson noir appartient à un Terrien tué un mois auparavant par des pirates du fleuve, en tentant d'atteindre la porte. Les PJ vont donc d'eux-

mêmes se précipiter dans le traquenard de Jadawin, à la grande joie d'Arwoor. A l'avenir, celui-ci pourrait même installer de son propre chef d'autres pièges de ce type, car il sait que la Trompe de Shambarimen est entre les mains de ses ennemis.

Le kwadam

Il se présente sous la forme d'une sphère noire de quatre centimètres de diamètre avec un petit disque sur le dessus et un bouton marche / arrêt. Lorsqu'il est en fonctionnement, une petite lumière intermittente apparaît sur le disque, indiquant ainsi une direction (comme une boussole), celle de la porte thoanne de Qoobashtum. Plus la distance entre le kwadam et sa destination est courte, plus le clignotement est fréquent. Un des PJ doit prendre la responsabilité du kwadam et en prendre grand soin puisqu'il est le seul guide des PJ. C'est évidemment la version améliorée d'une carte. Mais vers quoi mène-t-il ? Probablement une porte, bien sûr, mais laissez la curiosité des PJ en éveil jusqu'à la fin.

Randonnée dans les marais

Le kwadam pointe vers le grand marécage à l'ouest d'Aizusish. Un vieux mendiant khamshem pourrait expliquer contre un peu d'or que les légendes parlent d'une cité perdue dans la jungle au-delà, à plusieurs semaines de marche. Les PJ, attirés par leur insatiable curiosité, vont donc devoir se lancer dans une longue expédition. Ils peuvent embaucher Majil, un guide autochtone, jeune homme maigre et jovial qui possède un petit bateau à faible tirant d'eau tout à fait adapté à la navigation sur le marais. Il marchandise fermement ses services, mais il refusera de descendre sous 250

dracheners pour commencer, et 250 autres à l'arrivée dans la cité. C'est exorbitant mais à la mesure du risque, affirme-t-il : « Aucun des pillards partis là-bas n'est jamais revenu ». S'ils ne peuvent payer (ou séduire) Majil, les PJ peuvent toujours voler son embarcation à la faveur de la nuit, en mettant au préalable hors d'état de nuire son propriétaire endormi. Mais attention : rôder sur les quais d'Aizusish la nuit est dangereux car des coupe-jarrets y sévissent alors. Sinon, ils peuvent demander à un pêcheur de les amener de l'autre côté du lac, pour 15 dracheners. Quoiqu'il en soit, le repas n'est pas compris, et les PJ doivent vivre sur leurs provisions ou pêcher (jets de Se nourrir à 3.3). La traversée dure dix jours.

Majil

Force : 3.3
Agilité : 3.3
Résistance : 3.2
Intellect : 3.3
Souffle : 3.5
Ruse : 3.3
Réflexes : 3.3
Volonté : 3.3

Masse : 3.3

Vitesses raciales :
Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.3), Monter (3.1), Nager (3.4), Sauter (3.2)
Combat : Cimeterre (3.3), Poings (3.3), Machette (3.2)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.3), Se Déguiser (3.2)
Connaissance : Botanique (3.4), Zoologie (3.4), Géographie de la région d'Aizusish (3.3)

Langues : Dholinz (3.2), H'vaizhum (3.3), Shibacub (3.3), Sholkin (3.2), Weezwart (3.2)
Autres : Navigation (3.3)

Equipement :

Cimeterre, machette et tunique de cuir (pr 3.1 Tronc)

Armes :

Type	Cimeterre	Poings
Comp.	3.3	3.3
Cplx.	3.3/3.4	3.2
Dégâts	3.3	3.3 Etd.
UA	2/2	2
Solidité	3.5	--

Type	Machette
Comp.	3.2
Cplx.	3.2/3.5
Dégâts	3.2
UA	2/2
Solidité	3.5

Vous pouvez insérer plusieurs rencontres durant la traversée des marécages. Les groupes humains attaquent plutôt dès la sortie d'Aizusish, tandis qu'au cœur des marécages on trouve surtout des bêtes sauvages. Une poursuite en bateau peut s'engager si les PJ ne se sentent pas de taille à affronter la rencontre. Notamment, ils peuvent avoir été remarqués à Aizusish par des pirates qui veulent tirer profit de leur caractère exotique. Les esclavagistes sont alors partis à la poursuite des PJ avec un bateau. Le bateau pirate essaie de s'approcher le plus discrètement possible, puis fonce sur l'embarcation des PJ. Pour la poursuite qui s'engage alors, utilisez Navigation à la place de Courir. Considérez que tous les bateaux ont une vitesse de 3.3, sauf les barques de pêcheurs qui ont une vitesse de 3.1. Si les pirates rattrapent les PJ, ils leur ordonnent de jeter leurs armes et de se rendre. En cas de résistance,

ils engagent le combat. Ce sont avant tout des esclavagistes, ils évitent donc de tuer leurs proies : au premier tour deux d'entre eux jettent des filets (Filet 3.3) tandis que les autres saisissent leurs sabres et sautent sur le bateau des PJ. Mais si les PJ s'avèrent trop meurtriers (aigle géant, zébrille, etc), les pirates battent en retraite au plus vite. Si les PJ se rendent ou sont vaincus, ils sont réduits en esclavage et vendus à Aizusish à des Sholkins qui décident d'aller les revendre au prix fort au grand marché de Kosiqsh (passez à l'Episode 3). Sinon, les PJ finissent par atteindre la terre ferme, et Majil cache son bateau dans des fourrés.

La Jungle

Le trajet pédestre jusqu'à la mystérieuse cité dure ensuite deux bonnes semaines : la végétation est enchevêtrée et dense dans cette région. Et sans le kwadam les PJ n'auraient pas trouvé la cité même s'ils avaient cheminé un an : des fausses pistes et des sentiers qui mènent à des mares de boue sans fond protègent le secret de Qoobashtum. Les PJ doivent manger leurs provisions ou chasser (le gibier pullule). Faites-leur sentir l'étrangeté de cette jungle marécageuse au climat tempéré. Majil, ou les PJ doués en Botanique, peuvent trouver de nombreuses herbes aux vertus médicinales, protégeant notamment des venins de serpents et assimilés. Les prédateurs sont légion et n'hésitent pas à s'attaquer aux humains, notamment la nuit. Ainsi, un couple de tigres peut attaquer l'arrière-garde des PJ, un python des marais peut se laisser tomber d'un arbre sur sa proie qu'il entraîne sous la boue, un léopard peut rendre une visite nocturne au campement des PJ, etc... En réussissant des jets de Zoologie et de Pister, les PJ peuvent cependant éviter ces

animaux ou prévenir leurs attaques surnoises. Des tours de garde vigilants et l'entretien d'un bon feu peuvent aussi leur éviter beaucoup de problèmes. Evitez de les accabler : ils auront besoin d'être plutôt frais lorsqu'ils arriveront enfin à Qoobashtum. Laissez-leur donc le temps de récupérer entre chaque rencontre.

Qoobashtum

Qoobashtum fut des siècles durant la capitale de la tribu woziinl, jusqu'à ce qu'une croisade teutonique la détruise. Les Woziinl survivants décidèrent alors de se replier jusqu'au plus profond de la jungle, dans un endroit où jamais les chevaliers ne les retrouveraient. De nos jours, seules quelques bandes de guerriers, les Serpents Noirs, se relaient dans les ruines de la cité, afin de les préserver de la rapacité et de la curiosité des étrangers. La cité se présente comme une succession de palais en ruines engloutis par une végétation exubérante (servez-vous de photos d'Angkor si vous en avez). Peu d'animaux y vivent (les Woziinl les chassent pour manger), d'où un silence de mort inquiétant.

Lorsque les PJ entrent dans Qoobashtum, ils sont victimes d'un guet-apens. Les six Serpents Noirs les laissent entrer jusque dans la rue principale, où ils tentent de les cribler de flèches. Majil, s'il vit encore, est tué par deux flèches. Si les PJ ont flairé l'embuscade et que les Serpents Noirs ont compris qu'ils sont repérés, ils jaillissent des ruines et se ruent à l'assaut. Mais rapidement ils se refusent au combat et s'esquivent dans de sombres ruelles. Leur tactique consiste à diviser le groupe pour disperser chacun de ses membres dans la cité, et les tuer un à un. Essayez d'instaurer une ambiance angoissante : les guerriers peuvent se tapir dans n'importe quel recoin, et même sur les toits

et les arbres d'où ils utilisent leurs arcs. Faites appel à vos souvenirs de westerns...

Quand les PJ prennent le dessus, ils voient arriver de nouveaux Woziinl attirés par le bruit. Les Serpents Noirs sont cette fois-ci beaucoup trop nombreux (une vingtaine) : les PJ doivent fuir vers la porte thoanne (le kwadam clignote sans cesse, les guidant vers le piège). Ils se réfugient donc dans le palais le plus vaste, le plus beau et le plus ornementé de Qoobashtum. Encouragez-les à ralentir leurs poursuivants par tous les moyens : en leur faisant tomber des colonnes croulantes sur la tête, en barricadant les passages, en détruisant les escaliers derrière eux, en laissant derrière eux le meilleur combattant... Les Serpents Noirs surgissent désormais de partout (rappelez-vous le film *Aliens*).

Les Serpents Noirs

Force :	3.4
Agilité :	3.4
Résistance :	3.3
Intellect :	3.3
Souffle :	3.3
Ruse :	3.4
Réflexes :	3.5
Volonté :	3.4

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre :	3.2
Aquatique :	2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.5), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.5)
Combat : Arc (3.4), Cimeterre (3.5), Poings (3.5)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.5), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.5)

Connaissance : Botanique (3.3), Zoologie (3.3)
Langues : Dholinz (3.2), H'vaizhum (3.1), Woziinl (3.3)

Equipement :

Cimeterre, arc court, six flèches et combinaison noire d'assassin.

Armes :

Type	Cimeterre	Poings
Comp.	3.5	3.5
Cplx.	3.3/3.4	3.2
Dégâts	3.4	3.4 Etd.
UA	2/2	2
Solidité	3.5	—

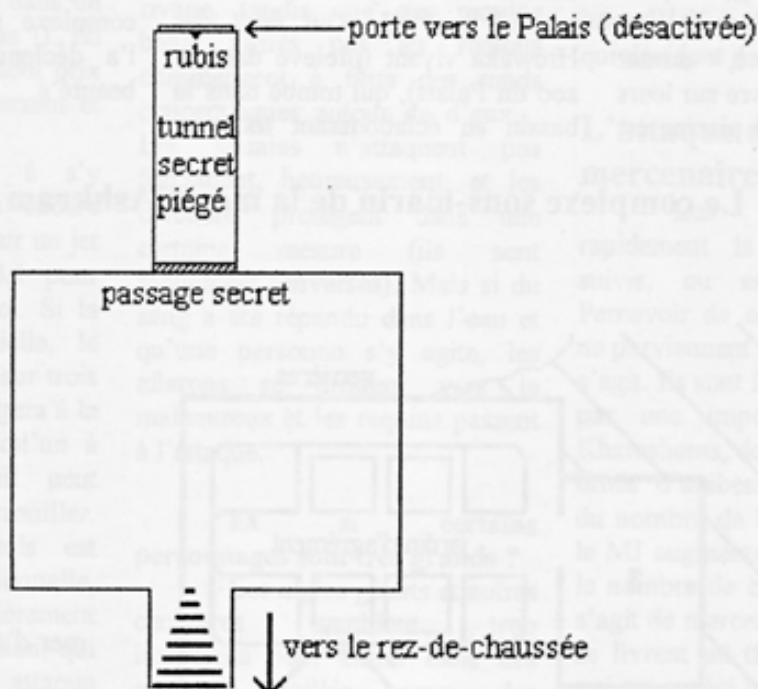
Type	Arc court
Comp.	3.4
Cplx.	3.4
Dégâts	3.3
UA	1/1
Solidité	3.3

Le Piège

Les PJ sont très près du but : le kwadam brille désormais en continu, leur faisant descendre un escalier qui débouche sur une longue cave. Lorsque le kwadam pénètre dans la cave, il envoie un signal radio qui fait coulisser un panneau secret et s'allumer le tunnel situé derrière (éclairage mural thoan). Ce cul-de-sac se termine sur un cadre hexagonal incrusté dans la pierre : une porte thoanne. Au milieu de la pierre

apparaît en évidence un rubis brillant de mille feux. Si on le touche (et les PJ n'ont guère d'autres solutions, les Serpents Noirs les tenaillant), il active non pas la porte du fond mais un piège géant. Le sol du tunnel se dérobe alors subitement, faisant tomber les PJ dans un entonnoir qui mène à une autre porte hexagonale, uni-sens et horizontale celle-là. En fait, une porte s'active bien au fond, mais ce n'est pas la bonne : elle mène au même endroit que le piège. Si un PJ est hors du tunnel lorsque le piège est déclenché, les attaques incessantes des Serpents Noirs le forcent bien vite à rejoindre ses compagnons.

Le souterrain à Qoobashtum



La porte d'arrivée est incrustée dans le plafond d'une immense salle, au-dessus d'un grand bassin. Les PJ tombent de 6 mètres dans l'eau, ils ne devraient pas se faire trop mal. Une fois sortis de l'eau, ils peuvent explorer les lieux, qui s'avèrent

dépourvus de sortie. Les PJ horrifiés se rendent compte qu'ils ont fait tout un périple pour se précipiter vers leur perte !

1 C'est la salle d'arrivée des PJ. Outre le bassin, il y a un grand jardin d'agrément et deux ouvertures. Trois des quatre murs sont en fait des verrières

transparentes, qui permettent de contempler un fabuleux spectacle sous-marin : des centaines de poissons divers, de pieuvres, de squales ou encore de crustacés se faufilent entre des rideaux d'algues... Les PJ sont sous la surface de l'eau !

2 Ce petit salon, décoré dans le style Taényphien Supérieur, contient des fauteuils moelleux, des coussins, des tapis, et trois armoires géantes. La première renferme de nombreux alcools, la deuxième un nécessaire de pendaison (corde à nœud coulant, anneau magnétique pouvant être fixé sur n'importe quelle surface plane), et la troisième une trousse de pharmacie thoanne ! En effet, les Seigneurs raffinés détestent assassiner des gens en mauvais état (c'est leur côté Grand Méchant de *James Bond*).

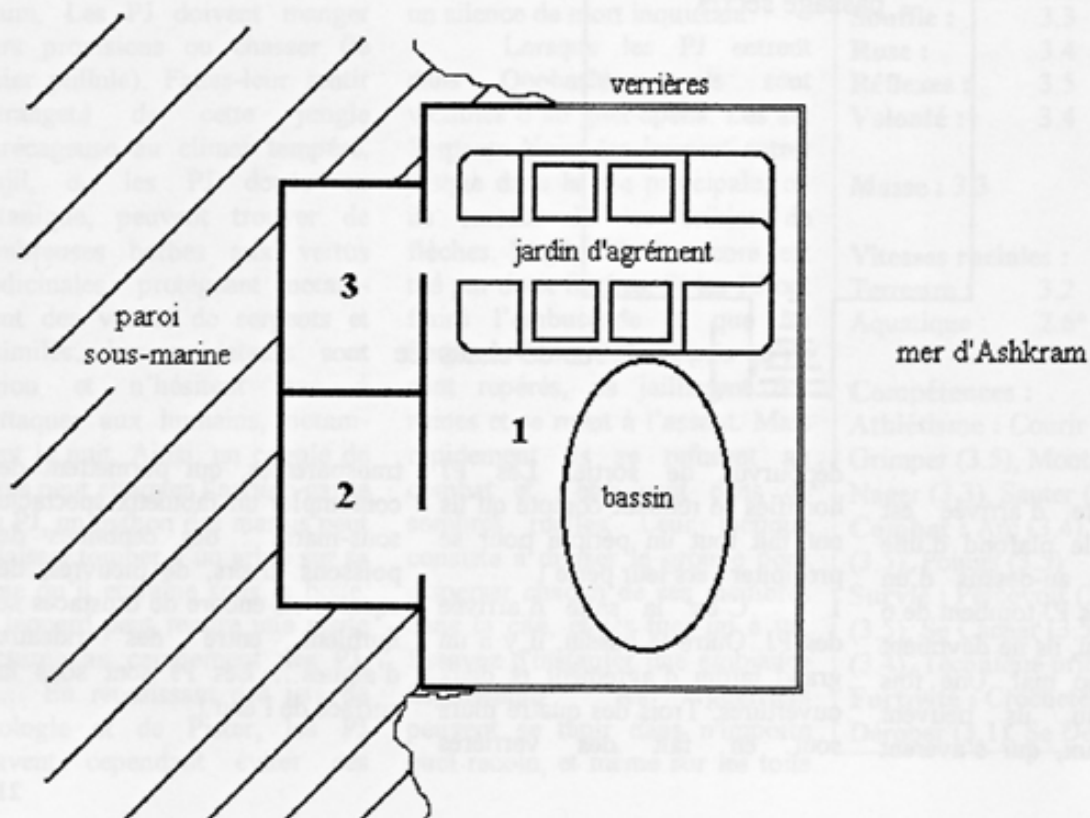
3 Cette petite salle témoigne encore du goût des Seigneurs pour les plaisanteries macabres : elle contient six grands cercueils, dans lesquels des lits ont été disposés ! Il est facile de déplacer les cercueils, très légers (Masse 2.6*).

Les PJ disposent de deux jours de tranquillité, durant lesquels ils doivent vivre sur leurs provisions (l'eau de la piscine est

potable). A la fin du deuxième jour une voix surgit de nulle part : c'est Arwoor qui a mis un certain temps à comprendre quel piège a déclenché une alarme dans le Palais. Après force déductions et manipulations de l'ordinateur, il a compris quelle était la situation. Il dispose de caméras et de haut-parleurs. Très sarcastique, il explique dans quel piège sont tombés les PJ (se référer au chapitre *Le traquenard du Seigneur*). Les PJ peuvent avoir une nouvelle conversation avec Arwoor (ils lui ont peut-être déjà parlé dans la Geôle du Seigneur). Cette fois-ci, le Tortionnaire leur en dit beaucoup plus parce qu'il sait qu'il n'y a normalement aucun moyen d'échapper au Piège une fois que l'on est tombé dedans. Puis le Seigneur décide de s'amuser un peu. D'abord, il envoie leur « repas » (selon ses termes) aux PJ : un ours des Hrowaka vivant (prélevé dans le zoo du Palais), qui tombe dans le bassin en éclaboussant toute la

salle. L'animal attaque immédiatement à moins qu'un Hrowaka ne le calme en réussissant normalement un jet de Zoologie de seuil 3.6. Douze heures plus tard, Arwoor se décide à tuer les PJ pour de bon. Annoncez alors aux joueurs que vous passez en temps réel. Des dizaines de murènes tombent depuis la porte du plafond dans le bassin, avec un torrent d'eau. Les lumières s'éteignent au fur et à mesure que l'eau envahit la prison, ce qui ne dérange nullement les murènes, qui se précipitent sur tout ce qui bouge. Et Arwoor, sadique, met de la musique, ce qui donne au tout un aspect apocalyptique (si vous jouez en musique, mettez du Wagner ou *Carmina Burana*). Au bout d'une demi-heure, l'eau atteint le plafond, et une incroyable explosion souffle le complexe sous-marin : Arwoor l'a déclenchée pour « finir en beauté ».

Le complexe sous-marin de la mer d'Ashkram



Cercueils à marée haute

Si à ce moment-là les PJ n'ont pas pris leurs dispositions pour survivre, ils sont perdus. Le seul moyen d'échapper à l'horrible mort prévue par Arwoor est d'utiliser les cercueils de la salle 3. Incroyablement résistants (Solidité = 4.3) et totalement hermétiques, ils évitent la noyade aux personnages qui s'y calfeutrent. De plus, ils flottent. Mais si les PJ ne s'en sont pas déjà emparés au moment où l'eau commence à tomber, le torrent les emporte dans la salle 1 où ils vont se perdre dans le jardin. Les PJ doivent alors retrouver rapidement les cercueils, malgré l'eau et la végétation, et harcelés qui plus est par les murènes (l'une d'entre elles s'est même faufilée dans un cercueil, gare à la surprise !). En plus, ils doivent éviter à tout prix que les cercueils se renversent et se remplissent d'eau.

S'ils réussissent à s'y installer, tout n'est pas encore sauvé. Il faut encore réussir un jet de Crocheter de seuil 3.1 pour refermer le verrou sur soi. Si la réussite n'est que partielle, le cercueil aura une chance sur trois de s'ouvrir lorsqu'il émergera à la surface de la mer. Quelqu'un à l'extérieur d'un cercueil peut automatiquement le verrouiller. La solidité des cercueils est heureusement exceptionnelle, mais ne protège pas entièrement de la secousse de l'explosion, qui équivaut à une attaque étourdissante 3.4. (3.2 si les PJ utilisent les coussins de la salle 2). Lorsque la prison éclate, la bulle d'air qui s'en dégage propulse les cercueils jusqu'à la surface. Si vous vous débrouillez bien, les PJ devraient suer de peur (les cercueils céderont-ils à la pression ?). Après quelques minutes d'une inquiétante

remontée, un geyser impressionnant jaillit à la surface d'une mer calme par ailleurs. Les cercueils sont projetés à plusieurs mètres de hauteur. Les PJ subissent alors une nouvelle attaque étourdissante de valeur 3.4 ou 3.2. Si les cercueils s'ouvrent (parce que mal verrouillés), ils ont une chance sur deux de retomber dans le mauvais sens, ce qui signifie que les PJ concernés doivent faire des jets de Natation seuil 3.4 (mer agitée), et essayer de s'agripper à un débris (Agilité seuil 3.3). Sinon, ils peuvent canoter avec leur cercueil (chacun peut accueillir une masse de 3.4 sans couler immédiatement) jusqu'à la côte au loin. Les cercueils qui ne se sont pas ouverts flottent au gré des courants. Les PJ n'ont plus qu'à assembler un radeau de fortune et à se diriger vers le rivage, tandis que des requins bleus attirés par les remous commencent à faire des ronds concentriques autour de d'eux... Les squales n'attaquent pas forcément, heureusement, et les cercueils protègent dans une certaine mesure (ils sont facilement renversés). Mais si du sang a été répandu dans l'eau et qu'une personne s'y agite, les ailerons se dirigent vers le malheureux et les requins passent à l'attaque.

Et si certains personnages sont très grands ?

Les aigles géants et autres centaures semblent trop imposants pour entrer dans des cercueils taillés pour des personnages de taille humaine. Qu'à cela ne tienne ! Les armoires géantes de la salle 2 feront l'affaire : un aigle peut y tenir avec les aigles repliées, et un Homme-Cheval moyennant quelques contorsions. Certes, le voyage est désagréable (un point d'épuisement), mais une armoire peut supporter une masse de 3.5

sans couler. Si la masse du PJ est supérieure à 3.4, l'armoire se contente de remonter à la surface, portée par la bulle d'air, puis se met à couler immédiatement, laissant à peine au PJ le temps de se dégager.

La mer d'Askhram

Les PJ qui parviennent au rivage ne devraient pas s'y attarder parce qu'Arwoor leur envoie ses agents : quelques Yeux du Seigneur arrivent au bout d'un jour pour vérifier qu'il n'y a pas eu de survivant. Si les PJ évitent d'être repérés (en restant dans les bois), ils auront l'avantage de la surprise à l'avenir puisqu'Arwoor les croit morts. Sinon, ils doivent fuir une nouvelle fois pour échapper aux gworls du Thoan. Qirruqshak est loin au nord, mais quel que soit l'itinéraire que les PJ adoptent, ils sont repérés au bout d'1d6 jours par des Sholkins qui décident de les capturer.

L'attaque des mercenaires sholkins

Les PJ acquièrent rapidement la sensation d'être suivis, ou espionnés (jet de Percevoir de seuil 3.4). Mais ils ne parviennent pas à voir de qui il s'agit. Ils sont finalement attaqués par une imposante troupe de Khamshems, dont les visages sont ornés d'arabesques. En fonction du nombre de PJ et de leur race, le MJ augmentera éventuellement le nombre de ces Khamshems. Il s'agit de mercenaires sholkins qui se livrent au trafic d'esclaves et qui ont repéré les PJ.

L'attaque se fait toujours de nuit, juste avant le petit matin. Les Sholkins étudient attentivement leurs futures victimes et adaptent leur piège en fonction de ceux à qui ils ont affaire. Leur tactique d'encercllement silencieux est très au point. Si certains PJ volent ou grimpent aux arbres, le filet tombe alors du ciel. Si

certain des PJ apparaissent comme forts aux yeux des Sholkins, les mailles du filet sont plus serrées et plus solides (les filets sholkins, très réputés, sont de formes et de tailles diverses). Si aucun PJ ne vole ou ne grimpe aux arbres, le filet, posé au sol et recouvert de végétation, se referme subitement et violemment sur les PJ, qui se retrouvent suspendus dans les airs. Le MJ appliquera les règles relatives à l'effet de surprise, décrites page 89 de THOAN : perte de 2 UA, en ajoutant le fait que durant 2 UA, les actions des PJ doivent être perturbées par la remontée du filet. Les Sholkins assomment ensuite leurs victimes ou au besoin les endorment par le biais de fléchettes enduites de liquide somnifère. Cette méthode permet de capturer des êtres indemnes ou presque, ce qui est souhaitable pour des trafiquants d'esclaves. Les victimes à moitié mortes sont laissées sur place telles quelles (les animaux se chargeront d'elles). Les victimes capturées sont ensuite entravées par de solides chaînes qui sont reliées les unes aux autres, ce qui a pour but d'éviter les fuites individuelles. Au réveil, les Sholkins obligent les PJ à se mettre en marche vers le fleuve. Les PJ peuvent alors voir leurs agresseurs plus en détail.

Les Sholkins

Description : Ils offrent l'aspect de solides montagnards au type khamshem très prononcé. Ils sont de grande taille et leur force ne fait aucun doute. La plupart des Sholkins présents sont des mercenaires ayant quitté leur village. Cela se remarque au fait qu'ils ont subi la cérémonie du tatouage facial. Lorsqu'un Sholkin décide de quitter ses chèvres (les garder est son occupation principale, il laisse aux femmes les travaux des

champs, peu gratifiants), voire de faire autre chose que battre sa femme ou son voisin, il devient mercenaire. A partir de ce jour, son travail devient le trafic d'esclaves en tous genres. Avant de partir, le mercenaire se fait tatouer sur les deux épaules et le visage de splendides arabesques par un mercenaire vétéran. Un mercenaire sholkin ne retourne à son village que pour mourir ou initier un nouveau mercenaire.

Force : 3.4
Agilité : 3.3
Résistance : 3.4
Intellect : 3.2
Souffle : 3.3
Ruse : 3.3
Réflexes : 3.3
Volonté : 3.3

Masse : 3.3

Vitesses raciales :
 Terrestre : 3.2
 Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.3), Monter (3.2), Nager (3.2), Sauter (3.3)
Combat : Lance (3.4), Poings (3.4), Sarbacane (3.3)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.3), Se Déguiser (3.2)
Survie : Percevoir (3.2), Pister (3.3), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.4)
Connaissance : Botanique (3.2), Zoologie (3.2)
Langues : Arabe (3.2), H'vaizhum (3.3), Haut Allemand (3.1), Kaïdushang (3.1), Sholkin (3.3)

Équipement :

1 lance à une main, 1 sarbacane avec 1D6 fléchettes et 1D6 doses de somnifère, 3D6 dracheners.

Armes :

Type	Poings	Lance
Comp.	3.4	3.4
Cplx.	3.2	3.3(°)/3.4
Dégâts	3.4 Etd.	3.4
UA	2	2/2
Solidité	--	3.4

Type	Sarbacane
Comp.	3.3
Cplx.	3.3
Dégâts	3.1 (°°)
UA	2/2
Solidité	3.4

(°) + 1 Complexité en attaque rapprochée

(°°) plus somnifère (virulence 3.6, jet d'opposition contre la Résistance ou la victime succombe à l'endormissement pour 1D6 heures).

L'aventure continue à l'Episode 3 de ce même Chapitre.

Le Temps des Héros

Cet Episode récompense avant tout les personnages qui ont su faire preuve d'astuce et de présence d'esprit en pleine action.

Type d'action	Points d'Héroïsme
S'emparer du kwadam	5
Echapper aux miliciens khamshems	10
Comprendre la nature et la fonction du kwadam	5
Faire le voyage d'Aizusish à Qoobashtum	5
Repousser les pirates (°)	20
Vaincre un Serpent Noir	10
Vaincre l'ours (°)	15
Se comporter honorablement face à Arwoor	10

Avoir l'idée de se réfugier dans les cercueils et les armoires	40
Avoir l'idée d'amortir le choc avec les coussins	5
Echapper aux squales	15

(°) A répartir entre les différents participants au combat.

Action d'Eclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (Roleplaying)	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les joueurs	5

Gain moyen : 140

Episode 3 : Esclaves !

Objectif : *Les PJ sont prisonniers d'esclavagistes au début de cet épisode. Le premier objectif du MJ est de s'attacher à bien faire ressentir aux héros la frustration et les terribles conditions de la détention et de l'esclavage. L'objectif final est l'évasion des PJ grâce à l'aide d'Aqrael.*

Les PJ sont actuellement prisonniers des Sholkins, non loin du Guzirit ou de la Mer d'Askhram (qui est en fait un lac formé par le Guzirit). Ils remarquent qu'Aqrael est également prisonnier et enchaîné avec eux. S'ils ont été capturés au début de l'Episode 2, ils sont dans la jungle à l'est d'Aizusish : les Sholkins les y ont amenés pour échapper à la taxe imposée par les Kaïdushangs qui contrôlent en sous-main Aizusish.

S'ils ont été capturés à la fin de l'Episode 2, les Sholkins ont été amenés jusqu'à la mer d'Askhram par un capitaine shibacub de leur réseau d'esclavage, mais celui-ci les a laissés sur la côte, où ils ont trouvé et capturé les PJ. Maintenant, les Sholkins attendent un autre bateau complice pour reprendre le voyage vers Kosiqsh.

La troupe des Sholkins et leurs prisonniers parviennent au bord du fleuve (ou de la mer). Ils se tapissent dans la végétation pendant un long moment et observent les navires qui sillonnent le Guzirit (ou qui cabotent dans la Mer d'Askhram). Soudain, ils se lèvent et agitent un mouchoir blanc à la vue d'un navire de petite taille, noir et rouge, le *Sholk*. Le capitaine du *Sholk* envoie alors un canot, qui effectue un premier voyage vers la rive et ramène le chef sholkin vers le capitaine du navire. Tous deux se connaissent et se mettent vite d'accord sur les termes du contrat de voyage. Deux canots embarquant quelques gardes du *Sholk* sont ensuite dépêchés pour ramener les PJ et Aqrael.

Dès leur arrivée à bord, les PJ et Aqrael sont jetés à fond de cale. Ils sont seuls dans la cale, dont le sol est couvert d'une couche d'eau stagnante. L'odeur est fort désagréable et il fait très sombre. Une fois par jour, un marin ouvre la trappe et jette de la nourriture dans la cale. Aqrael explique aux PJ qu'ils se dirigent vers Kosiqsh et d'après ce qu'il a compris, ils vont être vendus au marché aux esclaves de la ville. Si parmi les PJ, des filles sont présentes, elles se trouvent à fond de cale avec les autres prisonniers et, chose étonnante, ne font l'objet d'aucune agression. La marchandise ne doit jamais être abîmée !

Plusieurs jours se passent ainsi, mais Aqrael ne dévoile pas

ses desseins. Il semble profondément concentré et écoute avec attention ce que se disent les PJ. Il retient tout ce qu'il les entend dire et fait mine d'acquiescer quand ils le prennent à partie. Il leur explique quand même qu'il ne désire pas s'établir à Kosiqsh, mais faire route vers la Teutonie, où il doit « faire face à son destin », car c'est là que se trouve « le mal ». Il leur conseille enfin de tout faire pour rester groupés, car c'est groupés qu'ils ont le plus de chance de s'évader et de lutter. Pas dans ce navire, ajoute-t-il, mais par la suite...



Une situation pour le moins humiliante...

Kosiqsh, cité portuaire

Un beau matin, les PJ sont violemment tirés vers la trappe et halés vers le pont. Le navire est à quai. Les PJ se trouvent à Kosiqsh, la grande cité portuaire du Guzirit.

La cité présente une architecture compliquée, faite d'éléments très différents et juxtaposés les uns aux autres. Sur les toits, de nombreuses cheminées fument. Certaines sont taillées en forme de grosses têtes humaines de pierre et crachent des flammes. Toute la cité est concentrée sur les bords du fleuve exclusivement. Sur les quais grouillent une multitude d'hommes et de femmes. Beaucoup de porteurs et de vendeurs occupent les allées. Chaque allée constitue presque un véritable petit marché à elle seule, très hétéroclite. Le visiteur trouve pratiquement tout ce qu'il peut rechercher : nourriture, boisson, vêtements, colifichets en tous genres, bijoux, armes, serpents, et évidemment, femmes à divers tarifs. Kosiqsh est principalement peuplée par les Khamshems weezwarts, mais on y trouve tous les types de populations khamshems, souvent de passage dans cette grande ville. Les Weezwarts, branche du peuple khamshem, sont essentiellement concentrés dans la cité portuaire de Kosiqsh et forment une communauté à demi-sauvage. Tous ont le teint mat et sont particulièrement propres. Le commerce principal est celui de la prostitution. Les prostituées, propres et peu fardées, racolent à grands renforts de cris et de robes furtivement ouvertes, sans jamais se montrer vulgaires. Toutes respectent la réglementation et les tarifs en vigueur. Chacune a son prix (pierre fine, un peu de dhiz ou encore un objet ou un animal). Quand elle a trouvé un client, elle

se met sous la protection d'un homme de Kosiqsh auquel elle remet son prix, qu'elle reprendra quand son client sera sorti de la cité. Cette protection, non gratuite, n'est pas superflue à Kosiqsh. Les protecteurs se reconnaissent à leur tenue : ils sont uniquement vêtus d'un turban blanc et d'un cache-sexe blanc. La pègre weezwart contrôle également tout le commerce du dhiz. Sous son turban, le bandit weezwart cache un chignon tressé dans lequel sont fichés de minces poignards recourbés. Les Weezwarts sont pour la plupart des tueurs nés...

Les PJ et Aqrael sont rapidement conduits dans une maison weezwart où ils sont lavés. S'il y a des femmes parmi eux, elles sont minutieusement examinées et mises à leur avantage. Cette maison est une étape obligatoire pour tout individu destiné à la vente aux enchères du marché aux esclaves. Aqrael glisse aux PJ que si ceux-ci sont d'accord pour donner l'impression qu'ils forment un groupe soudé avec lui-même, il les aidera par la suite à s'évader. Il dispose en effet d'une arme secrète que les gardes n'ont pas découverte.

Pendant tout ce temps, le groupe est gardé sous étroite surveillance et les tentatives d'évasion sont impossibles. Les armes, confisquées lors de leur capture, sont disposées dans des sacs de toile surveillés par de véritables colosses.

La vente aux enchères

Elle se déroule sur une des places publiques de la cité. L'ambiance est surchauffée. De petits groupes, constitués le plus souvent d'un ou deux hommes accompagnés de leurs gardes, sont attroupés autour d'une haute estrade de bois fortement gardée. Toutes sortes d'hommes et de femmes sont vendus avant les PJ.

La tension de ces derniers devrait fortement monter quand vient leur tour. Ils sont subitement poussés sur l'estrade, tous ensemble. L'annonceur crie alors « *superbe lot d'esclaves tous neufs, rétifs, exotiques et fort intéressants. Qui désire en faire l'acquisition ? La mise à prix est de...* » Le MJ devra déterminer la mise à prix, en *dracheners*, en fonction du nombre de PJ et de leurs avantages. Pour avoir une idée de la valeur des *dracheners*, consulter THOAN p. 268. On peut supposer que la mise aux enchères commencera au minimum à 20 x (nombre de PJ) *dracheners*, et plus vraisemblablement à 50 x (nombre de PJ) *dracheners*.

Pendant que montent les enchères, les PJ sont soigneusement décrits dans leurs moindres détails. Toutefois, les acheteurs n'ont pas le droit de toucher. S'il y a des femmes parmi eux et notamment une dryade, les enchères montent fortement. Le groupe est vendu en lot, car les groupes de créatures sont assez rares et donc très recherchés. Le prix obtenu est par conséquent plus élevé que si le groupe est défait et les PJ vendus séparément. Deux participants aux enchères semblent plus particulièrement intéressés.

Le premier est un Weezwart appartenant à la pègre et très connu à Kosiqsh, Weezu le Grand. Sa cruauté est renommée dans toute la cité et même au delà. Le bruit court qu'il oblige des foules de Khamshems à cultiver et ramasser le dhiz pour son compte, dans les cités reculées de la jungle.

Le second semble être un riche marchand shibacub. Il est également connu dans la cité en tant que fournisseur officiel du Bashishub de la cité de Shibacub. Le Bashishub est, en quelque sorte, le chef spirituel et religieux de l'ethnie shibacub. Il est

extrêmement riche. Des détails sur l'ethnie shibacub sont présentés dans le chapitre « Aides de jeu ».

Le MJ fera monter les enchères en maintenant toujours un très faible écart entre les deux protagonistes. Finalement, excédé, le marchand montera subitement le prix, mettant fin à un marchandage qui en temps normal l'amuserait, mais qui lui est pénible à ce moment précis. En effet, il a absolument besoin de ce groupe de créatures, car sa dernière livraison au Bashishub fut un échec et il doit très vite prouver sa valeur, sous peine de perdre ses fonctions de fournisseur officiel et éventuellement même sa tête...

Le groupe est alors poussé au bas de l'estrade et remis à la garde shibacub du marchand. Mais les gardes sholkins accompagnent leurs homologues shibacubs jusqu'au navire. En effet, les conditions de la vente comprennent une escorte pour traverser la cité jusqu'à l'appareillage du navire.

Caractéristiques de Rhambush et des gardes shibacubs

Garde shibacub type

Description : Le garde shibacub porte les cheveux mi-longs ou longs et une barbe mi-longue soigneusement peignée. Il porte une tunique vivement colorée et un pantalon court multicolore. Il est totalement dévoué à son capitaine et se soumet aux dévotions, quand on le lui demande.

Force :	3.3
Agilité :	3.3
Résistance :	3.3
Intellect :	3.2
Souffle :	3.2
Ruse :	3.2

Réflexes :	3.3
Volonté :	3.3

Masse : 3.3

Vitesses raciales :

Terrestre :	3.2
Aquatique :	2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.1), Grimper (3.3), Monter (3.1), Nager (3.2), Sauter (3.2)

Combat : Fouet (3.5), Poings (3.3)

Furtivité : Crocheter (3.2), Dérober (3.2), Se Déguiser (3.1)

Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.1), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.2)

Connaissance : Botanique (3.1), Navigation (3.2), Zoologie (3.1)

Langues : Arabe (3.1), H'vaizhum (3.3), Shibacub (3.3)

Equipement :

1 fouet, 1 gourde de vin, 2D6 dracheners.

Armes :

Type	Poings	Fouet
Comp.	3.3	3.5
Cplx.	3.2	3.3 (°)
Dégâts	3.3 Etd.	3.1 Etd.
UA	2	2 (°)
Solidité	—	3.5

(°) + 2 d'indice en attaque rapprochée + possibilité d'immobilisation (voir THOAN page 72).

Rhambush, capitaine shibacub

Description : Le capitaine du navire a fière allure dans sa grande tunique verte ornée de nombreux motifs. Il est assez grand, porte des cheveux noirs mi-longs et une barbe assez longue. Chez les Shibacubs, la longueur de la barbe est fonction

de la puissance et de l'autorité de l'homme qui la porte. Rhambush se montre relativement aimable envers le groupe qu'il vient d'acheter.

Remarque : Le MJ utilisera les mêmes caractéristiques que celles des gardes avec +1 en Résistance et en Intellect, et +3 en Ruse. Pour les compétences, il reprendra celles des gardes avec Navigation (3.5) et Khamshem écrit (3.3).



Le navire de Rhambush, le *Tarshibhub*, est un bâtiment de taille moyenne aux proportions harmonieuses. La proue du navire est ornée d'une représentation du dieu et l'on compte de nombreuses petites statues à son effigie à bord. Les idoles sont toujours taillées dans du jade. Au milieu du pont, sous une petite tente, se trouve l'idole centrale. D'environ 50 cm de hauteur, elle représente un homme

rondouillard au visage peu défini. Un petit creux taillé dans le ventre de l'idole renferme une flamme qui brûle en permanence.

Sur le pont, deux autres tentes sont dressées : une pour le capitaine et une pour les voyageurs. La tente du capitaine est la plus somptueuse : elle est constituée de riches tissus et l'intérieur est rempli de confortables coussins de soie aux couleurs vives.

Dès son arrivée sur le bateau, le groupe de prisonniers est détaché des chaînes sholkins, rendues à leurs propriétaires. Les prisonniers sont immédiatement enchaînés à nouveau, mais cette fois à un banc de rameurs. Le groupe de PJ constitue un ou deux bancs (6 rameurs de chaque côté) en fonction du nombre de PJ. Le MJ s'arrangera pour ne pas mêler le groupe aux autres rameurs. Les poignets et les chevilles des PJ sont sertis de bracelets métalliques. Chaque côté de ces bracelets est pourvu d'une boucle dans laquelle passe une énorme chaîne qui relie les PJ entre eux. Le capitaine sépare les membres du groupe, car il se méfie particulièrement de l'esprit de groupe qui peut régner chez ses nouveaux achats. Néanmoins, le bateau n'est pas immense, et il est possible de faire passer des messages parmi les rameurs. S'il y a des femmes parmi les PJ, elles servent de servantes au capitaine. S'il y a des zébrilles, anthropoïdes, ou aigles, ils sont mis dans des cages, tels des animaux (Solidité des barreaux = 4.2).

Avant l'appareillage, les marins installés derrière le capitaine rendent hommage au dieu Tartatar. Ils se prosternent longuement devant les idoles du navire avant de réciter de longues prières. Les dévotions terminées, les coups de fouets sifflent aux oreilles des rameurs. Pour les plus paresseux, le fouet claque

directement sur leur dos. La morsure est évidemment très désagréable. Toutefois, le capitaine a donné ordre aux surveillants de ne pas trop abîmer la marchandise. En effet, si le groupe doit « payer » son passage, il doit également parvenir en bon état dans les salons du Bashishub.

Quelques jours passent pendant lesquels les PJ peuvent remarquer un certain nombre de choses.

- Les dévotions ont lieu quatre fois par jour. Juste avant l'aube, à midi, avant le repas du soir et au milieu de la nuit.

- Le garde affecté à l'endroit où se situe le groupe a tendance à user et abuser du vin donné à l'équipage.

- Rhambush, le capitaine, semble avoir le sommeil profond, car il met longtemps à se réveiller en cas d'appel nocturne.

- La cabine du capitaine Rhambush contient une carte du plateau de Dracheland. C'est une très ancienne carte khamshem, comme peuvent en témoigner les symboles compliqués de l'ancienne écriture khamshem. Très peu de Khamshems savent encore parler cette langue et encore moins la lire (les Khamshems s'étant divisés en de nombreux sous-groupes ethniques ayant chacun leur propre dialecte). Toutefois, une carte reste une carte et peut se révéler fort utile aux PJ. Seuls ceux qui ont eu accès à la cabine (les servantes ou les PJ amenés là pour être questionnés) peuvent connaître l'existence de cette carte.

Pendant le voyage, Aqrael tente de sympathiser de plus en plus avec les PJ. Un matin, il leur annonce qu'ils ne sont plus très loin de Shibacub, la capitale. Les PJ comprennent alors qu'il leur faut à tout prix s'évader avant leur arrivée là-bas, sinon tout est fini pour eux. Selon

les rapports qu'Aqrael entretient désormais avec les PJ, deux solutions sont possibles :

- S'ils n'ont pas lié de profonds liens amicaux avec lui, Aqrael propose de les aider à s'évader, grâce à son « arme secrète ». Les PJ doivent lui promettre de venir l'aider à triompher lors d'une joute devant se dérouler chez un certain « baron von Elchofen ». Les Teutoniques ont, en effet, organisé des joutes, dont l'un des « enjeux » est de conduire une armée visant à exterminer son village. Si Aqrael remporte la joute, déguisé en Sarrasin, il pourra choisir un des autres « enjeux », comme par exemple aller tuer le dragon, qui paraît-il, garde la « porte du paradis du Seigneur ». Voilà qui devrait intriguer les PJ.

- Si les PJ et Aqrael entretiennent vraiment de très bons rapports, ce dernier les aide à s'évader et une fois à l'abri, leur dévoile son intention de se rendre en Teutonnie sauver son village. C'est alors seulement qu'il leur parle des joutes devant avoir lieu.

L'évasion

Aqrael a réussi à dissimuler une fiole oblongue d'un acide très puissant dans un endroit de son anatomie que les gardes n'ont pas pensé à fouiller (!). Quelques gouttes de cet acide suffisent à rompre la chaîne les reliant les uns aux autres et, au besoin, à ouvrir deux ou trois cages. Une fois ceci accompli, le Khamshem explique discrètement qu'il faut à présent attendre le moment propice (pendant les prières nocturnes par exemple) pour passer très rapidement à l'action. Le sac contenant les effets des PJ est situé dans la tente du capitaine.

Pendant la nuit, cette tente est gardée par un seul marin. La nuit, seul 1/3 de l'équipage reste éveillé. L'équipage,

capitaine compris, comprend 20 marins, ce qui signifie qu'il n'y a que six marins éveillés la nuit.

Les PJ particulièrement aventureux peuvent tenter de prendre tout le navire d'assaut. Si le capitaine est pris en otage, les marins obéissent aux PJ, dans les limites du raisonnable, bien sûr.

Les PJ peuvent également sauter dans le fleuve et rallier le rivage, peu éloigné. Dans ce cas, attention aux sauriens (se référer au bestiaire page 380 du livre de base). En cas d'échec à un jet de Nager de seuil 3.4, un PJ est attaqué par un saurien.

Si les PJ prennent le contrôle du navire, ils peuvent se faire conduire jusqu'à la frontière du territoire teuton, mais pas plus loin. Les marins se rebelleront plutôt que d'évoluer en terres teutonnes, car non seulement ils détestent sortir de leur territoire habituel, mais surtout ils redoutent énormément les chevaliers drachelanders.

Si les PJ ont rallié la côte, utilisez à nouveau la table de rencontre appropriée pendant deux jours. Au bout de deux jours de marche, les PJ atteignent la Teutonie.

Le Temps des Héros

Cet Episode est un intermède avant la conclusion sur le plateau intérieur, la Teutonie, plus une petite surprise dans l'Episode 5 ! Un peu plus court que certains autres, pouvant se jouer en une seule séance, cet Episode est légèrement moins doté en Héroïsme.

Type d'action	Points d'Héroïsme
Faire confiance à Aqrael	5
Amadouer Rhambush	5
Tirer profit des habitudes à bord du Tarshibhub	5

Voler la carte de Rhambush	10
Vaincre un garde shibacub	5
S'évader	10
Prendre le contrôle du Tarshibhub	20
Vaincre un saurien dans son élément	10

Action d'Eclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (Roleplaying)	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les joueurs	5

Gain moyen : 90

Episode 4 : La Teutonie

Objectif : *Le premier objectif est de faire ressentir aux PJ le contraste entre la jungle khamshem, pauvre, rude, sauvage et le plateau intérieur de Dracheland, riche, civilisé, et même naïf par certains aspects. Le MJ n'hésitera pas à caricaturer les chevaliers drachelanders et cherchera à montrer von Elchofen comme le seul choix possible pour les PJ, s'ils veulent poursuivre leur quête. Il s'efforcera également d'intriguer les personnages sur la fameuse « Porte du Paradis » gardée par le dragon Méphisto, et s'arrangera pour que d'une manière ou d'une autre, les PJ empruntent une « porte » à la fin de l'Episode, que ce soit celle de Méphisto ou une autre. Cette « porte » est en effet la transition indispensable avec l'Episode 4.*

Le plateau intérieur des chevaliers drachelanders et des Sarrasins succède à la jungle khamshem. Il est recouvert de forêts crépusculaires, de petits bois, de lacs et d'étendues verdoyantes. L'air est semblable à celui respiré dans la jungle, quoiqu'un peu moins humide. En revanche, les nuits sont plus fraîches.

Si les PJ ont réussi à voler la carte du capitaine Rhambush, ils se dirigent sans problème. Dans le cas contraire, ils devront sans doute suivre Aqrael. Celui-ci semble savoir où il va. Tous les renseignements dont il dispose lui viennent de « Grande Mémoire ».

Au cours de la progression, le groupe peut être amené à rencontrer quelques tigres, voire même un terrifiant Hache-Bec (à l'appréciation du MJ).

Après trois jours de marche, les PJ remarquent au loin un haut château fait de pierres rouges, appartenant selon Aqrael au baron von Brecht. Ce dernier est un homme redoutable, mais il n'y a pas lieu de le craindre aujourd'hui, d'après le Khamshem, car von Brecht se trouve actuellement sur les terres du baron von Elchofen, où doivent avoir lieu les joutes. Il convient malgré tout d'éviter au maximum de passer ostensiblement sur ses terres, ajoute le Khamshem, car la visite coûte souvent cher aux étrangers !

Le groupe a donc tout intérêt à longer le domaine en direction de Grüneland, le domaine où les joutes doivent se dérouler.

Aqrael rappelle une règle : en Teutonie, le vol et le braconnage sont sévèrement punis (emprisonnement ou mort selon les cas). Chasser dans un domaine privé est donc chose fort risquée. La discrétion, dans tous les cas, est de mise.

Les joutes de Grüneland

Dans une semaine ont lieu de grandes joutes organisées par le baron von Elchhofen. Ce sont des joutes commémoratives de la grande bataille du baron von Schwartzteilmeister, le grand chevalier tueur de dragon, mort en combattant son dixième dragon (le nombre augmente d'ailleurs régulièrement au fil des ans, alors même que le baron est mort depuis fort longtemps).

Grand admirateur du baron von Schwartzteilmeister, le baron Erich von Elchhofen organise les joutes sur son domaine, *Grüneland*. Depuis longtemps, son rêve est de fêter cette grande bataille le plus dignement possible. Il en a fait la promesse à son père il y a très longtemps et voit de plus en plus de seigneurs locaux participer à ses joutes. Il rêve d'égaliser à son tour son héros de toujours.

Les joutes organisées par von Elchhofen sont un peu particulières, car dites « par équipes ». Elles sont ouvertes à tous les nobles des environs. Les vainqueurs de ces joutes auront l'honneur d'être désignés pour accomplir un grand exploit de groupe, choisi par le baron « *chef de groupe* ». La renommée des joutes a fait le tour du pays et partout, on parle avec admiration du courage de tel ou tel baron récemment vainqueur.

Pour participer aux joutes, les PJ doivent impérativement se faire passer pour des nobles, s'ils n'en sont pas. Si le groupe a réussi à récupérer le sac contenant leurs affaires, le problème est déjà réglé pour Aqrael, qui possède une tenue de noble Sarrasin. Les PJ doivent donc essayer de se procurer une armure et des habits de nobles, soit en tuant un Drachelander et en le dépouillant, soit en achetant des armes et

habits aux artisans des villages teutons.

Les PJ qui ne peuvent se faire passer pour des chevaliers n'auront qu'à choisir d'être les serviteurs (maîtres d'armes, pages, bouffons, etc) ou les animaux de compagnie (pour les aigles géants, zébrilles et autres anthropoïdes) des PJ « chevaliers ». Le MJ rappellera aux PJ promus chevaliers de se fabriquer un passé riche d'événements invraisemblables et de paris plus ou moins sensés. Ceci est indispensable pour apparaître aux yeux de tous comme un vrai chevalier.

Grüneland

Si les PJ ont déjà l'allure de chevaliers à leur arrivée sur le domaine d'Erich von Elchhofen, ils peuvent annoncer qu'ils désirent participer aux joutes. Ils bénéficient ainsi spontanément d'une grande considération.

Quand le groupe parvient au château, il ne reste que 3 jours avant le début des joutes. De nombreux nobles se sont présentés et les équipes sont en train d'être sélectionnées par les 3 barons locaux : le baron von Elchhofen, seigneur du domaine, le baron von Brecht, et le baron von Ulrich. Les équipes des deux derniers barons sont pratiquement constituées. Il reste 2 places dans celle du baron von Brecht, 1 dans celle du baron von Ulrich, et 4 dans celle du baron von Elchhofen. Ce fait est dû à plusieurs raisons : les chevaliers choisissent d'intégrer l'équipe selon l'enjeu proposé, et le baron « chef de groupe » est plus ou moins difficile sur le choix de ses chevaliers.

Les enjeux des barons

Le baron von Brecht propose d'aller exterminer le village khamshem de Qoohiz, pour le punir de sa résistance

passée. Qoohiz est le village d'Aqrael.

Le baron von Ulrich propose une incursion brutale en pays Sarrasin.

Le baron von Elchhofen propose la plus noble des quêtes pour un chevalier (mais également la plus dangereuse) : une chasse au dragon. Le dragon visé est Méphisto, dont la légende raconte qu'il garde une « Porte du Paradis ». Nul doute que cet enjeu est le plus dangereux des trois, mais le baron von Elchhofen passe pour être très courageux, grand combattant et même un peu suicidaire.

Les PJ peuvent évidemment avoir des contacts préliminaires avec les barons avant de postuler. Cela peut parfois aider au choix officiel final.

Les barons sont assez sûrs d'eux et à part la présence d'un ou deux très vieux et estimés compagnons, la composition des équipes n'est pas vitale, sauf pour le baron von Elchhofen. En effet, celui-ci songe déjà à son exploit et choisit son équipe en fonction de cela. Méphisto a tué son père. Il se doit de le venger et pour cela, compte mettre toutes les chances de son côté. Il est d'ailleurs décidé à effectuer son exploit quel que soit le résultat des joutes. Les chevaliers sont prévenus et de ce fait ne se bousculent pas pour entrer dans son équipe. Rêver de chasser le dragon est une chose, le faire en est une autre...

Baron von Elchhofen

Seigneur de Grüneland, Erich von Elchhofen est le type même du « parfait » chevalier. Son domaine lui vient de son père, tué lors d'un combat contre le dragon Méphisto. Depuis ce jour, il vit dans l'espoir de le venger comme il se l'est

solennellement promis, et son courage est grand.

Son domaine, de taille moyenne, est bordé de saules pleureurs et de tilleuls. Son château est bâti de pierres blanches. Erich est fort amoureux de Dame Aurore, fille d'un grand chevalier tué par des Sarrasins. Dame Aurore est d'une grande beauté et nombreux sont ses admirateurs. Toutefois, elle ne remarque chez un homme que son courage et repousse pour l'instant Erich, pourtant connu comme un très grand et valeureux combattant. Le blason de von Elchhofen est composé d'une grande épée coupant un bouton de rose. Il s'est promis que lorsqu'il aura tué Méphisto, son blason sera composé d'un dragon à terre surmonté d'une épée coupant un bouton de rose. Erich est le plus sympathique de tous les barons des alentours. Ses amis sont courageux, courtois et ils aiment faire ripaille.

Description : Grand, blond aux yeux bleus, Erich von Elchhofen est un chevalier teutonique à l'esprit combatif et romantique. Il est bavard et aime volontiers plaisanter. Grand amateur du travail du verre, il a décoré son château de ses propres créations.

Force : 3.5
Intellect : 3.3
Résistance : 3.4
Ruse : 3.3
Souffle : 3.4
Volonté : 3.5
Réflexes : 3.4
Agilité : 3.4

Masse : 3.3

Vitesses raciales :
Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter (3.5), Nager (3.2), Sauter (3.3)
Combat : Armes blanches (3.4), Bouclier (3.5), Epée à 1 main (3.5), Epée à 2 mains (3.6), Hache à 2 mains (3.5), Lance à 1 main (3.6), Masse (3.5)
Furtivité : Crocheter (3.2), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.2), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.1)
Connaissance : Botanique (3.1), Musique (3.1), Soufflage de Verre (3.4), Stratégie Militaire (3.2), Zoologie (3.1)
Langues : H'vaizhum (3.1), Haut Allemand (3.4), Sarrasin (3.1), Yiddish (3.3)

Equipement :

1 Armure composée d'un habit de cuir bouilli et d'un casque, le tout recouvert d'une cotte de mailles (+1 Résistance pour les jets de dégâts de l'adversaire, -1 d'Agilité). Pr = 3.3 sur les membres, Pr = 3.4 sur le tronc et la tête,

1 Lance à une main, 1 Epée à une main, 1 Epée à deux mains, 1 Masse d'arme, 1 Hache à deux mains, 1 Grand Bouclier, 1 Cheval de guerre.

Richesses : bourse de 600 dracheners portée sur lui.

Armes :

Type	Lance 1M	Epée 1M
Comp.	3.6	3.5
Cplx.	3.3(°)/3.6	3.3/3.4
Dégâts	3.5	3.5
UA	2/2	2/2
Solidité	3.4	3.6

Type	Epée 2M	Masse
Comp.	3.6	3.5
Cplx.	3.4/3.4	3.3/3.4
Dégâts	3.6	3.6 Etd.
UA	3/3	2/2
Solidité	3.6	3.5

Type	Hache 2M	Bouclier
Comp.	3.5	3.5
Cplx.	3.4/3.4	3.4/3.3
Dégâts	3.6	3.5 Etd.
UA	2/3	3/2
Solidité	3.5	4.1

(°) + 1 Complexité en attaque rapprochée

Le baron von Brecht est un homme de taille moyenne, aux cheveux châains et aux yeux noirs. Son blason représente un tigre jaune sur fond bleu rayé de diagonales rouges. C'est un individu cruel qu'il vaut mieux ne pas contrarier. Son caractère difficile en fait un être antipathique. Il ne s'entend pas avec le baron von Elchhofen, dont il envie secrètement le courage. C'est le chevalier des actions mesquines et des petits exploits. Exploiter son domaine et régner sur sa petite cour suffit généralement à satisfaire son ego.

Le baron von Ulrich est un homme de petite taille au caractère jovial et ripailleur. Blond, plutôt replet, c'est un bon combattant qui ne manque pas de courage. Son blason symbolise une masse d'armes surmontant un donjon, sur un fond rouge. Von Ulrich ne supporte ni les Yidshe, ni les Sarrasins, ni les Khamshems : en bref, tout être non teutonique. Son aversion se remarque par un profond mépris et un fort besoin d'affirmer la grande supériorité des Teutons. Malgré cela, c'est un compagnon agréable.

Aux PJ de se distinguer à présent, soit aux éliminatoires, soit dans leurs rapports avec les barons.

La veille des joutes, un grand banquet est organisé dans la grande salle du château. Sont présents tous les participants aux

joutes du lendemain, de nombreuses nobles dames et une foule de serviteurs apportant les divers plats. Un dresseur de tigres, trois jongleurs, un cracheur de feu et trois troubadours sont également présents dans la salle. L'ambiance est détendue et le vin coule à flots. Les dames rivalisent de charme dans leurs robes de brocart très échancrées. Toutes ne sont pas aussi difficiles que Dame Aurore (avis aux amateurs !)...

Le lendemain, vers la fin de la matinée, une trompette retentit. Les joutes vont commencer.

Les joutes

Elles se déroulent dans un pré rectangulaire attenant au château. De part et d'autre, des estrades ont été dressées pour permettre aux spectateurs d'admirer les prouesses des jouteurs.

Du côté des jouteurs, l'on plaisante aimablement. Le MJ décrira les divers participants et leurs blasons, en se basant sur les descriptions des trois barons précédemment, par exemple. Après la bénédiction des divers prêtres et rabbins, la lice est subitement dégagée. Un roulement de tambour annonce l'imminence du combat. A la première sonnerie de trompettes, les premiers jouteurs s'élancent l'un vers l'autre au grand galop, sous les yeux ravis de la foule.

Durant le tournoi, chaque PJ « noble » doit effectuer 3 joutes (se référer aux pages 273 à 275 de THOAN).

Le résultat de la joute est le suivant :

Si les PJ ont remporté au moins 2 joutes sur 3 en moyenne, leur équipe a gagné le concours.

Si les PJ ont remporté au moins 1 joute sur 2, mais moins de 2 sur 3 en moyenne, une dernière joute est organisée. Un représentant de chaque équipe est désigné pour cette joute qui

permet de départager les 2 équipes finalistes. Dans ce cas l'adversaire est toujours exceptionnel et l'on doit choisir le plus frais de tous.

Si les PJ ont remporté moins d'1 joute sur 2, leur équipe a perdu.

Pour déterminer la qualité de l'adversaire d'une joute, lancez 1D6 :

1 : adversaire exceptionnel

2-4 : adversaire dangereux

5-6 : adversaire moyen

Remarque : Les montures des chevaliers sont changées à volonté à chaque nouvelle joute.

Caractéristiques principales des adversaires

Adversaire exceptionnel

Force : 3.5

Réflexes : 3.4

Résistance : 3.4

Agilité : 3.4

Souffle : 3.4

Masse : 3.3

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Monter (3.5), Sauter (3.3)

Combat : toutes les Armes de Joute, telles que les diverses Lances, Epées, Haches, Masses et Boucliers à 3.5, dont une, déterminée au choix par le MJ, à 3.6

Equipement : Armure moyenne ou lourde, au choix du MJ.

Adversaire dangereux

Force : 3.4

Réflexes : 3.4

Résistance : 3.4

Agilité : 3.3

Souffle : 3.3

Masse : 3.3

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Monter

(3.4), Sauter (3.2)

Combat : toutes les Armes de Joute, telles que les diverses Lances, Epées, Haches, Masses et Boucliers à 3.4, dont une, déterminée au choix par le MJ, à 3.5

Equipement : Armure moyenne ou lourde, au choix du MJ.

Adversaire moyen

Force : 3.4

Réflexes : 3.3

Résistance : 3.3

Agilité : 3.3

Souffle : 3.3

Masse : 3.3

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Monter (3.3), Sauter (3.1)

Combat : toutes les Armes de Joute, telles que les diverses Lances, Epées, Haches, Masses et Boucliers à 3.4

Equipement : Armure lourde.

Les trompettes annoncent bruyamment la fin des joutes. Les vainqueurs sont invités à faire plusieurs fois le tour de la lice sous les acclamations du public. Chacun d'entre eux se voit remettre une monture neuve, une nouvelle arme et une nouvelle armure ainsi qu'une bourse de 200 *dracheners* en cadeau. Le banquet prévu en fin de soirée est organisé pour les vainqueurs et ceux-ci peuvent demander de nombreuses faveurs. Ces dernières ont de bonnes chances d'être exaucées, si elles sont raisonnables.

Au cours du repas, Erich von Elchhofen a l'agréable surprise de recevoir la courte visite de l'illustre baron von Horstmann et d'un ami à lui, Wolff le Sarrasin. Le blason de Horst von Horstmann est facilement reconnaissable : une tête d'âne rouge sur un fond blanc,

surmontant une main fermée au médus dressé. A sa vue, la plupart des invités s'exclament de surprise et expriment leur profond respect. Le baron von Horstmann est en effet extraordinairement réputé dans la région, car nul n'a souvenir de l'avoir jamais vu perdre un combat ou une joute !

Von Horstmann se dirige vers le baron von Elchhofen et s'entretient avec lui. Si les PJ ne

cherchent pas à en savoir plus, ils n'entendront pas la conversation. En revanche, s'ils s'approchent et écoutent, ils comprendront que Horst von Horstmann, qui n'est autre que Kickaha, demande à von Elchhofen l'autorisation de traverser son domaine avec son ami Wolff le Sarrasin. Von Horstmann compte se rendre chez le baron von Elgers pour récupérer son esclave, une

superbe donzelle aux cheveux tigrés, que le vil baron retient prisonnière de manière illégitime. N'ignorant pas l'animosité que ressent Erich von Elchhofen à l'égard de von Elgers, qui n'a jamais rendu hommage à son père et n'a jamais daigné participer à ses joutes, Horst von Horstmann voit sa requête exaucée.



Si les PJ savent discrètement aborder Kickaha, ce dernier ne tarde pas à comprendre la situation : il sait qu'il a là de nouveaux alliés. Mais il explique qu'il ne peut voyager avec eux pour l'instant. D'abord, parce qu'il doit discrètement se rendre dans le domaine du baron von Elgers pour délivrer Chryséis, l'amie de Wolff, et que les PJ nuiraient à cette discrétion. Ensuite, parce que les PJ doivent respecter leur pacte, non seulement vis-à-vis d'Erich von Elchhofen (les PJ se doivent de l'aider à chasser le dragon), mais aussi vis-à-vis d'Aqrael. Kickaha rappelle que l'honneur est très important en ces lieux et qu'on ne comprendrait pas que les PJ ne s'acquittent pas de leur dette envers von Elchhofen. De toute façon, conclut Kickaha, les PJ, Wolff et lui sont destinés à se retrouver plus tard, lors de l'assaut contre le palais, sur Atlantide. Kickaha espère que son ami Wolff et lui-même auront délivré Chryséis d'ici là et surtout, que Podarge et ses aigles tiendront parole !

Kickaha, ou plutôt Horst von Horstmann, quitte alors la salle en remerciant le baron von Elchhofen et en souhaitant discrètement bonne chance aux PJ.

Vers la fin du banquet, le baron von Elchhofen annonce publiquement son départ pour la chasse au dragon. Si son équipe a remporté la victoire, cette annonce est normale et ne surprend personne. Si son équipe a été vaincue, l'annonce étonne les dames de cour mais également bon nombre de chevaliers qui n'avaient pas vraiment cru à son désir de chasser le dragon.

Quiconque désire se joindre à son équipe est le bienvenu, à condition d'être chevalier. Les serviteurs de ces chevaliers sont également autorisés à accompagner l'expédition. Le départ est prévu d'ici 5 jours, ce qui laisse le temps de reprendre quelques forces.

Le troubadour attaché à l'équipe gagnante compose alors une chanson en l'honneur des

vainqueurs. Accroché au mur, à côté du troubadour, les PJ peuvent remarquer un bouclier dont le blason n'est pas celui d'Erich von Elchhofen : sur un fond vert, on y voit une lance surmontant un croissant de lune. Si les PJ questionnent le baron von Elchhofen à ce sujet, il leur révélera qu'il s'agit du blason de son défunt père.

La chasse au dragon

Durant leur petite période de repos, les PJ en apprennent un peu plus sur le dragon qu'ils vont chasser. On raconte, en effet, que l'affrontement entre le père d'Erich, Dieter von Elchofen, et le dragon Méphisto, gardien de la « Porte du Paradis », fut fabuleux. Une chanson a même été composée pour relater ce grandiose combat, qui fut marqué par des phases d'attaques et de défenses véritablement spectaculaires. Malheureusement, le combat ne se termina pas comme on l'espérait. Le corps du baron von Elchofen fut emporté par le dragon dans la caverne qui lui sert d'antre. Depuis ce funeste jour, Erich rêve de venger son père et de terrasser le dragon. Ceci est une affaire strictement privée et en principe, lui seul doit officiellement partir pour fendre le dragon. Toutefois, aucun règlement n'interdit au baron d'être accompagné. En effet, chacun est libre d'aller où il le souhaite et si par une curieuse coïncidence, certains chevaliers se trouvaient à proximité du territoire du dragon et devaient riposter à ses attaques, cela ne signifierait en aucun cas que le chevalier pourfendeur s'est montré lâche, puisqu'il n'a rien demandé... Tout est dans la nuance, en ces lieux, mais cette dernière est particulièrement importante, car elle concerne l'honneur.

Erich von Elchofen a déjà rencontré Méphisto par deux fois. Deux fois, celui-ci s'est joué de ses attaques. Comble de tout, il a même dévoré son cheval lors de la dernière rencontre.

Le MJ consultera les notes relatives à la chasse au dragon, page 279 de THOAN. Puis, il indiquera aux PJ un certain nombre de renseignements détenus par Erich von Elchofen. Il leur revient à partie de là d'imaginer une tactique

permettant de venir à bout du dragon, tout en préservant la susceptibilité et l'honneur du baron.



Quelques renseignements utiles

Renseignements topographiques

Une grande rivière et un lac bordent le territoire de Méphisto, à environ 25 kilomètres de son antre.

La position exacte de l'antre de Méphisto est parfaitement connue du baron von Elchofen. L'antre possède deux entrées, mais Méphisto ne peut en emprunter qu'une seule. Il utilise un boyau large de 10 mètres et long de 400 mètres. La deuxième entrée consiste en une cheminée d'aération de 80 mètres de hauteur environ et d'un diamètre pouvant laisser passer un homme. La cheminée donne directement dans la tanière du dragon. Mais attention, Méphisto n'ignore pas son existence.

Méphisto vit dans une région montagneuse où il existe une falaise.

Renseignements climatiques

De gros et violents orages frappent parfois la région.

Quelques idées de tactiques

En principe, le MJ doit s'abstenir de divulguer d'emblée toutes ces idées de tactiques aux PJ. Si ceux-ci sont malins, ils vont les imaginer eux-mêmes, plus ou moins rapidement. S'ils peinent quelque peu, ou si le MJ désire donner plus d'importance à Erich von Elchofen, il est possible de suggérer quelques idées nouvelles par l'intermédiaire du baron, soudainement inspiré. Pour lui, ne serait-ce que blesser Méphisto serait déjà un exploit gratifiant.

- La distraction : les PJ peuvent se séparer et utiliser les 2 entrées. L'un des groupes devra attirer l'attention du dragon pendant que l'autre attaque par surprise.

- La falaise : il est possible d'attirer le dragon au bord de la falaise et tenter de le faire chuter. Attention, le dragon est très rusé et connaît sans aucun doute l'endroit. Seul un élément nouveau (filet, aveuglement même temporaire) peut offrir une chance de réussite à cette entreprise.

- Le feu : un immense feu peut occasionner des dégâts à un dragon, mais il faut vraiment qu'il soit gigantesque ! En effet, ses écailles sont épaisses et... ignifuges. Toutefois, le feu est susceptible de générer des gaz toxiques qui, dans un milieu confiné, peuvent être dangereux, même pour un animal aussi gros qu'un dragon.

- L'eau : même si Méphisto sait se maintenir hors de l'eau, il ne sait pas se diriger en nageant. Ainsi, s'il chute dans un lac ou une rivière, il peut être

immobilisé pendant un certain temps, voire même se noyer, s'il a été essoufflé. Pendant son immobilité, les PJ peuvent le blesser ou se rendre dans son antre. Attention, Méphisto est rusé et peut feindre ne pas avoir pied, alors que tel n'est pas le cas !

- Le rocher : faire tomber un gros rocher peut permettre de venir à bout d'un dragon. Mais la coordination entre tous les PJ doit être parfaite et le minutage d'une précision extrême. Cette tactique a déjà été utilisée sur Méphisto auparavant, mais sans succès.

- La lance géante : confectionner une lance géante permettant d'effectuer des dégâts dans l'Echelle 4 (en utilisant les règles d'union de valeur pour la Force) peut se révéler une idée judicieuse. La Technique Primitive associée à la force physique peut être une bonne solution. Attention à ne pas manquer ce qui pourrait être la seule attaque (Héroïsme, Héroïsme !). En effet, la Complexité de l'arme risque d'être élevée selon la qualité de réussite du jet de Technique Primitive, et les matériaux utilisés. Le MJ procédera secrètement (les PJ ne doivent pas savoir si leur arme est

efficace ou pas avant de l'avoir utilisé) à un test de **Technique Primitive** de seuil 3.4, plus les éventuels bonus/malus en fonction des matériaux utilisés par les PJ et leur méthode (voir THOAN p. 100), puis consultera la table suivante :

Résultat du test de Technique Primitive

Qualité de la réussite	Effet
Echec catastrophique	La lance paraît parfaitement fonctionnelle. Mais dès que les PJ l'utiliseront, elle se brisera sans occasionner le moindre dégât.
Echec	Les PJ ont échoué dans leur tentative de fabrication de la lance géante et le savent. Ils n'ont plus le temps de tenter s'en fabriquer une autre et ne seraient d'ailleurs pas certains d'y parvenir.
Réussite partielle	Les PJ sont parvenus à fabriquer la lance, mais son maniement sera difficile : la Complexité de l'arme est en effet de 3.6. Pour déterminer ses dégâts, il faudra procéder à une union d'attributs de Force de tous les PJ qui la porteront (maximum 6). Dès le premier coup porté, la lance se brisera, après avoir effectué normalement des dégâts.
Réussite normale	Les PJ sont parvenus à fabriquer une arme relativement efficace. Sa Complexité est de 3.5 et on peut la réutiliser. Reste à savoir si les PJ auront cette possibilité, car on peut se douter que Méphisto fera tout pour les empêcher de tenter à nouveau une attaque.
Réussite quasi parfaite	Idem ci-dessus, mais la Complexité est de 3.4.
Réussite parfaite	Idem ci-dessus, mais la Complexité est de 3.3.

- L'éclair : utiliser la foudre du Seigneur pour terrasser le dragon est une bonne idée. Intelligence, technique, ruse et chance sont dans ce cas des ingrédients indispensables. Pour les dégâts de la foudre, voir THOAN p.52.

Notes sur les réactions possibles de Méphisto

Attirer un dragon dans un piège est un exercice fort périlleux. En effet, le MJ effectue des jets de Ruse du dragon pour

déterminer ses réactions. Dans tous les cas, le MJ s'arrangera pour que l'affrontement avec Méphisto soit long et pénible, pour ne pas déprécier l'exploit que constitue sa défaite.

Méphisto, Dragon carnivore

Description : Douze mètres de longueur, 10 mètres de hauteur (dressé), 18 tonnes. Tête aux cornes noires, yeux rouges

fluorescents, crocs acérés, larges écailles plates sur le corps de couleur vert foncé, crête de couleur rouge. Ailes de chauve souris de taille relativement modeste.

Force : 4.3
Agilité : 3.4
Résistance : 4.3
Intellect : 2.6*
Souffle : 3.3
Ruse : 3.6
Réflexes : 3.6
Volonté : 3.5

Masse : 4.3

Protections : Pr = 4.2 sur le corps tout entier.

Vitesses raciales :

Terrestre : 3.3

Aquatique : --

Aérienne : --

Localisations : type Dragon

Compétences :

Courir (3.6*), Grimper (3.2), Nager (3.2), Mordre (3.6), Percevoir (3.4), Queue (3.5), Se Nourrir (3.5)

Armes :

Type	Morsure	Queue
Comp.	3.6	3.5
Cplx.	3.3	3.3
Dégâts	4.3	4.2 Etd.
UA	3	2
Solidité	--	--

Type Venin

Comp. 3.5

Cplx. 3.2

Dégâts (°)

UA 1

Solidité --

(°) Le venin est projeté à 24 mètres environ par les dragons carnivores exclusivement (ce qui est le cas de Méphisto) et peut infliger des dégâts uniquement en touchant la peau de la victime. Si la victime est un chevalier en armure, le dragon doit obtenir une réussite quasi parfaite pour que son venin opère. Virulence : 3.6 pour le premier jet, réduit d'un point d'indice par nouveau jet. Le dragon doit attendre 1 heure pour récupérer 1 point d'indice de virulence. Délai d'agression 2 UA, pas de deuxième effet (et donc pas de deuxième jet).

Remarque : Si Erich est encore en vie à la fin du combat, il

retourne dans son domaine recueillir sa récompense : l'amour et la main de Dame Aurore. Selon l'attitude des PJ, il repart avec, gravé à jamais dans sa mémoire et dans son cœur, le souvenir de ses nouveaux et valeureux amis.

La « Porte du Paradis »

Comme les PJ peuvent l'avoir soupçonné, la « Porte du Paradis » est en fait une porte thoanne. En effet, un grand hexagone métallique trône au fond de l'ancre de Méphisto. C'est une porte à sens unique. Quand les PJ la franchissent, ils se retrouvent sur... la lune !

Eviter la « Porte » de Dracheland

Si les PJ n'ont pas passé la « porte » de Dracheland, pour quelque raison que ce soit, ils doivent continuer leur odyssée à pied. Le MJ consultera la Table de Rencontre de Dracheland, fournie en annexes, pour occuper leur périple. De même, quand les PJ atteignent le Doozvillnavava, le MJ se réfère à la Table de Rencontre de ce monolithe. Le MJ peut aussi imaginer quelques petits épisodes intermédiaires de sa création, mettant en scène des PNJ colorés, des alliés, des traîtres, etc. Les PJ peuvent ainsi parfaitement demander à Aqrael de les mener au Monolithe par le chemin le moins périlleux, etc. Dans tous les cas, les tables de rencontres permettront de donner des idées au MJ, qui pourra, s'il le souhaite, développer ses talents d'improvisation en fonction du résultat.

Simplement, pour que les PJ passent par la lune, le MJ devra les contraindre à emprunter une « porte », dissimulée. Ce peut être, par exemple, lors de l'ascension du Doozvillnavava. Alors que les PJ inspectent une caverne pour vérifier qu'elle est innocuée, l'un d'entre eux

disparaît après être passé dans un boyau. Les autres PJ, théoriquement, devraient le suivre. Reprendre alors sur la lune.

Si les PJ sont déjà passés sur la lune, la « porte » ainsi empruntée les mènera directement sur Atlantide. L'aventure reprendra donc au **Chapitre 4, Atlantide**.

Le Temps des Héros

Type d'action	Points d'Héroïsme
Vaincre une bête sauvage	5
Intégrer l'équipe de von Elchhofen	10
Gagner 1 joute	10
Vaincre un adversaire exceptionnel	20
Vaincre un adversaire dangereux	10
Vaincre un adversaire moyen	5
S'entretenir avec Kickaha	15
Affronter Méphisto	10
Vaincre Méphisto	35

Action d'Eclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (Roleplaying)	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les joueurs	5

Gain moyen : 110

Episode 5 : Sur la lune

Objectif : *Le premier objectif de cet Episode un peu particulier est de faire découvrir aux PJ l'unique et très étonnant satellite du Monde à Etages, la lune. Après avoir fait ressentir l'inévitable dépaysement provoqué par le décor et par le mode de déplacement déconcertant sur cette mini planète, le Meneur de Jeu veillera à ce que ses joueurs découvrent le plan de la « porte » de sortie, dans le manoir lunaire. L'objectif final, transition avec le dernier Chapitre de la campagne d'Arwoor, est le passage, pour les PJ, par une « porte » au fond de la Galerie des Squelettes, et de préférence, celle d'Atlantide.*

De l'autre côté de la porte

Le spectacle qui s'offre aux PJ de l'autre côté de la « porte » dépasse tout ce qu'ils pouvaient imaginer, et pourtant, Dieu sait s'ils en ont déjà vu ! Ils apparaissent au milieu d'une vallée large et peu profonde, entourée de collines peu élevées. Le sol est recouvert à perte de vue d'une courte herbe verte. Mais c'est en levant la tête que les PJ comprennent où ils ont été transportés. Le ciel n'est plus vert mais d'un bleu très sombre, presque noir. Ce n'est pourtant pas le crépuscule, puisque le soleil est au zénith. Et surtout, le Monde à Etages flotte au dessus de leur tête, légèrement sur leur gauche. Les héros sont bel et bien sur la lune !

Passé l'effet de surprise, les PJ peuvent profiter de la vue, absolument époustouflante. Pour la première fois de leur vie, sans doute, ils peuvent contempler le Monde à Etages dans sa totalité, vu de dessus. Globalement vert, il

est entouré d'un mince ruban bleu, l'océan d'Okéanos, et présente des taches bleu foncé éparpillées, qui sont autant de mers insoupçonnées. Sa surface est également parsemée de sortes de grosses touffes laineuses blanches, en réalité des masses nuageuses. Vu de cette hauteur, le palais du Seigneur, destination si convoitée par les héros, paraît minuscule. Les autres étages, en revanche, sont facilement repérables et identifiables. Les PJ remarquent rapidement les zones d'ombre produites par chaque plateau sur le plateau inférieur, qui constituent en fait les nuits du Monde à Etages. Ils réalisent, en outre, l'importance écrasante, en surface, du plateau d'Amérindia face aux autres. Ils prennent soudain vraiment conscience de l'immensité de cette terre. S'il y a un Terrien parmi les PJ, il estime qu'Amérindia à elle seule est d'une surface supérieure à celle de l'ensemble des continents de sa Terre natale. Les PJ sont également frappés par l'absence de signes visibles de la présence des hommes sur ce monde. C'est comme si la race humaine et tous les leblabbiys n'existaient pas, s'ils n'étaient rien comparé à la taille et la beauté de ce monde grandiose. Pendant quelques instants, les PJ, momentanément saisis d'un sentiment grisant de domination contemplative, ne peuvent prononcer le moindre mot. Si le MJ se sent suffisamment à l'aise avec ses joueurs, et s'il a affaire à des joueurs qui apprécient ce genre d'aparté, il leur demandera de fermer les yeux quelques instants et d'essayer d'imaginer, en silence, le spectacle qui s'offre aux yeux de leurs PJ.

Puis, les personnages se rappellent qu'ils sont dans une situation difficile et précaire, les envoyés d'Arwoor étant susceptibles d'apparaître d'un instant à l'autre (n'oublions pas

que les héros viennent de passer une « porte », et donc, comme d'habitude, qu'ils ont pu alerter le Seigneur). Deux questions leur sont posées : comment revenir sur Alofbethmin ? Et Arwoor sait-il qu'ils se trouvent là ?

En observant les alentours, les PJ remarquent vite au milieu de nulle part un grand bâtiment dont les pierres blanches étincellent sous les rayons du soleil. Il s'agit d'un vieux manoir construit par Jadawin, et il se trouve à 1,5 km de là. C'est manifestement le seul endroit intéressant où se rendre, car le reste du paysage est composé de collines recouvertes d'herbe.

Mais dès qu'ils envisagent de bouger, les PJ comprennent que le premier problème qu'ils vont devoir résoudre est la maîtrise du mode de déplacement.

En effet, la faible gravité qui règne sur la lune modifie considérablement la façon de se mouvoir.

Marcher « normalement » équivaut à faire un bond de plus 8 mètres de haut, ce qui peut poser quelques problèmes à celui qui ne s'y attend pas.

Comme on peut supposer que certains PJ ne se méfieront pas, le MJ fait déclarer à chacun ce qu'il fait exactement après être arrivé sur la lune. Il vérifie notamment quels sont les PJ qui se montrent prudents, quels sont ceux qui se sont déplacés sans se méfier, etc. S'il estime que certains n'ont pas fait preuve de suffisamment de précautions, le MJ décrit le bond de près de dix mètres de haut effectué par les imprudents et la chute qui en résulte : les PJ malchanceux encaissent des dégâts équivalents à leur propre **Masse** contre un seuil égal à leur **Résistance**, en **étourdissement** heureusement, la faible gravité et la mousse élastique amortissant largement les dégâts.

Exemple : « Oubliant ses expériences d'un passé récent, Kickaha se mit d'un bond sur ses pieds. L'élan le projeta en l'air et il plana un moment, bras et jambes étendues, avant d'atterrir sur le visage puis sur les coudes et les genoux. Sa chute fut adoucie par la mousse jaune, mais il fut néanmoins durement ébranlé. »

Cosmos Privé

La Masse de Kickaha étant de 3.3 et sa Résistance de 3.4, il faut, pour déterminer les éventuels dégâts qu'il encaisse,

lancer trois dés contre un seuil de 4. Comme il s'agit de dégâts étourdissants, chaque succès, jusqu'à 2 points, est coché dans le compteur d'épuisement. Au delà de 2 points, les dégâts sont cochés à la fois dans le compteur d'épuisement et dans le compteur de cumul.

Une fois les effets de la faible gravité constatés, les PJ doivent trouver le bon mode de déplacement avant de se sentir réellement à l'aise sur la surface de la lune et pouvoir se déplacer sans risque de chute. Le MJ

demande ainsi à chaque PJ la méthode qu'il compte utiliser pour contrôler ses déplacements. En fonction de la description du joueur, le MJ fixe, secrètement, un seuil pour chacun des PJ, variant de 3.3 (si le joueur a été très convaincant) à 3.6 (s'il s'y prend vraiment mal). Puis, chaque joueur effectue un test d'Agilité (ou de Voler) pour son personnage, sans connaître le seuil, et communique le résultat des dés au MJ. Ce dernier, qui connaît le seuil et peut donc déterminer le nombre de succès du PJ, décrit les conséquences :

Table du Déplacement Lunaire (test d'Agilité) :

Qualité de la réussite	Effet
Echec catastrophique	Le personnage fait une très mauvaise chute. Les dégâts encaissés ne sont pas en étourdissement, mais directement en cumul. Cependant, étant donné la faible pesanteur, leur valeur ne dépasse tout de même pas la Masse du personnage. De plus, le PJ ne maîtrise toujours pas le mode de déplacement lunaire et doit donc immédiatement tenter à nouveau le même test, s'il est toujours en état, en gardant le même seuil.
Echec	Le personnage chute lourdement. Il encaisse des dégâts classiques sur la lune (Masse contre Résistance en étourdissement) et doit tenter une nouvelle fois le test, en gardant le même seuil.
Réussite partielle	Le personnage fait une petite chute, sans gravité. Il n'encaisse pas de dégâts, mais ne maîtrise pas encore le déplacement lunaire. Il doit tenter à nouveau le test, mais il peut modifier sa méthode, et donc bénéficier d'une diminution du seuil de -1.
Réussite normale	Le personnage a compris la façon de se mouvoir sur la lune. Il n'aura plus besoin de refaire le test pour des déplacements simples. Cependant, en cas de situation de stress (poursuite, combat, course, ...), il devra retenter un test de seuil 3.3.
Réussite quasi parfaite	Le personnage a presque complètement assimilé les subtilités du déplacement lunaire. Il n'y a qu'en situation de stress qu'il devra retenter un test d'Agilité, mais de seuil 3.2.
Réussite parfaite	Le personnage se sent autant à l'aise sur la lune que dans son élément naturel. Il n'aura plus jamais à effectuer de test sur cette table.

Pour les êtres volants (Aigles géants, Harpie), le problème de la faible gravité se pose également. Les personnages ailés constatent en effet qu'un coup d'ailes, ici, n'a absolument pas les mêmes conséquences que dans le ciel du Monde à Etages. S'il est trop puissant, en effet, il peut facilement faire perdre l'équilibre. En revanche, une fois le vol lunaire maîtrisé, les êtres volants se rendront compte de

certains avantages : leur vol peut devenir sensiblement plus rapide, la vitesse étant augmentée d'environ un tiers. De plus, ils peuvent soulever des poids nettement plus importants que d'ordinaire (soit une Masse égale à leur propre Force + 1 point d'indice, sans le moindre problème). Mais maîtriser le vol lunaire est peut-être plus difficile encore que maîtriser le déplacement par bonds. Les personnages ailés se voient donc

offrir deux possibilités de déplacement :

- soit un déplacement par bonds, leurs ailes permettant de corriger la trajectoire. Les personnages donnent l'impression, dans ce cas, de glisser dans l'air, tels des poissons-volants au dessus de la mer. Il faut alors procéder à un test d'Agilité contre un seuil variant de 3.3 à 3.4 selon la description du joueur (les êtres volants sont légèrement avantagés

par rapport aux autres), et consulter la Table du Déplacement Lunaire, ci-dessus.

- soit voler réellement, en profitant de la faible gravité, à condition de parvenir à ne donner que quelques petits coups d'ailes espacés et contrôlés. Cette

méthode permet un déplacement plus rapide, mais elle est plus difficile que celle des bonds successifs. Il faut dans ce cas procéder à un jet de Voler contre un seuil variant de 3.4 à 3.6, selon la méthode décrite par le joueur. Bien entendu, un personnage

volant n'est pas obligé de choisir de se déplacer uniquement de cette manière, il peut préférer adopter finalement le déplacement par bonds.

Table du Vol Lunaire (test de Voler) :

Qualité de la réussite	Effet
Echec catastrophique	Le personnage perd totalement le contrôle de son vol et s'écrase au sol ou sur une colline avoisinante. Les dégâts encaissés ne sont pas en étourdissement, mais directement en cumul et leur valeur n'est pas simplement la Masse du personnage mais la Masse + 1 point d'Indice (Exemple : Une harpie de Masse 3.3 qui s'écrase encaisse des dégâts en cumul de Valeur 3.4 contre un seuil égal à sa Résistance, 3.5 en principe). De plus, le PJ n'a rien appris du vol lunaire et doit retenter un test de Vol du même seuil s'il veut assimiler les principes de ce vol particulier.
Echec	Le personnage perd le contrôle de son vol et heurte le sol assez lourdement. Il encaisse des dégâts de sa Masse + 1 contre un seuil égal à sa Résistance, mais en étourdissement. Il n'a pas encore acquis la maîtrise du vol lunaire et doit donc retenter le même test s'il veut y parvenir, en conservant le même seuil.
Réussite partielle :	Le personnage effectue un petit vol assez chaotique qui le contraint à atterrir rapidement. Il n'encaisse pas de dégâts, mais ne maîtrise pas encore le vol lunaire. Il doit retenter le test, mais il a compris certaines particularités physiques des lieux. Il modifie donc sa méthode de vol en conséquence, et peut donc diminuer le seuil de son test de Voler de -1.
Réussite normale	Le personnage a compris les principes élémentaires du vol lunaire. Il n'aura plus besoin d'effectuer à nouveau le test de Voler pour des déplacements simples. Cependant, en cas de situation de stress (poursuite, combat, course...), il devra retenter un test de seuil 3.4.
Réussite quasi parfaite	Le personnage a presque entièrement assimilé les subtilités du vol lunaire. Il n'y a qu'en situation de stress qu'il devra retenter un test de Voler, mais de seuil 3.3.
Réussite parfaite	Le personnage se sent autant à l'aise sur la lune que dans les airs du Monde à Etages. Il n'aura plus jamais à effectuer de test sur cette table, quelle que soit la situation dans laquelle il se retrouve.

Les bonds lunaires

Quand les PJ maîtrisent leur déplacement, ils constatent que la taille de leurs bonds sur la lune dépend de leur propre puissance physique. S'ils ne forcent pas, les PJ effectuent des bonds d'une hauteur égale à leur indice de Force x 3 mètres, d'une longueur égale à deux fois la hauteur. S'ils veulent faire de plus grands bonds, ils pourront au maximum sauter jusqu'à leur indice de Force x 5 mètres en hauteur, le double en longueur. Remarque : Les indices de Force 3.6* et 4.1 sont assimilés respectivement à 9 et 12 pour le calcul de la hauteur et la longueur des sauts.

Exemple : Kickaha, dont la caractéristique Force est de 3.5, peut effectuer sans effort des bonds de 15 mètres en hauteur et 30 mètres en longueur. S'il pousse au maximum, ses bonds pourront atteindre une hauteur de 25 mètres et une longueur de 50 mètres.

Ipsewas, le zébrille, qui possède une Force de 4.1, effectue des bonds moyens d'une hauteur de 36 mètres et d'une longueur de 72 mètres. Au maximum, ses bonds pourront atteindre une hauteur de 60 mètres et une longueur de 120 mètres !

Le manoir oublié

Les PJ qui maîtrisent leur déplacement et contrôlent la hauteur et la longueur de leurs sauts ressentent alors une sorte d'euphorie. Le MJ doit décrire cette grisante impression de voler ou de planer ressentie durant les sauts, ainsi qu'une extraordinaire et constante sensation de légèreté.

C'est donc l'esprit euphorique que les PJ atteignent les abords du manoir, qui se situe au cœur d'une légère dépression. Construit par les talos de Jadawin quelques années après la création du Monde à Etages, le manoir a rarement été habité, le Seigneur ayant eu tendance à lui préférer d'autres résidences secondaires. Il

y a sur la prairie un autre bâtiment : une minuscule chapelle se tient non loin à droite du manoir. Les personnages arrivent, eux, directement devant le manoir, qu'ils visitent donc en premier à moins qu'ils ne veuillent faire un détour.

Les personnages se retrouvent face à une unique bâtisse d'aspect trapu, dont la façade s'étend sur une soixantaine de mètres. Un porche gigantesque aux lignes épurées donne accès à une antichambre d'où partent de nombreux couloirs et escaliers. Les escaliers mènent soit à des balcons qui permettent de dominer la prairie, soit au toit au milieu duquel se trouve un bassin qui fait office de piscine. Le bassin est alimenté par l'eau de pluie (il pleut tous les jours sur la lune, durant une heure, comme sur Alofbethmin). Les pièces du manoir sont de grande taille et elles dégagent une impression de calme et de sérénité. Il n'y a aucune statue et très peu de fresques, et l'endroit semble avoir été conçu pour la méditation et le repos. Un silence de mort règne d'ordinaire dans la demeure de Jadawin.

Au moment où le MJ le juge opportun, en revanche, les PJ découvrent une chambre très spéciale : le lit, de 3 mètres sur 3, est une simple planche de bois. Il est néanmoins suspendu par de longues chaînes de métal noir au plafond. Le plafond au-dessus du lit est un miroir. S'il y a un Thoan parmi les PJ, il pourra reconnaître dans l'endroit un type de chambre de méditation. Sur le lit gît un cadavre.

La mort est assez ancienne, si l'on en juge le corps, réduit à l'état de squelette. L'armure et les armes du cadavre laissent à penser qu'il s'agit d'un chevalier drachelander. Mais en voyant le blason qui orne la tunique du mort, les PJ sauront peut-être de qui il s'agit : une

lance, surmontant un croissant de lune sur fond vert. Ils ont déjà vu ce blason dans la salle où était donné le banquet d'Erich von Elchhofen. L'homme mort est donc certainement le père d'Erich, Dieter von Elchhofen.

En observant certains détails, les PJ peuvent reconstituer l'histoire du pauvre baron. D'abord, la position du corps, sur le dos, bras et jambes tendus, n'est pas très naturelle. En y regardant de plus près, les PJ se rendent compte que les pieds et les mains du chevalier ont été cloués sur la planche. Les pointes, très longues et profondément plantées dans la planche, sont toujours visibles, entre les métacarpes jaunies du squelette. A côté du corps, les PJ peuvent trouver une espèce de tenaille et un tisonnier. Visiblement, le chevalier a été torturé. S'ils cherchent aux alentours, les personnages trouveront un petit sac noir, apparemment oublié, contenant des petits biscuits secs, durs comme du roc. Cette fois, pas de doute, les tortionnaires étaient des gworls. Son histoire est donc simple : après son combat contre Méphisto et malgré sa défaite, Dieter von Elchhofen n'est pas mort immédiatement. Ramené dans l'ancre du dragon, il a réussi à ramper jusqu'à la « porte ». Puis, arrivé sur la lune, la faible pesanteur lui a permis d'atteindre le manoir, où il espérait trouver de l'aide. Mais, étonnamment, il n'y avait nulle trace d'être vivant sur toute la planète. Arwoor, déjà vigilant à l'époque, enregistra le passage du leblabbiy par la « porte » et son arrivée sur la lune. Sa réaction fut rapide : il envoya ses gworls, qui torturèrent le chevalier pour le faire parler et avouer son éventuelle nature thoanne (ce qui n'était pas le cas). Puis ils l'abandonnèrent, cloué sur la lune, où il finit par périr. Si les PJ ont un jour l'occasion de revoir



Erich von Elchhofen, ils pourront lui dire que son père a survécu à l'affrontement contre Méphisto et que son corps repose sur la lune.

Mais cette vision du cadavre et les traces du passage des gworls devraient certainement rappeler aux PJ que les agents d'Arwoor pourraient parfaitement arriver prochainement, et qu'ils ont donc intérêt à trouver rapidement un moyen de quitter le satellite.

En fouillant la salle suivante, une pièce cubique nue, les PJ peuvent découvrir ce fameux moyen. Ils remarquent en effet, peint directement sur un mur (par Jadawin, pour qu'il s'en souvienne si nécessaire), un plan de la lune, d'une remarquable précision, où l'on reconnaît facilement l'emplacement du manoir où ils se trouvent. Ils remarquent également la chapelle à droite du manoir. Le petit bâtiment est particulièrement mis en valeur : l'auteur du plan y a dessiné un hexagone et 7 croissants qui ne laissent aucun doute dans l'esprit des PJ : il y a certainement une « porte », ou même plusieurs, à cet endroit. A côté des 7 croissants, un étrange

hiéroglyphe a été dessiné. C'est du thoan, et cela signifie Atlantide. Le MJ doit s'attacher à rappeler aux PJ qu'il leur faut à tout prix emprunter cette « porte », car c'est le seul moyen qu'ils ont de quitter la lune, avant l'arrivée éventuelle des agents d'Arwoor.

Et à peine cette éventualité rappelée, les PJ réalisent à quel point elle est pertinente. En effet, juste après leur petite investigation et alors qu'ils viennent de quitter le manoir (ou alors qu'ils passent devant une fenêtre), ils aperçoivent un groupe bondissant, composé de gworls et de très étranges chevaliers en armure, qui s'approchent du bâtiment (et d'eux) à vive allure. N'ayant nul doute quant aux intentions hostiles de ces nouveaux arrivants, les PJ comprennent qu'il leur faut atteindre le point indiqué sur le plan avant leurs poursuivants, s'ils ne veulent pas les combattre. Ce point, une chapelle discrète d'apparence très simple, les PJ l'aperçoivent à quelque distance. Leurs poursuivants, des agents d'Arwoor, sont au nombre de 15 : 10 gworls et 5 « chevaliers », qu'ils ont du mal à identifier pour l'instant, mais qui sont en fait des talos, de puissants robots aux ordres d'Arwoor. Comme prévu, Arwoor a repéré les PJ après qu'ils ont emprunté la porte de Dracheland et leur a envoyé des agents pour les neutraliser. La course-poursuite qui s'engage va durer 5 tours. Le MJ doit déterminer si les PJ parviennent à atteindre la chapelle sans être rejoints par les gworls ou les talos, et sans chuter.

Règles de poursuite lunaire

Une poursuite sur la lune ne répond pas aux mêmes lois et règles qu'une poursuite sur le Monde à Etages ou sur la Terre.

La faible gravité et la nécessité de se déplacer par bonds font que cette course nécessite une parfaite coordination entre agilité et force.

En fonction de la taille des bonds qu'ils effectuent (dont le principe et les ont été fournis précédemment), les PJ se déplaceront plus ou moins vite. Les PJ ont le choix entre effectuer des bonds moyens, plus sûrs mais qui leur confèrent une vitesse moins élevée, ou effectuer de grands bonds, qui leur confèrent une grande vitesse mais au risque de se fatiguer plus vite. Les PJ qui se déplacent par des grands bonds doivent, en effet, procéder à un test de Souffle après chaque tour. En cas d'échec, une case d'épuisement est cochée (ce qui donne donc un malus pour les tests suivants).

La table ci-après fournit la vitesse lunaire de déplacement par bonds en fonction de la longueur de ces derniers.

Vitesse lunaire selon la longueur des Bonds

Longueur des bonds	Vitesse
5 à 10 mètres	3.1
11 à 20 mètres	3.2
21 à 30 mètres	3.3
31 à 50 mètres	3.4
51 à 70 mètres	3.5
71 à 100 mètres	3.6
101 à 130 mètres	3.6*

Les personnages volants qui se déplacent par bonds bénéficient en outre d'un bonus de -1 au seuil qu'ils doivent atteindre dans le jet d'opposition par rapport à leurs poursuivants. S'ils se déplacent en volant, leur vitesse de base est de 3.6* et ils bénéficient de ce même bonus de -1 sur leur poursuivants.

La poursuite se résout comme une poursuite terrestre brève (dont les règles sont données p.53 de THOAN), avec une petite variante. Cette variante concerne la vitesse des protagonistes, le bonus accordé

aux êtres volants, et le risque de chute, puisque sauf indication contraire, les personnages doivent effectuer un test d'Agilité et consulter la Table de Déplacement lunaire (puisque nous sommes en situation de stress). Au début de la poursuite, les PJ sont placés sur la zone 1, les gworls et les talos, représentés par un pion séparé chacun, sur la zone 4. La vitesse des gworls est de 3.3, celle des talos, de 3.5.

Exemples : *Issia, l'Amazone de Valérie, possède une Force de 3.5. Ses bonds moyens atteignent donc 30 mètres et ses grands bonds, 50 mètres. Pour s'assurer une plus grande vitesse, l'Amazone préfère effectuer de grands bonds, qui lui confèrent une vitesse de base de 3.4 au lieu de 3.3 si elle avait opté pour des bonds moyens. A chaque tour, Valérie lance 4 dés et doit obtenir des 3 contre les gworls et des 5 contre les talos. De son côté, le MJ lance 3 dés pour le groupe de gworls et 5 dés pour le groupe de talos et doit obtenir des 4. A la fin de chaque tour, l'Amazone doit également effectuer un test de Souffle de seuil 3.2, puisqu'elle a choisi de faire des grands bonds. Enfin, elle doit effectuer un test d'Agilité et consulter la table de Déplacement Lunaire, puisqu'elle ne maîtrise pas encore totalement ce mode de déplacement.*

Phtie, l'aigle géant d'Amélie, a choisi de voler sur la lune. Amélie lance 9 dés et doit obtenir des 3-1 = 2 contre les gworls, 5-1 = 4 contre les talos. Elle doit également tenter un test de Voler et consulter la table du Vol Lunaire, mais elle n'a pas de test de Souffle à effectuer. Le MJ lance 3 dés pour les gworls et doit obtenir des 9, 5 dés pour les talos et doit obtenir également des 9.

Dans ce cas précis, encore une fois, les PJ ont intérêt à dépenser des points d'Héroïsme si cela peut leur permettre de n'être pas rejoints. Car si les PJ sont rattrapés par les talos (puisque ce sont les plus rapides de leurs poursuivants) puis par les gworls avant la fin du 5ème tour, ils devront les combattre. Précisons, dans ce cas, qu'il s'agira certainement d'un combat très difficile pour les PJ.

Talos

Description : Aspect général évoquant un chevalier en armure. Casque de type grec, orné d'un plumet rouge. Pas de bouche. Plaques de métal dorées sur l'ensemble du corps, reliées entre elles par de grosses articulations souples. 1m90, 350 kg.

Force : 3.6*
Agilité : 3.3
Résistance : 3.6*
Intellect : 3.1
Souffle : 3.6*
Ruse : 3.1
Réflexes : 3.4

Masse : 3.5

Vitesses raciales :
 Terrestre : 3.2 (3.5 sur la lune)

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.1), Grimper (3.2), Sauter (3.3)
Combat : Armes à Feu (3.5), Armes Blanches (3.5), Epée (3.5), Poings (3.5)
Furtivité : Crocheter (3.3), Dérober (3.1)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.3), Se Cacher (3.1)
Connaissance : Botanique (3.2), Zoologie (3.2)
Langues : Thoan (3.2) (°)

(°) Compréhension orale et lecture. Incapacité de parole et d'écriture.

Equipement :

Armes : une épée à une main

Armure : 3.6*. Remarque : tel quel, le talos est une machine extrêmement difficile à détruire. N'oublions pas qu'il s'agit de l'ultime instrument de combat de la civilisation thoanne. Mais on peut le battre, toutefois, en le touchant dans une sous-localisation.

Armes :

Type	Epée	Poings
Comp.	3.5	3.5
Cplx.	3.3/3.4	3.2
Dégâts	3.6*	3.6* Etd.
UA	2/2	2
Solidité	3.6	--



Gworls

Description : 1m65, 130 kg. Petits yeux jaunes, grandes dents

pointues de carnassiers, nez arrondi à unique narine. Peau noire, recouverte de nodosités cartilagineuses, et parsemée de poils rêches. Bras humains, jambes animales, couvertes de fourrure noire, évoquant des pattes de chiens. Chair extrêmement dense. Odeur nauséabonde de fruit pourri.

Force : 3.5
Intellect : 3.2
Résistance : 3.5
Ruse : 3.4
Souffle : 3.4
Volonté : 3.4
Réflexes : 3.4
Agilité : 3.2

Masse : 3.4

Vitesse :

Terrestre : 3.2 (3.3 sur la lune)
 Aquatique : -
 Aérienne : -

Singularité :

Armure épidermique : L'armure épidermique du gworl le protège contre les coups (pas contre le feu, la strangulation, etc.). Après le calcul habituel des dégâts, le gworl bénéficie d'un jet défensif réduisant le nombre de réussites du test de dégâts. Le test à effectuer est un jet de Résistance avec un seuil égal au nombre de réussites du test de dégâts.

Remarque : si le gworl est touché dans une sous-localisation, son armure épidermique ne lui est d'aucune utilité.

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Sauter (3.3)
Combat : Armes à Feu (3.2), Armes Blanches (3.2), Botanique (3.2), Couteau (3.4), Long Poignard (3.4), Poings (3.3), Vibreur (3.2)
Furtivité : Dérober (3.2), Crocheter (3.1)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.2), Torture (3.4), Zoologie (3.2)
Langues (oral) : Gworl (3.3), Thoan (3.2)

Equipement :

Armes : 3 couteaux de lancer, long poignard recourbé.

Richesses : sacs de biscuits secs (très durs...), instruments de torture.

Armes :

Type	Couteau de lancer	Poings
Comp.	3.4	3.3
Cplx.	3.4	3.2
Dégâts	3.5	3.5 Etd.
UA	1/1	2
Solidité	3.4	—

Type	Poignard Recourbé
Comp.	3.4
Cplx.	3.3/3.4
Dégâts	3.5
UA	2/2
Solidité	3.5

La chapelle des *tisha* et la Galerie des Squelettes

S'ils conservent au moins une zone de distance avec leurs poursuivants, les PJ parviennent les premiers à la chapelle. Il s'agit en fait de l'ancien endroit qui servait de lieu de culte au Seigneur pour les *tisha*, une race intelligente que Jadawin a créé il y a très longtemps. Il s'en est cependant lassé rapidement et les a laissés mourir de faim. Ce sont des talos qui avaient élevé le sanctuaire, afin que les *tisha* puissent honorer leur créateur. La chapelle elle-même est manifestement vide et ne comporte qu'une seule pièce. A côté se trouve un trou. L'escalier qui s'y enfonce mène à l'endroit

où les talos ont rangé les cadavres décharnés des *tisha* morts de faim. Tous les squelettes sont encore là, conservés grâce à la sécheresse du lieu. Les vers de terre ont depuis longtemps fait disparaître toute la chair, et il ne reste que les os. Il y a 576 squelettes méticuleusement rangés le long de la galerie souterraine. Les PJ n'ont guère le temps de les examiner, mais leur morphologie est étonnante. Les *tisha* étaient une race d'hommes-taupes. Au fond de la galerie, les PJ découvrent une pièce carrée de six mètres de côté creusée dans la terre, pourvue de murs de granit et dotée d'un plancher en métal thoan qui irradie une légère lumière.

Dans la pièce, 7 croissants sont enchâssés dans le sol. 7 autres croissants métalliques sont suspendus à des chevilles plantées dans le mur du fond. Ces croissants sont légèrement différents de ceux qu'ils ont déjà vus. Ils ne sont pas universels, comme la plupart des croissants. En effet, un hiéroglyphe a été gravé sur chacun d'eux. Ces croissants là sont destinés à être appariés avec ceux scellés dans le sol, et uniquement ceux-là, sur lesquels les mêmes hiéroglyphes ont été gravés. A un croissant mobile sur lequel figure un symbole correspond un autre croissant, enchâssé, sur lequel figure le même symbole. Seul le croissant sur lequel figure le symbole du plan découvert dans le manoir peut intéresser réellement les PJ, puisqu'en plus de les ramener sur le Monde à Etages, il les rapproche de leur destination finale, le palais d'Arwoor. S'ils utilisent ce croissant, les PJ se retrouvent sur Atlantide. Si les PJ n'ont pas noté le symbole, le MJ autorisera un test d'Intellect de seuil 3.5 pour qu'ils s'en souviennent. En cas de succès, les PJ remarqueront que le même

symbole se trouve sur l'un des croissants mobiles et sur l'un des croissants enchâssés.

Remarque : Lorsque les PJ sont sur le point d'utiliser un croissant, le MJ explique aux joueurs qu'il est possible pour tous les personnages de rester unis en actionnant une porte à croissant. Il leur faut simplement procéder avec synchronisation. Une fois le circuit activé (en apposant les deux croissants de manière à former un cercle), tous les PJ doivent se préparer à poser le pied sur le circuit **EN MÊME TEMPS**. Il faut pour cela réussir un test d'Agilité de seuil 3.4, une réussite partielle étant suffisante (car même si l'on ne pose qu'un pied ou une main, on est automatiquement transporté). Si un (ou plusieurs) PJ rate, il ne prend pas la porte en même temps que ses petits camarades. Il devra donc utiliser l'un des autres croissants (2 à 7). Le MJ incitera fortement ses joueurs à utiliser des points d'Héroïsme pour le test d'Agilité afin de ne pas se séparer, ce qui peut se révéler important pour la survie du groupe.

Les sept croissants (et les 7 autres qui leur sont associés) ont donc tous un signe, écrit en thoan, qui indique le lieu de destination de la « porte ». Bien sûr, si aucun des PJ ne parle thoan, ils ne pourront pas déchiffrer l'inscription. Le seul indice dont ils disposent alors est le signe du croissant n°1, qu'ils ont déjà vu inscrit sur le plan découvert dans le manoir. Les 7 destinations possibles sont donc précisées ci-dessous, avec, en italique, la traduction du signe thoan gravé sur les croissants appariés. S'ils sont logiques et cherchent à éviter les pièges, les PJ devraient emprunter la porte n°1, qui les mènera sur Atlantide.

Mais les autres cas de figure ont aussi été prévus.

Les 7 portes

1. *Atlantide*. C'est le signe que les PJ ont vu sur le plan qu'ils ont découvert dans le manoir. La porte les mène donc sur Atlantide. L'aventure reprend au **Chapitre 4, Episode 1 : Atlantide**.

2. *Dracheland*. Les PJ se retrouvent dans la tente du Baron von Horstmann, heureusement pas très loin du monolithe Abharhploonta (voir carte du Monde à Etages, emplacement *von Horstmann*). Le MJ reprendra la description fournie dans l'introduction du scénario n°1, p.397 de THOAN, pour décrire les lieux où les PJ se sont retrouvés. Ils ont à présent environ 450 km à parcourir avant d'atteindre le monolithe qui mène à l'étage supérieur. Reprendre au **Chapitre 3, Episode 3 : Eviter la porte de Dracheland**.

3. *Amérindia*. Les PJ se retrouvent sur Talanac, dans le palais de l'empereur. Naturellement, ils voient immédiatement qu'ils peuvent reprendre une « porte » pour quitter ce lieu. Dès qu'ils parviennent à repasser une « porte », les PJ se retrouvent sur Atlantide. L'aventure reprend au **Chapitre 4, Episode 1**.

4. *Okéanos*. Les PJ se retrouvent sur Anthémoessa, l'île aux monstres, dans la grotte de Cerbère. Mais ils ont avec eux un croissant mobile spécial qui peut leur permettre d'actionner la « porte » située dans l'ancre de l'hydre. S'ils parviennent à entrer dans l'ancre et actionnent la « porte », ils se retrouvent directement sur Atlantide. L'aventure reprend au **Chapitre 4, Episode 1**. Si les PJ ne prennent pas la « porte » de

l'ancre de l'hydre et quittent l'île, ils recommencent l'escalade du Thayaphayawood. Mais à mi-chemin, alors que les PJ inspectent une caverne pour vérifier qu'elle est inoccupée, l'un d'entre eux disparaît après être passé dans un boyau. Les autres PJ, théoriquement, devraient le suivre. La « porte » ainsi empruntée les mènera directement sur Atlantide. L'aventure reprend ainsi au **Chapitre 4, Episode 1 : Atlantide**.

5. *Repos*. Les PJ se retrouvent dans la Geôle du Seigneur, sur Amérindia. Cette fois, cependant, un androïde thoan est présent, et inspecte la porte hexagonale située à l'entrée du bâtiment. N'ayant pas aperçu les PJ, l'androïde tient un objet en main, une espèce de cube noir : il s'agit d'un cube enregistreur de Jadawin, retrouvé par Arwoor, sur lequel figurent certains codes vocaux utilisés par l'ancien Seigneur d'Alofbethmin. Le mot *Luvah*, nom du frère préféré de Jadawin, est à un moment émis par le cube et la « porte » est alors actionnée par l'androïde, qui l'emprunte. Si les PJ prononcent le mot « *Luvah* », ils actionnent la « porte ». S'ils la prennent, ils se retrouvent sur Atlantide. L'aventure reprend au **Chapitre 4, Episode 1**.

6. *Palais*. Ce piège risque de fonctionner sur un éventuel PJ Thoan. En effet, en lisant « Palais » sur le croissant, un PJ Thoan risque de ne pas résister à la tentation de se rendre sur place. Mais si la « porte » transporte effectivement celui qui la passe sur le palais du Seigneur, c'est d'abord dans une prison thoanne ! Arwoor, après avoir fait un peu languir le PJ, le fait escorter jusqu'à lui par deux Talos afin de l'interroger. Puis, après avoir détecté le lieu de destination des

autres PJ, Arwoor décide de leur renvoyer leur compagnon prisonnier, après lui avoir fait subir une petite opération. Une minuscule boule est ainsi implantée dans le crâne du prisonnier, à son insu (en l'endormant), juste avant qu'il ne soit envoyé dans le même lieu de destination que ses compagnons. Cette « boule » fait office à la fois d'émetteur et d'enregistreur de sons. Désormais, à partir du moment où le PJ a rejoint ses compagnons, Arwoor sait qu'il pourra facilement localiser ses ennemis et même entendre les conversations qu'ils peuvent avoir avec l'ancien prisonnier. Si tous les PJ ont été capturés, Arwoor les endort tous, les opère, leur laisse une occasion de s'évader et les laisse ainsi rejoindre l'Atlantide, dans l'espoir qu'ils pourront l'aider à retrouver Kickaha et Wolff. L'aventure reprend au **Chapitre 4, Episode 1**. Le MJ doit tenir compte de cet événement pour le dernier Chapitre, traduisant cela notamment par des apparitions plus courantes de l'aéronef d'Arwoor. La seule chose qui empêche le tyran de mettre immédiatement la main sur le groupe est qu'il est de plus en plus mis en difficulté par Kickaha et Wolff, et qu'il doit finalement se protéger avant de songer à attaquer, surtout quand s'approche la fin de l'histoire. A un moment donné, vers la fin de la campagne, le MJ décrit au (ou aux) PJ anciennement prisonnier une petite voix dans sa tête : celle d'Arwoor. Ce dernier lui explique qu'il lui a implanté un appareil d'espionnage, qu'il peut faire exploser à n'importe quel moment. Arwoor ne finit pas sa phrase, car Kickaha a encore fait des siennes... Cet événement devrait quelque peu troubler le PJ. Pour le final, le MJ entretiendra sagement le suspense auprès du PJ, jusqu'au dénouement. S'il

parvient, aidé des PJ, à mettre hors d'état de nuire Arwoor, le PJ sera sauvé. Il pourra se faire retirer sa mini bombe par Jadawin ou un de ses androïdes à la fin de l'aventure.

7. Surprise. Cette septième porte est un piège thoan : un circuit de résonance. Le cycle du circuit est constitué par les 6 destinations des autres « portes » plus celle-ci. Voir la description de ce piège p.339 de THOAN, où est notamment précisé le moyen (dangereux) de s'en échapper.

Remarque : Il vaut mieux éviter, dans la mesure du possible, que les PJ soient séparés, mais si tel devait être le cas, le MJ aurait tout de même la possibilité de les réunir ultérieurement sur Atlantide. Pour chacune de ces portes, le MJ se voit offrir un moyen de ramener les PJ sur Atlantide. C'est donc sur Atlantide que les PJ peuvent être réunis, soit au début de l'Episode 1, soit en faisant capturer les PJ arrivés les premiers par des Négroïdes (ou des Amazones, ou des Anthroïdes) et en permettant aux PJ arrivés après de les délivrer.

Le Projet Barsoom

A la fin de la campagne d'Arwoor, Jadawin récompensera Kickaha (et les PJ, s'ils ont survécu et qu'ils l'ont aidé de manière significative à se débarrasser d'Arwoor) en lui « offrant » définitivement la lune et en la modifiant selon ses fantasmes. Ainsi, Kickaha, grand amateur du cycle de mars d'Edgar Rice Burroughs, voudra transformer le satellite, un peu terne, en une planète ressemblant à Barsoom, la planète Mars revue et corrigée par Burroughs. Mais Jadawin a changé. Si après l'aventure, il acceptera toujours d'effectuer le travail de transformation et donc de peupler la nouvelle lune de « Martiens », il refusera de créer dans ses laboratoires autre chose que des créatures animales (banths, thoats, zitidars...) et en aucun cas des créatures douées de raison. En effet, Jadawin, nouveau et légitime Seigneur du Monde à Etages, se refusera à jouer le rôle de petit Dieu qu'il avait si souvent tenu par le passé. Il ne voudra donc pas créer d'êtres capables de souffrir en se rendant compte de leur monstruosité ou du caractère artificiel de leur création, d'anciennes erreurs commises qu'il regrette amèrement aujourd'hui. Cette nouvelle lune, Barsoom, sera peut-être visitée un jour par les PJ.

Le Temps des Héros

Type d'action	Points d'Héroïsme
Apprécier le spectacle d'Alofbethmin vu de la lune	5
Maîtriser rapidement le déplacement lunaire	5
Reconstituer l'histoire de Dieter von Elchofen	5
Semer les gworls	5
Semer les talos	10
Vaincre un gworl	10
Vaincre un talos	20
Prendre la « porte » d'Atlantide	5
Bonus de Fin de Chapitre	30

Action d'Eclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale (Roleplaying)	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les joueurs	5

Gain moyen : 95

CHAPITRE 4

ATLANTIDE

Résumé : Conclusion de la longue campagne et des aventures qu'ont vécu les PJ jusqu'à présent. Ils touchent enfin au but, et s'ils parviennent à leurs fins, le Monde à Etages sera débarrassé du tyran usurpateur, leur pire ennemi jusqu'à présent, le maléfique Arwoor. Mais pour cela, ils vont devoir survivre au plus hostile des plateaux, Atlantide. Tour à tour, ils seront confrontés aux Négroïdes, qui ne voient en eux que des étrangers « à peau blanche », donc ennemis, avant d'être capturés par les féroces Amazones. Délivrés par les Anthropolides d'Antaxos, un Atlante, les PJ après un long voyage découvrent l'incroyable projet du Rhadamanthe, qui vise à envahir le palais du Seigneur. Les PJ finissent par rejoindre un point de rendez-vous fixé par un certain Tarzan (qui n'est autre que Kickaha), puis, aidé des aigles de Podarge, se lancent à l'assaut du Palais. L'affrontement final sera terrible mais, on l'espère, couronné de succès pour les PJ.

Table des éclairs

Le climat devient facilement dangereux pour l'homme sur Atlantide. Cette table des éclairs donne au MJ une idée du rythme et du seuil des jets de Hasard en situation d'orage. En cas de réussite au jet, la foudre tombe sur le PJ (voir règles page 52 de THOAN). En cas de réussite partielle, le MJ peut

décider, si les circonstances s'y prêtent, que la foudre est tombée à proximité immédiate du PJ, qui subit des dégâts de valeur 3.4 à 4.1 (en fonction de la taille de l'éclair).

L'idée de tuer un PJ parce qu'un éclair l'a touché par hasard, sans qu'il ait la moindre possibilité de résister, peut paraître choquante mais THOAN est un jeu réaliste et les personnages qui ne prennent pas les précautions les plus

élémentaires (notamment ne pas marcher à découvert et enrober leurs objets de métal avec du chiffon) n'ont que ce qu'ils méritent.

Rappel : dans la jungle périphérique les orages n'éclatent qu'un jour sur trois, tandis qu'au pays intérieur ils persistent les quatre cinquièmes du temps.

Risque / Intensité	Orage normal (commun sur le Monde à Etages)	Orage puissant (commun sur Atlantide, exceptionnel ailleurs)	Orage surpuissant (a lieu là où Arwoor concentre la capacité de destruction)
Faible risque	pas de danger	1 jet / orage : 3.11	1 jet / 10 mn : 3.10
Moyen risque	1 jet / orage : 3.11	1 jet / heure : 3.9	1 jet / 10 tours : 3.5
Grand risque	1 jet / heure : 3.8	1 jet / 10 mn : 3.6	1 jet / tour : 3.3

Faible risque :	les PJ rampent, ne portent pas de métal.
Moyen risque :	les PJ marchent plus ou moins à l'abri (flanc d'une ruine, etc), ils ont enrobé leur métal de chiffon, ils ne portent qu'une petite quantité de métal.
Grand risque :	les PJ marchent à découvert, ils volent, ils portent du métal nu, ils brandissent du métal, ils portent une grande quantité de métal, ils sont à proximité d'une grande quantité de métal.

Episode 1 : Le Temple des Cannibales

Objectif : Il s'agit pour le MJ d'introduire les PJ dans ce pays étrange qu'est l'Atlantide. La confrontation avec une tribu de négroïdes doit mettre l'accent sur le caractère effrayant des rites de cette peuplade. Et d'entrée de jeu, les PJ doivent comprendre que dans la jungle atlante s'applique la loi du plus fort (c'est-à-dire du plus nombreux) et qu'ils auraient tort d'être présomptueux.



S'ils prêtent attention à l'étrange mélodie de tambours et de chants humains, les PJ constatent qu'elle semble provenir d'une ouverture dans la roche, à une vingtaine de mètres en contrebas, sur la paroi d'en face. L'ouverture est de taille à laisser passer un aigle aux ailes repliées. Au-dessus, une corniche de 15 mètres de long paraît offrir aux personnages l'accès à ce conduit, qui mène probablement à une sortie.

Dès lors, plusieurs choix s'offrent aux PJ :

a) Tenter le grand saut :

Malgré le danger évident qu'elle recèle, cette tactique est sans doute la moins risquée pour des personnages non volants. Il

s'agit de prendre son élan sur la plate-forme et de sauter dans le vide pour tenter d'atterrir sur la corniche. C'est un saut d'une dizaine de mètres de longueur et de 5 mètres de dénivellation, le tout au dessus du magma. Comme les PJ n'ont pas besoin d'atterrir sur leurs pieds mais peuvent se détendre pour agripper le rebord avec leurs mains, le seuil du test à effectuer n'est heureusement pas trop élevé : les PJ doivent effectuer un jet de Sauter de seuil 3.5.

Un **échec catastrophique** et c'est la chute assurée dans le lac de lave (et donc la mort).

En cas d'**échec**, le PJ dérape et glisse, mais une dernière chance lui est offerte de se rattraper à la corniche, en réussissant un test d'Agilité de seuil 3.5 (héroïsme !

Arrivée en Atlantide

Les PJ se retrouvent dans une grotte, au sommet d'un pilier de 15 mètres de diamètre et 30 mètres de hauteur. Semi-circulaire, le pilier est rattaché à une paroi verticale d'où ont surgi les PJ. S'ils se retournent, ceux-ci ne manquent d'ailleurs pas de remarquer la porte thoanne par laquelle ils viennent d'arriver, incrustée dans une roche criblée d'aspérités (**voir plan**). Au dessous de ce pilier, les PJ risquent d'être surpris en observant un flot de magma bouillonnant, cintré par une paroi relativement lisse. S'ils lèvent la tête, ils aperçoivent également dans le plafond, à environ 10 mètres, une ouverture qui débouche sur l'extérieur. La chaleur accablante (1 case d'épuisement cochée pour chaque heure passée à l'intérieur) et la lueur dégagée par la lave en fusion engendrent une atmosphère angoissante, accrue par de légers roulements de tambours et des chants rituels, à peine perceptibles (test de Percevoir seuil 3.4). Enfin, droit devant eux, quelques 10 mètres au-delà du bord du pilier, les PJ peuvent observer une paroi rocheuse verticale, plutôt lisse.

héroïsme !). En cas de réussite à ce test, il doit encore se hisser en réussissant un test de Force contre un seuil égal à sa propre Masse (un jet par tour, il faut totaliser trois succès, l'échec à un jet signifie la chute).

Avec une **réussite partielle**, le PJ est parvenu du bout des doigts à agripper la corniche. Il lui faut à présent se hisser (test de Force).

En cas de **réussite normale ou plus**, le PJ atteint normalement la corniche.

Une fois le saut réussi, les PJ doivent encore descendre la corniche en forte pente, qui se révèle particulièrement étroite, avant de pouvoir se retrouver juste à l'aplomb de l'ouverture aperçue auparavant. Ceci

nécessite un jet d'Agilité ou de Grimper de seuil 3.3.

En cas d'échec, le PJ glisse malencontreusement et doit effectuer un jet d'Agilité contre un seuil de 3.4 pour ne pas tomber. En cas de réussite partielle à ce jet, le PJ doit en plus se hisser. Le PJ doit dans tous les cas reprendre sa progression en refaisant un jet d'Agilité ou de Grimper de seuil 3.3.

Une **réussite partielle** nécessite un second jet d'Agilité ou de Grimper.

En cas de **réussite normale ou plus**, le PJ atteint l'ouverture sans encombre.

Il est préférable que les personnages aient pensé à s'encorder, car ils peuvent ainsi rattraper la chute éventuelle d'un de leurs compagnons (test de Force de ceux qui tiennent la corde contre un seuil égal à la Masse +1 de celui qui vient de chuter).

b) Passer par la paroi et progresser grâce aux aspérités :

C'est la solution la plus risquée, susceptible de révéler les véritables héros au sein de votre équipe. Bien que les saillies ne manquent pas jusqu'à la corniche située sur la paroi d'en face, la progression est extrêmement ardue. La chaleur étouffante et les mains moites ne facilitent pas l'escalade, qui nécessite 2 tests de Grimper de seuil 3.5 pour atteindre la corniche.

En cas d'**échec catastrophique**, le personnage lâche prise et n'a aucune chance de se rattraper, sauf peut-être s'il s'est encordé.

En cas d'**échec**, le personnage glisse, mais a une chance de se rattraper, par un test d'Agilité de seuil 3.6.

En cas de **réussite partielle** à l'un ou l'autre des deux tests, la progression sera plus lente et plus fatigante (1 case d'épuisement automatiquement cochée). En outre, le PJ doit réussir un ultime

test d'Agilité de seuil 3.5 pour atteindre la corniche. Une fois arrivé sur la corniche, le PJ doit encore progresser jusqu'à l'ouverture : reprendre les règles exposées au paragraphe a).

Avec une **réussite normale**, la progression ne pose pas de problème et le PJ atteint la corniche. Il lui faut encore progresser jusqu'à l'ouverture.

Une **réussite quasi parfaite** à un test baisse le seuil du suivant d'1 point d'indice.

Une **réussite parfaite** baisse le seuil du test suivant d'1 point et permet au PJ de guider ses compagnons (-1 au seuil).

Note : Certains PJ pourraient vouloir sortir par le haut de la grotte en escaladant la paroi. Il faut pour cela progresser le long de la voûte en s'accrochant aux aspérités. C'est déjà difficile avec du matériel d'alpinisme. Sans matériel, la difficulté des jets de Grimper est 3.6* et il faut effectuer des jets de Force pour ne pas lâcher prise. Gageons que les PJ abandonneront l'idée. Dans le cas contraire et en cas d'escalade réussie (ou si un aigle muni d'une corde permet à ses compagnons de se hisser), il sera toujours temps d'improviser en reprenant l'épisode au moment où les PJ doivent traverser le village négroïde.

c) Passer par la voie des airs :

Cette difficulté n'arrêtera pas un personnage volant, mais la chaleur au centre de la grotte constitue une gêne (+1 à tous les seuils). De plus, un vent violent semble venir de l'ouverture du plafond créant dans la grotte des courants d'air dirigés vers le lac de lave. Le PJ doit effectuer un jet de Voler contre un seuil de 3.6 pour éviter d'être happé par la force du courant d'air. En cas d'échec, un autre jet de Voler, de seuil 3.4, devra être effectué.

Un **échec catastrophique** signifie que le PJ a été totalement pris au dépourvu et qu'une fois passé sur le dos, il n'a pas eu le temps de se rétablir. Psschhit...

En cas d'**échec**, le PJ coche 2 cases sur son compteur de cumul : il a effleuré la lave...

En cas de **réussite partielle**, le PJ coche 1 case sur son compteur de cumul : quelques plumes rôtissent...

En cas de **réussite normale ou supérieure**, le PJ compense sa chute et évite de trop se rapprocher de la lave.

Cette situation n'a lieu qu'une fois, le PJ est suffisamment avisé pour éviter la zone dangereuse en cas d'allers-retours successifs. Par contre si les PJ ont pensé à tirer parti des nombreuses saillies dans la roche en attachant une corde de part et d'autre du gouffre, ils doivent passer au dessus de cette zone périlleuse et doivent donc effectuer chacun un jet de Force de seuil 3.3 (une formalité me direz vous)...

Cet incident de parcours a été conçu par Jadawin à l'attention de ses frères de race qui souhaiteraient quitter Atlantide (ou y pénétrer). La porte est à double sens, libre choix est donc laissé aux PJ de rebrousser chemin.

Le temple négroïde

La grotte dans laquelle sont apparus nos héros se trouve au fond d'un temple négroïde dédié à *Fom A'Kunta*, esprit de la mort et des éléments. Cet esprit est censé soutenir les Khar'Em, le peuple négroïde de la région, contre les autres peuplades. Depuis le désastre infligé aux Atlantes par les éclairs, son culte qui laissait un peu indifférents et dubitatifs les chefs claniques a retrouvé une place très importante. Les divers clans ont commencé à restreindre leurs conflits fratricides et les chefs

parlent peu à peu de ralliement. Ceci dit, *Fom A'Kunta* reste un esprit belliqueux avide de sacrifices humains et les chamans négroïdes multiplient les cérémonies sanglantes pour attirer ses faveurs. Les sons perçus par les PJ proviennent d'un de ces rituels, et Nashee, une jeune amazone, fait les frais de la dévotion khar'em. La victime a été droguée puis encensée, à des fins de purification. L'arrivée des PJ coïncide au paroxysme de l'excitation des indigènes. La cérémonie touche à sa fin et le chaman s'apprête à lancer sa victime dans le magma. Soyez sympa avec les PJ si ceux-ci sont dans une situation délicate, mais après tout si le sacrifice correspond avec la fin de traversée d'un personnage, cela peut donner lieu à des scènes intéressantes. Un PJ déjà dans le conduit doit se plaquer contre la paroi pour se dissimuler à la vue des adorateurs et rester à nouveau suspendu au dessus du magma. Effectuez un jet de Se Cacher (la compétence ayant pour valeur effective maximum la compétence Grimper du PJ) de seuil 3.4, en plus des tests d'Agilité ou de Grimper pour se maintenir.

Si les PJ sont repérés ou qu'ils se montrent (peut-être en voulant épargner à Nashee un sort barbare), la réaction des négroïdes varie dans de fortes proportions en fonction de leur apparence. Une créature monstrueuse inconnue dans les jungles négroïdes, un centaure par exemple, suscitera une terreur mystique et une fuite éperdue. Les Khar'Em n'interprètent une présence étrangère dans leur temple que comme un geste, une volonté de *Fom A'Kunta*, car leur lieu de culte est bien gardé de l'extérieur et nul être ne peut y pénétrer sans se faire repérer. Il va de soi que la présence d'une amazone, d'un anthropoïde ou

d'un humain de peau blanche dans leur temple provoquera la colère des adorateurs et les PJ seraient alors poussés dans le magma en sacrifice à *Fom A'Kunta*. A éviter, chers MJ... Les PJ ont un tour pour agir avant que les négroïdes ne se resaisissent ou (plus probablement) ne se débloquent.

En cas de fuite des Négroïdes, ceux-ci laissent derrière eux Nashee et le chaman. Ce dernier pourrait se prosterner devant un PJ inhabituel, le considérant comme une apparition sumatruelle, voire une manifestation de *Fom A'Kunta*. La vue d'un homme blanc, d'une amazone ou d'une autre créature vivant sur ce plateau le fait sortir de sa peur religieuse et il appelle à l'aide (si les PJ lui en laissent le temps). Si les négroïdes en fuite sont prévenus par le chaman ou aperçoivent dans le groupe de joueurs des anthropoïdes, des amazones ou des humains ils se remettent vite de leur stupeur et tentent de les poursuivre. Par ailleurs, si les PJ sauvent Nashee, la jeune amazone accepte de les guider vers le nord jusqu'à son village. Elle appartient à la tribu des Dévoreuses d'Idiatin et son aide peut s'avérer précieuse. Elle a les caractéristiques d'une amazone moyenne (voir plus loin).

Enfin, au cas où nos héros resteraient cachés, le rituel se poursuivrait et s'achèverait par le sacrifice de l'amazone, au milieu des chants et des danses hystériques des négroïdes. Les PJ peuvent sortir à la faveur de la nuit : en temps normal seul le chaman et deux de ses apprentis se trouvent dans le temple. Ils n'opposent guère de résistance sérieuse, mais s'ils ne sont pas pris par surprise ils peuvent donner l'alerte et amener les villageois.

Négroïde moyen

Description : 1m80, 80 kg.

Humain, peau noire, musculature saillante. Vêtements : pagne, collier et bracelets décoratifs.

Force : 3.4

Agilité : 3.3

Résistance : 3.3

Intellect : 3.3

Souffle : 3.4

Ruse : 3.4

Réflexes : 3.4

Volonté : 3.4

Masse : 3.3

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.2), Nager (3.3), Sauter (3.2)

Combat : Javelot (3.3), Lance 1M (3.4), Massue (3.3), Poings (3.4)

Furtivité : Dérober (3.2), Se Déguiser (3.1)

Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.6)

Connaissance : Botanique (3.3), Danse rituelle (3.3), Tam-tam (3.2), Zoologie (3.3)

Langues (oral) : Négroïde (3.3)

Vitesse :

Terrestre : 3.2

Aquatique : 2.6*

Aérienne : --

Equipement :

Armes : 1 lance à une main, 1 massue, 1 javelot

Armes :

Type	Javelot	Lance 1M
Comp.	3.3	3.4
Cplx.	3.4	3.3(°)/3.6
Dégâts	3.4	3.4
UA	2/1	2/2
Solidité	3.4	3.4

Type	Massue
Comp.	3.3
Cplx.	3.3/3.4
Dégâts	3.5 Etd.
UA	2/2
Solidité	3.5

(°) complexité 3.4 en combat rapproché

Chef négroïde & gardes supérieurs

Description : 1m85, 85 kg. Humain, peau noire, forte musculature. Vêtements : pagne, collier de dents, bracelets de poignets et de chevilles en fibres végétales.

Force :	3.4
Agilité :	3.3
Résistance :	3.4
Intellect :	3.4
Souffle :	3.4
Ruse :	3.5
Réflexes :	3.5
Volonté :	3.5
Masse :	3.3

Compétences : +1 point d'Indice à toutes les compétences de Combat, d'Athlétisme et de Survie des Négroïdes moyens, sans dépasser 3.6. Equipement identique.

La poursuite

Le village est bâti contre le flanc de la colline où se trouve le temple et jouxte un fleuve et un lac. Le fleuve a débordé de son lit habituel, et le bas des troncs de nombreux arbres baigne dans l'eau. On entend le bruit d'une chute située à près d'un kilomètre en contrebas. Le village compte près d'une trentaine de guerriers, et près de soixante femmes et enfants. Au centre du village de huttes, gardé de nuit par cinq guetteurs, se trouve la demeure du chef, dont l'entrée est ornée de crânes humains, ainsi qu'un enclos fait de jeunes arbres taillés

et fichés en terre. De la sortie de la grotte, les PJ peuvent apercevoir une pirogue tirée sur la berge. La voie d'échappatoire la plus rapide et la plus aisée est d'emprunter le fleuve. Les PJ doivent soit contourner le village, soit foncer à travers.

Dans le premier cas, ils n'ont qu'à tromper la vigilance de quelques gardiens, mais cela n'est peut-être pas aisé pour tous. Faites procéder à un jet de Se Cacher contre un seuil de 3.3 au personnage du groupe le moins doué dans ce domaine. Un aigle n'a pas à effectuer ce test s'il s'envole silencieusement, mais son vol risque d'attirer l'attention des sentinelles (test de Hasard à effectuer avant celui de groupe). L'échec d'un test signifie qu'une sentinelle a vu ou entendu le PJ peu discret et donne l'alerte. Les sentinelles se mettent alors à hurler en chœur pour réveiller les indigènes endormis et les diriger vers le lieu de l'action. Dans ce cas les PJ bénéficient d'1 tour d'avance sur deux sentinelles, de 2 tours sur deux autres sentinelles et de 3 tours sur le gros des troupes présentes dans le village.

Si les PJ passent par le village sans s'attarder, ils bénéficient de la surprise face à leurs adversaires médusés par tant d'audace. Le risque de prendre un coup est important, mais si les PJ sont rapides et passent moins de trois tours de combat dans le village, ils parviennent à semer une belle panique et gagnent trois tours supplémentaires. D'autres moyens existent pour tromper les Négroïdes et vos joueurs ne manqueront certainement pas de les découvrir.

Une fois parvenus près des pirogues, les PJ doivent faire face à deux autres sentinelles. Une fois celles-ci neutralisées les PJ doivent choisir une ou plusieurs embarcations parmi celles qui s'offrent à leurs yeux. Quant à celles qui restent

amarrées ou tirées sur la berge, la sagesse commanderait de les saborder mais le temps manque aux PJ. S'ils y tiennent absolument, faites procéder à chaque tour à un jet de dégâts de seuil 3.6* (la Solidité des pirogues) s'ils cherchent à saboter les pirogues, ou à un jet de Force de seuil 3.5 s'ils veulent les tirer à l'eau et les faire couler. La règle d'union d'attribut fonctionne dans les deux cas. Normalement, il faut deux tours et trois succès pour endommager ou renverser une pirogue. Chaque succès excédentaire permet d'en détruire ou d'en saborder une de plus au cours de ce laps de temps. Ces frères esquifs peuvent emporter 300 kgs (ou quatre hommes moyens), soit une Masse de 3.5. Si les PJ parviennent à rendre les pirogues inutilisables, les négroïdes se contentent de les poursuivre le long de la berge, les harcelant à coups de pierres et de javelots. La distance entre la berge et le milieu du fleuve rend très faibles les chances de toucher des négroïdes, et la densité de la végétation dans laquelle ils évoluent ne facilite pas leurs gestes et donc leurs tirs. Considérez que sur les 20 indigènes, il n'est nécessaire de ne procéder qu'à trois tirs (ou 2 si la poursuite a lieu de nuit) 3.3 contre un seuil de 3.6 si les PJ sont au milieu du fleuve, un seul (ou 0 de nuit) s'ils se trouvent très près de l'autre rive, enfin 8 (3 de nuit) si nos héros sont encore proches de la mauvaise berge. Le choix des PJ visé est tout à fait aléatoire. Procédez à ces tests dès que la situation change (par exemple si les PJ passent du milieu du fleuve à l'autre berge ou que l'un d'entre eux est sérieusement blessé). Au bout de trois volées de projectiles infructueuses, les négroïdes laissent tomber. Par contre si du temps a manqué aux joueurs pour détruire les pirogues, le MJ peut,

en plus des tirs de négroïdes, mettre en scène une petite poursuite de canoës. Quand l'exotisme nous tient ! Organisez une poursuite navale en prenant pour modèle une course terrestre longue ; vous effectuez les jets des négroïdes. Les conseils d'un navigateur avisé (au moins 3.2 en Navigation) donnent, lors du test de Souffle, un dé à tous les rameurs de sa pirogue. Les rameurs doivent effectuer à chaque tour un jet de Force seuil 3.3 et se voient infliger en cas d'échec un malus de +1 au jet d'épuisement à la fin du tour. Si un PJ gagne des points d'épuisement en plus grand nombre que les autres rameurs, le joueur peut choisir d'ignorer 1 point d'épuisement par point d'indice de Souffle provisoirement annulé. Cela lui permet d'éviter de faire subir à toute l'équipe son épuisement : il se contente de baisser de rythme.

Exemple : Le Souffle du groupe est de 3.3. Hurlélune le Wakangishush a un Souffle de 3.4. Il gagne un point d'épuisement alors que le reste du groupe n'est pas encore fatigué. Il baisse son rythme : son Souffle effectif n'est plus que de 3.3 et son épuisement effectif est nul, ce qui évite d'augmenter le seuil du jet de Souffle du groupe. Néanmoins, à la fin du tour, le seuil de son jet de Souffle prendra en compte son épuisement réel.

La vitesse d'une pirogue est calculée de la façon suivante : additionnez (suivant la règle d'union d'attributs) les Forces des rameurs, puis soustrayez au résultat la somme des Masses des rameurs et de leur équipement (soustraction d'attributs : procédé inverse de l'union d'attributs). Enfin, soustrayez 1 point d'indice en raison du courant (les PJ remontent probablement le fleuve). Les vitesses minimale et maximale d'une pirogue sont respectivement 3.1 et 3.6. La

vitesse d'une pirogue chargée de quatre négroïdes moyens est de 3.4 si elle remonte le fleuve.

Exemple : le rameur A a une Force de 3.5 et une Masse de 3.3, le rameur B a une Force de 3.4 et une Masse de 3.3, et le rameur C a une Force de 3.2 et une Masse de 3.3.

$3.5 + 3.4 + 3.2 - 3.3 - 3.3 - 3.3 = 3.5 + 3.2 - 3.3$ (car $3.3 + 3.3 = 3.4$) ; $3.5 + 3.2 - 3.3 = 3.4 + 3.3 + 3.2$. Donc, vitesse de base = 3.4. La vitesse de la pirogue sera de 3.3 si elle remonte le fleuve.

La poursuite commence en zone 1, plus le nombre de tours d'avance pris par les PJ sur les indigènes lors de la fuite du village. Les Khar'Em

n'abandonnent la chasse que si les PJ se trouvent au-delà de la zone 5 ou s'ils ont subi trop de pertes. La poursuite peut en effet déboucher sur de petits combats à bord des frêles esquifs. Ajoutez un +2 ou +3 à tous les seuils de complexité, suivant que le personnage se lève ou non pour frapper. Dans le premier cas le PJ doit aussi effectuer un jet d'Agilité seuil 3.4 pour ne pas tomber à l'eau. Dès que quelqu'un tombe à l'eau, effectuez un jet de Hasard de seuil 3.6*. En cas de réussite, 1d6 sauriens se précipitent sur les nageurs. A chaque fois que quelqu'un tombe à l'eau, le seuil du jet de Hasard baisse d'un point d'indice. Un personnage qui attaque ne peut ramer durant le même tour.

Si les PJ sont vaincus, les survivants sont enfermés dans l'enclos (Solidité 3.5) au centre du village négroïde, sous bonne surveillance. Dans ce cas, pour éviter à vos personnages de terminer dans une assiette, libre à vous d'improviser une attaque du village par des anthropoïdes menés par « Tarzan » (voir plus loin).

Dernier point : ils se peut que les PJ descendent le fleuve au

lieu de le remonter. Cela leur permet de s'éloigner plus rapidement du village (diminuez le nombre de projectiles de 1 et augmentez la vitesse de leur pirogue d'1 point d'indice), mais ils s'approchent rapidement de gigantesques chutes d'eau qui mènent en Dracheland. Ils doivent alors rebrousser chemin et lutter contre le courant. Dans ce cas, des pirogues les attendent au niveau du village et tentent de les intercepter.

Le Temps des Héros

Type d'action	Points d'Héroïsme
Vaincre un négroïde	5
Parvenir sans encombre à la sortie du temple négroïde	15
Echapper aux négroïdes	10
Manoeuvrer efficacement la pirogue	5
Penser dès le début à remonter le fleuve	5

Action d'éclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJs	5

Gain moyen : 60



La beauté sauvage de l'Amazone

Episode 2 : Prisonniers des Amazones

Objectif : *Le MJ a l'opportunité de confronter les PJ à une peuplade mythique de femmes guerrières qui les capturent. Si les PJ se montrent très persuasifs, les Amazones les laissent partir de plein gré. Sinon, des Anthroïdes les délivrent et les amènent chez Antaxos. Dans tous les cas, l'Episode doit se conclure avec les Anthroïdes d'Antaxos qui tirent les PJ d'un mauvais pas.*

Les Dévoreuses d'Idiatin

Depuis leur départ précipité du village négroïde, les PJ évoluent sur le fleuve qui serpente en provenance du nord. Les berges du fleuve, très boisées, ont été dévastées sur une largeur de près de cent mètres par la crue consécutive au cataclysme qui s'est abattu sur l'Empire atlante. Effectivement, l'horizon lointain, en direction de la montagne du Seigneur, est obscurci en permanence. La progression est difficile : le courant est parfois puissant et des débris divers (arbres déracinés, cadavres d'animaux ou d'humains) encombrant le fleuve. Les PJ remontent le fleuve durant une semaine, probablement sans voir âme qui vive. Ils peuvent dormir en sécurité sur des îlots ou sur une berge, s'ils prennent un tant soit peu soin de vérifier que l'endroit n'est pas infesté de crocodiles. Pendant la nuit, allumer un feu constitue une méthode classique pour se protéger contre les prédateurs. Dans les bois seule l'odeur peut attirer quelques animaux curieux. Mais les PJ n'ont en général pas à craindre de mauvaises rencontres

nocturnes, les habitants de ce plateau se déplaçant surtout durant le jour. Par contre si nos héros s'installent sur la berge hors du couvert des arbres, la lueur d'un feu est si visible que les amazones de Pocalt (voir plus loin) ne manquent pas de le repérer. Dès le lendemain, une patrouille part en reconnaissance en direction de leur camp. Si les PJ n'ont plus de vivres, ils doivent chasser pour se nourrir, le cataclysme ayant raréfié les fruits. Le gibier ne manque pas (si les PJ parviennent à faire taire leur répugnance), les animaux les plus faciles à chasser étant des iguanes, des petits singes et des insectes sur les berges, et quantité de poissons dans le fleuve. La faune de la région étant dangereuse, nos chasseurs doivent faire attention aux prédateurs environnants. Vous pouvez lancer quatre tests de rencontre durant cette période, ou bien choisir parmi les rencontres suivantes, particulièrement appropriées à l'environnement fluvial :

1- Un groupe de six crocodiles affamés se disputent les cadavres tirés d'une barque dérivant sur le fleuve. Si les PJ prennent soin de faire un détour (le fleuve est très large) sans faire de tapage, les crocodiles ne les remarquent même pas. Ils n'attaquent que si les PJ s'approchent de la barque. Pour la petite histoire, les occupants de la barque proviennent du fortin en amont (voir plus loin) ; privés de rames, cernés par les crocodiles, ils ont fini par mourir d'inanition et de leurs blessures.

2- Une petite île de cinq mètres de côté surmonte au beau milieu du fleuve. Elle semble à l'abri des prédateurs parce que le courant est fort à proximité ; de plus, il n'y a pas de crocodiles dans les parages. Si les PJ décident de s'y installer pour se reposer, ils ont la mauvaise surprise d'être réveillés par l'eau du fleuve qui monte de

1 mètre en une heure, conséquence d'une très forte pluie en amont. Outre que leur nuit est gâchée, les PJ doivent agripper la pirogue pour éviter que le courant ne l'emporte, sauter dedans et partir trouver un endroit plus sûr.

3- Sur la berge, la carcasse d'un aigle géant carbonisé est dévorée par des scarabées géants (30 cm de long). C'est une bonne opportunité de se ravitailler si les PJ ne sont pas trop dégoûtés : les scarabées, une fois grillés, constituent en fait de véritables friandises, de surcroît très nourrissantes (un scarabée nourrit un homme de Masse 3.3 durant un jour).

4- En ramant, les PJ croisent un bébé léopard en train de se noyer alors qu'il s'accroche désespérément à une branche flottante. S'ils choisissent de sauver le petit animal et ne le dévorent ni ne le maltraitent, les amazones les traiteront bien mieux lorsqu'elles les auront capturés (voir plus loin), car les léopards constituent pour la tribu de Pocalt des animaux sacrés.

Les PJ finissent par arriver en vue des ruines d'un fortin atlante entouré d'un petit no man's land incomplètement défriché. Un PJ originaire de ce plateau reconnaît tout de suite le caractère inhabituel du fort, apparemment édifié à la hâte : les Atlantes ne s'aventurent jamais aussi profondément à l'intérieur de la jungle. Les remparts en bois ont brûlé dans un incendie volontaire et le portail a été défoncé. L'intérieur offre un spectacle de désolation. Rien n'est resté debout, et de nombreux vestiges technologiques, désormais inutilisables, jonchent le sol. A l'entrée du fort, des pieux surmontés de crânes ont été plantés, signe du passage des négroïdes. En effet, cette zone fait depuis peu l'objet d'une lutte entre les Khar'Em et les

Dévoreuses d'Idiatin, une tribu d'amazones soucieuses de s'emparer des trésors métalliques. Les PJ peuvent apercevoir sur les bords du fleuve des carcasses de navires étranges. Tout en bois, ils sont munis de grandes roues à aubes placées à la poupe et de deux grandes cheminées. Un personnage possédant la compétence Mécanique peut reconnaître un système de propulsion primitif qui utilise la vapeur.

Note au MJ : L'eau est en fait aspirée sous le navire, puis vaporisée dans une enceinte d'orichalque. La vapeur ainsi produite fait fonctionner les roues à aubes. Un jet de Mécanique de seuil 3.4 permet au PJ de remarquer que certaines parties ont été enlevées volontairement, et non détruites lorsque les navires se sont échoués. Les parties manquantes ont été volées par les Anthroïdes pour le compte d'Antaxos. Pendant que les PJ fouillent le fort et ses alentours, ils sont repérés par Honka, un éclaireur anthroïde ayant pour mission de trouver trace d'hypothétiques survivants de la population du fortin, terrés quelque part. Surpris par la présence de bien étranges personnages (nos héros), Honka préfère les étudier avant d'entreprendre quoi que ce soit. Leur origine visiblement non atlante l'intrigue. Il n'est pas impossible, alors, que les PJ l'entendent se déplacer dans les branchages (Percevoir seuil 3.4). Mais l'anthroïde ne se laisse pas approcher et évite tout contact avec eux.

Après la découverte du fort, les PJ peuvent naviguer encore quelques heures puis ils doivent abandonner leur pirogue. En effet, le fleuve est en cet endroit fragmenté en plusieurs petites rivières que des amazones ont rendu impraticables en drainant des troncs morts. Le

village des terribles guerrières se trouve juste sur la berge, soigneusement camouflé. Les branches sont si nombreuses qu'elles rendent le village amazone invisible, même en reconnaissance aérienne. Un personnage évoluant dans les arbres a plus de chance d'apercevoir les habitations. Les PJ ont cependant été repérés alors qu'ils étaient encore dans leur pirogue par une sentinelle amazone qui surveillait l'aval du fleuve (les négroïdes ennemis peuvent attaquer à tout moment par là). Là aussi, l'apparence des PJ a son importance. Un zébrille éventuel, ainsi, sera identifié à un gros anthroïde. De toutes façons, une bande de sept amazones s'avance au devant des PJ dans l'intention évidente de les faire prisonniers. Si les événements tournent à l'avantage des PJ, elles appellent leurs sœurs qui arrivent à la rescousse : comptez une vingtaine de guerrières qui n'entrent en contact avec les PJ que dix tours de combat plus tard. Il y a une alternative au conflit : si par chance les PJ étaient parvenus à libérer Nashee, les guerrières ne poursuivent pas le combat et les emmènent au village avec respect. Si les PJ n'avaient pu libérer Nashee, le combat se poursuit normalement.

Amazone moyenne

Description : Humaine, 2 mètres, 90 kg. Peau blanche, cheveux raides châtain, yeux verts. Muscles saillants. Vêtements : Cache sexe, bracelets de combat. Oreilles, narines et nombril percés par des boucles métalliques.

Force : 3.4
Agilité : 3.4
Résistance : 3.3
Intellect : 3.3
Souffle : 3.4

Ruse : 3.4
Réflexes : 3.4
Volonté : 3.4

Masse : 3.3

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.3), Monter (3.3), Nager (3.2), Sauter (3.2)
Combat : Bracelets de Combat (3.5), Hache 1M (3.3), Lance 1M (3.5)
Furtivité : Dérober (3.3), Se Déguiser (3.2)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.2), Technique Primitif (3.2)
Connaissance : Botanique (3.2), Chant (3.3), Zoologie (3.3)
Langues (oral) : Anthroïde (3.1), Atlante (3.2), Grec Mycénien (3.4), Négroïde (3.1)

Vitesse :

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*
Aérienne : --

Équipement :

Armes : 2 bracelets de combat, 1 lance à une main, 1 hache à une main. 1 amazone sur dix possède un léopard noir dressé (caractéristiques dans le **Bestiaire** du livre de base)
Armure : Bracelets sur les bras (Pr = 3.3)

Armes :

Type	Bracelet de combat	Lance 1M
Comp.	3.5	3.5
Cplx.	3.2/3.3	3.3(°°)
		/3.6
Dégâts	3.4 (°)	3.4
UA	2/2	2/2
Solidité	4.1	3.4

Type	Hache 1M
Comp.	3.3
Cplx.	3.3/3.4
Dégâts	3.4
UA	2/3
Solidité	3.3

(°) *L'amazone peut utiliser deux modes d'attaque :*

étourdissement, si elle ne sort pas ses lames, tranchant si elle sort ses lames rétractiles.

(°°) *complexité 3.4 en combat rapproché*

Confrontés à une vingtaine d'amazones et à bien plus en réserve, les PJ doivent choisir rapidement entre la reddition et la fuite. La fuite, bien que possible (faites démarrer les PJ en zone 1 ou 2 selon les circonstances, chaque groupe a un malus d'1 point sur son seuil de Se Courir en raison de la densité de la végétation), est une mauvaise solution pour deux raisons. Premièrement, les amazones connaissent parfaitement le terrain, elles bénéficient d'une baisse d'1 point d'indice sur le seuil de leurs jets de Courir (le malus précédent est donc annulé). Deuxièmement, les léopards se détachent du groupe des amazones et on peut gager qu'ils sautent sous peu sur le dos de l'arrière-garde des PJ...

Se rendre n'est pourtant pas forcément la solution la plus favorable pour les joueurs. Surtout si les PJ ont tué une amazone ! La mort d'une de leurs soeurs, ou plus, met les amazones dans une fureur noire, brutalisant anormalement les prisonniers et les soumettant à une torture lente et pénible. Quiconque a tué une amazone reçoit pour le principe une solide raclée (dégâts étourdissements 3.4 dans le tronc). Les « mâles » sont attachés à des croix et ne reçoivent ni boisson ni nourriture, dans le but évident de les laisser mourir à petit feu. Grâce au mauvais temps régnant sur Atlantide, les PJ concernés peuvent boire un peu d'eau de pluie, ce qui leur laisse peut-être quelques jours de plus à vivre. Les joueurs doivent tirer un jet de

Résistance tous les jours pendant trois jours : le premier à 3.5, le deuxième à 3.6, et le troisième à 3.6*. En cas de réussite au moins normale, un PJ réussit à dormir et à boire assez pour ne pas déprimer. Il coche une case de son compteur d'épuisement en cas de réussite partielle, deux cases pour un échec et trois pour un échec catastrophique. Une fois toutes les cases d'épuisement cochées, la torture et la faim infligent au PJ des dégâts physiques généraux à raison d'un point par jour. Il n'est donc pas impossible qu'un PJ déjà blessé meure d'inanition au cours des trois jours. Les personnages féminins subissent quant à eux une scarification rituelle, consistant en une incision sur plusieurs centimètres de la peau (1 point de dégât infligé sur le compteur de cumul). Ce rituel obligatoire est le préalable à une possible adoption dans la tribu. N'oublions pas que les amazones sont des adeptes du stoïcisme, il serait donc de bon ton que les captives ainsi « torturées » évitent de se plaindre (test de Volonté de seuil 3.5 pour éviter de pousser un cri de douleur). Ce rituel est obligatoire et les PJ féminins ne peuvent s'y soustraire.

Le sort d'un PJ anthropoïde n'est pas franchement agréable, étant donné les différents opposant les deux races d'Atlantide. Les soeurs des amazones tombées lors du combat le soumettent à des tortures particulières, dans le but de le mettre à mort le plus lentement possible et de façon particulièrement éprouvante. Il est plongé dans le fleuve, enfermé dans une solide cage en bois, ne laissant en tout et pour tout qu'un bambou creux relié à la surface pour qu'il puisse respirer. Mais les amazones n'en restent pas là et obturent régulièrement l'embouchure du bambou en y faisant couler toutes sortes de produits infamants (graisse de

poisson, urine, excréments...). Le PJ soumis à ce traitement doit également tirer des jets de Résistance, mais de seuil 3.6* tous les jours. De plus, l'anthropoïde risque de tomber malade ou du moins de rester affaibli par la suite (un point d'épuisement permanent durant un mois). La probabilité n'est donc pas négligeable que le PJ meure. Il n'avait qu'à pas se laisser capturer !

Si aucune blessure mortelle n'a été infligée aux amazones, le traitement des PJ est moins dur. Seuls ceux d'apparence plus frêle ou inhumaine (faune, satyre, etc) sont attachés à des croix. En effet, les amazones gardent les hommes bien bâtis pour l'esclavage et la reproduction. Les aigles étant une race respectée, elles ne leur font pas de mal. Les autres, esclaves et reproducteurs potentiels, sont testés par Poccalt et quelques unes de ses guerrières dans des huttes de bois, avant d'y être enfermés. N'oublions pas que les amazones se reproduisent avec les mâles qu'elles capturent (les volant d'ailleurs le plus souvent à une autre tribu amazone). Les PJ élus ont néanmoins l'occasion de constater que leurs compagnes de lit ne se montrent pas réellement tendres ! Ceci dit, le PJ choisi pour cette tâche par Poccalt, le chef de la tribu, a une occasion unique de la circonvier.



Un commentaire est il réellement nécessaire ?

En effet, l'éloquence est la meilleure arme des PJ. Pocalt n'est pas inaccessible à la raison. Il va de soi que la présence au sein du groupe d'une amazone influence favorablement les guerrières. Si Nashee a été sauvée des négroïdes, la tribu entière est bienveillante à l'égard des héros. Dans ce cas de figure, seul un éventuel anthropoïde est enfermé (mais pas torturé), et tous les autres PJ sont reçus par Pocalt. Libre à eux de choisir la meilleure méthode de persuasion. Par ailleurs, si dès le premier contact les PJ se sont rendus sans résistance, la jeune dirigeante leur donne une chance de persuader la tribu du bien-fondé de leur quête. Pocalt est très intriguée par l'aspect pour le moins inhabituel de ce groupe de prisonniers. Elle cherche donc à connaître l'origine des PJ issus d'autres plateaux et d'autres mondes. Elle n'a jamais entendu parler de Kickaha, mais elle peut le reconnaître si les PJ en font la description. Elle l'identifie comme étant Tarzan, grand ami des Anthropoïdes évidemment peu apprécié des Amazones. Savoir que les PJ oeuvrent pour Kickaha, même indirectement, place ceux-ci sous de moins bons auspices vis-à-vis de Pocalt. Elle a cependant déjà entendu parler de Podarge, et savoir que les personnages sont mandatés par la Reine Harpie l'adoucira quelque peu. Elle nourrit en effet une grande estime pour cette créature et ses aigles, même si sa haine du Seigneur l'indispose. Toutefois si des personnages évoquent un éventuel Seigneur usurpateur qui dirigerait ce monde en lieu et place de « Idiatin », cela réveille quelques soupçons. En effet, ses éclaireurs lui ont parlé de créatures abjectes, plus brutales et détestables encore que les anthropoïdes. Il s'agit bien sûr des gworls qui apparaissent dit-on

par l'entremise des Yeux du Seigneur. Ces monstres détestables ont capturé puis tué l'une de ses plus jeunes novices. Bien qu'ayant réussi à en attraper un, elle n'en obtint aucune information même en le torturant savamment. Si les PJ trouvent des arguments convaincants (à l'appréciation du MJ), ils pourraient faire changer d'avis Pocalt à leur sujet et la persuader de les libérer. Malgré son aversion naturelle, elle irait jusqu'à s'allier momentanément avec des anthropoïdes pour vaincre les gworls. Dans cette situation, le comportement le plus vraisemblable de Pocalt consiste à laisser les PJ quitter le village vivants, en leur fournissant des vivres et même en leur promettant son aide (forcement limitée) contre le Seigneur usurpateur.

Durant leur séjour au village, les PJ peuvent observer la vie quotidienne des amazones. 50 guerrières adultes assurent la protection du village tandis que 50 autres partent à la chasse, accompagnées par leurs esclaves. Ceux-ci, atlantes ou négroïdes, sont de véritables hommes à tout faire. Ils accomplissent toutes les tâches pénibles : sciage du bois, construction de huttes ainsi que diverses tâches sanitaires. Tout ceci sous l'étroite surveillance de quelques guerrières. Les plus compétents aident les artisanes amazones dans le traitement des peaux, la fabrication d'armes, la cueillette, en bien d'autres tâches somme toutes relativement agréables. Les moins doués sont emmenés par les chasseresses. Ils jouent le rôle de la chèvre, attachés à des arbres, tandis que les amazones se tapissent dans la végétation alentour, prêtes à tirer sur les prédateurs appâtés. Si les chasseresses sont suffisamment rapides, les malheureux ont une chance de s'en tirer sans trop de mal. Même blessé grièvement, un esclave est ramené au village et

guéri pour une possible « réutilisation ». Les amazones sont économes de nature. Espérons que les PJ sont suffisamment persuasifs pour éviter ce sort. Tous dorment à même le sol dans un enclos gardé par huit amazones, avec pour unique toit, la couverture du feuillage. Bien entendu les branches les plus basses ont été coupées à hauteur de sept mètres, hors de portée des sauts d'un anthropoïde, celui-ci étant la créature la plus agile connue des amazones.

Les PJ peuvent également apprendre de la bouche des amazones une partie de l'histoire du fortin atlante. Peu après que le ciel se soit obscurci au nord, une flotte atlante est arrivée par le fleuve. Les bateaux étaient couverts à ras bord de réfugiés qui se mirent immédiatement au travail pour construire un fortin. Les Dévoreuses d'Idiadin ont lancé un premier raid meurtrier et pris d'assaut les bateaux atlantes qui finirent par s'échouer. Lorsqu'elles revinrent pour un deuxième raid, elles furent repoussées mais elles réussirent à prendre quelques prisonniers. A la troisième tentative, elles constatèrent que le fort avait été pris et saccagé par des négroïdes. Les amazones ignorent s'il y a des survivants atlantes à part leurs esclaves.

Pocalt

Description : Amazone de 122 ans. 2,10 mètres, 95 kg. Peau blanche, cheveux raides blonds, yeux noisette. Muscles saillants. Vêtements : Cache sexe, bracelets de combat. 8 boucles sur chaque oreille, 1 boucle sur le menton, narines et seins percés de deux boucles métalliques.

Note : Curieuse et inventive, Pocalt est une jeune et séduisante amazone, dont la soif

de connaissance est grande. Elle est protectrice vis à vis de sa tribu et ne néglige aucune menace potentielle.

Force : 3.4
Agilité : 3.5
Résistance : 3.4
Intellect : 3.5
Souffle : 3.5
Ruse : 3.4
Réflexes : 3.5
Volonté : 3.5

Masse : 3.3

Singularité : Feindre la mort

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.5), Grimper (3.3), Monter (3.3), Nager (3.3), Sauter (3.3)

Combat : Bracelets de Combat (3.6), Hache 1M (3.4), Lance 1M (3.5)

Furtivité : Dérober (3.3), Se Déguiser (3.2)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.4)

Connaissance : Botanique (3.4), Musique (chant) (3.4), Zoologie (3.4)

Langues (oral) : Anthroïde (3.2), Atlante (3.2), Grec Mycénien (3.5), Négroïde (3.3)

Vitesse :

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*
Aérienne : --

Equipement :

Armes : 2 bracelets de combat, 1 lance à une main, 1 hache à une main. Pocalt est toujours accompagnée de son léopard de combat appelé *Tashuin*.

Armure : Bracelets sur les bras (Pr = 3.3)

Armes :

Type	Bracelet de combat	Lance 1M
Comp.	3.6	3.5
Cplx.	3.2/3.3	3.3(°°) /3.6
Dégâts	3.4 (°)	3.4
UA	2/2	2/2
Solidité	4.1	3.4

Type	Hache 1M
Comp.	3.4
Cplx.	3.3/3.4
Dégâts	3.4
UA	2/3
Solidité	3.3

(°) L'amazone peut utiliser deux modes d'attaque : étourdissement, si elle ne sort pas ses lames, tranchant si elle sort ses lames rétractiles.
 (°°) complexité 3.4 en combat rapproché

Le Temps des Héros

Type d'action	Points d'Héroïsme
Vaincre une amazone ou un léopard	10
Convaincre Pocalt d'aider les PJ	25
Supporter stoïquement la torture	5

Action d'éclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJs	5

Gain moyen : 60

Episode 3 : Le savant atlante

Objectif : *Cet épisode présente aux PJ les Anthropoïdes, la troisième race de la jungle, qui se sont alliés depuis des temps immémoriaux avec les Atlantes, peuple mythique aujourd'hui éradiqué en grande partie. Dans la jungle ont survécu quelques Atlantes, que vont rencontrer les PJ. Il serait utile que les PJ gagnent l'alliance du savant Antaxos, digne émule de Dédale, avant de se lancer dans la traversée de l'interminable jungle.*

Les Egorgeurs de Tynsee et Antaxos

Cet épisode traite de la rencontre avec les Egorgeurs de Tynsee, une tribu anthropoïde, et leur chef atlante, Antaxos. Il doit avoir lieu même si les amazones relâchent volontairement leurs prisonniers. Dans ce dernier cas, mettez en scène une situation qui fasse des anthropoïdes des sauveurs : un arbre foudroyé s'abat sur un PJ lors d'un orage. Le PJ a la jambe broyée et doit recevoir des soins médicaux d'urgence. C'est alors qu'apparaissent les anthropoïdes, qui emmènent les PJ jusque chez Antaxos qui soigne le blessé. Si les PJ n'ont pas su amadouer les amazones, utilisez le paragraphe suivant.

Honka a pisté la trace des PJ jusqu'au village des Dévoreuses d'Idiatin, qu'il a espionné en vue d'une attaque prochaine pour libérer les prisonniers atlantes. Puis il s'est décidé à rentrer faire son rapport à Antaxos. Il est convaincu que

les PJ peuvent connaître des renseignements intéressants pour les Atlantes. En bondissant d'arbre en arbre, il lui faut une journée pour avertir son chef. Une fois le rapport transmis, Antaxos envoie rapidement ses auxiliaires anthropoïdes. Il leur faut 2 jours pour atteindre le refuge des amazones, parce qu'ils font un détour en vue de contourner le réseau de sentinelles amazones. L'attaque qu'ils mènent a donc lieu exactement trois jours après l'arrivée des PJ dans le village. Cette attaque a lieu de nuit pour permettre aux anthropoïdes de faire diversion au sein du camp ennemi. Un groupe simule une retraite à travers la jungle, essayant d'entraîner dans son sillage un maximum de guerrières. Ceci pour permettre aux douze individus restants de pénétrer dans l'enclos des prisonniers et de les libérer. Ils n'oublient pas, bien sûr, de vérifier qu'il n'y ait plus de prisonnier dans les cages immergées.

Anthropoïde moyen

Description : Créature simiesque bipède, 1m90, 150 à 200 kg. Fourrure noire, longues canines. Morphologie de singe, avec des pectoraux saillants, de très longs bras et des jambes relativement courtes.

Force :	3.5
Agilité :	3.6
Résistance :	3.5
Intellect :	3.3
Souffle :	3.3
Ruse :	3.3
Réflexes :	3.3
Volonté :	3.3

Masse : 3.4

Singularités : Bras simiesques, pieds préhensiles.

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.5), Monter (3.1), Nager (3.1), Sauter (3.4)

Combat : Morsure (3.4), Poings (3.3)

Furtivité : Crocheter (3.2), Dérober (3.4)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.2), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3), Technique primitive (3.4)

Connaissance : Botanique (3.2), Zoologie (3.3)

Langues (oral) : Anthropoïde (3.3), Atlante (3.3), Crétois (3.2), Grec Mycénien (3.1)

Vitesse :

Terrestre : 3.2

Aquatique : 2.6*

Aérienne : --

Pas d'équipement

Armes :

Type	Morsure	Poings
Comp.	3.4	3.3
Cplx.	3.3	3.2
Dégâts	3.5	3.4 Etd.
UA	3	2
Solidité	--	--

Le temps que les guerrières reviennent au village, les anthropoïdes sont loin, emportant les captifs atlantes et les PJ vers le repaire d'Antaxos. Le voyage prend deux jours. Il faut franchir une rivière puis marcher sur de nombreux kilomètres à travers une jungle épaisse, en ménageant des pauses pour les moins endurants. Faites sentir aux PJ à quel point la présence des anthropoïdes est rassurante : certes, ils sont peu prolifiques, mais ils se montrent amicaux et demandent aux captifs des amazones de leur faire confiance. Ce sont de plus d'excellents chasseurs et ils forment une solide escorte. En fait, les bons pisteurs peuvent même déceler des traces

indiquant que les sentinelles amazones se cachent : elles ne sont pas de taille à affronter la cohorte qui quitte leur territoire.

Le repaire d'Antaxos est un laboratoire dont la seule partie visible se trouve dans une clairière située sur une petite éminence distante de six kilomètres du fort dévasté. Une coupole d'orichalque entourée de petits monticules de terre émerge du sol. Quelques marches montent jusqu'à une porte. Le fronton de la porte est constitué d'un grand miroir. Le tout forme un blockhaus apparemment imprenable. Grâce à ce système, Antaxos peut appréhender tous les étrangers qu'il juge menaçants pour sa sécurité. En effet, le miroir est une arme atlante redoutable qui utilise la lumière captée par la coupole. Il est de

petit format (dégâts 3.6*) et peut être manipulé par une seule personne (complexité 3.6). Seuls les habitants de ce plateau peuvent la reconnaître, les autres ne s'aperçoivent pas du danger. A l'approche du groupe, deux soldats sortent d'un monticule. Ils portent des armures normales, des casques d'orichalque et des lance-poix. Même accompagnés par les anthropoïdes, les joueurs doivent expliquer que leur présence en ces lieux est pacifique. Si les joueurs s'expriment avec des gestes, les Atlantes vaniteux et méprisants se moquent d'eux. Après quelques laborieux échanges, Antaxos se montre à la porte du blockhaus et observe les PJ. Il parle plusieurs langues dont le grec mycénien ce qui devrait permettre aux joueurs de s'expliquer. Si les joueurs sont

convaincants, il les accueille dans son laboratoire, sinon il dit aux soldats atlantes et aux anthropoïdes de leur interdire l'accès à l'intérieur, mais sans violence : il veut éviter des bagarres stupides. Il est possible qu'il se contente de ne restreindre l'accès de son antre qu'à certains PJ (une amazone par exemple). Tous les captifs atlantes originaires du fortin sont accueillis, mais ils doivent d'abord faire allégeance à Antaxos avant d'entrer dans sa demeure. Dans l'éventualité où un des nouveaux arrivants, quel qu'il soit, se montrerait hostile, l'assistant d'Antaxos se tient prêt à activer le miroir de combat sur un ordre du vieux savant atlante.



Antaxos

Description : Savant atlante de 870 ans. 1m72, 65 kg. Peau blanche, front dégagé, cheveux raides noirs mi-longs, yeux gris. Vêtements : longue tunique blanche brodée de rouge et d'or.

Note : Antaxos déteste le Rhadamanthe qui l'a forcé à l'exil et dont les fautes impardonnables ont conduit l'empire atlante à la déchéance. Il souhaite rassembler le maximum d'Atlantes pour rebâtir l'empire sur des bases saines. Il croit en la supériorité des Atlantes sur toutes les autres races intelligentes, ne serait-ce qu'en raison de leur avance scientifique et technologique. Jouez-le comme vous pourriez imaginer un Européen du début du siècle, face aux « sauvages » d'Afrique. Enfin, n'oubliez pas son ambition démesurée à la mesure de ses talents scientifiques, la probabilité qu'il soit désigné comme chef du futur pays reconstruit étant loin de lui déplaire...

Force :	3.2
Agilité :	3.3
Résistance :	3.3
Intellect :	3.6
Souffle :	3.3
Ruse :	3.4
Réflexes :	3.4
Volonté :	3.4
Masse :	3.3

Héroïsme : 10

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Monter (3.3), Nager (3.2), Sauter (3.2)

Combat : Epée courte (3.5), Miroir de Combat (3.3)

Furtivité : Crocheter (3.3), Dérober (3.2), Se Déguiser (3.4)

Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.2), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.5)

Connaissance : Botanique (3.4), Chimie (3.5), Electricité (3.5), Mathématiques (3.6), Mécanique (3.4), Médecine (3.3), Métallurgie (3.6), Musique (Harpe) (3.3), Physique (3.4), Torture (3.4), Zoologie (3.2)

Langues (oral) : Anthropeïde (3.4), Atlante (3.6), Crétois (3.4), Grec Mycénien (3.4), Négroïde (3.2)

Vitesse :

Terrestre :	3.2
Aquatique :	2.6*
Aérienne :	--

Equipement :

Armes : Epée courte.

Note : Antaxos possède une armure en orichalque sur la tête et le bras droit, dotée d'un dispositif électrique (une seule décharge dans un même combat). Il a également accès au miroir de combat, une énorme arme atlante aux effets dévastateurs.

Armes :

Type	Epée courte	Décharge électrique (°)
Comp.	3.5	--
Cplx.	3.3/3.4	--
Dégâts	3.2	3.6*
UA	2/2	--
Solidité	3.4	3.2(°)

Type	Miroir de Combat (°)
Comp.	3.3
Cplx.	3.6
Dégâts	3.6*
UA	1/8
Solidité	3.3

(°) Voir description complète dans l'équipement du PJ Atlante, décrit dans le supplément ARWOOR.

(°°) Antaxos ne se déplace pas avec cette arme, il y a seulement accès. Voir description complète dans le chapitre Atlantide du livre de base, page 303.



S'il accepte les PJ, Antaxos les guide sous bonne escorte à l'intérieur et leur assigne des quartiers dont l'aménagement est visiblement récent (il s'agit d'une excavation avec quelques paillasses). Les PJ ont l'occasion de cerner toute l'avance technologique atteinte par la civilisation atlante. Le laboratoire regorge de fioles, souffleries et machines à fonctionnement manuel

Même si Antaxos préférerait quitter cette région dominée par les « barbares » et se rapprocher de son ancienne patrie, sa communauté a des chances de survie à long terme. Au moment où les premiers orages éclataient, Antaxos mettait la dernière touche à un accumulateur d'énergie. L'énergie photonique est prélevée par la gigantesque coupole d'orichalque recouvrant le laboratoire, puis canalisée par des miroirs, de même matériau, vers l'accumulateur expérimental. Avec ce dispositif, Antaxos a de quoi survivre des années. Son

amitié avec les anthropoïdes locaux, qu'il soigne et secoure, et auprès desquels il a forgé une réputation de grand sorcier, assure son approvisionnement en vivres. Les orages et les assauts des « barbares » ont porté vers lui une trentaine de survivants du fort, quinze soldats, six femmes et neuf enfants. En comptant le savant, ses deux assistants et leurs épouses cela a porté à 36 personnes le total des habitants de ces lieux, nombre encore appelé à s'élever avec le raid réussi des Egorgeurs de Tynsee sur le village des Dévoreuses d'Idiatin. Cet afflux de citoyens lui a permis d'assurer définitivement la

ou à vapeur. Certaines ont une utilité évidente, comme le système de pompage de l'eau mais beaucoup d'autres laissent les joueurs perplexes. Bien que vaste, le laboratoire ressemble à un grand capharnaüm. Les souterrains ont été agrandis afin d'accueillir les rescapés du cataclysme. Les parois de brique du laboratoire original portent toutes des fresques retraçant des scènes de la vie d'Atlantis, afin de combler la mélancolie d'Antaxos. Les PJ peuvent ainsi se faire une idée de ce que fut la capitale atlante au temps de sa grandeur. Antaxos est un vieux et prestigieux savant atlante, mais son refus d'approuver systématiquement les actes de plus en plus déments du Rhadamanthe lui ont valu la disgrâce. Seules ses compétences et l'importance de ses travaux en cours ou déjà réalisés lui ont évité l'exécution. Le souverain, par ironie ou par clémence, commua la peine de mort en exil forcé aux abords des limites de l'empire, tout en l'autorisant à poursuivre ses recherches. Puis le Rhadamanthe regretta sa décision et envoya des sbires l'égorger. Antaxos leur échappa et réussit à s'enfuir par le fleuve avec ses fidèles. Lorsqu'il eut parcouru plusieurs milliers de kilomètres, il établit une alliance avec les Egorgeurs de Tynsee, une tribu d'anthropoïdes. C'était il y a quarante ans. Il y a quelques mois, quelques bateaux atlantes arrivèrent à proximité du laboratoire secret d'Antaxos. Celui-ci préféra éviter tout contact avant d'en savoir plus. Lorsque les « barbares » femelles ou à peau noire détruisirent le fortin, Antaxos recueillit un certain nombre de fuyards, qui acceptèrent volontiers son autorité.

sécurité de son laboratoire contre les orages. Aidé par les anthropoïdes, il a acheminé de grandes quantités de métal avec lequel il attire les éclairs, afin d'utiliser leur énergie. Le système n'est pas tout à fait au point mais il ne désespère pas de pouvoir un jour retirer une véritable manne énergétique du ciel qu'il fasse beau ou mauvais temps.

Antaxos souhaite restaurer l'empire atlante sur des bases saines, ou du moins participer à sa reconstruction. Toutefois les anthropoïdes des jungles restent pour lui des « sous-Atlantes » qu'il n'hésite pas à sacrifier mais avec une

certaine retenue. Il n'oublie pas en effet que sa survie dépend de leur aide. Xénophobe, comme tout ceux de sa race, il pense que son peuple surclasse tous les autres. C'est pourquoi il préfère envoyer des Atlantes dans des missions importantes. Mais il sait aussi être pragmatique à l'occasion : il a besoin de tous les Atlantes présents dans son repaire pour des travaux urgents, et il a remarqué le potentiel combatif des PJ. Actuellement, il cherche à rassembler un maximum d'informations au sujet d'Atlantis. C'est pourquoi il promet aux PJ une aide matérielle s'ils parviennent à lui fournir des renseignements sur la capitale et s'ils réussissent à faire passer le message qu'il a survécu et que bientôt il pourra offrir à son peuple son aide. Pour lui, son nom bien connu dans la capitale devrait aider les joueurs à faire passer son message. S'ils réussissent leur mission, il promet de leur donner des armes et des armures atlantes, et de les protéger quand il sera devenu un grand dirigeant. Il explique alors qu'il est le mieux placé pour guider les survivants, et que comme tout homme qui se respecte, la perspective de devenir chef d'Etat ne le laisse pas indifférent.

L'épisode Kickaha

Le lendemain de l'arrivée des PJ, un soldat atlante annonce à Antaxos qu'une grande agitation règne au sein des anthropoïdes de la tribu des Egorgeurs de Tynsee. Le savant, qui doit simultanément diriger des travaux d'élargissement du laboratoire, demande aux PJ d'aller pour lui jeter un coup d'oeil sur ce qui se passe. Si les PJ ne traînent pas et partent dans la direction indiquée, ils peuvent apercevoir au bout de quelques heures de marche une foule d'anthropoïdes partant

rapidement par la voie des arbres. Ils sont menés par un colosse roux, qui selon une femelle est Tarzan, grand ami de leur peuple et qui les mène à la guerre contre des négroïdes. Les éclaireurs constatent que deux tribus se sont déjà alliés à cet homme ; il s'agit des Egorgeurs de Tynsee et des Dents Avides, une tribu voisine. Si les PJ tentent de parler à Tarzan, celui-ci les salue amicalement mais leur dit qu'il est pressé : il doit sauver un ami du nom de Wolff. Il leur demande d'être dans trois mois à la base du monolithe, en prévision d'une attaque contre Arwoor. Il repart immédiatement, se déplaçant à un rythme effréné. Si jamais les PJ décident de l'aider, il décline leur offre, les anthropoïdes étant amplement suffisants. Si les PJ s'obstinent, rien ne vous empêche de leur faire jouer la scène du combat contre les négroïdes du *Faiseur d'univers*, mais il devient par la suite difficile de les remettre dans le droit chemin (l'idéal étant qu'ils se séparent de Wolff et Kickaha et reviennent chez Antaxos).

A partir de ce moment les choses vont s'accélérer : le lendemain, Hypatia, un aigle de Podarge envoyé par sa reine pour contacter Antaxos, se pose dans la clairière devant le laboratoire. En apprenant que les PJ sont sur les lieux, elle leur fait savoir qu'elle est prête à les transporter sur une certaine distance vers l'intérieur du plateau. Podarge fait savoir aux PJ qu'elle désire qu'ils se rendent le plus rapidement possible à la Tour du Rhadamanthe et y attendent d'autres. Hypatia rappelle aussi aux PJ qu'ils doivent surveiller les agissements de Kickaha et Wolff, deux alliés de Podarge.

Le long voyage

Les PJ ont maintenant un objectif précis : ils doivent se rendre à la Tour du Rhadamanthe.

Ils souhaitent peut-être aussi explorer un peu Atlantis (qui est sur le chemin du monolithe) pour le compte d'Antaxos (à la suite de cette campagne, ils devront revenir le voir pour lui faire leur rapport). Reste à connaître leur mode de déplacement : ils doivent encore parcourir plus de deux milliers de kilomètres avant de parvenir à la base du monolithe.

a) Si les PJ ont impressionné Antaxos (à l'appréciation du MJ), le savant leur propose d'utiliser, et de tester par la même occasion, un véhicule de son invention, l'*Argos V* (voir encadré). Il souhaite également un rapport à ce sujet. Avant le départ des PJ, Antaxos monte l'engin dans la clairière et prend le temps de leur faire un petit cours théorique sur la manière de le manoeuvrer. Puis il leur souhaite bonne chance. La cabine de l'*Argos V* contient une corde de 30 mètres et des rations pour une semaine : de la viande séchée et des outres d'eau.

L'Argos V

Description : L'*Argos V* se présente comme un bateau à fond plat très proche d'un trimaran, muni d'une espèce de proue. Il est en majeure partie composé de bois et de caoutchouc. Son envergure est de 8 mètres. Deux ballasts d'orichalque longs de 12 mètres entourent une cabine centrale en bois en forme d'équerre de 3 mètres de large. La cabine est adossée à un gros mât. La voilure correspond à celle d'un voilier normal, plus deux petites voiles. L'ensemble a un minimum d'hydro- et d'aérodynamisme.

Fonctionnement : L'*Argos V* est suffisamment léger et souple pour voltiger sur la canopée épaisse de la jungle. Il navigue sur l'océan de feuilles à la manière d'un voilier. La partie inférieure des ballasts est remplie d'hélium, un gaz plus léger que l'air qui assure

qu'à charge zéro l'engin est à peine plus lourd que l'air. La partie supérieure des ballasts est remplie d'air. L'énergie photonique recueillie par l'orichalque peut chauffer sur simple abaissement d'un levier l'air contenu dans les ballasts, ce qui permet à l'engin de s'élever très lentement depuis le sol jusqu'au faite des arbres, et permet parfois de sauter un obstacle si la manoeuvre est prévue suffisamment de temps à l'avance. Les deux petites voiles supplémentaires sont destinées à assurer un support ascensionnel. La matière utilisée pour la construction de l'engin, à l'exception de l'orichalque, est très légère et souple. Le caoutchouc, d'excellente qualité, sert à encaisser les inévitables chocs.

L'Argos V dans le jeu : N'hésitez pas à rappeler l'histoire de Dédale aux joueurs. Dédale fabriqua des ailes afin que lui et son fils Icare puissent échapper au roi Minos. Icare s'approcha trop du soleil et la cire de ses ailes fondit. Il s'écrasa alors. L'Argos V n'est pas un planeur, il peut faire des petits sauts sans trop de risque mais devient quasiment incontrôlable dans les airs. Sa maniabilité aérienne est exécrable, alors que sur l'eau elle est presque convenable. Pour la petite histoire, les quatre précédentes versions de cet engin ont entraîné la mort des testeurs. Lorsque les PJ doivent vérifier qu'ils maîtrisent bien le véhicule, ils doivent effectuer des tests de Navigation ou d'Aéronautique. Utilisez la règle d'union d'attributs. Les difficultés s'échelonnent de 3.2 (manœuvres basiques) à 4.3 (manœuvres acrobatiques).

Equipage : Il faut au moins trois personnes pour manoeuvrer l'Argos V : un pour s'occuper du foc, un barreur qui tient la barre sur l'eau et s'occupe également

de la grande voile, et un chauffeur, qui actionne le processus ascensionnel quand c'est nécessaire et s'occupe des voiles ascensionnelles. Mais pour naviguer dans de bonnes conditions de sécurité, il vaut mieux que l'équipage se monte à cinq personnes. L'équipage maximum est de six.

Voilure : (Echelle +1, indice +2)

Mât : 4.6 (à la fois souple et solide)

Vitesse : (Echelle Force - 1). (Indice Force - 1)

Solidité : 4.3 (encaisse remarquablement bien les chocs)

Poids maximum : 4.1 sur l'eau, 3.6* sur les arbres, 3.6 dans les airs

Voici une liste d'incidents impliquant l'Argos V, qui peuvent agréablement pimenter (ou abrégé) le voyage. N'hésitez pas à les utiliser en plus des autres événements présentés plus bas.

1- L'Argos V fait une brusque embardée, emporté par une bourrasque dans un précipice au fond duquel coule un fleuve. En quelques secondes, la situation devient dramatique : l'Argos V s'approche rapidement de la paroi opposée. L'unique solution pour éviter l'écrasement fatal est de manoeuvrer à toute vitesse les voiles de l'engin afin qu'il évite la paroi et reprenne un courant ascendant, ou au contraire se pose sur le fleuve.

2- Les PJ tombent sur un fleuve qui, avant de faire une grande boucle, descend en droite ligne du nord sur près de 500 kilomètres. Il serait peut-être judicieux de quitter un instant la canopée pour voyager par voie fluviale, celle-ci étant nettement plus sûre. Mais il y a un problème : tous les alentours du fleuve sont entre les mains d'une série de tribus négroïdes obéissant à un seul roi. Des guetteurs repèrent les PJ et le Grand Roi Noir décide de

s'emparer d'eux. Des troupes attendent les PJ en amont, averties par tam-tam. Il y a là une trentaine de pirogues chargées de guerriers et prêtes à intercepter l'Argos V. Au moment où les PJ arrivent en vue de l'embuscade, un vent violent se lève. Si les PJ sont audacieux, ils peuvent déployer toutes les voiles de l'Argos V afin que celui-ci saute par-dessus le barrage...

3- Lors d'une escale, les PJ ont eu la mauvaise idée d'atterrir à une centaine de mètres de la sortie d'un souterrain où vit une tribu de pygmées négroïdes. Les PJ voient bientôt des visages apparaître derrière les broussailles. Les pygmées sont intrigués mais veulent avant tout protéger leur espace vital. Si les PJ ne sont pas partis au bout de quelques heures, les pygmées attaquent et les PJ doivent alors soutenir un siège dans des conditions précaires, ou abandonner l'Argos V.

4- Un cyclone s'abat brusquement sur l'Argos V. L'engin est ballotté par le vent à des centaines de mètres d'altitude. Si les PJ n'ont pas eu le réflexe de gagner la protection des arbres dès que le vent s'est intensifié, ils sont quasiment perdus. Laissez-leur une chance de survivre, aussi minime soit-elle : à grands renforts d'Héroïsme, les héros ont une petite chance de sortir du cyclone et de faire planer l'Argos V jusqu'à un fleuve.

b) Si les PJ le lui demandent, Hypatia, l'aigle messenger de *L'épisode Kickaha*, qui a rang d'officier, accepte de rassembler quelques familiers de Podarge pour transporter les PJ vers le Pays Ravagé. Le déplacement s'effectue assis sur un fin tronc d'arbre, porté par deux aigles, ce qui devrait donner des sueurs froides aux PJ s'ils sont sujets au vertige. La journée les aigles partent chasser pour nourrir le groupe et ce sont de fins

chasseurs. Les aigles volent de nuit comme de jour. Pour éviter d'être repérés, Hypatia dispose sur un rayon de dix kilomètres autour du groupe un cordon de sécurité d'aigles chargés de tuer d'éventuels corbeaux espions. Les PJ voyagent ainsi en quelques jours du bord extérieur du plateau atlante jusqu'à la lisière de la jungle, à la frontière de la zone des orages. C'est là qu'Hypatia décide de déposer les PJ : les orages sont ensuite trop nombreux et trop violents pour qu'elle se permette de risquer la vie de ses aigles en leur faisant porter les PJ.

c) Le voyage à pied ou à pirogue constitue le mode de déplacement par défaut. En raison des distances à parcourir, les PJ doivent progresser à un rythme soutenu pour espérer arriver à temps au rendez-vous. Si vous sentez qu'ils s'enlisent dans la jungle, offrez-leur une seconde chance de progresser par la voie des airs. Après une semaine de marche laborieuse, Hypatia surgit et constate que les PJ ont bien peu avancé. Elle leur propose alors de les emmener jusqu'à la limite septentrionale de la jungle.

Au MJ de déterminer le nombre d'incidents de voyage qu'il veut faire subir à ses joueurs. Tout dépend du temps qu'il veut consacrer à la phase de voyage. Il peut utiliser les tables de rencontres d'ARWOOR ou encore choisir parmi ces exemples :

1- Les PJ arrivent dans un bosquet d'arbres qui ploient sous le poids de centaines de chauve-souris vampires somnolentes. Si jamais ils traversent la zone dangereuse autrement qu'avec calme, lentement et en silence, les chauve-souris se réveillent et s'envolent en tous sens. Une trentaine de chauve-souris attaquent les PJ, qui doivent fuir à

travers la jungle. A noter que le feu est un moyen de protection efficace contre ces créatures.

2- Le chemin des PJ passe à proximité de la tanière d'une panthère noire. Pour protéger ses deux petits, l'animal va essayer d'éloigner les humains de cet endroit : elle lance d'abord une attaque-éclair, puis fuit dans la forêt. Si les humains ne la poursuivent pas, elle recommence l'opération.

3- Le terrain, très plat dans cette région, a été inondé par une crue. Des caïmans se sont installés dans ce bout de marécage. Ils sont en période de rut et sont très agressifs, aussi vaut-il mieux les éviter. Si on est attaqué par un mâle, la meilleure parade est encore de le mener à un autre mâle ou à une femelle : le prédateur se laisse alors distraire et les PJ peuvent fuir.

4- Les PJ trouvent une piste qui traverse la jungle en direction du nord. Ils peuvent progresser beaucoup plus rapidement que d'habitude, même s'ils doivent faire attention aux inévitables embuscades des négroïdes de la région.

5- La foudre a allumé un incendie lors de l'orage précédent ; une partie de la jungle est en train de brûler. Les PJ doivent fuir (course longue). L'incendie a un Souffle de 3.4. Les PJ atteignent une rivière en un nombre de tours égal à 6 moins leur indice de Vitesse. Si le feu rattrape un PJ, celui-ci subit des dégâts localisés de valeur 3.3. Ces dégâts augmentent d'un point d'indice à chaque tour.

6- Les PJ tombent nez à nez avec Ruk, un anthropoïde pris dans un piège négroïde : un filet suspendu à une grosse branche. Si les PJ délivrent l'anthropoïde, celui-ci peut leur offrir son aide, précieuse. Il peut apprendre aux PJ à se nourrir dans la jungle, et il peut les guider sur une centaine de kilomètres. Ensuite, il ne connaît pas le terrain et il ne veut

pas s'éloigner davantage de sa tribu.

Le Temps des Héros

Type d'action	Points d'Héroïsme
Se lier d'amitié avec Antaxos	5
Réussir à utiliser l'Argos V	20

Action d'éclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJs	5

Gain moyen : 80

Episode 4 : L'empire en ruines

Objectif : *Avant tout, les PJ doivent se rendre au rendez-vous fixé par les ennemis d'Arwoor, dans les décombres de la Tour du Rhadamanthe. Grâce au matériel fourni par Antaxos ou à l'aide d'Hypatia, ils ont acquis une certaine avance sur Wolff et Kickaha. Le MJ a alors l'occasion de les confronter avec les derniers fidèles d'un Rhadamanthe décidément fou. Les PJ vont donc préparer le terrain pour les Héros de la Saga.*

Arrivés à la lisière de la jungle, les PJ doivent encore parcourir de longues distances à travers le Pays Ravagé. L'Argos V reste encore un moyen rapide mais dangereux de voyager. Il est peut-être plus judicieux d'utiliser un canot, une pirogue ou un radeau pour remonter le fleuve jusqu'à Atlantis. Encore une fois, le MJ a le choix entre utiliser les tables de rencontres d'ARWOOR ou choisir parmi ces événements (il peut aussi combiner les deux) :

1- A un endroit où le fleuve coule rapidement entre des falaises serrées, un courant puissant amène vers les PJ des milliers de troncs en provenance d'une scierie en amont. Le bateau des PJ risque à tout moment d'être défoncé par un gros tronc. Les PJ peuvent retourner en arrière à un endroit où ils ne risquent rien ou bien attendre quelques heures que les troncs soient passés en se tenant dans un coin du fleuve abrité, où il n'y a pas de courant. Attention cependant : un puissant tourbillon défend l'accès de ce havre.

2- Les PJ arrivent dans une région de collines à moitié épargnée par les inondations. Au sommet d'une colline escarpée se tient un poste de guet atlante en ruines. On y jouit d'une vue imprenable sur

l'intérieur du plateau, vue qui permettrait aux PJ d'éviter de rencontrer certains obstacles naturels et de choisir un bon itinéraire. Mais le funiculaire qui y donnait accès s'est écrasé sur la pente à la suite d'un orage. On ne peut désormais y accéder qu'en grimpant la colline (ce qui n'est pas insurmontable, juste long et pénible).

3- Alors que les PJ font halte, une bande de sept molosses noirs aux yeux rouges attirés par l'odeur de la nourriture les attaquent. Il n'est pas impossible de les intimider quelques tours avec des gadgets éblouissants ou si un PJ de grande taille déploie son agressivité. Mais ils reviennent rapidement à la charge parce qu'ils sont affamés. La fuite par le fleuve est une bonne solution.

4- Un troupeau de vaches semble en train de brouter. En fait elles dévorent des cadavres : ce sont des vaches tueuses, une espèce très rare de vaches carnivores. Elles ont les mêmes caractéristiques que les boeufs drachelanders, mais leur comportement est celui d'un prédateur. A moins que les PJ ne soient originaires d'Atlantide et ne savent à quoi s'attendre, ils risquent d'être surpris quand ils se rendent compte que les vaches commencent à les encercler !

5- Les PJ rencontrent un groupe de cinq hommes qui parcourt les terres. Ils sont bien vêtus et bien armés. C'étaient des Atlantes pauvres qui subirent durement le cataclysme. Finalement ils eurent vent d'un prophète qui rassemblait des fidèles afin de construire un royaume de lumière. C'est vers ce guide qu'ils font route ; le prophète est censé habiter la ville de Kipos. Ces illuminés ne semblent pas agressifs mais ils tentent à tout prix de convertir les PJ à leurs idées. Si ceux-ci n'acquiescent pas en tous points, ils révèlent leur folie en les attaquant.

Jusqu'ici, ils ont vécu par le pillage mais leur chef dément s'est mis en tête d'aller à Kipos (où il n'y a aucun prophète).

6- Une odeur pestilentielle provient d'Ethalée, une cité en ruines par laquelle les PJ doivent passer s'ils ne veulent pas faire un long détour. Dans une arène remplie d'énormes flaques gisent des milliers de cadavres. Le gouverneur de la cité y avait enfermé des milliers de réfugiés en provenance des villages avoisinants. Puis il les a laissés mourir de faim parce qu'ils représentaient des bouches de trop à nourrir et qu'il voulait s'approprier leur bétail pour subvenir aux besoins des citoyens riches de la cité. Les soldats atlantes lui sont fidèles et patrouillent les rues à la recherche de pauvres. En effet, le gouverneur a depuis institué un système de cannibalisme : les riches d'Ethalée et les soldats ne se nourrissent désormais plus que des citoyens démunis, des esclaves ou des étrangers, bref de tous ceux qui ne sont pas capables de payer leur écot ou qui ne sont pas indispensables à la survie de l'élite. Les PJ ont fort à faire pour ressortir vivants d'Ethalée !

C'est ainsi que les PJ voyagent vers ce qui fut le centre de l'empire. Au fur et à mesure que les PJ se rapprochent de la capitale atlante, ils remarquent que les éclairs se font de plus en plus fréquents et qu'autour d'eux s'étendent les ruines de nombreux villages et cités. Des morts carbonisés laissent planer une odeur fétide et font la joie des charognards. De temps à autre, les PJ repèrent des groupes d'humains. S'ils tentent de leur parler, la plupart fuient effrayés, d'autres les attaquent de manière suicidaire. Affamés, apeurés, confrontés à la violence des orages et à la difficulté de survivre dans ce monde, la majorité sont devenus déments.

Beaucoup ne sont que de simples citoyens, armés de bâtons et dont le seul atout est le nombre et la frénésie du combat. Souvent d'anciens soldats ils savent toujours combattre mais n'ont plus les mêmes réflexes, comme par exemple parer les coups. Enfin, après un long voyage, les PJ arrivent à Atlantis, à quelques dizaines de kilomètres de la montagne du Seigneur.

Atlantis

Tout, dans les vestiges de cette ville, évoque le gigantisme et la mégalomanie des Atlantes. Le déchaînement des éléments offre une vision cataclysmique de la capitale. C'est en effet ici que les orages sont les plus violents. Même les murailles légendaires ont été abattues en plusieurs endroits. Les joueurs éprouvent des difficultés à traverser les grandes avenues car il ne reste plus un seul édifice intact. Le MJ doit vérifier que nos héros ont enveloppé leurs objets métalliques pour se protéger de la foudre. Hormis les cadavres à moitiés dévorés par les charognards qui rôdent dans les parages, il y a peu de traces d'êtres humains. C'est dans les jardins du Rhadamanthe, s'ils s'y aventurent, que nos héros font les plus mauvaises rencontres. Quelques animaux se sont échappés du zoo voisin. Ils sont à la fois exotiques et suffisamment rusés pour avoir survécus à ce lieu de démente. Une bonne partie de ces bêtes sont carnivores, les herbivores leur ayant servi de pâture. Il s'agit surtout de « prototypes » de la forêt atlante et d'animaux trouvés sur l'Idaquizzorhuz, non retenus pas Jadawin pour peupler ce niveau. On peut supposer que les PJ ne s'attardent pas longtemps dans les parages ! Utilisez la table de rencontres d'Atlantis du supplément ARWOOR ou exploitez ces événements :

1- Des milliers d'oiseaux se sont réfugiés à l'intérieur des ruines d'un quartier d'Atlantis. Ils se nourrissent de cadavres, de fruits pourris ou (de préférence) de chair fraîche qu'ils chassent en nuées. Les PJ vont vite être pris à partie par les volatiles. Dans ces conditions, la meilleure solution est de rester dans les rues lorsque les orages se déchaînent : les oiseaux se terrent alors à l'intérieur.

2- Une escouade de soldats atlantes s'emploie à fouiller les ruines pour y trouver des objets de valeur. Ils sont sous les ordres du général Deïlos qui, avec d'autres militaires, a survécu dans les souterrains secrets sous Atlantis. S'ils aperçoivent les PJ, ils tentent soit de les éliminer soit de les fuir (en fonction de leur potentiel guerrier apparent). Ils n'insistent pas si les PJ prennent la fuite.

3- Si les PJ décident de se réfugier dans un bâtiment pendant un orage très violent, ce bâtiment s'écroule sur eux à moins qu'ils n'aient expressément précisé qu'ils faisaient attention à se réfugier dans un immeuble d'apparence encore solide. Les PJ doivent sortir à toute vitesse du bâtiment pour échapper à l'enterrement.

4- Une centaine de soldats atlantes gardent une espèce de digue, montée à la hâte pour éviter l'inondation des souterrains. Ils sont solidement armés et ont pour consigne de tirer à vue (ils ont des arbalètes). Les PJ n'ont d'autre choix que s'enfuir. Décidément, Atlantis est peu hospitalière !

Les PJ rencontrent finalement dans Atlantis un homme blanc qui se présente comme étant Psitéklès, un Atlante ennemi de la tyrannie. Il est pourtant clair qu'il n'a pas le type atlante. Psitéklès propose aux PJ de voyager ensemble pour

améliorer leurs chances de survivre dans cette terrible cité. Il est très amical et ne semble pas du tout fou. Son intention avouée est de lutter par tous les moyens contre le Seigneur (les PJ peuvent être surpris de l'entendre prononcer ce terme et non « Idiatin »). Psitéklès pose quelques questions indiscrettes sur l'attitude des PJ vis-à-vis du Seigneur. Il est à présumer que les PJ professent leur haine d'Arwoor. Psitéklès leur demande alors ce qu'ils pensent du Seigneur légitime. Si les PJ affirment leur respect ou même leur neutralité bienveillante, Psitéklès dévoile son jeu, du moins en apparence : il prétend être le Seigneur, de retour d'exil ! Il promet aux PJ monts et merveilles s'ils l'assistent dans sa lutte sans merci contre le Seigneur usurpateur.

Psitéklès est en réalité un Œil du Seigneur du nom de Tretkaz incarné dans un clone de Jadawin (voir encadré). C'est un agent d'Arwoor chargé d'infiltrer la résistance contre le Seigneur, d'en prendre la tête et de la mener à une défaite catastrophique. Arwoor espère ainsi berner Kickaha et Podarge. Jusqu'ici, il ignore cependant que Wolff et Jadawin ne font qu'un : il n'a jamais eu l'occasion de voir Wolff. Cependant, comme Wolff ne sait pas non plus qu'il est Jadawin, ce n'est pas trop grave. Bien sûr, si les PJ ont déjà eu l'occasion de voir Wolff avant cet épisode, ils prennent Tretkaz pour Wolff. Tretkaz est suffisamment malin pour adapter son discours à ce genre de circonstances et en tirer les conséquences qui s'imposent. Il n'en sera que plus pressé de faire son rapport à son maître.

« Psitéklès », ou « le Seigneur » s'il s'est « dévoilé », tire habilement les vers du nez des PJ. Où sont Wolff et Kickaha ? Comment ça, une

attaque est prévue contre le Seigneur ? Quand et où doit-elle avoir lieu ? Le pseudo-Jadawin accompagne les PJ vers la Tour du Rhadamanthe. Son attitude est par la suite fort simple : il joue son rôle, tout en cherchant à entrer en contact avec un Œil du Seigneur pour faire son rapport. C'est à ce moment que les PJ peuvent le démasquer. Ils doivent alors tuer Tretkaz et le corbeau afin d'éviter que les détails de l'attaque ne parviennent jusqu'à Arwoor. Il est aussi possible que les PJ ne comprennent pas exactement qui est Tretkaz. Dans ce cas, ils risquent d'adopter une attitude pour le moins agressive la prochaine fois qu'ils verront le véritable Wolff...

Tretkaz, Œil du Seigneur dont le cerveau est implanté dans un clone de Jadawin

Description : Alter ego de Wolff : 1m92, 125 kgs. Humain, peau blanche, cheveux bruns courts, raides et drus, yeux bleu gris. Traits réguliers, musculature très développée.

Force : 3.6
Agilité : 3.3
Résistance : 3.5
Intellect : 3.3
Souffle : 3.5
Ruse : 3.4
Réflexes : 3.5
Volonté : 3.4

Masse : 3.4

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.3), Nager (3.3), Sauter (3.3)

Combat : Armes à feu (3.1), Armes blanches (3.2), Epée (3.4), Arc (3.4)

Furtivité : Crocheter (3.3), Dérober (3.2), Se Déguiser (3.3)

Survie : Percevoir (3.5), Pister (3.5), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique primitive (3.2)

Connaissance : Botanique (3.3), Géographie du Monde à Etages (3.3), Zoologie (3.4)
Langues : Atlante (3.3), Grec Mycénien (3.3), Gworl (3.3), Haut Allemand (3.3), Thoan (3.3), Tishquetmoac (3.3), Tout autre langage du Monde à Etages (3.1)

Vitesse :

Terrestre : 3.2
 Aquatique : 2.6*
 Aérienne : --

Équipement :

Armes : 1 épée à une main en acier, 1 arc composite puissant (difficile à tendre : Force minimum 3.5), carquois de 20 flèches

Armes :

Type	Epée large	Arc Composite
Comp.	3.4	3.3
Cplx.	3.3/3.3	3.4
Dégâts	3.6	3.6
UA	2/2	1/1
Solidité	3.6	3.5

Les PJ pourraient vouloir s'attarder à Atlantis pour retrouver selon les consignes d'Antaxos d'éventuels survivants organisés. Rappelez-leur alors que le temps presse et qu'il leur faut encore se rendre à la Tour du Rhadamanthe. Ils perceront les secrets de la capitale atlante une autre fois. Une grande voie pavée part d'Atlantis et va jusqu'à la Tour du Rhadamanthe : elle servait à l'approvisionnement en matériel et en travailleurs du grand chantier du souverain fou. Plus personne n'y passe, mais le déplacement y est facile car elle est surélevée, et donc à l'abri des inondations. Malgré tout, les orages cataclysmiques imposent un rythme relativement lent. Le voyage peut ainsi prendre quatre jours à partir du faubourg nord

d'Atlantis où les PJ rencontrent Tretkaz. Une fois de plus, vous pouvez utiliser la table de rencontres Atlantis d'ARWOOR ou/et vous servir des événements suivants :

1- Les PJ croisent les carcasses foudroyées d'une cinquantaine d'*hippoïos* (voir THOAN page 291) qui ont été surpris sur la route lorsque la catastrophe a éclaté. Ils transportaient du matériel à destination d'Atlantis, mais cela fait belle lurette qu'ils ont été pillés. Par contre, leur masse métallique attire toujours les éclairs, et les PJ feraient mieux de contourner le convoi s'ils ne veulent pas en faire les frais.

2- Un cyclone se déclenche, soulevant personnes et maisons avec une égale facilité. Les PJ doivent se jeter à terre et s'accrocher de toutes leurs forces à quelque chose de solidement ancré, faute de quoi ils sont emportés par le vent et déposés sans douceur une centaine de mètres plus loin. Heureusement ils tombent dans une rivière (dégâts 3.5), mais ils doivent alors éviter la noyade.

3- Un autre cyclone projette sur les PJ une pluie d'objets divers : cailloux, squelettes d'humains et d'animaux, cabane en bois... Les PJ doivent trouver un refuge le plus vite possible, peut-être dans un *hippoïos*.

4- Le pont qui permettait de franchir une petite rivière a disparu, tandis que la rivière est devenue un torrent furieux. Aux PJ de trouver un moyen de passer. Par exemple, le meilleur sauteur ou nageur parmi eux peut s'encorder et tenter de franchir les quinze mètres qui séparent les deux rives, puis accrocher la corde afin de permettre à ses compagnons de passer sans problèmes.

La Tour du Rhadamanthe

Les PJ finissent par parvenir à proximité de la Tour du Rhadamanthe. La carcasse de celle-ci se dresse encore à une altitude vertigineuse. Le rempart formidable de l'Idaquizzorhuz occulte l'horizon. Les tempêtes se succèdent à un rythme effrayant. Il semble bien que le groupe des PJ soit le premier arrivé au rendez-vous convenu avec Kickaha.

Au bout de quelques heures, les PJ remarquent des détails qui les portent à croire que là aussi quelques Atlantes ont survécu. Cela commence par des armes non ensevelies, des tâches de sang laissées par les victimes des soldats et des restes de repas. La découverte de cadavres humains dans un état de décomposition peu avancé corrobore leur suspicion. Les survivants ont été emportés par les soldats durant les quelques jours qui ont suivi la punition divine. Si les joueurs sont observateurs, ils aperçoivent un feu dans le lointain. S'ils décident de s'approcher, ils peuvent surprendre quatre soldats atlantes qui semblent ramener un prisonnier vers la Tour du Rhadamanthe. Equipés pour pourchasser des fuyards désarmés, ils ne portent qu'une armure de cuir (pr=3.1) avec un casque de cuir (pr=3.2) serti de nombreux petits miroirs d'orichalque leur permettant d'effrayer les animaux dangereux. Ils sont équipés d'arbalètes, d'épées courtes et de lances à 2 mains. Si les PJ décident de ne rien faire pour libérer l'homme, celui-ci fuit et tombe inopinément sur eux. Ses tortionnaires ne restent pas les bras ballants et tentent évidemment de poursuivre le fuyard et les PJ. Les gardes n'engagent le combat que si les PJ sont inférieurs en nombre ou

très éprouvés. Si la situation ne les avantage pas, ils préfèrent retourner à leur refuge pour tenter de trouver une solution avec leur supérieur. En effet, leur chef dément, Rhadamanthe, les punira à mort s'ils rentrent sans leur prisonnier. Ils mettent donc tout en œuvre pour le retrouver en patrouillant aux abords de la caverne et des entrées du quartier de la Tour.

Voici l'histoire que raconte Talenos, le fuyard, lorsque les joueurs le questionnent. Forgeron atlante, il travaillait dans sa forge souterraine quand les orages ont soudainement éclaté. Grâce à ses provisions il put survivre pendant une semaine qu'il décrit comme étant la plus angoissante de toute sa vie : l'eau inondait sa forge et menaçait de le noyer. A sa grande joie des soldats le trouvèrent et l'emmenèrent. Traité en esclave, il ne tarda pas à comprendre que sa situation ne s'était guère améliorée. Enchaîné avec d'autres Atlantes, on l'emmena dans la Tour du Rhadamanthe jusqu'à la base du monolithe dans de vastes tunnels creusés dans la roche. Dès le lendemain, tous les prisonniers furent mis au travail et durent forer la pierre pour construire d'autres couloirs. Les débris stockés à l'entrée du tunnel étaient emportés de nuit dans la nature par d'autres esclaves. Ceci afin de dissimuler aux Yeux de Seigneur le nouveau projet du Rhadamanthe. Même si le couloir s'élève chaque jour davantage, les Atlantes ont besoin de plus d'esclaves et ne permettent aucune fuite. Si un captif s'échappe, ils le punissent en lui coupant le pied et la langue. C'est pourquoi Talenos s'enfuit à nouveau si les PJ tentent de le ramener comme pièce d'échange. Bien que mal nourris et mal traités, les esclaves ne subissent pas de châtement ou vexation. Tous les captifs savent que le

Rhadamanthe se trouve dans ces passages souterrains et qu'il commande tout le site. La population vivant dans les tunnels est consciente que sa situation est due à la démence de son dirigeant, Rhadamanthe. Ironie du sort, celui-ci survécut à la punition d'Arwoor. Réfugié avec sa garde à l'intérieur des galeries situées à la base du monolithe, il s'obstine à vouloir réaliser son vieux rêve : accéder au palais du Seigneur. Il a conçu un projet fou qui consiste à creuser un tunnel à l'intérieur du monolithe qui remonte lentement vers la demeure du Seigneur. Le travail, avec les moyens dont il dispose, demanderait quelques siècles de travail, mais il espère survivre suffisamment longtemps pour pouvoir se venger du Seigneur. Pour atteindre son objectif, il fit fouiller les ruines par les soldats, rassembla les survivants et les asservit. Chaque nuit, près de cent esclaves s'échinent à piocher dans la roche et à évacuer les débris vers la forêt avoisinante. Le stock de métal provenant des ruines de la Tour permet de fabriquer de nouveaux outils, et de remplacer ceux usés par la dureté de la roche. Une véritable cité troglodyte a vu le jour, avec une organisation sociale très simple. La majorité des Atlantes présents, qu'ils aient été riches ou pauvres, travaillent à la réalisation du projet, en tant que bagnards. D'autres occupent des fonctions vitales, comme la réparation d'armes et d'outils. L'approvisionnement repose sur les ressources présentes dans les grottes et dans les greniers non endommagés à la base de la Tour. Cette solution fonctionne pour le moment mais les greniers atlantes finiront bien par se vider. Les militaires occupent une position privilégiée, bien que le « souverain » soit conscient qu'ils ne croient plus en lui et que bon nombre d'entre eux désirent

l'assassiner. Toutefois, il compte sur une douzaine de soudards, forts puissants, pour assurer son assise.

Par ironie du sort, Arwoor a encore une fois découvert les activités subversives des Atlantes. En effet, même si les tempêtes rendent leur tâche d'espionnage très dangereuse, les corbeaux géants intrigués ont pu observer le manège inhabituel des prisonniers portant des déchets rocheux de la grotte. Arwoor a vite compris le projet du Rhadamanthe. Mais voir ce dernier réduit à l'état de pseudo-roi dégénéré, se débattant dans sa folie et concevant des projets insensés l'amuse énormément. Le moment venu, il l'écrasera définitivement, mais le temps signifie peu pour lui tandis qu'il apporte rage et frustration au *leblabbiy* déchu. Le seul point important pour les PJ est qu'il continue à faire surveiller la progression du travail et l'entrée du tunnel par un corbeau nommé Tooz. Lorsque nos héros pénètrent dans les souterrains, probablement captifs (voir ci-dessous), l'Œil du Seigneur les repère et en réfère rapidement à Arwoor, qui l'envoie entrer en contact avec les hommes du Rhadamanthe. Keris finit par accepter d'écouter ce que le corbeau a à dire. Celui-ci promet à l'Atlante que le Seigneur se montrera généreux avec lui s'il s'arrange pour éliminer les PJ. Bien sûr, Keris accepte : il entrevoit une possibilité de prendre la place du Rhadamanthe. En conséquence, si les PJ ne se sont pas attaqués aux hommes du Rhadamanthe trois jours après leur arrivée, ils sont exécutés. Trois jours, c'est le délai qu'il faut au corbeau pour analyser la situation, rendre compte à Arwoor et saisir une opportunité de parler discrètement à un responsable atlante.

Les PJ n'ont pas trop de mal à repérer l'entrée de la cachette des Atlantes, située au rez-de-chaussée de la Tour. Six des 30 gardes présents dans les galeries disposent encore de lance-poix. L'entrée du tunnel, surveillée par trois gardes armés d'arbalètes, est imprenable de jour. Les joueurs n'ont aucune chance d'y pénétrer sans se faire repérer à des kilomètres. Il en va autrement durant la nuit (qui est longue en raison de la proximité immédiate du monolithe). Les joueurs peuvent procéder à des jets de Se Cacher de seuil 3.3. Libre à eux de gérer leur approche auprès des Atlantes. Une action franchement belliqueuse n'est réellement efficace que si les gardes sont neutralisés rapidement et sans bruit. Mais cette stratégie a bien peu de chances d'aboutir. En effet, les gardes positionnés à l'entrée peuvent facilement en prévenir d'autres et les PJ se retrouvent alors vite submergés par le nombre. Si leur tentative de passer inaperçus échoue, une douzaine de gardes sortent rapidement du tunnel. Les joueurs n'ont alors que peu de chances de fuir les lieux : des gardes armés de lance-poix leur aboient de se rendre. Si les PJ espèrent déclencher une rébellion en faisant le plus de bruit possible pour faire réagir les esclaves, ils se trompent lourdement. En effet, ces hommes fatigués et apeurés préfèrent encore leur sort à l'intérieur de la grotte plutôt qu'à l'extérieur.

Les PJ capturés se voient présentés au Rhadamanthe, et il faut toute la diplomatie de Keris, le bras droit du dirigeant, pour le persuader de les garder en vie afin de s'en servir comme chasseurs. Bien sûr, il en retient un qui sert d'otage et qui est logé à la même enseigne que les autres esclaves. Par contre, si les PJ décident de s'approcher de façon plus

diplomatique, en proposant leurs services par exemple, ils peuvent peut-être endormir la méfiance de Keris. Cela ne l'empêche pas de les interroger sur leur origine et sur la raison de leur présence dans « l'Empire du Rhadamanthe ». Si les réponses des PJ ne révèlent pas un amour immodéré du Rhadamanthe, il fait comprendre qu'une personne doit lui être remise en otage comme garantie de bonne foi. Ceci pour obliger les joueurs à revenir chercher l'un des leurs. En effet, Keris utilise les PJ comme chasseurs afin de réapprovisionner les réserves des greniers. En échange, les Atlantes garantissent aux PJ leur protection et leur soutien dans ce monde cataclysmique. Les PJ peuvent notamment dormir à l'abri des souterrains. Dans ce cas, la personne qui s'est sacrifiée pour rester n'est ni emprisonnée ni forcée au travail. L'otage peut alors fomenter une révolte parmi les esclaves. Une rébellion bien coordonnée avec le PJ à l'intérieur et les esclaves désarmés, mais nombreux, a de fortes chances de réussir. La plupart des gardes ne sont pas très motivés et, s'ils subissent quelques pertes, ils n'hésitent pas à se ranger du côté des plus forts. Ils n'ont pas très envie de mourir pour le salut d'un tyran. Voici comment les événements tourment alors si les PJ n'interviennent pas. Rhadamanthe et ses sbires tentent de résister dans les appartements « royaux », foudroyant chaque personne osant passer la porte. Keris est vite capturé, puis lapidé par ses anciens esclaves, mais il peut être interrogé avant de mourir. Enfin la vengeance des esclaves est à la hauteur des mauvais traitements subis. Plutôt que de lancer un assaut suicidaire contre les retranchés, ils creusent une tranchée entre un petit torrent et l'entrée du tunnel. L'eau s'engouffre rapidement vers les appartements royaux, situés au

sous-sol. Se rendant compte du caractère désespéré de sa situation, Rhadamanthe ordonne un assaut suicide afin d'empêcher les anciens esclaves de le noyer. Ses sbires conscients qu'ils subiront le même sort que leur chef s'en emparent. Puis ils le jettent aux pieds des esclaves dans l'espoir de sauver leur vie. Mais seule la mort de tous ceux qui les ont maltraités peut soulager la foule ivre de rage, alors les soudards tentent alors de forcer le passage à coup de lance-poix. Ils en ont trois à leur disposition et se servent de leur souverain comme d'un rempart. La révolte tourne donc au bain de sang, d'autant plus que le grand nombre des esclaves est compensé par leur faiblesse et leur manque d'équipement.

Il y a une autre alternative, celle de la négociation. Aux joueurs d'en prendre l'initiative. Les soudards voudraient bien négocier mais les esclaves sont trop obnubilés par leur haine pour y songer. D'ailleurs, ils refusent absolument de laisser s'échapper le Rhadamanthe. Si les PJ persuadent leurs alliés de laisser les soudards s'enfuir, ces derniers sont désarmés et jetés à l'extérieur. Leur espérance de survie reste donc faible. Les prisonniers enchaînent un Rhadamanthe bavant de rage dans un réduit minuscule avant de l'emmurer vivant dans une obscurité totale. Ils prévoient un orifice dans le mur pour l'approvisionner en eau et nourriture et pour lui permettre de respirer. D'une rage incontrôlée, le supplicé évolue bientôt vers une attitude suppliante, à la grande indifférence de ses anciens esclaves. Les Atlantes manifestent bien entendu une grande reconnaissance aux PJ en les guérissant et en leur fournissant quelques vivres. Les soins et onguents du

Rhadamanthe triplent la vitesse de récupération naturelle. Les PJ n'ont pas le droit d'utiliser plus d'un onguent. Ensuite, les Atlantes offrent aux PJ de prendre chacun une arme blanche et de recharger leurs éventuels lance-poix. Les PJ s'ils le demandent n'obtiennent qu'un seul et unique lance-poix. Les Atlantes n'en possèdent pas suffisamment et préfèrent en garder quelques-uns pour se protéger des nombreuses menaces.

Esclave atlante moyen

Description : A 80%, esclaves blancs atlantes : 1m75, 75 kg, front très haut, cheveux longs et sales. Vêtements : pagne. 20% d'esclaves noirs négroïdes (caractéristiques identiques).

Force : 3.3
Agilité : 3.3
Résistance : 3.3
Intellect : 3.4
Souffle : 3.3
Ruse : 3.3
Réflexes : 3.3
Volonté : 3.4

Masse : 3.3

Epuisement : Les esclaves ont deux points d'épuisement.

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Sauter (3.2)
Combat : Bâton (Pioche, Pelle) (3.2)
Furtivité : Crocheter (3.3), Dérober (3.3)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.2), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.2)
Connaissance : Botanique (3.2), Musique (chant) (3.3), Zoologie (3.2)
Langues (oral) : Atlante (3.3), Grec Mycénien (3.2), (pour esclaves négroïdes : Négroïde (3.3) et Atlante (3.2))

Vitesse :

Terrestre : 3.2
 Aquatique : 2.6*
 Aérienne : --

Equipement :

Armes : 1 bâton ou 1 pelle ou 1 pioche

Armes :

Type	Epée courte	Bâton (°)
Comp.	3.5	3.2
Cplx.	3.3/3.4	3.3/3.4
Dégâts	3.2	3.4 Etd.
UA	2/2	2/2
Solidité	3.4	3.4

(°) ou pelle ou pioche

Keris

Description : Noble atlante de 740 ans. 1m76, 72 kg. Peau blanche, front dégagé, cheveux raides bruns et courts, yeux verts. Vêtements : tunique rouge, cintrée à la taille par un ruban de tissu couleur or. Sandales dorées.

Note : Keris est un Atlante de souche noble pétri d'orgueil et de cupidité. Il songe à renverser le Rhadamanthe, mais se plie pour l'instant à sa volonté.

Force : 3.4
Agilité : 3.4
Résistance : 3.4
Intellect : 3.4
Souffle : 3.3
Ruse : 3.4
Réflexes : 3.4
Volonté : 3.3

Masse : 3.3

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Monter (3.4), Nager (3.2), Sauter (3.2)
Combat : Bouclier (3.4), Epée 1M (3.4), Lance-poix (3.3)

Furtivité : Crocheter (3.2), Dérober (3.2), Se Déguiser (3.4)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.4), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.2)
Connaissance : Botanique (3.1), Chimie (3.1), Electricité (3.1), Mathématiques (3.1), Mécanique (3.1), Médecine (3.1), Métallurgie (3.4), Musique (Viole) (3.4), Physique (3.2), Torture (3.4), Zoologie (3.1)
Langues (oral) : Anthroïde (3.2), Atlante (3.5), Crétois (3.3), Grec Mycénien (3.4), Négroïde (3.1)

Vitesse :

Terrestre : 3.2
 Aquatique : 2.6*
 Aérienne : --

Equipement :

Armes : 1 bouclier moyen, 1 épée à une main; 1 lance-poix pleinement chargé (10 tirs).
Armure : Cuir sur le corps : Pr = 3.1 (Tronc et jambes). Casque miroir en orichalque sur la tête : Pr = 3.5 + effet lumineux (°)

(°) *Effet lumineux :* Adversaire ébloui. Malus de +1 à tous ses seuils d'attaque chaque fois que l'énergie lumineuse est libérée (Nombre de décharges lumineuses : 3; Temps de rechargement : 24 heures au soleil).

Armes :

Type	Epée 1M	Bouclier
Comp.	3.4	3.4
Cplx.	3.3/3.4	3.4/3.3
Dégâts	3.4	3.4 Etd.
UA	2/2	2/2
Solidité	3.6	3.6*

Type	Lance-poix (°)
Comp.	3.3
Cplx.	3.5
Dégâts	3.6*(°°)
UA	1/4
Solidité	3.3

(°) Voir description complète dans le chapitre *Atlantide* du livre de base

(°°) Ces dégâts sont applicables le premier tour. De plus, le lance-poix continue d'effectuer automatiquement des dégâts de puissance 3.4 en fin de tour pendant 1D6 tours.

Garde atlante moyen

Description : Humain, 1m85, 80 kg. Peau blanche, grand front dégarni, cheveux raides longs, yeux clairs. Vêtements : Armure en cuir ou cotte de mailles, casque miroir éblouissant.

Force : 3.4
Agilité : 3.3
Résistance : 3.3
Intellect : 3.4
Souffle : 3.4
Ruse : 3.2
Réflexes : 3.3
Volonté : 3.2
Masse : 3.3

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.2), Monter (3.2), Nager (3.3), Sauter (3.2)
Combat : Arbalète (3.3), Epée 1M (3.5), Lance 2M (3.4)
Furtivité : Crocheter (3.3), Dérober (3.2), Se Déguiser (3.2)
Survie : Percevoir (3.2), Pister (3.1), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.1), Technique Primitive (3.1)
Connaissance : Botanique (3.1), Mathématiques (3.1), Médecine

(3.1), Métallurgie (3.2), Torture (3.3), Zoologie (3.1)

Langues (oral) : Anthroïde (3.1), Atlante (3.4), Crétois (3.2), Grec Mycénien (3.2), Négroïde (3.1)

Vitesse :

Terrestre : 3.2
 Aquatique : 2.6*
 Aérienne : --

Equipement :

Armes : 1 arbalète, 1 épée à une main, 1 lance à une main

Armure : Cuir sur le corps : Pr = 3.1 (pour les poursuites) ou cotte de mailles : Pr = 3.4 (dans les grottes). Casque miroir en orichalque sur la tête : Pr = 3.5 + effet lumineux (°)

(°) *Effet lumineux :* Adversaire ébloui. Malus de +1 à tous ses seuils d'attaque chaque fois que l'énergie lumineuse est libérée (Nombre de décharges lumineuses : 3; Temps de rechargement : 24 heures au soleil).

Armes :

Type	Epée 1M	Lance 1M
Comp.	3.5	3.4
Cplx.	3.3/3.4	3.3(°)/3.6
Dégâts	3.4	3.4
UA	2/2	2/2
Solidité	3.5	3.4

Type	Arbalète
Comp.	3.3
Cplx.	3.4
Dégâts	3.6
UA	1/4
Solidité	3.3

(°) complexité 3.4 en combat rapproché

Rhadamanthe

Description : Roi atlante de 3060 ans. 1m92, 95 kg. Peau blanche, front dégagé, cheveux raides châains longs, yeux bleus. Vêtements : serre-tête en orichalque, longue tunique blanche et bleue brodée de fils d'or recouvrant une armure de cuir bouilli ou une cote de mailles. Sandales dorées.

Note : La corpulence massive du Rhadamanthe et sa voix forte et vivante rendent agréable la première rencontre avec lui. Malheureusement, ce n'est qu'une façade. Son insatiable appétit de pouvoir et l'effet pervers des drogues d'immortalité généreusement fournies par Jadawin l'ont conduit à la démence. Sa révolte contre son seul souverain, le Seigneur, l'a finalement mené à la catastrophe. Il ne peut accepter sa déchéance actuelle et s'obstine dans son désir de toute-puissance, aggravant son trouble psychique et provoquant l'hilarité d'Arwoor.

Force : 3.4
Agilité : 3.2
Résistance : 3.6
Intellect : 3.5
Souffle : 3.3
Ruse : 3.4
Réflexes : 3.4
Volonté : 3.6

Masse : 3.3

Singularité : Régénération (Jadawin a doté le Rhadamanthe d'un symbiote d'immortalité).

Héroïsme : 30

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.2), Monter (3.5), Nager (3.3), Sauter (3.3)
Combat : Epée 1M (3.5), Lance 1M (3.5), Lance-poix (3.3)
Furtivité : Crocheter (3.2), Dérober (3.2), Se Déguiser (3.3)

Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.3), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.4)
Connaissance : Botanique (3.3), Chimie (3.1), Electricité (3.1), Mathématiques (3.2), Mécanique (3.1), Médecine (3.3), Métallurgie (3.4), Musique (Lyre) (3.4), Physique (3.2), Torture (3.5), Zoologie (3.3)

Langues (oral) : Anthroïde (3.4), Atlante (3.6), Crétois (3.5), Grec Mycénien (3.4), Négroïde (3.3)

Vitesse :

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*
Aérienne : --

Équipement :

Armes : 1 épée à une main, 1 lance à une main, 1 lance-poix pleinement chargé (10 tirs).

Armure : Armure atlante en orichalque : Pr = 3.5 + effet lumineux (°)

(°) **Effet lumineux :** Adversaire ébloui. Malus de +2 à tous ses seuils d'attaque chaque fois que l'énergie lumineuse est libérée (Nombre de décharges lumineuses : 20; Temps de rechargement : 24 heures au soleil).

Armes :

Type	Epée 1M	Lance 1M
Comp.	3.5	3.5
Cplx.	3.3/3.4	3.3(°)/3.6
Dégâts	3.4	3.4
UA	2/2	2/2
Solidité	3.6	3.4

Type	Lance-poix (°°)
Comp.	3.3
Cplx.	3.5
Dégâts	3.6*(°°°)
UA	1/4
Solidité	3.3

(°) Complexité 3.4 en combat rapproché

(°°) Voir description complète dans le chapitre *Atlantide* du livre de base

(°°°) Ces dégâts sont applicables le premier tour. De plus, le lance-poix continue d'effectuer automatiquement des dégâts de puissance 3.4 en fin de tour pendant 1D6 tours.

Le Temps des Héros

Type d'action	Points d'Héroïsme
Comprendre que Tretkaz est un ennemi	10
Comprendre qui est vraiment Tretkaz	15
Provoquer une révolte d'esclaves	15
Vaincre un garde atlante ou Keris	10
Vaincre le Rhadamanthe	20
Eviter un bain de sang parmi les esclaves	5

Action d'éclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJs	5

Gain moyen : 170

Episode 5 : L'assaut final

Objectif : *Faire vivre en direct aux PJ la chute d'un être aux pouvoirs divins ! En atteignant le Palais, les PJ doivent avoir un sentiment d'aboutissement, voire d'exaltation. Mais le MJ ne doit pas hésiter à être meurtrier : l'ultime combat contre Arwoor se doit être mémorable. Du point de vue pratique, le MJ doit faire prendre aux PJ une autre direction que les héros de la Saga, afin de les amener à désamorcer une bombe.*

Les ennemis d'Arwoor se rassemblent

A partir de la révolte des esclaves atlantes, voici le calendrier des événements :

A J+1, une troupe de cinquante anthropoïdes arrive à la Tour, menée par un colosse roux (Tarzan-Kickaha). Le chef semble être un humain à la carrure athlétique, le Terrien Wolff, qu'accompagne une délicieuse dryade, Chryséis. A l'heure qu'il est, les PJ connaissent probablement au moins quelques uns des Héros de la Saga. Si les PJ ont été trompés par Tretkaz, la rencontre peut mal tourner. S'ils ont compris que Wolff est le Seigneur, Kickaha leur fait signe de se taire et les entraîne à part pour leur dire que cette information doit rester secrète encore quelques temps : les ennemis d'Arwoor ont besoin de Podarge, et celle-ci hait plus que quiconque Jadawin. Wolff lui-même ne sait pas qu'il est Jadawin, mais Kickaha préfère attendre le moment propice pour lui en parler. De son côté, Wolff dirige la préparation de l'assaut, qu'il a entièrement planifié. Une partie des esclaves atlantes survivants se range sous sa protection, forgeant pour les

Héros et pour les PJ des dispositifs permettant de se faire transporter. Pour cacher le flamboiement des forges, Wolff fait creuser de nouveaux boyaux, puisque le souterrain du Rhadamanthe a été inondé. En attendant l'arrivée de Podarge, à qui Wolff a envoyé un aigle messenger, les PJ peuvent se reposer un peu et participer à la défense du camp monté par Wolff : il faut chasser pour nourrir les travailleurs atlantes, il faut repousser les bêtes sauvages qui descendent de l'Idaquizzorhruz par la Tour du Rhadamanthe, il faut monter la garde... De plus, les PJ seraient bien avisés de superviser la construction des dispositifs destinés à permettre aux aigles de les transporter (nacelles, sièges, etc.). Faites procéder à des jets de Technique primitive d'un seuil variable selon la méthode utilisée (probablement 3.3 ou 3.4, consultez les Précisions de règles).

Bien que la fin soit proche, les agents d'Arwoor n'ont pas dit leur dernier mot. Tooz le corbeau reste caché pour espionner les entrées et les sorties des humains comme des anthropoïdes. Grâce à son ouïe prodigieuse, il finit par apprendre que les leblabbiy projettent d'attaquer le Palais d'ici peu. Il décide alors d'aller faire son rapport à Arwoor. Pour filer le plus discrètement possible, Tooz fonce d'abord à très basse altitude depuis la Tour du Rhadamanthe jusqu'à la forêt toute proche. Il est alors à découvert et un guetteur vigilant peut le repérer (Percevoir vue seuil 3.6). Il est possible de lui tirer dessus avec un arc ou une arbalète seulement en cas de réussite normale du jet de Percevoir, faute de quoi Tooz est hors de portée. Une fois dans la forêt, Tooz remonte tranquillement jusqu'au Palais. Seul un aigle ou une autre

créature volante pourrait alors l'inquiéter. Il cherche alors à exploiter sa petite taille en volant à travers les branchages ou les ruines où il cherche à désorienter son poursuivant avant de repartir vers le Palais à tire-d'aile : les nouvelles qu'il porte sont urgentes. Faites procéder à un test d'opposition en Voler avec un malus de 1 point d'indice pour l'aigle. Pour la poursuite longue qui s'ensuit, le corbeau est en zone 2 plus le nombre de succès de jet d'opposition s'il l'a remporté. Tooz sait Voler à 3.5 et a un Souffle de 3.5. Quelle qu'en soit l'issue, l'incident du corbeau devrait titiller la paranoïa des PJ, surtout si le sombre oiseau s'échappe et qu'ils ont tenu des propos trahissant le projet de Wolff. S'il parvient sain et sauf au Palais, Tooz informe Arwoor qu'une attaque d'humains, d'aigles et d'anthropoïdes doit avoir lieu dans peu de temps. L'arrogance naturelle du Thoan le pousse à s'esclaffer. A ses yeux les leblabbiys d'Atlantide sont encore plus déments que leur ancien dirigeant, et n'ont aucune chance de pénétrer dans son palais. Ils se contentent d'augmenter la fréquence des éclairs autour de la Tour du Rhadamanthe. L'orage de puissant devient surpuissant (voir la *Table des éclairs*). Tout ceci devrait inquiéter les PJ, mais Arwoor ne prend aucune disposition particulière, sinon de ne pas envoyer d'autres gworls sur les plateaux inférieurs. Pour lui, les formidables défenses du palais devraient empêcher tout assaut même préparé de longue date. Il n'accorde donc aucune attention au rapport du corbeau. Bien qu'il regrette un peu la disparition du Rhadamanthe, l'une de ses distractions favorites, la localisation de la trompe de Shambarimen possédée par Kickaha retient toute son attention. Les péripéties

d'anthropoïdes et autres leblabbiys ne l'inquiètent guère. Il a tort, les PJ vont le lui prouver.

A J+29, Podarge arrive de nuit avec sa garde personnelle. Un conseil de guerre se tient immédiatement à la lueur des torches. Les PJ peuvent y assister mais pas prendre la parole de façon intempestive : ils ne sont que des seconds rôles dans l'opération qui va se dérouler. Podarge apporte ses aigles qui permettent d'atteindre le Palais, Kickaha apporte la trompe de Shambarimen aux puissants pouvoirs. Quant à Wolff... Il a un entretien privé d'une heure avec un espion khamshem du nom d'Abiru (en fait, un Seigneur déchu). Il apprend alors la vérité sur son compte. Référez-vous au *Faiseur d'univers* pour la scène exacte. Les PJ reçoivent des directives pour l'attaque. Leur équipe a pour rôle de protéger les arrières de Podarge, Kickaha et Wolff, leur permettant de se concentrer sur la pénétration à l'intérieur du Palais. Les aigles pensent que les gworls, une fois l'effet de surprise passée, défendront efficacement le Seigneur. Les serviteurs de Podarge combattront principalement dans le ciel afin de protéger les joueurs contre les attaques des corbeaux. D'autres périls peuvent survenir au sol et les PJ devront savoir y faire face. Tout le monde se prépare ensuite à l'assaut imminent. Des centaines d'aigles arrivent dans les heures précédant l'attaque du Palais. Les éclairs ont prélevé un très lourd tribut parmi eux.

L'assaut final

Quelques heures après l'arrivée de Podarge, le gros des troupes est arrivé. Au milieu de la nuit, c'est le moment fatidique. Après un dernier rappel des manœuvres de combats, toute la troupe prend l'air. Des centaines d'aigles emportent les Héros, les

anthropoïdes et les PJ en état de participer à l'assaut. C'est au cours de ce vol que les défauts de conception des sièges et des nacelles se font sentir. Toujours la même consigne : faire peur sans tuer. Mourir d'un noeud mal fait serait trop bête à ce stade de l'aventure. Au pire, un aigle rattrape un PJ maladroit. Cela peut aussi être assez comique si le hamais d'une dryade lâche et qu'elle est rattrapée par un satyre ou un faune qu'elle ne peut quitter de tout le voyage. L'ascension à l'ombre du monolithe dure quatre longues heures. La première chose que les PJ aperçoivent à l'approche du Palais est le gigantesque essaim des aigles d'élite de Podarge qui fondent sur des nuées d'Yeux du Seigneur et des bataillons de gworls. L'ultime combat, chaotique et spectaculaire, vient juste de commencer sur le toit du monde. Des foules impressionnantes s'entretiennent à tour de bras dans les jardins du palais. L'engagement n'a commencé que depuis peu et les gworls ne tardent pas à se remettre de leur surprise. Les aigles déposent le groupe des PJ sur une esplanade, à dix mètres d'un groupe de gworls. Faites procéder à un combat contre ces gworls (il y en a autant que de PJ).

Les jardins du Seigneur étaient d'une resplendissante beauté. Ils étaient bordés de tours, de minarets et de sveltes pylônes, de toute une architecture arachnéenne qui constituait le palais lui-même.

Le Faiseur d'univers

Au bout de deux tours, les PJ peuvent apercevoir Podarge, Kickaha et Wolff s'élançant vers l'édifice. Wolff lance une barre de fer sur un portail de pierre rose sertie de rubis en forme de losange. Des arcs électriques se

déchaînent alors un moment autour du portail, puis cèdent place à un nuage de fumée. Les Héros se précipitent alors à l'intérieur du palais. Si les PJ essaient de les suivre, Nascri, un des officiers de Podarge, leur rappelle d'un ton brusque que le plan de bataille prévoit qu'ils doivent empêcher les gworls de revenir à l'intérieur du palais.

Les PJ constatent rapidement que cette stratégie est fondée : un groupe d'une dizaine de gworls se dirige vers un portail, autant pour attaquer l'arrière-garde des intrus (Arwoor leur en a donné l'ordre par radio) que pour échapper aux hordes d'aigles qui s'en donnent à coeur joie. (Les autres gworls n'ont pas la possibilité de se désengager et d'essayer de rejoindre le palais.) Aux PJ d'intercepter ces gworls, qui se battent avec le courage du désespoir. Puis aucun gworl ne vient plus importuner les PJ : les sbires d'Arwoor jouent à cache-cache avec les aigles dans les labyrinthes du jardin, tandis que les corbeaux se terrent dans des recoins, traqués par les rapaces. Cinq minutes après le départ de Wolff et des autres, les PJ sont appelés par un aigle porteur d'un message du Terrien, qui appelle toutes les troupes disponibles à se rendre à l'intérieur du palais pour aider la glorieuse Podarge et le rusé Kickaha. Les PJ sont les premiers à réagir, les aigles étant trop occupés pour le moment.

Les PJ entrent dans une salle ornée de somptueuses fresques. Au fond se tient une grille faite d'un métal aux reflets bleutés formant un réseau délicat et compliqué. La partie gauche de la grille est ouverte. Deux masses calcinées gisent au sol. Il n'y a plus de danger : Wolff a désactivé le piège. Au-delà de la grille commencent des enfilades de galeries et de pièces où des centaines d'objets d'art, de tableaux de maître (dont certains

proviennent de la Terre et d'autres sont l'œuvre de Jadawin) sont harmonieusement disposés. Tous les pièges ont été désactivés, mais le passage emprunté par Wolff comporte une porte thoanne à activation retardée, qui mène à une partie du palais tout à fait différente de celle où évoluent Kickaha, Wolff et Podarge... Les PJ la franchissent sans s'en rendre compte. Cette astuce joue le rôle de déviation, Jadawin l'ayant conçue afin de désorienter un visiteur inattendu ou de scinder un groupe pour réduire son efficacité. Tandis qu'ils progressent, les PJ peuvent s'interroger sur le soudain silence du palais : ils n'entendent plus les clameurs rauques des gworls et les sifflements des aigles. S'ils rebroussement chemin, la porte empruntée précédemment est à double sens. Elle mène vers une autre aile du palais, en tout point identique. Jadawin, toujours pour désorienter l'adversaire, a veillé à ce que la décoration et la vue du jardin soient semblables en ces deux endroits. Le silence et la propreté tranquille des lieux peuvent donner une étrange sensation d'irréalité aux personnages. Comme le soleil n'est plus à la même position, ils ont l'impression d'avoir fait un saut dans le passé ou le futur. S'ils y réfléchissent deux secondes, ils n'ont cependant guère de mal à deviner qu'il s'agit d'un endroit différent (Intellect seuil 3.3). Les PJ n'ont en tout état de cause pas la possibilité de rejoindre Wolff et Kickaha. Il leur faut progresser seuls. En chemin, ils ont la surprise de croiser une statue géante de Wolff ! C'est la confirmation définitive de ce qu'ils soupçonnaient peut-être déjà, à savoir que Wolff est le Seigneur déchu du Monde à Etages.

L'allée monumentale empruntée par les PJ finit par un mur percé par une ouverture

rectangulaire. Derrière se trouve une pièce nue de vingt mètres de côté, au fond de laquelle se trouve une autre ouverture rectangulaire, par laquelle on peut voir le début d'un couloir qui tourne à gauche. Sur le mur du couloir en face de l'ouverture se trouve un bouton vert. Dès qu'un PJ pénètre dans la pièce, deux talos sortent d'une porte dissimulée et s'avancent vers les intrus. Ils attaquent immédiatement et dans un silence de mort. Les talos sont en plastique ce qui ne les protège que partiellement contre des armes telles que le lance-poix (pr=3.5). Utiliser cette arme sur les talos peut-être dangereux. En effet, si les PJ sont en combat au corps à corps, le plastique peut s'enflammer et le liquide brûlant éclabousser les personnes proches (jet de Hasard). Par ailleurs, le sol de la pièce est muni de capteurs programmés pour réagir à un surplus de poids. Le système se met en marche uniquement si deux personnes au moins sont couchées au sol. En effet, le Seigneur peut passer par là, aussi serait-il bête de tomber dans son propre piège par inadvertance. Quand deux personnes (PJ ou talos) tombent morts ou inanimés à terre, le programme réagit et enclenche la fermeture des portes (des panneaux descendent boucher les ouvertures rectangulaires). Puis le sol se met à chauffer lentement, jusqu'à atteindre 250°C au bout de cinq minutes. Les PJ n'ont que trois moyens d'action pour se sortir de ce mauvais pas :

a) Sauter sous une porte avant que celle-ci ne se ferme

Il faut d'abord réussir un jet de Réflexes seuil 3.6. Puis il faut réussir un jet de Sauter seuil 3.6 (3.6* si la réussite au jet de Réflexes est partielle). Le MJ peut préférer utiliser des hexagones pour simuler la situation. Dans ce cas, procédez

en fonction de la position de chaque PJ, en tenant compte du fait qu'il faut 2 UA pour réagir après que les panneaux ont commencé à s'abattre, 1 UA pour se glisser sous un panneau et que la porte se ferme à la fin du tour. Par ailleurs, passer sous une porte à l'UA 1 nécessite un jet d'Agilité de seuil (3.3 + indice de Masse). En cas d'échec, la porte se referme sur le personnage et lui inflige 3.6* dans une localisation tirée au hasard jusqu'à ce que le personnage s'extirpe ou qu'il perde un membre (ou la vie).

b) Bloquer la porte le temps de passer

Pour bloquer la porte, il faut remporter à chaque tour un jet d'opposition contre une Force de 4.1. Deux PJ peuvent unir leurs Forces pour cela. Autre possibilité : les PJ ont la possibilité de lancer un talos à travers la porte. La résistance de son armure (3.6*) est opposée à la Force de la porte. Quand la porte totalise quatre succès, elle enfonce à moitié le talos et il ne reste plus assez d'espace pour passer. Quand elle totalise six succès, elle se referme complètement.

c) Appuyer sur le bouton vert

La première fois que le bouton est pressé, une décharge électrique occasionnant 3.6* de dégâts généraux est infligée et la voix enregistrée de Jadawin (celle de Wolff, donc) dit d'un ton narquois « Tss... Tss... » puis éclate de rire. La deuxième fois que le bouton est pressé, les panneaux-portes se relèvent et la température du sol de la pièce redevient normale. Un PJ qui est sorti de la pièce à temps peut ainsi éviter une mort horrible à ses compagnons restés enfermés à l'intérieur. Les PJ peuvent aussi essayer de lancer un projectile sur le bouton, soit qu'ils veuillent éviter de se faire électrocuter, soit

qu'ils sont trop éloignés pour y accéder avant la fermeture des portes. Le seuil de complexité d'un tir est augmenté de deux points en raison de la petite taille du bouton.

Il faut espérer que les PJ ont l'esprit de franchir la porte menant au couloir et au bouton. Ceux qui ne l'ont pas fait sont coincés de l'autre côté de la pièce désormais close, à moins que le bouton vert ne soit pressé deux fois. Sinon, au bout de dix minutes tout redevient comme à l'arrivée des PJ, excepté que les talos ne sont pas remplacés. Le couloir est long de plus de vingt mètres et large de six. Au bout de deux mètres, le plancher fait place à un gouffre plongé dans l'obscurité. Au fond du gouffre les joueurs peuvent distinguer une barrière d'énergie extrêmement lumineuse de couleur jaune orangé. Le plancher est parsemé d'une dizaine de disques métalliques en lévitation distants l'un de l'autre d'un mètre cinquante. Marcher d'un disque à l'autre ou voler à travers ce couloir semble être le seul moyen de traverser. Si l'on marche sur les disques, ceux-ci s'éloignent les uns des autres à raison d'un mètre par UA : ils sont équipés d'un système de répulsion. Si le PJ ne veut pas se retrouver trop éloigné, il doit rapidement sauter de l'un à l'autre (Sauter seuil 3.5). Situation assez délicate pour lui puisque les disques sont en mouvement dès qu'il pose les pieds dessus : à chaque UA, il doit réussir un jet d'Agilité de seuil 3.3 pour ne pas tomber. Il ne peut sauter jusqu'à un autre disque qu'en cas de réussite au moins normale. L'indice du SR du test de Sauter est augmenté d'1 point par UA passé sur le même disque. Bien entendu, les joueurs peuvent imaginer d'autres moyens de passer. Si un PJ à la malchance de tomber, il traverse

la barrière d'énergie qui est en fait une porte. Nullement dangereuse, elle mène à une prison du palais. Son mobilier comprend un convertisseur énergie-matière, un lit douillet et un écran géant. Le prisonnier est obligé d'entendre une bande musicale, diffusant les sons du monde extérieur : piailllements d'oiseaux, chants de la mer, vent soufflant dans les arbres. Cette bande est passée dans l'unique but de démoraliser les prisonniers en leur rappelant leur captivité. Mais que les joueurs (pas leurs personnages) se rassurent, Wolff libère ses alliés dès qu'il a récupéré son palais.

Pour ceux qui ne sont pas tombés et qui sont parvenus à franchir tous les disques, l'aventure continue. Le fond du corridor est pourvu d'une porte thoanne à sens unique. Elle mène à une gigantesque salle de forme rectangulaire remplie de cuves transparentes contenant des créatures baignant dans un liquide, certaines d'entre elles étant non terminées (muscles à vif, squelettes). Les PJ auront la surprise de voir, entre autres, une bonne douzaine de clones de Wolff à des degrés de formation divers. Ils peuvent aussi voir quantité de gworls, certains appartenant de toute évidence à des sous-espèces : gworls cornus, gworls nains, etc. Les PJ sont dans le laboratoire du palais, qu'Arwoor utilise pour fabriquer ses petits monstres. Le laboratoire a de nombreuses issues. Quelle que soit celle qu'empruntent les PJ, ils finissent par aboutir dans une pièce où sont entreposées de gigantesques machines. Sans s'en rendre compte, ils viennent de passer une autre porte inter-univers destinée à perdre d'éventuels envahisseurs. Cette porte mène dans un secteur de production machinique, au cœur du Palais. L'accès aux autres pièces de ce centre est interdit par

des portes hermétiquement fermées.

Les PJ aperçoivent au bout de quelques instants un être émergeant d'entre les machines, d'apparence humaine et à priori inoffensive. Il s'agit d'un androïde domestique. Sans leur prêter la moindre attention, il se dirige vers une section de mur et appuie sur un bouton. Puis il parle en thoan : « La minuterie est actionnée, Seigneur.

Conformément à vos instructions, la bombe explosera dans cinq minutes. » Sous les ordres d'Arwoor, n°24 (c'est le nom de l'androïde) vient d'actionner la minuterie d'une bombe capable de volatiliser le Palais ! Regardez alors votre montre et annoncez que vous passez en temps réel. Après avoir parlé, n°24 repart vers son lieu de travail (il doit contrôler le bon état du réacteur du Palais). Les PJ peuvent faire deux choses pour éviter qu'Arwoor réussisse à détruire le Palais en fuyant :

a) Contacter Wolff

Ils peuvent contacter Wolff par l'interphone qu'a utilisé n°24. L'interphone est branché sur la salle de contrôle, dans laquelle vient de pénétrer Wolff. Wolff empêche une première fois la bombe d'exploser en désamorçant un détonateur à retardement installé par Arwoor, mais il doit encore retrouver la bombe et s'assurer qu'elle ne va pas exploser. Les PJ peuvent informer Wolff de la situation. Wolff les enjoint alors d'interroger l'androïde pour déterminer où se trouve exactement la bombe, pendant qu'il accourt. Si les PJ ne pensent pas à utiliser l'interphone, Wolff analyse depuis la salle de contrôle l'origine de la communication de l'androïde. Il remonte à la source (l'interphone de ce secteur machinique) et en déduit que

c'est là que se trouve la bombe. Il part alors sans tarder.

b) Localiser la bombe

Les PJ gagnent un temps précieux pour tous s'ils parviennent à localiser la bombe avant l'arrivée de Wolff sur les lieux. En effet, sans l'aide des PJ, Wolff ne pourrait probablement intervenir que trop tard. Les PJ peuvent interroger l'androïde. Celui-ci répond placidement et sans aucune hostilité à leurs questions. Bien qu'il ait reçu l'ordre de ne pas révéler l'endroit où se trouve la bombe, n°24 possède comme tout androïde un cerveau assez binaire. Il est possible de l'abuser par des questions détournées. Si les PJ parviennent à découvrir le trajet de l'androïde, que celui-ci révèle sans poser de difficultés, ils peuvent découvrir la localisation exacte de la bombe. N°24 est programmé pour ne pas répondre à des questions directes du style : « Où se trouve la bombe ? ». Il refuse toutes les demandes des joueurs sur un ton poli et détaché et les laisse aller et venir comme bon leur semble. L'androïde peut dire aux PJ comment il a mis en action la bombe et de quel type elle est. Il n'est pas programmé pour la désamorcer, ni la déplacer, mais il connaît à la seconde près le moment où elle doit exploser.

Les PJ voient finalement arriver un Wolff essoufflé. Le fait que les PJ aient trouvé la bombe le rassure, et il la désamorce sous leurs yeux. Si nos héros n'ont pas réussi à localiser l'engin de mort, le simple fait de lui préciser l'endroit d'où sortait n°24 leur permet de chercher dans une zone bien délimitée (Pister seuil 3.6). Une fois le danger écarté, Wolff ramène les PJ auprès du reste du groupe. Les PJ peuvent ensuite assister sur l'écran d'observation géant à la fuite malheureuse

d'Arwoor, qu'une « porte » a mené en Atlantide. Arwoor galope vers un temple du Seigneur qui abrite une porte thoanne, tandis que Podarge et quelques uns de ses familiers quittent le Palais et fondent sur lui. La harpie et les aigles atteignent le malheureux juste avant qu'il n'atteigne l'abri du bâtiment. Touché de dos, Arwoor est déchiqueté puis dévoré par Podarge sous les yeux de ses aigles.

Et maintenant pour les PJ ?

Wolff est bien évidemment reconnaissant envers eux s'ils ont réussi à trouver la bombe. Sauf s'ils manifestent un désir contraire il les ramène sur leur plateau d'origine, mais Wolff les considère désormais comme des alliés, et les corbeaux survivants se chargent d'en répandre la nouvelle auprès des compatriotes du personnage. Nul doute que leur statut social en subisse des répercussions plutôt positives. Wolff propose également un nouveau corps, humain, aux créatures inhumaines ou modifiées qui le souhaitent.

Une page est tournée : les aventures sur le Monde à Etages ne seront plus les mêmes puisqu'Arwoor n'est plus et que Jadawin a repris sa place. Les PJ sont prêts à y vivre d'autres aventures, ou à passer à une nouvelle phase : le conflit entre les Thoans est loin d'être terminé et il y a encore beaucoup de Seigneurs dangereux et ambitieux qui vont s'opposer aux PJ. C'est sans doute le bon moment pour envoyer les PJ sur d'autres univers, par exemple le Monde Piège d'Urizen.

Le Temps des Héros

Type d'action	Points d'Héroïsme
Empêcher Tooz de faire son rapport	5
Vaincre un gworl	5
Vaincre un talos	10
Comprendre le système de portes installé par Jadawin	15
Echapper au piège rôtissant de la pièce	15
Passer le couloir aux disques flottants	10
Contacter Wolff par interphone	10
Localiser la bombe en interrogeant n°24	20
Bonus de fin de Chapitre	30
Bonus de fin de Campagne (*)	50

Action d'éclat	10 à 30
Ingéniosité	5
Interprétation théâtrale	0 à 30
Cohésion du groupe	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les PJs	5

(*) Uniquement pour les personnages qui ont vécu la campagne entière (les 4 chapitres).

Gain moyen : 220

ET APRÈS ?

Cet article destiné aux meneurs de jeu s'applique à dresser un bilan des principaux changements survenus sur le Monde à Étages suite à la campagne d'Arwoor. Pour mieux comprendre les enjeux, vous trouverez une description des différentes puissances en présence et de leur influence respective sur Alofbethmin au lendemain de la mort du tyran. De la même façon, une mise à jour des informations contenues dans le livre de règles sur chacun des plateaux du Monde à Étages est fournie. Comme vous pourrez le constater, la mort de l'usurpateur est loin de mettre un terme aux exactions de ses serviteurs. Jadawin/Wolff n'est pas au bout de ses peines puisque nombreux sont ceux qui veulent suivre les traces d'Arwoor. La mort du Thoan n'est donc qu'une première étape dans le processus de pacification d'Alofbethmin.

ARWOOR

Originaire d'un monde glauque et peu harmonieux, Arwoor a toujours été attiré par les fastes de l'univers de Jadawin. Lorsqu'il réussit finalement à envahir ce dernier, il s'empresse de conforter ses positions sur Alofbethmin afin de prévoir tout débordement. Il importe donc sans tarder ses troupes de choc, les gworls, ainsi que ses espions, les Yeux du Seigneur, ou il convertit les corbeaux déjà présents à sa cause pour qu'ils surveillent les *leblabbiys*. Son contingent est malheureusement insuffisant compte tenu des innombrables populations, ce qui l'oblige à adopter une nouvelle stratégie, celle de recruter des espions au sein de ces dernières. D'un naturel prudent, Arwoor s'assure la fidélité de ses nouveaux espions grâce à une drogue hypnotique synthétisée par ses soins dans les laboratoires du Palais.

La stratégie d'Arwoor est un véritable succès. Son réseau d'espions et de messagers couplé aux caméras du Palais lui permet de prévenir les moindres débordements. Quiconque franchit une porte déclenche automatiquement un ensemble de mesures simples et efficaces. Lorsqu'ils repèrent un intrus, les

Yeux du Seigneur informent rapidement leur maître, qui envoie sans plus attendre un contingent de gworls exterminer le fugitif sur place.

La mort d'Arwoor a cependant mis un terme à cette mécanique si parfaite. Privées de chef et donc d'ordres, les troupes gworls ont perdu leur remarquable organisation. De même, le réseau d'espions n'a plus sa redoutable efficacité de naguère. Les rangs se sont d'ailleurs sensiblement réduits le jour où l'administration de drogues hypnotiques a cessé pour les espions *leblabbiys*. Les forces du mégalomane, jadis si puissantes, ne sont donc plus aujourd'hui que l'ombre de ce qu'elles furent.

Les Gworls

Les gworls ont été créés par Arwoor sur Chiffaenir, son cosmos privé, dans un seul et unique but : celui de faire la guerre. Ils excellent d'ailleurs dans cette tâche. En troupe de choc impitoyable qu'ils sont, les gworls ont participé à toutes les grandes batailles de leur maître, de l'assaut sur le Palais de Jadawin à la mise à mort de la quasi totalité des ennemis *leblabbiys* et thoans d'Arwoor.

L'exécution d'Arwoor a cependant bouleversé leur

organisation. Habités à recevoir des ordres précis et ne souffrant aucune interprétation, les gworls ont été livrés à eux-mêmes depuis la disparition de l'usurpateur. Les forces d'Arwoor ne sont pas pour autant mortes et enterrées. Des généraux ont commencé à se démarquer au sein de l'important contingent présent sur Alofbethmin. Ces derniers commandent des troupes, isolées pour le moment. Mais ils ne désespèrent pas de réussir à fédérer l'ensemble des gworls sur chacun des plateaux et peut-être même sur l'ensemble du Monde à Étages. Si les rumeurs concernant l'arrivée d'un roi gworl sur Alofbethmin venaient à se confirmer, il y a de fortes chances que les gworls se rangent à ses côtés et que l'équilibre tout entier du Monde à Étage soit menacé. A ce jour, la présence gworl est plus particulièrement importante sur Okéanos et Atlantide.

Les Yeux du Seigneur

Créés par un autre seigneur thoan, les Yeux du Seigneur ont servi fidèlement Arwoor pendant de longues années. La mort de l'usurpateur a cependant miné leur efficacité et leur cohésion tant et si bien que certains oiseaux espions ont préféré joindre leurs forces à celles de Wolff, plutôt que de

rester dans le camp des perdants. Cet opportunisme n'est certes pas généralisé puisque un grand nombre d'irréductibles poursuit aujourd'hui encore l'œuvre d'Arwoor au travers des gworls et de leur roi. Ils continuent donc à surveiller le Monde à Etages et ne manquent pas d'exterminer rigoureusement les traîtres qui ont retourné leur veste !

Les espions leblabbiys

Les drogues hypnotiques n'affectant plus les infiltrés d'Arwoor, le réseau tissé par le Seigneur s'est rapidement désagréé. Une grande partie des espions ont rejoint la résistance autochtone pour se racheter de leurs actes passés. D'autres ont profité de la mort de l'usurpateur pour suivre leurs propres desseins. Bien qu'ils soient des éléments isolés, ils n'en demeurent pas pour autant dangereux. La plus grande méfiance est donc de rigueur lorsque l'on traite avec eux. Les rares infiltrés encore fidèles à Arwoor ont, quant à eux, soit rejoint les campements gworls où ils occupent des places de choix, soit conservé un profil bas en attendant de pouvoir accomplir une action d'éclat.

JADAWIN alias WOLFF

Wolff n'est pas Jadawin : c'est un Terrien idéaliste et plein d'humanité. Il veut réparer les crimes du Seigneur qu'il fut, et instaurer à terme la paix, la liberté et la justice dans son univers. Décidé à ne plus jamais jouer au petit dieu, il a cessé définitivement de créer des créatures douées de raison. Ensuite, il a envoyé ses Yeux proposer à beaucoup de créatures

monstrueuses de récupérer un corps humain. Jusqu'ici, seuls quelques milliers d'Anthropoïdes et de créatures d'Okéanos ont été contactées.

Beaucoup d'Anthropoïdes atlantes ont fait savoir qu'ils acceptaient la proposition, et un habitant d'Okéanos sur mille environ a souhaité réintégrer un corps humain. Mais les laboratoires du palais n'ont qu'une capacité limitée, et Wolff est un Seigneur occupé. Pour l'instant, seuls deux mille habitants d'Okéanos ont récupéré forme humaine, même s'il ne s'agit pas exactement de leur corps d'origine. Ces derniers n'ont, hélas, pas été conservés dans le Palais.

Wolff se consacre également à un autre projet prioritaire qui lui tient particulièrement à cœur. Il a décidé de commencer par faire le ménage dans son Palais. Ses laboratoires contenaient vingt mille Terriens, kidnappés à différentes époques. Wolff considère désormais comme immoral de les laisser en stase et il veut leur donner l'occasion de vivre une nouvelle existence. De plus, le vide de populations en Atlantide offre une opportunité unique de les intégrer facilement dans son monde. Il les a donc installés sur des îles de formation récente et a accordé à ces régions un climat tempéré, afin de laisser aux nouvelles communautés le temps de s'adapter, d'apprendre à se nourrir et à se défendre. Jadawin/Wolff est toutefois obligé de leur infliger périodiquement de petites tempêtes, d'abord pour les accoutumer à la violence des éléments, et ensuite parce que si le temps était clément sur les îles, des envahisseurs auraient tôt fait de déferler sur ces régions.

Wolff a installé neuf mille Carthaginois du III^{ème} et du II^{ème} siècles avant Jésus-Christ, sept mille Byzantins du VI^{ème}

siècle après Jésus-Christ et quatre mille Pergaméniens et Rhodiens du II^{ème} siècle avant Jésus-Christ. Le temps que se mettent en place des Cités-Etats viables, ces effectifs auront été littéralement décimés par les assauts des peuplades primitives hostiles.

Dans le Palais, Wolff a également changé quelques pièges qui torturaient inutilement, afin qu'ils tuent désormais rapidement. Il s'est aussi occupé des prisons, qu'il a équipées afin que les prisonniers ne meurent plus d'ennui.

Wolff a bien d'autres projets. Il n'aura pas le temps de les réaliser. Alofbethmin est en effet un univers bien trop convoité pour être ignoré des autres seigneurs thoans. Wolff va donc devoir s'absenter régulièrement pour tenter de repousser les tentatives d'invasion de ses frères et sœurs de race parmi lesquels Orc le Rouge, Wooth, Urthona ou encore Vala.

PODARGE

L'armée de Podarge a perdu ses plus brillants généraux lors de l'assaut du Palais. La harpie avait en effet placé son élite en première ligne. Par la suite, elle n'a fait aucun effort de réorganisation tant et si bien qu'aujourd'hui ses hordes ailées manquent d'officiers au plus haut niveau. Le charisme de Podarge reste cependant extraordinaire : elle a tué le Seigneur ! Rapidement il fut malheureusement confirmé que ce n'était pas celui qui avait créé la harpie et les aigles. Le vrai coupable, Wolff, a trompé Podarge et s'est calfeutré dans son palais après la victoire commune. Wolff a bien proposé à Podarge de lui rendre sa forme

humaine, mais la harpie a refusé et a juré d'accomplir sa vengeance. Elle a lancé une sentence de mort contre Wolff et ses « complices » : Kickaha, les PJ et les muses. Elle a promis la richesse et un statut royal à quiconque exécuterait ces individus.

La harpie s'est enfoncée d'un degré supplémentaire dans la démence et la sauvagerie. Elle préside désormais des combats de gladiateurs qui amusent follement sa cour. Dans l'arène, une immense caverne, s'affrontent des aigles dissidents ou de simples humains qui ont eu le malheur de déplaire à Podarge.

Le duc Dewiwanira (scénario « Le Duc Céleste », *Casus Belli* n°90), ou un autre aigle royal si ce dernier a été tué, fait tout son possible pour fédérer les mécontents. Le prestige de la Reine Harpie rend sa tâche difficile. Il doit régulièrement s'occuper de son armée et de son domaine. Podarge lui envoie sans cesse des familiers avec pour mission de le capturer. Le duc songe donc à fonder une forteresse secrète où il n'aurait pas à craindre la hargne de Podarge.

LES MUSES

Wolff a proposé aux muses de leur rendre un corps humain. Celles-ci ont décliné l'offre après réflexion, trop habituées à leurs corps ailés. Elles ont exprimé la requête que plusieurs compagnons leur soient créés, mais le Seigneur a refusé en raison de ses nouveaux scrupules moraux. Elles-mêmes n'ont pas pardonné à Wolff les crimes de Jadawin. Simplement, elles ont renoncé à la vengeance et désirent désormais vivre tranquillement. Créatures

magnifiques mais tragiquement seules, elles errent dans le Monde à Etages, loin des cavernes de Podarge si possible. Elles surgiront peut-être à l'improviste, un jour, pour aider les PJ ou demander leur protection contre les chasseurs de primes de Podarge.

WOOTH, le Roi Gworl

Créateur du Monde des Rochers Vivants il y a de cela 17.000 ans, Wooth est un Thoan atypique. S'il sait effectivement utiliser la plupart des dispositifs thoans, il est incapable de comprendre leur fonctionnement, donc de les réparer ou d'en créer de nouveaux. Il en a tiré une grande frustration et un certain complexe. Wooth a une première fois cherché à s'emparer du Monde à Etages de Jadawin, mais il a échoué. Il a ensuite tenté de s'emparer de Chiffaenir, le sinistre monde d'Arwoor, et a également échoué. Pour le punir, Arwoor a transféré son cerveau dans le corps d'une de ses abominables créatures : un gworl. Mais Wooth persista et le tyran dut finalement fuir. A son départ pour Alofbethmin, Arwoor laissa Wooth en arrière. Par précaution, il détruisit au préalable tous les équipements de son laboratoire.

Les années suivantes permettent à Wooth de rallier progressivement les gworls de Chiffaenir sous sa coupe. Persuadé de pouvoir enfin recouvrer son corps, il découvre avec horreur que le laboratoire d'Arwoor n'est plus en état de fonctionner. Ne supportant plus ce corps monstrueux, il se met alors en quête d'un univers muni de tous les dispositifs nécessaires à la réintégration de son corps

originel. Tout naturellement, il songe à nouveau au Monde à Etages.

Wooth sait que Jadawin possédait la fameuse Trompe de Shambarimen. Cette information est périmée, mais Wooth est irrésistiblement attiré par la Trompe, qu'il sait être le meilleur instrument pour ouvrir n'importe quelle porte sur n'importe quel monde. A force de recherches dans les archives d'Arwoor, Wooth a trouvé une porte menant sur Okéanos, premier niveau du Monde à Etages. Cela ne suffit pas cependant pour s'emparer du cosmos privé. Il lui faut en effet trouver une porte menant directement sur le palais. En parcourant discrètement Okéanos, Wooth a rencontré la dryade Arachnée, en réalité une Thoanne (cf. *Autres personnalités*). Apprenant qu'elle connaissait l'emplacement d'une porte menant au palais, il lui a proposé un marché. Wooth est en possession d'un hologramme de Chryséis qui peut inciter le Seigneur du Monde à Etages à actionner la porte. Wooth a obtenu cet hologramme dans le palais d'Arwoor. L'Usurpateur avait en effet longtemps préparé son invasion du Monde à Etages, et il y a bien des années il avait songé à assassiner Jadawin tandis qu'il se reposerait sur Okéanos. Pour préparer son attentat, il avait espionné Chryséis, la favorite du Seigneur, et avait pu constituer un hologramme quasi-parfait de la dryade. De plus, Wooth a profité des dossiers réalisés par Arwoor à propos des dispositifs de surveillance qui équipent la plupart des portes du Monde à Etages.

S'il a passé un pacte avec Arachnée, Wooth ne compte bien sûr pas s'encombrer d'elle s'il réussit à s'emparer du palais. Son premier objectif une fois sur place est de récupérer un corps humain, en utilisant les laboratoires

perfectionnés de Jadawin/Wolff. Puis, grâce à la trompe de Shambarimen, il compte envahir un maximum de cosmos privés et régner sur eux en empereur absolu, éliminant ou asservissant les autres Thoans.

Durant son voyage à travers le Monde à Etages, Wooth profite de l'occasion pour rallier à lui les différents contingents de gworls ayant survécu à la chute d'Arwoor. Convaincre ces troupes n'est certes pas évident, puisque pour les maintenir dans le droit chemin, il est nécessaire de leur assurer de belles batailles. Wooth laisse donc entendre officiellement aux gworls qui lui obéissent qu'il prépare une attaque contre le Palais du Seigneur pour venger leur défunt maître. Cette promesse contente pour le moment ces derniers, reste à savoir si Wooth tiendra sa parole...

D'AUTRES PERSONNALITÉS

L'Oromoth Wakmooth (scénario « L'Ange » du *Supplément Descartes Volume 9*) a survécu à l'attaque lancée sur le Palais pour déloger Arwoor. Agent et garde du corps de Jadawin/Wolff, il veille désormais aux côtés de Kickaha le Rusé à la sécurité du Palais. Connaissant de nombreuses portes, il est susceptible d'intervenir au moment où les joueurs s'y attendront le moins, pour les tirer d'un mauvais pas. N'oublions pas, en effet, qu'il leur doit la vie.

Detiuw, le Seigneur déchu du Monde des Nuées (scénario n°3 de *Thoan*), a été libéré de sa prison du Palais où il avait été enfermé par Arwoor.

Après avoir réalisé qu'il lui était impossible de recouvrer son cosmos privé, il s'est entendu avec Wolff et Kickaha pour reprendre sa place auprès des *leblabbiys* sur Dracheland. Detiuw/Lothar Von Lutzen est donc en très bons termes avec les instances d'Alofbethmin. Il n'oubliera jamais l'aide que les PJ lui ont apportée par le passé. Il fera donc tout ce qui est en son pouvoir pour les aider si ces derniers viennent sur ses terres. Quelle meilleure opportunité pour les PJ d'apprendre les rudiments de la langue et la technologie thoanne...

Thyweste (scénario n°1 de *Thoan*), de son vrai nom Loth, a lui aussi choisi de rester sur le Monde à Etage. Décidé à libérer les aigles du joug de Podarge, il a joint ses forces à celles des mécontents. Son importance dans le mouvement est d'ailleurs si grande que si le chef de file de cette résistance venait à mourir, il lui succéderait. Il est donc fort probable que les PJ croisent à nouveau son chemin. Son aide pourra s'avérer précieuse, à moins bien sûr que les PJ ne soient responsables de la mort de Dewiwanira. Dans ce cas, Loth comptera désormais parmi leurs ennemis. Comme la plupart des seigneurs thoans, Loth a un objectif secret. Jusqu'ici, il s'est montré suffisamment discret pour que personne ne le découvre. Essayerait-il d'endormir la vigilance de Wolff pour mieux le poignarder dans le dos, ou serait-il encore un allié de Wooth ? Rien n'est moins sûr...

Thoanne intelligente, mais quelque peu naïve, Anthera, ou, pour prendre son nom de dryade, *Arachnée* est une jeune fille d'Arwoor. Ayant passé la quasi totalité de son existence à se distraire, la belle créature n'a jamais été vraiment attirée par les

sciences de son peuple, ses connaissances se limitant à l'histoire déformée de ses ancêtres. A son arrivée sur Alofbethmin, Arwoor a placé son cerveau dans un corps de dryade pour la protéger de ses ennemis *leblabbiys* et thoans. Depuis la mort de ce dernier, elle est livrée à elle-même. Une première rencontre avec les gworls lui a révélé que ces monstres étaient incapables de lui faire du mal, dès qu'ils entendaient sa voix (sa voix n'a pas changé lorsqu'elle changea de corps). Ce qu'elle ignore, c'est que Wooth a subi à son insu le même type de conditionnement. Tous ces facteurs font d'Arachnée une alliée d'autant plus intéressante que la jeune femme est plutôt crédule.

LES PLATEAUX

La chute d'Arwoor a certes laissé une marque indélébile dans la mémoire des PJ, mais aussi, dans une large mesure, sur l'ensemble du Monde à Etage et de ses habitants. Même s'ils ont ignoré pour la plupart l'existence du seigneur fou, ses actions et ses serviteurs ont provoqué un grand nombre de changements. Au lendemain de sa défaite, la question se pose donc de savoir en quelle mesure ses exactions ont réellement changé la face des différents plateaux. Il s'agit aussi de découvrir les derniers événements en date, tant au niveau politique que militaire. L'instantané du Monde à Etages qui suit se situe quelques jours avant l'arrivée de Wooth sur Okéanos. Quelques pistes vous permettront malgré tout d'envisager les évolutions futures d'Alofbethmin.

OKÉANOS

Restée longtemps un havre de paix et de tranquillité, la Plage a brusquement basculé dans l'horreur le jour où des détachements de gworls ont pris d'assaut les communautés où des étrangers avaient trouvé refuge. Ce jour là, ils n'ont pas fait de quartier, tuant sans discrimination les courageux et les fiers, réduisant en esclavage les rares survivants. La disparition d'Arwoor met certes un terme à une action concertée et réfléchie de ces créatures, mais malheureusement pas à l'occupation, d'autant plus qu'en l'absence d'ordres, les gworls ont commencé à prendre des initiatives. Ils ont notamment pris la liberté de s'attaquer aux autochtones pour agrandir leur territoire et ont fait quelques prisonniers. Ces derniers servent dans un premier temps à promouvoir « l'art » des gworls (la torture) avant d'être recyclés en nourriture de choix. Fort heureusement, il n'existe pour le moment aucun chef assez intelligent et charismatique pour les unir tous. Ceci pourrait certes changer d'ici peu, avec l'arrivée de Wooth, le roi gworl.

La résistance reste encore marginale sur Okéanos. Sous l'impulsion des « importés » originaires de Troie ou de Grèce, elle s'organise très lentement. Convaincre une population pacifiste de prendre les armes est en effet une tâche plutôt ardue. Rajoutons à cela la nécessité de produire des armes et d'apprendre à s'en servir avant d'espérer suivre les instructions d'un général improvisé. L'intervention de héros comme les PJ devrait cependant accélérer le processus. Mais le charisme et la ruse des PJ seront mis à rude épreuve !

La Communauté du Rocher Rose

Contraints de quitter précipitamment la Plage à la fin du Scénario n°1 de *Thoan*, les membres de la Communauté du Rocher Rose se sont finalement établis sur une île refuge peu avant le début de la campagne d'Arwoor. Pleurant un temps leurs amis disparus pendant l'attaque, ils retrouvent progressivement leurs habitudes. Les gworls restés, quant à eux, sur la terre ferme ne sont plus considérés comme une menace à part entière. La communauté croit en effet que la terreur que leur inspire l'eau les empêche de se lancer à leur poursuite. Leur raisonnement n'est certes pas idiot, mais ils ignorent cependant un détail : la terreur que peut inspirer la colère de leur maître !

Arwoor ne peut pas, en effet, se résoudre à laisser impunis ceux qui se sont joués de lui. Il envoie donc ses Yeux du Seigneur débusquer l'île refuge pendant qu'il réunit une troupe de gworls armés. Les résultats ne se font pas attendre longtemps : l'île est finalement découverte. Le Seigneur ordonne donc l'assaut, avec pour objectif de faire le plus de prisonniers possible. L'attaque est un véritable succès, les gworls surprennent en effet les pauvres survivants durant leur sommeil. La troupe retourne ensuite sur les terres natales de la Communauté du Rocher Rose où les prisonniers sont enfermés dans la Piscine. Suivant les conseils avisés du traître Owisandros, la fameuse piscine est agrémentée d'une grille en métal thoan, qui empêche quiconque d'en sortir. En attendant de nouveaux ordres de leur maître, les gworls s'installent et organisent bientôt des distractions. Chaque semaine, ils libèrent un prisonnier, qu'ils s'empressent de torturer pendant

plusieurs jours avant de le dévorer vivant..

Avec la disparition des effets des drogues hypnotiques sur Owisandros, la situation risque certes d'évoluer rapidement, puisque ce dernier va enfin réaliser l'étendue des horreurs qu'il a commises au nom d'Arwoor. De là à racheter ses fautes, il n'y a qu'un pas à franchir...

La Communauté des Algues

Arwoor ne se serait certainement jamais intéressé à cette communauté atypique si les PJ n'y avaient pas mis les pieds. Avec l'aide d'un infiltré, Poséïos le triton, une attaque de grande envergure est menée sur la plage au moment où les PJ participent à une course d'histoïkthus. L'issue de l'assaut terrestre est particulièrement sanglante. Plus de la moitié de la communauté est massacrée. Les autres réussissent par chance à s'enfuir à travers le Jardin.

A la date d'aujourd'hui, les survivants se sont réfugiés dans une communauté voisine, la Communauté des Cascades, qui, sous leurs conseils avisés, s'est installée dans des grottes dissimulées par de magnifiques cascades d'eau. Plus question, en effet, de dormir à la belle étoile sur la plage. La méfiance est maintenant de rigueur. Des membres de la communauté surveillent désormais en permanence la région pour prévenir toute attaque gworl.

Si ces derniers venaient à apprendre le sort réservé aux membres de la Communauté du Rocher Rose, ils seraient prêts à suivre les directives de héros inspirés pour sauver leurs frères du joug des monstrueux envahisseurs...

AMERINDIA

Note : Les événements décrits au dernier épisode du Chapitre 2 de la campagne d'Arwoor ne coïncident pas avec l'histoire décrite dans les livres de Farmer. L'irruption de Cloches Noires et d'Anania à ce stade, notamment, permet de surprendre des joueurs qui auraient lu la Saga. De même, l'attaque des Barbes Rouges sur Talanac permet d'ajouter à la confusion de la situation. Néanmoins, si vous le désirez, vous pouvez adopter un point de vue plus orthodoxe en changeant légèrement l'Episode 4. Dans ce cas, considérez que Talanac a été la proie d'une guerre civile entre deux factions. Le miklosiml a été victime de « décide », et son fils lui a succédé. Les Cloches Noires et les Drachelanders n'ont pas attaqué du tout, et l'attaque des Barbes Rouges n'a pas porté sur la capitale tishquetmoac mais sur une cité de moindre taille.

Bien qu'elle soit de loin la terre la plus fertile du Monde à Etages, Amérindia a toujours été synonyme de dangers, que ce soit au travers de ses multiples prédateurs naturels (belette géante, Félis Atrox, waganassit...), de ses tribus d'Hommes-Chevaux carnivores ou encore des raids incessants menés par les clans de Barbes-Rouges. Quel qu'ait été le Seigneur en place, ce plateau a toujours trôné parmi les plus violents, des guerres incessantes déchirant en permanence ses différentes peuplades. Sans grande surprise, on observe ainsi que la disparition d'Arwoor ne marque aucune évolution en faveur de la paix, bien au contraire... Des groupes armés de gworls se sont en effet installés sur place et, progressivement, ont influé à leur manière sur

l'équilibre des forces. La guerre à Talanac fut également l'épicentre de bouleversements majeurs de l'équilibre politique du plateau.

Les tribus amérindiennes des Grandes Plaines

Après une rencontre fructueuse avec des serviteurs d'Arwoor, les KhingGatawrits et les Shoyshatels ont scellé une alliance inconditionnelle avec les gworls stationnés sur Amérindia. Grâce à ces derniers, ils disposent désormais de forces suffisantes pour soumettre leurs ennemis les plus farouches. Malgré tout, dans un souci de modérer les pertes et de multiplier les prises, les Hommes-Chevaux se sont rangés à l'avis du chef des gworls, qui a imaginé pour l'occasion une stratégie dénuée certes d'honneur, mais extrêmement efficace. Cette dernière repose sur l'assassinat systématique des chefs et des chamans des tribus à soumettre. Bien sûr, comme des millions d'Amérindiens répartis en milliers de petits groupes habitent les Grandes Plaines, il leur faut se concentrer sur les clans les plus prestigieux des cent-vingt-neuf tribus, à savoir ceux décrits dans *Thoan*. Pour éviter tout problème de conscience, les gworls prennent en charge la partie la plus dégradante du plan. L'action commando, réalisée les nuits où la lune éclaire le moins, est menée par des gworls dissimulés par des vêtements sombres. Ces derniers, après avoir mis à mort leurs cibles, laissent derrière eux des indices assez crédibles pour faire croire aux tribus attaquées que c'est le peuple de l'Ours qui a tout commandité ! L'étape suivante laisse le beau rôle aux diplomates shoyshatels et khingatawrits qui, après avoir prétendu subir le même sort, proposent aux tribus concernées

de joindre leurs forces pour venger les morts et mettre ainsi un terme à la menace hrowaka. A ce jour, cette stratégie s'est avérée très efficace puisque, en moins d'un mois, les Hommes-Chevaux ont ainsi rallié à leur « cause » les Chacopewachis, les Shanikotsas et les Tsenakwas. L'opération reste malgré tout délicate puisque, à tout moment, il est possible qu'un brave plus curieux que les autres découvre la vérité sur les méthodes employées. Les KhingGatawrits et les Shoyshatels doivent, en outre, veiller à ce que leurs alliés chacopewachis et shanikotsas ne découvrent pas que leur ennemi héréditaire travaille à leurs côtés.

Quand une tribu n'est pas considérée comme dangereuse, le chef des gworls laisse les Hommes-Chevaux donner libre cours à leur fureur guerrière. Jusqu'ici, ce cas de figure ne s'est présenté qu'une seule fois. Le talent exceptionnel des canoteurs winnebagos a malgré tout permis à certains d'entre eux d'échapper à une mort certaine. Grâce à ces derniers, les Hrowakas ont ainsi été avertis du danger que représentent les Hommes-Chevaux et leurs multiples alliés. Une course contre la montre vient donc de commencer pour le Peuple de l'Ours qui, même s'il peut rallier rapidement à sa cause les Satwikilaps et les Takotitas, aura besoin de nombreux autres alliés, s'il compte un jour bouter hors des Grandes Plaines les hordes contrôlées par les Hommes-Chevaux.

Compte tenu des relations privilégiées entretenues par les PJ avec diverses tribus, leur aide sera accueillie de façon providentielle par l'un ou l'autre des deux camps. Si vos PJ ont tué l'égorgeur du chapitre deux d'Arwoor, ils devraient pouvoir rallier sans difficulté les Takotitas à la cause des Hrowakas. Si, par ailleurs, ils se sont quittés en bons

termes avec les Titakotitas (scénario « L'Ange » du *Supplément Descartes Volume 9*), ces derniers leur proposeront d'accueillir les résistants dans leur village. Finalement, s'ils ont sauvé Haomikou (Scénario n°2 de *Thoan*), il est possible qu'ils puissent un jour réussir à se faire entendre des Tsenakwas. Ceci serait d'autant plus intéressant s'ils venaient leur révéler l'existence des gworls et les dessous de la technique employée par les Hommes-Chevaux pour se faire des alliés. Ce retournement de situation pourrait rapidement remettre en cause les alliances scellées avec les KhingGatawrits et les Shoyshatels. Les tribus amérindiennes ne tarderaient alors pas à s'allier toutes ensemble pour exterminer les gworls et les deux plus dangereuses tribus d'Hommes-Chevaux des Grandes Plaines.

Note : Les gworls alliés aux KhingGatawrits et aux Shoyshatels sont dirigés par un chef charismatique qui a orchestré tous les succès des Hommes-Chevaux. Massés dans la Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses, ces gworls n'en sortent pour ainsi dire jamais, excepté quand ils doivent mener à bien les actions commando contre les tribus à soumettre.

Les royaumes thyudas

Les événements décrits au cours de la campagne d'Arwoor ont précipité le sort des Barbes Rouges. Décidé à tout mettre en œuvre pour prouver à son frère aîné qu'il est le seul suzerain digne de succéder à leur père à la tête de la nation thyuda, Brakya organise une attaque de grande envergure sur l'empire tishquetmoac. A la tête de sept milles hommes, il se lance donc à la conquête des trésors de l'empire tishquetmoac. Cette campagne se solde

malheureusement par un échec cuisant, Brakya perdant près de la moitié de ses guerriers durant l'assaut et près d'un millier durant la retraite. Sévèrement affaibli par les forces tishquetmoacs, une terrible surprise l'attend à son retour sur ses terres. Saurga, son frère aîné, a en effet profité de son absence pour envahir son royaume ! La situation est très difficile pour Brakya qui, compte tenu des importantes pertes subies durant la campagne sur l'empire tishquetmoac, ne peut reprendre son territoire. Il est donc réduit à l'impuissance.

Prenant à nouveau l'initiative, Saurga lance un ultimatum à son frère cadet et à ses hommes : s'ils ne se rendent pas en le reconnaissant comme leur seul et unique suzerain, ils ne reverront plus jamais leurs proches ! Cet odieux chantage se révèle particulièrement efficace. Brakya perd en peu de temps la majorité de ses hommes. Ces derniers préfèrent enterrer la hache de guerre plutôt que de perdre leur famille. Brakya refuse malgré tout de plier l'échine. Entouré de ses plus fidèles guerriers, il profite du retrait des contingents tishquetmoacs dans la région occidentale des Grandes Plaines pour s'installer dans les avant-postes laissés à l'abandon. Il débute alors une longue campagne ayant pour objectif de sceller de nouvelles alliances.

Pendant ce temps, Saurga décide d'écarter définitivement tout danger de ses terres. Il rassemble en secret les familles des plus fidèles sujets de Brakya et les exile à l'ouest de son royaume. Il garde enfin la famille de son frère dans son palais, en guise d'assurance.

La situation intérieure ayant été stabilisée, il procède ensuite à des arrangements diplomatiques. Une ambassade se rend à Talanac pour négocier un

traité de non agression avec l'empereur Wiskatiil. Non content de mettre un terme aux hostilités, ce dernier accepte l'offre du roi des Barbes Rouges et lui confère en retour l'autorisation de faire du commerce sur la Grande Piste du Négoce.

Les opportunités pour les PJ sont multiples :

- Impliqués directement dans la guerre qui secoue les tribus amérindiennes, ils peuvent notamment devenir les acteurs privilégiés des négociations que Brakya songe à ouvrir avec les Hrowakas. Ces dernières, si elles aboutissent à une alliance, devraient permettre au Peuple de l'Ours de mettre un terme à la menace que constituent les Hommes-Chevaux et les gworls. Une fois le danger écarté, les tribus n'auront plus alors qu'à aider Brakya à recouvrer son royaume.
- Les guerriers de Brakya pourraient très bien prendre certains PJ pour des créatures mythologiques (nains, elfes, kobolds, géants...) ou même des dieux. Compte tenu de la puissance que les alkhsgumas leur prêtent, ces derniers devraient alors être en mesure de les aider à recouvrer leur royaume. Brakya pourrait, par exemple, leur demander de libérer sa famille qu'il sait emprisonnée dans le palais de Saurga, voire même de tuer son frère...

Note : Trois ans après les événements de la campagne d'Arwoor, Brakya mènera à nouveau un assaut contre les Tishquetmoacs. L'aide de Kickaha le Rusé permettra notamment à son armée de cinq mille hommes de pénétrer dans les hauteurs de la capitale impériale grâce à une porte thoanne (cf Cosmos Privé).

L'empire tishquetmoac

Longtemps un empire puissant et respecté, l'empire tishquetmoac a traversé récemment une période de transition assez difficile qui trouve ses origines dans l'invasion menée par les Barbes Rouges (cf épisode final du chapitre deux d'*Arwoor*).

Induit en erreur par un de ses plus proches conseillers, Wiskatiil envoie la quasi totalité de ses troupes intercepter les armées de Saurga en marche dans les plaines. Les contingents chevaliers-jaguars et chevaliers-aigles partis, Talanac et les cités avoisinantes ne sont plus défendues, alors, que par la police, les chevaliers-caïmans-noirs et les chevaliers-alligators. Quand finalement le *miklosiml* découvre que ce sont les hommes de Brakya qui mènent l'assaut, il est pris totalement au dépourvu, comme la plupart des défenseurs de la cité. L'effet de surprise procuré par l'attaque navale permet d'ailleurs aux Barbes Rouges de réduire à néant la flotte des chevaliers-caïmans-noirs avant même que ces derniers ne puissent réagir. Les 6.000 hommes censés assurer la défense de la ville s'illustrent malgré tout par leur ténacité suicidaire qui permet de retarder l'avancée des *chichimeca* juste assez de temps pour que les renforts arrivent. Après une bataille sans précédent contre la majeure partie des forces tishquetmoacs, la flotte de Brakya est finalement boutée hors des terres de l'empire, non sans avoir occasionné au préalable de lourdes pertes à l'ennemi.

Au lendemain de la plus sérieuse attaque jamais essuyée par l'empire, Wiskatiil découvre avec stupeur que la moitié des troupes stationnées au cœur de l'empire ont été décimées et que le traître a disparu. La fureur de l'empereur est terrible. Il mobilise ses hommes sans plus tarder pour

retrouver son « fidèle » conseiller et torture inlassablement tous les prisonniers barbes rouges, avant de les sacrifier par dizaines à Ollimaml, Quauh et Tala. Finalement, pour rétablir la sécurité de la capitale impériale, il rappelle la majeure partie de ses hommes répartis dans les différents Etats inféodés. Il réduit ainsi considérablement les contingents expatriés et abandonne de nombreux avant-postes. Le *miklosiml* ordonne ensuite de grands travaux de reconstruction pour renforcer les défenses de la capitale, mais aussi et surtout pour occulter les craintes de la population, persuadée que les puissants *chichimeca* vont revenir en plus grand nombre pour parachever ce qu'ils ont commencé.

L'arrivée d'une ambassade thyuda à Talanac peu après ces événements prend l'empereur par surprise. Wiskatiil parvient rapidement à un accord avec les *chichimeca*, se posant ainsi en faiseur de paix à un moment où son pouvoir est remis en question. L'arrangement diplomatique lui permet, aussi, d'endormir la vigilance des *chichimeca* juste assez longtemps pour que l'empire tishquetmoac puisse reconstituer son armée dispersée. Ceci fait, il aura tout loisir d'engager des représailles contre les Barbes Rouges.

Le conseiller qui a trahi l'empereur est, quant à lui, parvenu à échapper à ses poursuivants. Pendant l'attaque, il s'est réfugié dans le Réseau de Conduits où il a rejoint ses comparses. Il prépare aujourd'hui un nouveau plan qui devrait se conclure par la mort de Wiskatiil et l'avènement de son fils sur le trône. La subite passion du jeune Quotshiiml pour une mystérieuse femme n'est certainement pas étrangère à cette machination. Sombrier dans le vice le plus extrême n'est pas, en effet, la

meilleure solution pour diriger un empire, à moins bien sûr que l'on soit bien entouré...

Dans ce climat explosif, les PJ auront tout loisir de se rendre utiles. Ils pourraient, par exemple, s'attirer les grâces de l'empereur, en démasquant le complot organisé contre lui. Libérer le jeune Quotshiiml des mains de sa maîtresse sera plus complexe, car cette dernière, prostituée sacrée de Jubral très expérimentée, est prête à tout pour accomplir sa vengeance personnelle (son amant était le père de Wiskatiil, et son ambition ne connaît pas de bornes). De même, les PJ pourraient être engagés par la deuxième fille du *miklosiml* pour l'aider à fuir les fastes de Talanac quelques jours avant la cérémonie censée l'unir à son oncle, le Prêtre d'Ollimaml.

DRACHELAND

Si certains considèrent Amérindia comme le plus dangereux des plateaux du Monde à Etages, c'est qu'ils n'ont encore jamais foulé le sol de Dracheland !

L'instabilité politique et la présence de nombreux sauriens font en effet du Pays des Dragons l'étage où l'espérance de vie est la plus courte d'Alofbethmin. Bien que les *gworls* aient été définitivement éradiqués de ce plateau, suite à plusieurs croisades menées par plusieurs nations, ceci n'a pas réduit pour autant le fort taux de mortalité. La guerre et les innombrables prédateurs naturels continuent en effet de prélever leur lourd tribut.

La chute d'*Arwoor* n'ayant pas réellement perturbé l'équilibre des forces de Dracheland, cette partie se propose de lever le voile sur quelques uns des secrets les

mieux gardés du Pays des Dragons.

Ziqooant la légendaire

Jadis appelé Pays Khamshem, Khamshemland était le refuge d'un peuple, ou plutôt d'une série de peuplades cousines, protosémites et athées, ignorant quasiment tout de la foi ou de l'art de la guerre. Civilisation harmonieuse et hiérarchisée, gâtée d'architectes et de navigateurs de talent, les Khamshems gratifièrent en quelques siècles leur environnement de merveilleuses constructions saluant la bonté et la sagesse du Seigneur de leur nouveau monde. Vivant en bonne intelligence avec leurs voisins, quelle ne fut pas leur surprise le jour où des hordes de guerriers de métal arrivèrent de nulle part pour envahir les terres de leurs ancêtres. Ne comprenant pas les raisons d'une telle haine, subissant de lourdes pertes, ils préférèrent alors se réfugier dans la jungle pour préserver l'harmonie de leur environnement.

Conscient du danger que représentaient les chevaliers teutoniques pour cette civilisation pacifique, Jadawin ne tarda pas à implanter une nouvelle souche dans le but de réfréner la folie destructrice des croisés allemands. L'arrivée des Yidshes peu après le repli des Khamshems procura ainsi à ces derniers une accalmie temporaire et suffisante pour s'adapter à leur nouvel environnement, la jungle, et à ses nouveaux prédateurs humains. Le Seigneur profita aussi et surtout de ce revirement de situation pour préserver Ziqooant, l'une des plus belles cités khamshems.

Pour protéger cette superbe capitale de la menace teutonique, Jadawin provoqua un effroyable cataclysme sur la région, séparant la presqu'île du continent et la plongeant dans les

profondeurs du lac. Les citoyens, recueillis dans les laboratoires du Palais, furent placés en stase. Depuis, ils ne se réveillent qu'une fois tous les siècles, date à laquelle la cité resurgit des flots pour quatre journées seulement. A leur réveil, les citoyens n'ont bien sûr pas conscience d'avoir dormi durant cent ans et se rappellent parfaitement ce qu'ils ont fait la veille. La vie reprend donc tout naturellement son cours pendant ces quatre jours, durant lesquels tournois, foires et festivals en tous genres ont lieu.

La légende de Ziqooant est bien connue des Khamshems, même si les plus jeunes n'y prêtent que peu d'attention. En écoutant les divagations d'un vieux sage, et après de longues et périlleuses recherches, les PJ pourraient réussir à localiser cette cité légendaire enfouie dans les profondeurs du lac situé au sud-est d'Askhashtum (cf carte). Nos héros pourraient fouiller des mois durant les alentours du site, avant que ne survienne la date fatidique, et que ne réapparaisse la cité. Espérons seulement qu'ils sauront partir à temps car, si au bout des quatre jours, ils sont décidés à rester sur place, ils en deviendront à tout jamais citoyens, pour le meilleur comme pour le pire...

Ziqooant, la Cité aux Milles Visages

Cité édiflée sur la pointe d'une presqu'île située au bord d'un vaste lac alimenté par le Guzirit, Ziqooant fut la première et certainement la plus belle capitale jamais bâtie de mémoire de Khamshem. Construite en l'honneur du roi Arkhyurel le bien aimé, elle nécessita plusieurs années de travail durant lesquelles l'ensemble de la population apporta sa contribution.

Suivant les instructions du roi, les artisans réalisèrent une merveille architecturale où

chaque bâtiment prit l'apparence du buste des plus célèbres Khamshems de l'histoire. Ces hommes et ces femmes, dont le nom était pieusement transmis depuis des millénaires à travers les contes du folklore khamshem, devinrent autant de maisons, de marchés, de silos à grain, de tavernes... Le buste d'Arkhyurel le bien aimé devint quant à lui un palais aux dimensions démesurées.

La Cité aux Milles Visages et ses nombreuses foires attiraient une population toujours plus importante. On venait de très loin pour acheter ou vendre des marchandises tant et si bien qu'en moins d'un siècle, Ziqooant devint à la fois la capitale économique et politique de Khamshemland. De célèbres voyageurs y installèrent leur base d'opération, d'illustres érudits, leurs études.

Ziqooant était une cité où tous les événements, même les plus anodins, étaient prétextes à d'incroyables fêtes. Ces festivités gargantuesques célébraient tantôt le Seigneur, tantôt le roi. Elles rythmaient ainsi la vie quotidienne des citoyens. De nombreux tournois étaient organisés entre les professions, ou encore les différents quartiers. Les orgies succédaient aux festins, les chants aux contes, les jeux aux sports.

Depuis la disparition de Ziqooant, aucun *leblabbiy* ne peut malheureusement profiter de toutes ces fêtes. Les innombrables dangers du Pays des Dragons privent en effet aujourd'hui la population d'une espérance de vie suffisante pour assister au rendez-vous centenaire. Le seul privilégié à pouvoir profiter des fastes de Ziqooant n'est autre que le Seigneur d'Alofbethmin. Depuis la création du Monde à Etage, Jadawin n'a d'ailleurs jamais raté aucune réapparition de la Cité aux Milles Visages.

ATLANTIDE

Durant quelques mois après la fin du Cataclysme, des chercheurs de trésors envoyés par les Amazones et les Anthropoïdes ont parcouru les ruines de la capitale déchue. Mais depuis, la cité en ruines a acquis une réputation meurtrière. C'est un lieu où désormais peu osent s'aventurer. Les éclaireurs y disparaissent sans laisser de traces. Les royaumes des environs convoitent les trésors qui y sont entreposés et sont en train de préparer une grande guerre pour sa conquête.

Les ruines d'Atlantis sont hantées par de nombreux fauves. Des bandes de fous homicides et cannibales occupent les quartiers périphériques. Au cœur de l'ancien pouvoir du Rhadamanthe, une coalition de six princes atlantes menée par le général Deïlos a rétabli l'ordre dans les souterrains et a procédé à leur réaménagement. Les six « archontes » ont initié le processus de reconstruction d'un Etat atlante, en remettant à plus tard les luttes intestines pour le pouvoir mais comme ils croient (à tort) que le Seigneur désire leur mort ils préfèrent agir incognito. Ils dissimulent par tous les moyens leur puissance véritable, qui est grande grâce aux trésors du Rhadamanthe. Par ailleurs, ils ont conclu une alliance avec une petite bande d'aigles géants qui se nomment les Aigles Solaires. En échange des renseignements collectés par les aigles, les Atlantes les ont assurés de leur soutien contre Podarge, qui depuis son assaut contre le Palais veut régenter les rares aigles d'Atlantide, traditionnellement indépendants.

Le jour même de son retour au Palais, Wolff a arrêté les orages cataclysmiques qui rendaient l'Atlantide invivable.

Mais au bout de trois mois il envoya de nouvelles tempêtes se déchaîner au-dessus des ruines de l'Empire. Il diminua cependant légèrement leur violence et leur durée car son objectif n'était pas de prolonger le martyr de la civilisation atlante mais d'éviter son extinction. En effet, Wolff comprit que l'Atlantide était à la veille d'une invasion massive des habitants de la jungle, qui aurait annulé tout effort de redressement des Atlantes. C'est pourquoi il a laissé toute leur intensité aux tempêtes sur les anciennes frontières de l'Empire, tandis qu'il accordait à certaines zones intérieures un climat presque normal.

La situation géopolitique a beaucoup évolué, de part et d'autre du Mur des Tempêtes, comme la zone frontière a finalement été appelée. Dans la jungle, Greebarth le Roi des Anthropoïdes combat une alliance contre-nature entre Mamboru le Grand Roi Noir et Typha Thémis la Reine Sorcière. Greebarth contrôle l'Enfer Vert, la seule région atlante qui était un milieu tropical avant le Second Cataclysme. La tribu amazone des Sœurs Panthères est seule à lui disputer une place dans ce pays de tous temps invivable.

Typha Thémis était une princesse atlante exilée par son oncle le Rhadamanthe aux confins de l'Empire. Elle n'eut donc pas à souffrir directement de la colère du Seigneur. Les Atlantes sont des gens à poigne et Typha est particulièrement déterminée. La princesse a réussi à rassembler autour de son autorité un noyau de civilisation à l'intérieur même de la jungle, à partir de fortifications naturelles ressemblant à une gigantesque termitière. Elle a repoussé les assauts des Amazones mais a dû conclure une alliance avec le Grand Roi Noir. Elle a libéré tous ses esclaves négroïdes, mais elle

tient en otage la famille de Mamboru. Elle-même est imperméable à tout sentiment familial, et elle a laissé égorger son fils plutôt que de céder au chantage. Elle tient une bonne partie de son pouvoir de l'allégeance d'Antaxos, qui lui fabrique quantité de machines de guerre. En échange, Typha considère qu'Antaxos est le nouveau Rhadamanthe, même si dans la jungle c'est elle qui commande. Dès que la situation se sera stabilisée, elle accordera une armée à Antaxos pour conquérir le Pays Ravagé.

Mamboru règne sur une coalition de tribus négroïdes à partir d'une petite cité de bois lacustre. Ses sujets sont beaucoup moins obéissants que les Atlantes de Typha, mais beaucoup plus nombreux. Mamboru hait la Reine Sorcière mais il collabore avec elle pour sauver la vie de ses enfants et parce qu'il sait que Typha détient de nombreuses armes atlantes très efficaces.

De l'autre côté du Mur des Tempêtes, la situation politique est beaucoup moins claire. Quelques survivants se sont petit à petit regroupés et ont construit de fragiles fortifications autour de cités en ruines. La rumeur dit que le Rhadamanthe est mort, et la guerre de succession est sur le point de se déchaîner autour d'Atlantis. Durant quelques semaines après la fin du Second Cataclysme, des chercheurs de trésors envoyés par les Amazones et les Anthropoïdes ont parcouru les ruines de la capitale déchue. Mais depuis, la cité en ruines a acquis une réputation meurtrière. C'est un lieu où désormais peu osent s'aventurer. Les éclaireurs y disparaissent sans laisser de traces. Les puissances émergentes convoitent les trésors qui y sont cachés : elles sont en train de préparer une grande guerre pour

la conquête de l'entrepôt secret du Rhadamanthe.

Le Second Cataclysme a bouleversé la géographie atlante : désormais, les Huit Mers séparent Atlantis du Mur des Tempêtes et de la jungle extérieure. De nombreuses îles parsèment ces mers inexplorées. Là encore, la rumeur est reine et rien ne peut être tenu pour certitude mais il semble que certaines de ces îles sont habitées. Ce n'est pas encore de notoriété publique car les orages sont toujours violents au-dessus de la mer, mais certaines îles bénéficient d'un climat tempéré quasiment normal. En fait, elles ont récemment accueilli des Terriens « réveillés » par Wolff (voir *Jadawin alias Wolff* ci-dessus).

Enfin, une petite armée de gworls a subsisté en Atlantide après la chute d'Arwoor. Ils ont commencé par se débâter, mais ils ont rapidement été repris en main par un chef ambitieux du nom de Kreolz. Ce gworl particulièrement intelligent et pragmatique a été contacté par un messager de Wooth venu de Chiffaenir. Le messager apportait des nouvelles de la patrie et de Wooth, « Plus grand d'entre les Tueurs » usurpateur. Comme tous les gworls, Kreolz méprise les vaincus. Il a donc oublié son passé au service d'Arwoor et a prêté allégeance à Wooth en échange du grade de Zdrrikh'agh d'Abbkung (en gworl : général des guerriers du Monde à Etages). Kreolz a installé ses troupes dans les Montagnes de l'Aube, à l'est d'Atlantis. Les esclaves humains qu'il a raziés ont commencé à aménager un ancien fort atlante en prévision de l'arrivée de Wooth et d'autres gworls.

Le Rhadamanthe n'est pas mort, ses anciens esclaves y ont veillé. Certains d'entre eux n'ont pas quitté les ruines de la Tour après leur libération. Ils se sont organisés en un culte

némésique dont les membres nourrissent et maintiennent en vie le Rhadamanthe qu'on n'appelle bientôt plus que l'Enfermé. La Tour devient alors un lieu de pèlerinage pour les survivants atlantes qui, contre paiement d'une offrande, peuvent obtenir un entretien avec le Rhadamanthe et lui dire tout ce qu'ils veulent. Il y a tellement d'Atlantes qui détestent le souverain déchu que les offrandes s'accumulent. Petit à petit, les prêtres de Némésis aménagent les premiers étages de la Tour en un temple fortifié, tandis que les étages supérieurs demeurent interdits à tous.

AIDES DE JEU

Le dhiz

Droque végétale sous forme de feuilles, le dhiz peut être fumé ou chiqué. Il est possible de le traiter et de le concentrer. Sa consommation plonge dans une brume agréable.

Effets : Le dhiz n'a d'effet qu'en cas de réussite d'un jet de seuil 3.5 (dhiz brut) ou 3.6 (dhiz traité) contre la Résistance du personnage. En cas de réussite, les Réflexes et la compétence Percevoir perdent 2 points d'indice. Par ailleurs, la faim, la douleur et la fatigue sont réduites (un point d'épuisement peut être « oublié » pendant que le dhiz fait effet). Les effets durent 2d6 heures en cas de réussite au moins normale du jet, 1d6 heures seulement en cas de réussite partielle.

Risques liés à la consommation du dhiz

Le fumeur de dhiz s'expose à des effets secondaires graves. En effet, si un PJ peut fumer sans séquelle du dhiz un nombre de fois égal à son indice de Volonté (dans l'Echelle 3), il s'expose au delà et à chaque

nouvelle prise à une diminution de ses facultés mentales. Ceci se simule par un jet de Résistance de seuil 3.3.

Echec catastrophique : Le PJ devient dépendant au dhiz et perd définitivement 1 point d'indice de Volonté.

Aucun succès : Le PJ devient dépendant au dhiz et perd 1 point d'indice de Volonté durant 1d6 semaines.

Réussite partielle ou plus : Le PJ ne subit pas de séquelles et ne devient pas dépendant.

La dépendance au dhiz

La dépendance au dhiz est simulée par un jet de Volonté de seuil 3.5 (dhiz brut) ou 3.6 (dhiz traité) après chaque période d'une durée de (indice de Volonté) jours passés sans consommer de dhiz. Pour se désintoxiquer, un personnage doit réussir normalement dix fois de suite le jet de Volonté. A noter qu'un PJ dépendant au dhiz court moins le risque de séquelles : son jet de Résistance n'est que de seuil 3.2.

Echec catastrophique : Le personnage devient extrêmement irritable et est sujet à des délires. Il perd 1 point d'épuisement qu'il ne peut récupérer qu'au terme

d'une période de manque de 2d6 jours ou jusqu'à ce qu'il consomme du dhiz. Consommer du dhiz devient son absolue priorité.

Aucun succès : Le personnage souffre du manque. Il perd 1 point d'épuisement. Consommer du dhiz devient sa priorité.

Réussite partielle : Le personnage ne souffre pas du manque, mais consommer du dhiz devient pour lui une priorité.

Réussite normale ou plus : Le personnage se contrôle jusqu'à la prochaine période de (indice de Volonté) jours.

Les langues khamshems

Ce tableau indique le nombre de points d'indice à ajouter au seuil des jets de Langue pour comprendre une langue khamshem voisine (voir page 78 de *Thoan*). Le khamshem est la langue quasiment oubliée dont est tiré le h'vaizhum, le jargon des riverains du Guzirit. Les vieilles cartes du Khamshemland sont écrites en khamshem.

Langues	dholinz	h'vaizhum	kaïdushang	khamshem	shiashtu	shibacub	sholkin	weezwart	woziinl
dholinz	-	+4	+4	+5	+4	+5	+4	+1	+3
h'vaizhum	+4	-	+3	+1	+3	+2	+3	+4	+3
kaïdushang	+4	+3	-	+4	+5	+3	+3	+4	+3
khamshem	+5	+1	+4	-	+4	+4	+5	+5	+4
shiashtu	+4	+3	+5	+4	-	+4	+3	+5	+2
shibacub	+5	+2	+3	+4	+4	-	+3	+4	+4
sholkin	+4	+3	+3	+5	+3	+3	-	+4	+4
weezwart	+1	+4	+4	+5	+5	+4	+4	-	+3
woziinl	+3	+3	+3	+4	+2	+4	+4	+3	-

Exemple : Un Kaïdushang ne parlant que sa langue négocie l'achat d'une arme à un Weezwart connaissant le h'vaizhum. Comme le h'vaizhum est une langue plus proche du kaïdushang que le weezwart, le seuil n'est augmenté que de 3 points. Le test de Langue a un seuil final de 3.[2 (le marchandage d'une arme n'est pas démesurément complexe) + 3] = 3.5. Si les deux personnes réussissent un jet de Langue de seuil 3.5, ils se sont compris.

NOUVEAUX TYPES DE PERSONNAGES KHAMSHEMS

Dholinz

Les Dholinz sont des Khamshems primitifs organisés en petits clans sans chefs. La plupart préfèrent demeurer à l'intérieur de la forêt inextricable des basses terres de Dracheland, mais certains habitent dans les faubourgs des cités en ruines, dont beaucoup se situent sur les rives des fleuves. Ils ne s'éloignent jamais de la source de nourriture que constitue la jungle giboyeuse de Dracheland.

Ils vivent en marge des autres peuplades khamshems, parce qu'ils n'ont jamais participé à l'ancienne culture urbaine détruite par les Drachelanders. D'ailleurs, contrairement aux Khamshems plus civilisés, ils se satisfont de leur mode de vie et ne considèrent pas le fait de vivre dans des ruines comme une déchéance. En fait, la civilisation ne les impressionne guère. Il arrive quelques fois aux Dholinz de troquer avec des étrangers. L'argent les indiffère plus ou moins (ils n'en ont pas besoin), mais ils raffolent des bibelots et des choses brillantes. Ils sont pacifiques et préfèrent fuir que combattre, même dans la forêt. Néanmoins ils peuvent tendre des embuscades meurtrières aux ennemis qui s'approcheraient de leur village ; il est alors probable que ces derniers se feraient décimer sans avoir eu le temps d'apercevoir un seul Dholinz.

Les Dholinz sont des chasseurs émérites, connus pour entreprendre de longues chasses en petits groupes, loin de leur village. Les Dholinz chassent pour manger et non pour le plaisir. Ils utilisent chaque partie du corps des animaux qu'ils tuent et honorent leurs idoles après chaque chasse fructueuse.

Histoire : Parmi les peuplades proto-sémites que Jadawin a introduites sur Dracheland, il y avait quelques tribus très primitives originaires du Caucase. Déjà aux temps des rois khamshems, les Dholinz vivaient dans la forêt des basses terres. Ils n'étaient pas assez organisés pour résister aux

tribus qui résidaient dans les cités, parmi lesquelles leurs cousins weezwarts plus évolués. L'invasion drachelander n'a pas eu d'influence sur leur mode de vie. Depuis quelques siècles, ils ont commencé à entrer dans les villes, principalement pour troquer leur viande contre du dhiz et des bibelots. Peu d'entre eux ont voyagé loin de la forêt.

Répartition : Monde à Etages. Dracheland. Basses terres.

Description : Humain, 1m70, 70 kgs. Type sémitique. Teint foncé. Longues moustaches tombantes. Cheveux longs rassemblés en queue de cheval basse. Pagne noir, cape noire.

Physiologie : Mammifère humain. Peau très résistante au soleil.

Régime alimentaire : Omnivore, habitudes carnivores et frugivores.

Caractère : Superstitieux, gourmand, paisible.

Expressions courantes : « Oh, un Grand-Accroupi-Sacré ! Arrêtons-nous pour prier. » ; « Maintenant pause viande. » ; « Maintenant pause dhiz. »

Noms typiques : Thrinz, Khrish, Khâd.

Coutumes : Les Dholinz sont très religieux. Ils ne manquent pas d'honorer chaque statue sacrée qu'ils croisent. Ils interprètent aussi tout événement un tant soit peu inhabituel comme causé par un esprit mauvais. Sinon, ils passent leur temps à chasser ou à se reposer en mâchant du dhiz. Ils ne recherchent pas l'effort et semblent considérer que la vraie vie consiste à faire la sieste.

Notes : Le chasseur dholinz est consommateur assidu de dhiz brut.

Intérêt du personnage : Le Dholinz est un héros primitif aux moeurs et à la mentalité simples, mais que n'intimide pas la civilisation. Le personnage a également un côté inquiétant, préhistorique : comme les sauvages de *Coeur des Ténèbres* de Conrad, il habite au cœur de l'horreur primordiale, là où règne la loi de la jungle, où des hommes se font parfois dévorer vivants. Enfin, il peut être amusant de jouer quelqu'un à la superstition crasse.

Caractéristiques

Points de caractéristique : 36

Force : (3.1 à 3.5/3.6)
Résistance : (3.1 à 3.4/3.5)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Réflexes : (3.2 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.2 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Masse : 3.3 cas général
3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5

Femme : Les femmes dholinz ne peuvent devenir chasseresses.

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2),
Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétence : 13 + indice de Volonté

Combat : Armes à feu° (max [3.1, Agilité -3]),
Armes blanches (3.2), Arc (3.4), Poings (3.3),
Sarbacane (3.3)
Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.3), Monter
(3.1), Nager (3.1), Sauter (3.2)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.4), Se cacher
(Ruse), Se nourrir (3.4), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter° (3.1), Dérober (3.1), Se
déguiser (3.1)
Langues : Dholinz oral (3.3), deux autres
dialectes khamshems (oral) (3.2)

Connaissances : Botanique (3.3), Zoologie (3.4)

° Les compétences marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Equipe type de départ :

Arc court, 2d6 flèches, sarbacane, 1d6 traits, sachet contenant autant de doses de poison, un couteau et un sachet contenant du dhiz (2d6 touffes d'herbe).

Kaïdushang

Les Kaïdushangs constituent une des plus grandes tribus khamshems. Ce sont des marchands reconnus mais ils sont sédentaires et ne quittent que rarement leurs demeures construites dans les ruines des cités. Cela leur convient parfaitement car ainsi ils sont toujours en position de force lorsqu'il s'agit de négocier.

On voit donc rarement des Kaïdushangs en dehors de leur territoire traditionnel, bien que de fortes communautés demeurent dans certains quartiers des grandes cités cosmopolites.

Histoire : La tribu kaïdushang a jadis érigé plusieurs cités fameuses. Elle partage donc avec les Khamshems la haine des Teutons. Elle a participé à toutes les guerres khamshems qui furent menées contre eux, mais la défaite finale les a amenés à se replier dans les ruines de leurs cités des basses terres. Ils sont encore de nos jours plutôt isolationnistes.

Répartition : Monde à Etages. Dracheland. Basses terres.

Description : Humain, 1m65, 55 kgs. Type sémitique très prononcé. Teint foncé. Maigre et de petite taille. Cheveux enduits de beurre. Dents noircies par le dhiz. Vêtu d'un pagne noir et d'une cape bistre.

Physiologie : Mammifère humain. Peau très résistante au soleil.

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Toxicomane, peu impressionnable, fourbe.

Expressions courantes : « J'exige du dhiz en paiement. » ; « De quoi vous plaignez-vous, nous vous laissons partir vivants. » ; « Va dans chambre d'hôte, Sssish. »

Noms typiques : Kabariesh, Faqiesh, Kidush.

Coutumes : Les Kaïdushangs sont les Khamshems qui consomment le plus de dhiz, ce qui leur donne cette fixité du regard qui les caractérise selon les autres peuples khamshems. Les femmes de la tribu sont employées à la cueillette de l'herbe. La sous-alimentation est fréquente chez les consommateurs de dhiz, qui peuvent oublier de manger plusieurs jours d'affilée. Les Kaïdushangs sont pieux. Ils vénèrent le Seigneur et respectent ses préceptes. Ils adorent également les esprits de l'ancien panthéon khamshem, qui demeurent désormais dans les idoles de pierre des cités. La loyauté tribale est forte et la volonté des Anciens est respectée.

Notes : Le personnage proposé est un guerrier secret. Il appartient à une secte d'assassins consommateurs de dhiz, les Araïkhs. Les membres de cette secte, sous l'identité de simples assistants, escortent les Anciens qui rencontrent des étrangers pour commercer. Ces spécialistes de la mort silencieuse accomplissent toutes les basses tâches pour le compte de la secte ou du marchand, recevant en échange du dhiz. L'Araïkh est consommateur assidu de dhiz traité. Un petit tatouage dans le creux de la main gauche et des scarifications à l'oreille droite révèlent aux yeux initiés l'appartenance du Kaïdushang aux Araïkhs et son statut dans la secte.

Intérêt du personnage : Le Kaïdushang est encore plus filou que le Khamshem. C'est un héros d'apparence trompeuse : il est certes un guerrier médiocre, mais il peut utiliser des armes meurtrières, le cobra et la cordelette étrangleuse, en conjonction avec ses talents de dissimulation. Il est motivé principalement par l'appât du gain et le besoin du dhiz, mais il est aussi respectueux de la religion et possède un code de l'honneur valable dans sa tribu et sa secte.

Caractéristiques

Points de caractéristique : 36

Force : (3.1 à 3.4/3.5 et 3.6)

Résistance : (3.1 à 3.4/3.5)

Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)

Réflexes : (3.2 à 3.5/3.6)

Agilité : (3.2 à 3.5/3.6)

Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)

Ruse : (3.2 à 3.5/3.6)

Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Masse : 3.2 cas général

3.3 si Force et Résistance = 3.3 ou plus

3.4 si Force et Résistance = 3.5 ou plus

Femme : Les femmes kaïdushangs ne peuvent devenir Araïkhs.

Singularités accessibles : Résistance aux toxines (3pts), **Compétence absolue :** Dressage de Cobras (3pts).

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétence : 5 + indice de Volonté

Combat : Armes à feu° (max [3.1 Agilité-3]), Armes blanches (3.1), Poings (3.3), Spécialisation de Poings : Techniques d'étranglement (3.5)

Athlétisme : Courir (3.1), Grimper (3.1), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.1)

Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.1), Se cacher (Ruse), Se nourrir (3.2), Technique primitive (3.2)

Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.2), Se déguiser (3.4)

Langues : Kaïdushang (3.3), H'vaizhum (3.3), Arabe (3.1)

Connaissances : Botanique (3.1), Zoologie (3.2)

Autres : Dressage de Cobras (3.4)

° Les compétences marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Équipement type de départ :

Cobra dressé, cordelette étrangleuse, sachet contenant du dhiz traité (2d6 doses).

Cordelette étrangleuse : Compétence Poings, Solidité 3.1

- Passer la cordelette autour du cou : complexité 3.5, 2 UA, dégâts étourdissants Force, la victime peut esquiver ou parer, il faut au minimum trois succès pour toucher.

- Serrer la cordelette : complexité 3.2, 1 UA, dégâts étourdissants Force, la victime peut lutter pour enlever la cordelette (1 UA), chaque succès d'un jet d'opposition de Force annule un point de

dégâts ; si la victime a plus de succès que le jet de dégâts, elle se dégage de la cordelette. De plus, la victime s'étouffe (règles de la Noyade) si elle n'a pas autant de succès sur son jet d'opposition que le jet de dégâts.

Shibacub

Les bateaux shibacubs circulent le long de presque tous les fleuves des basses terres de Dracheland, et il leur arrive de parcourir les eaux sarrasines et yidshes, voire teutoniques. Pourtant les marchands et marins ne forment qu'une minorité de la tribu shibacub, très grande et très répandue dans l'ensemble des basses terres. Les Shibacubs forment un peuple de paysans, d'artisans et d'éleveurs renommés.

Les Shibacubs vénèrent peu le Seigneur. Pour eux, c'est le créateur du monde, mais il n'intervient pas dans la vie des hommes sauf si on ne respecte pas ses lois, auquel cas il est sans pitié. Les Shibacubs adorent plutôt Tartatar, qui les protège ou les punit s'ils ont commis un sacrilège. Les croyances shibacubs sont parmi les Khamshems ce qui se rapproche le plus d'une religion cohérente et complète.

Histoire : La vocation commerciale des Shibacubs ne date pas d'hier. Avant de devenir la métropole qu'elle est actuellement, Shibacub fut un comptoir khamshem particulièrement bien placé et dont les marchands furent rapidement connus pour leur intrépidité. L'émergence de variations religieuses précipita l'évolution séparée des Khamshems et des Shibacubs, ces derniers s'étant mis à adorer des dieux spécifiques. Le chef spirituel de la tribu, le bashishub, est actuellement en passe de devenir chef temporel de toute une région des basses terres. Sa richesse est telle qu'il peut entretenir une garnison régulière à Shibacub, la capitale tribale. C'est une évolution importante : tout le monde sait que le Roi de Khamshem n'est qu'un souverain d'opérette qui ne règne que dans les limites de son palais, tandis que le bashishub pourrait à terme édifier autour de lui un petit Etat khamshem.

Répartition : Monde à Etages. Dracheland.

Description : Humain, 1m70, 70 kgs. Type sémitique très prononcé. Teint foncé. Longue barbe. Cheveux mi-longs peignés. Longue robe

droite colorée et décorée de nombreux motifs, et ornée d'une ceinture de tissu.

Physiologie : Mammifère humain. Peau très résistante au soleil.

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Commercial, aventureux, insistant.

Expressions courantes : « Palpez donc cette étoffe, qu'en dites-vous monseigneur ? » ; « Selon la carte... » ; « C'est une occasion en or, croyez-moi sur parole. » (aucune chance, mon gars !)

Noms typiques : Irkhiriël, Tarkhub, Askhramen.

Coutumes : Le plus souvent, les capitaines possèdent leur bateau. Le commerce fluvial est en effet une activité dangereuse qui requiert un bon sens de l'aventure et implique des risques. Les pirates (parfois shibacubs) sont nombreux, la faune est dangereuse et le bateau mal dirigé a de fortes chances de s'échouer sur un banc de sable. Les capitaines engagent l'équipage en leur promettant une solde, ou une part du butin dans le cas de pirates. En fait, il n'y a pas toujours de distinction précise entre le pirate, le marchand, le contrebandier, le chercheur de trésors et l'esclavagiste. L'éthique commerciale des Shibacubs est peut-être un peu plus exigeante que celle des autres Khamshems, mais elle n'étouffe pas toujours leur rapacité.

Notes : Le personnage proposé est un capitaine shibacub. Il possède son bateau et dispose d'un équipage.

Intérêt du personnage : Le Shibacub a tout du marchand de légende, prêt à parcourir des milliers de lieues pour vendre et acquérir des produits exotiques. Il se doit d'être polyvalent, géographe lettré, combattant habile, chef éloquent et bon commerçant à la fois. C'est aussi un des rares personnages que l'idée d'enfreindre certaines lois du Seigneur n'effraie pas outre mesure : voyager jusqu'à un autre plateau pour y trouver des marchandises rares qui feraient sa fortune le tente. Son équipage plus pieux ne serait peut-être pas d'accord.

Caractéristiques

Points de caractéristique : 36

Force : (3.1 à 3.5/3.6)
Résistance : (3.1 à 3.4/3.5)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Réflexes : (3.2 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.2 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Masse : 3.3 cas général
3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5

Femme : Il n'y a pas de femmes shibacubs capitaines.

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2),
Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétence : 13 + indice de Volonté

Combat : Armes à feu° (max [3.1, Agilité -3]),
Armes blanches (3.1), Cimeterre (3.3), Poings (3.3)
Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.2)
Survie : Percevoir (3.2), Pister (3.1), Se cacher (Ruse), Se nourrir (3.1), Technique primitive (3.1)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se déguiser (3.1)
Langues : Shibacub (3.3), H'vaizhum (3.3), Arabe (3.2), Yidshe (3.2), Haut Allemand (3.1)
Connaissances : Botanique (3.1), Zoologie (3.2), Navigation (3.3), Géographie (3.1), Géographie de Dracheland (3.2)

° Les compétences marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Équipement type de départ :

Bateau avec équipement (voir page 264 de *Thoan*), cargaison de produits divers, carte khamshem d'une région des basses terres, tunique avec turban de toile épaisse (**Pr** = 3.1 Tête, Tronc et membres inférieurs), cimeterre, couteau, flacon de vin précieux.

Sholkin

Peuplade khamshem originaire des montagnes de Dracheland, les Sholkins sont de puissants guerriers qui n'hésitent pas à louer leurs services aux plus offrants. A la différence des Khamshems adeptes de l'art martial du cobra, les Sholkins n'ont pas de principes. Certains disent qu'ils n'ont pas d'honneur... Leur seul objectif au combat est l'efficacité, voire la survie dans les batailles difficiles. Ils n'en restent pas moins de redoutables combattants, dont la puissance vaut largement celle de leurs cousins adeptes en arts martiaux. Leur style de combat est néanmoins beaucoup plus simple et direct : ils se contentent de frapper lourdement leurs adversaires. Ce qui ne les empêche pas de savoir aussi parer les coups avec leur lance, qu'ils manient à la perfection. Elevés dans des conditions particulièrement rudes dès leur petite enfance, habitués à porter de très lourdes charges, les Sholkins sont dotés d'une force physique et d'une robustesse incroyables, qu'ils mettent essentiellement au service de leurs actes belliqueux.

Histoire : Les Sholkins sont une des nombreuses peuplades de Khamshems, descendants d'ethnies protosémites implantées par Jadawin sur l'actuel plateau de Dracheland. Chassés des plateaux intérieurs par l'arrivée des chevaliers Drachelanders, les Sholkins se sont réfugiés dans les petites montagnes qu'on trouve au sein de la jungle de Khamshemland, en amont de la plupart des rivières qui serpentent la région. Ils ont alors repris les habitudes de leurs ancêtres montagnards, élevant des animaux (chèvres, bœufs et chèvre-pies essentiellement), cultivant des potagers, et s'entraînant (pour les hommes uniquement) au maniement de la lance, l'arme rituelle. En plus du commerce lié à leur production agricole (ils vendent notamment du lait de chèvre-pie aux Kaïdushangs, grands consommateurs), les ressources des familles sholkins proviennent des services d'armes du chef de famille.

Répartition : Monde à Etages. Montagnes et jungles de Dracheland, abords des fleuves.

Description : Humain, 1m90, 110 kg. Type sémitique très prononcé. Tête rasée, glabre, yeux noirs, peau très foncée. Torse nu, ou protections

en cuir de chèvre-pie. Tatouages tribaux sur le visage et les épaules. Lance.

Physiologie : Mammifère humain. Peau très résistante au soleil.

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Dominateur, irritable, roublard.

Expressions courantes : « Par les mamelles de mes chèvres-pies ! » ; « Cent dracheners, et c'est comme si votre homme était déjà empalé sur ma lance ! » ; « Attention, négociateur avec moi est dangereux... »

Noms typiques : Tarkhub, Rakhhamen, Rhamnish.

Coutumes : Devenu adulte, un Sholkin se fait tatouer le visage et les épaules d'arabesques sophistiquées, pour signifier aux étrangers qu'il est prêt à accepter des missions de combat, rémunérées, bien entendu. Quand il part pour de telles missions, le Sholkin ne revient jamais dans sa tribu d'origine. Il veille néanmoins à ce qu'une partie de ses revenus soit versée à sa famille. Sa vie devient alors une succession de missions. Certains Sholkins, plus modestement, deviennent de simples trafiquants d'esclaves. Si les hommes sont entraînés au combat dès leur plus jeune âge, les femmes, en revanche, se voient reléguées aux tâches ménagères, agricoles, et à l'élevage de leurs enfants. Il est de notoriété publique qu'elles ne sont pas bien traitées par leur mari.

Notes : De par sa lourde stature, le Sholkin préfère parer qu'esquiver les coups. Mais pour conserver une certaine liberté de mouvement avec sa lance, il préfère ne porter qu'une armure très légère, voire pas d'armure du tout.

Intérêt du personnage : Le Sholkin est un Khamshem spécialisé dans les missions de combat. Il plaira aux amateurs de mercenaires un peu exotiques, ou à ceux qui veulent se défouler en incarnant un personnage puissant, rude et sans états d'âme.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.3 à 3.6)
Résistance : (3.3 à 3.5)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)
Intellect : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)
Ruse : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Masse : 3.3 cas général
3.4 si Force + Résistance = 3.6

Femme : Les femmes sholkins ne sont jamais mercenaires.

Singularité accessible : Compétence Absolue : Lance (3 pts)

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétence : 10 + indice de Volonté

Combat : Armes à feu[°] (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (3.3), Lance (3.4), Poings (3.3)
Athlétisme : Courir (3.1), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.2), Sauter (3.2)
Survie : Percevoir (3.2), Pister (3.2), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.2)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.5), Se Déguiser (3.2)
Langues : Sholkin (3.3), H'Vaizhum (3.2), Arabe (3.2), Haut Allemand (3.1), Yiddish (3.1)
Connaissances : Botanique (3.4), Zoologie (3.3)

[°] Les compétences marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Équipement type de départ :

1 Lance à 2 mains, un pantalon en cuir de chèvre-pie (**Pr=3.2** Membres inférieurs), 1 Gourde de lait de chèvre-pie, 1 corde de 10 mètres en poils de bœuf tressés.

Weezwart

Les Weezwarts sont majoritaires à Kosiqsh, la plus grande cité des basses terres. Ils constituent pourtant une des peuplades khamshems les plus frustrées. Kosiqsh reste en ruines parce qu'ils ne se préoccupent pas de l'entretenir. Les dirigeants weezwarts ressemblent étrangement à des caïds ; en fait, la « Société », c'est-à-dire la pègre, contrôle toute la tribu. Les truands dirigent le commerce de la prostitution. Outre les frusques et les armes de leurs victimes, ils vendent le fruit du travail des Weezwarts qui n'appartiennent pas à la Société. Il s'agit principalement de nourriture et de produits artisanaux, mais aussi de dhiz récolté dans la jungle. Les Weezwarts ne dominent pas le marché des esclaves ni celui des denrées d'importation, mais ils prélèvent une taxe sur tout commerçant à fins de « protection ». Il est impossible de vivre à Kosiqsh si l'on n'accepte pas le racket weezwart.

La pègre maintient son pouvoir par l'intimidation et l'assassinat des opposants. Tous les quartiers centraux de Kosiqsh sont entièrement entre ses mains. C'est là que sont traitées les affaires les plus importantes et les étrangers qui s'y aventurent le font à leurs risques et périls. Tous les Weezwarts connaissent parfaitement le dédale des ruelles de Kosiqsh.

Histoire : Lorsque les chevaliers drachelanders déportèrent les Khamshems qui avaient fondé Kosiqsh, les Weezwarts sortirent de la jungle et prirent possession de la cité. Depuis, de nombreux Khamshems sont revenus, mais les Weezwarts contrôlent toujours Kosiqsh et sa plus grande ressource, le commerce.

Répartition : Monde à Etages. Dracheland. Basses terres.

Description : Humain, 1m75, 70 kgs. Type sémitique très prononcé. Teint foncé. Cheveux assez longs rassemblés en un chignon tressé qui dépasse de leur turban blanc. Immense cache-sexe.

Physiologie : Mammifère humain. Peau très résistante au soleil.

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Fourbe, avide, fruste.

Expressions courantes : « Cet homme est mort parce qu'il m'a volé mon poignard ! » (Le poignard émerge du dos de l'étranger) ; « Payez, sinon... » ; « Ici vous n'êtes pas chez vous, étranger, vous devez obéir à nos règles. »

Noms typiques : Qeez, Waziz, Wiwhin.

Coutumes : Les Weezwarts n'ont pas d'honneur. A vrai dire, ils n'ont même pas de mot pour désigner ce concept ! Cela explique (à défaut d'excuser) leur comportement fourbe. Les Weezwarts sont peu religieux, mais ils entretiennent parfois les statues des dieux. Les principales coutumes des Weezwarts sont en fait les règles de la Société. Ainsi, les chefs criminels prennent à leur service des Weezwarts ayant prouvé leur astuce. L'initiation consiste à faire comprendre aux futurs truands que la moindre trahison leur vaudrait de pénibles tortures. Pourtant, la pègre est un élément civilisateur pour les Weezwarts. De la jungle d'où ils sont sortis ils ont gardé le principe de la loi du plus fort, mais la vie dans la cité leur a enseigné la subtilité.

Notes : Le personnage proposé est un truand weezwart. Il est membre de la Société et connaît ses secrets. S'il lui arrive de rencontrer d'autres Weezwarts, il pourra requérir leur aide en leur disant des phrases codées. Si les Weezwarts appartiennent à la Société, ils amèneront le personnage devant une assemblée de truands où il pourra exposer son problème. Par ailleurs, le personnage, comme de nombreux Weezwarts, est dépendant au dhiz brut.

Intérêt du personnage : Ce personnage devrait séduire ceux qui rêvent d'incarner un criminel. Frustré mais rusé, le Weezwart est autant chez lui dans la jungle que dans la cité. Il n'est pas un combattant émérite mais en tant qu'assassin il peut en remontrer à un Kaïdushang.

Caractéristiques

Points de caractéristique : 36

Force : (3.1 à 3.5/3.6)
 Résistance : (3.1 à 3.4/3.5)
 Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
 Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
 Agilité : (3.1 à 3.5/3.6)
 Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
 Ruse : (3.3 à 3.5/3.6)
 Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Masse : 3.3 cas général

3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5

Femme : Les femmes weezwarts ne peuvent devenir membres de la Société.

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2),
 Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétence : 13 + indice de Volonté

Combat : Armes à feu° (max [3.1, Agilité -3]),
 Armes blanches (3.2), Couteau (3.4), Poings (3.3),
 Sarbacane (3.3)

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter
 (3.1), Nager (3.1), Sauter (3.1)

Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.2), Se cacher
 (Ruse), Se nourrir (3.3), Technique primitive (3.2)

Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.3), Se
 déguiser (3.1)

Langues : Weezwart oral (3.3), trois autres
 dialectes khamshems (oral) (3.2)

Connaissances : Botanique (3.3), Zoologie (3.3),
 Spécialisation en Chimie° (3.1) : Poisons et venins
 (3.3)

° Les compétences marquées d'un ° ne peuvent
 être augmentées avant leur première utilisation.

Équipement type de départ :

2 couteaux fichés dans le chignon, petite
 sarbacane dissimulée dans le cache-sexe, sachet
 contenant 1d6 fléchettes enduites de venin de
 cobra (virulence 3.5, délai d'agression : 2d6
 minutes, délai léthal : 1d6 x 10 heures), petit joyau
 valant 20 drachelanders.

BESTIAIRE

Murène

Il y a sur le Monde à Etages comme sur
 Terre de nombreuses espèces de murènes et de
 congres. Voici la plus dangereuse pour l'homme.
 A noter que la murène se contente d'un minimum
 de lumière et voit très bien dans la pénombre.

Site et population : Amérindia (100.000),
 Atlantide (100.000)

Milieu : Aquatique

Caractéristiques	Type	Ecart
Force	3.1	-
Résistance	3.1	-
Masse	2.6*	-
Souffle	3.4	-
Réflexes	3.5	-
Agilité	3.3	-
Intellect	2.2	-

Ruse	3.2	-
Volonté	3.4	-

Vitesses raciales : Terrestre (-), Aquatique
 (3.1), Aérienne (-)

Type localisations : Serpent

Protections : aucune

Compétences : Nager (3.5), Percevoir (3.4),
 Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	Compétence	UA	Complexité	Dégâts
Morsure	3.5	2	3.3	3.1°

° Venin : Virulence : 3.2, délai d'agression : 2d6
 minutes, délai léthal : 1d6 x 10 heures

Requin bleu

Voici l'espèce de squala la plus commune aussi bien sur le Monde à Etages que sur la Terre. Contrairement à son cousin terrien, le requin bleu d'Amérindia et de Dracheland hante des eaux douces. Il lui arrive donc d'emprunter des fleuves, mais il préfère en général les laisser aux sauriens et rester en eaux profondes, où il est plus à son aise.

Site et population : Amérindia (150.000), Dracheland (30.000)

Milieu : Aquatique

Caractéristiques	Type	Ecart
Force	4.1	3.6*/4.2
Résistance	4.1	3.6*/4.2
Masse	3.6	3.6/4.1
Souffle	3.5	-
Réflexes	3.3	3.2/3.4

Agilité	3.3	-
Intellect	2.2	-
Ruse	3.2	-
Volonté	3.4	-

Vitesses raciales : Terrestre (-), Aquatique (3.4), Aérienne (-)

Type localisations : Serpent

Protections : Partout (3.4)

Compétences : Nager (3.6), Percevoir (3.6), Pister (3.5), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.5), Sentir le sang (4.1)

Armes

Type	Compétence	UA	Complexité	Dégâts
Morsure	3.5	2	3.3	Force
Queue	3.3	2	3.3	For. Etd.

PHILIP JOSÉ FARMER

Entretien avec un faiseur d'univers...

Propos recueillis par Orso et Léonidas Vesperini à Peoria, Illinois, en août 1994.

A la demande de nombreux joueurs, voici une interview exclusive qui permettra aux joueurs comme aux meneurs de jeu de *Thoan* de connaître un peu mieux le grand créateur de la *Saga des Hommes-Dieux*. Philip José Farmer, que nous avons rencontré chez lui, à Peoria, Illinois, a gentiment accepté de répondre à nos questions.

FARMER, L'HOMME

Parlez-nous un petit peu de vous. Et d'abord, comment en

êtes-vous venu à devenir écrivain ?

Philip José Farmer : Je pense que j'ai toujours voulu être écrivain, à partir du moment où j'ai su lire suffisamment bien, vers l'âge de 7 - 8 ans. A cette époque, ce n'était peut-être pas encore une véritable obsession, mais en vieillissant, le désir est devenu de plus en plus fort.

J'étais un petit garçon au moment de la grande crise de 1929 et paradoxalement, c'est une époque que je considère un peu comme bénie, dans le sens où mon imagination était très sollicitée. Je lisais énormément (*l'Odyssée* d'Homère, *les voyages de Gulliver*, les livres de Burroughs, A. Conan Doyle, Jules Verne, les *pulp*

magazines...) et j'avais déjà un goût très prononcé pour la S-F.

Il m'a fallu du temps avant de percer parce que je n'écrivais pas beaucoup, à mes débuts, mon peu de temps libre étant surtout consacré à la lecture. J'avais un emploi du temps très chargé. Je gagnais ma vie grâce à des petits boulots très éprouvants et le soir, je suivais des cours de lettres. A l'origine, je me destinai d'ailleurs plutôt à une carrière d'écrivain traditionnel. C'est finalement un peu par hasard que je me suis retrouvé plongé dans la science-fiction, même si j'en lisais depuis mon enfance. Car mon premier texte publié fut un récit d'aventures pour le magazine *Adventure* en 1945. Ma carrière d'écrivain n'a véritablement commencé qu'en 1952, après le succès de mon

premier roman de S-F, *Les amants étrangers*. C'est le côté sexe qui fit surtout scandale à sa sortie et qui me catalogua, alors qu'aujourd'hui, le texte pourrait paraître très « soft ».

Qu'auriez vous fait si vous n'étiez pas devenu écrivain ?

PJF : Ce n'est pas facile de répondre à cela. J'aurais aimé être anthropologue, mais avec le recul, je me dis que je serais certainement devenu professeur d'anglais ou de littérature.

Si vous n'étiez pas Philip José Farmer, qui auriez-vous aimé être ?

PJF : Y compris un personnage de fiction ?

Oui...

PJF : Tarzan ! (rires). Parmi les personnages réels, je ne vois pas trop. La plupart que j'admire ont eu une vie trop dure. Parmi les personnages de fiction, ce pourrait être Ulysse ou un autre personnage rusé. En fait, si l'on parle de personnages pseudo-fictifs, alors ce serait Kickaha. Mais lui continue de s'amuser, il est toujours vivant ! (rires). Il représente tout ce que j'aurais aimé être, mais ne fus pas.

Quand on regarde la vie de la plupart des grands personnages historiques, on se rend compte qu'ils ont souvent vécu des moments malheureux ou très difficiles...

Si vous étiez un animal, quel serait-il ?

PJF : Cela comprend-il les oiseaux ?

Oui.

PJF : Je pense que j'aimerais être un faucon à queue rouge. Parfois, j'en vois un voler dans le coin, et même se poser dans mon jardin (NDLR : *la baie vitrée de sa maison donne sur son jardin : un IMMENSE jardin !*). J'aime l'idée de pouvoir voler. Bien sûr, si j'étais un oiseau, je ne me rendrais pas compte du plaisir que cela procure. Cela me semblerait naturel.

Et pourquoi pas aussi un mammouth préhistorique ? Vous êtes grand, fort, vous voyez venir de loin... Je pense d'ailleurs que j'aimerais être un mammouth femelle. Car si l'on se réfère aux éléphants, le mâle est très bien traité jusqu'à ce qu'il devienne adulte. Devenu adulte, il est séparé du troupeau qui n'est constitué que de femelles et d'un seul mâle. Ce qui doit être assez frustrant pour les mâles. Alors voilà, un mammouth femelle ! (rires)

FARMER ET LA RELIGION

Que pensez-vous de la religion et des hommes d'église ?

PJF : La religion est une forme d'art, mais il y a beaucoup de mauvais artistes ! J'ai été marqué très tôt par la religion. Mes parents étaient adeptes de la *Christian Science*. Ils m'envoyaient à ce qu'ils appelaient l'« école du dimanche ». J'ai du suivre beaucoup de cours de catéchisme, me rendre à l'église et lire la bible très jeune. Plus tard, j'ai été harcelé par des fondamentalistes religieux qui ne voulaient plus me lâcher. Ils venaient me voir tous les jours chez moi, après le déjeuner. A cette époque, je me suis converti deux fois.

Sur toutes ces questions de foi, de religion et de métaphysique, j'ai en moi deux aspects de ma personnalité qui

s'opposent. Je suis à la fois un optimiste et un pessimiste, selon les périodes. Je pense que cela se traduit dans mes lectures, et peut-être aussi dans mes écrits.

Le thème de l'immortalité vous a toujours obsédé. Où en êtes vous aujourd'hui de votre réflexion ?

PJF : Je n'ai toujours pas la réponse. Cette question de vie après la mort continue de beaucoup m'intéresser, mais je reste un sceptique. Si l'immortalité existe, je persiste à me demander quelle forme elle peut revêtir. A mon avis, elle est très différente de ce que l'on peut imaginer.

Parlez-nous un peu de vos étranges visions, dont vous nous avez donné un aperçu dans THOAN. En avez-vous eu d'autres ?

PJF : Eh bien, j'ai déjà eu une étrange sensation qui s'est prolongée pendant très longtemps. La sensation extrêmement troublante que tout allait bien dans notre univers, que tout était parfaitement réglé et logique.

Avant cela, j'avais déjà effectivement vécu les expériences dont je parle dans THOAN. Et beaucoup plus tard, j'ai eu d'autres visions. Cette fois, cela ressemblait à des sortes de fantômes... Je ne peux absolument pas expliquer la signification de ces visions, mais je peux affirmer que je les ai vraiment eues. Elles ont duré deux nuits. La première nuit, j'ai vu une jeune femme d'aspect un peu hippie, au cheveux roux. Elle a marché dans ma direction, a tourné devant mon lit avant de disparaître à travers le mur. La deuxième nuit, qui a suivi cette nuit là, j'ai vu un vase chinois flotter dans les airs, longer le mur

puis disparaître lui-aussi dans le mur opposé. J'ai eu très peur et je n'ai pu trouver aucune explication rationnelle. J'avais alors 53 ans. C'était en 1971 à Peoria. Et je devais avoir 25 ans quand j'ai eu cette sensation d'univers parfaitement réglé.

FARMER ET TARZAN

Avant d'aborder votre oeuvre en général, on se rend compte que, dans votre carrière, un personnage de fiction, Tarzan, vous a particulièrement marqué. On compte beaucoup de vos romans dont le héros est Tarzan : La jungle nue, Le seigneur des arbres, Tarzan vous salue bien, le Tigre africain... On en dénombre beaucoup d'autres aussi sur des thèmes relatifs à Tarzan : Hadon fils de l'antique Opar, Fuite à Opar, Le dernier cadeau du temps, etc. D'où vous vient cette passion pour le « seigneur de la jungle » et quels sont vos rapports avec la société qui gère les droits d'Edgar Rice Burroughs ?

PJF : Mes relations avec la société n'ont pas toujours été très bonnes (rires). Il faut savoir qu'il existe une société appelée *Burroughs Biblifiles*, composée principalement de fans, avec lesquels j'ai plutôt de bons rapports aujourd'hui.

J'ai commencé à lire les romans de Tarzan quand j'avais neuf ou dix ans et je les ai tellement aimés que je me suis presque identifié à lui, au point de l'imiter dans les arbres qui se trouvent près d'ici. Durant cet âge d'or, je lisais beaucoup et j'appréciais cette sensation de liberté que Tarzan incarnait si bien. J'étais très imaginatif et je m'identifiais facilement à mes héros : Tarzan donc, mais également Doc Savage. Un peu

plus tard, lisant de nombreux livres sur la culture amérindienne, je me suis mis aussi à jouer à l'Indien.

Quoi qu'il en soit, le thème de Tarzan m'est devenu particulièrement cher et je pense que c'est quelque chose qui a perduré tout au long de ma vie. Quand je suis devenu un écrivain adulte, voyant les choses sous des angles un peu différents, j'ai pris contact avec l'organisation de Burroughs pour écrire sur ce thème. Je ne pourrais plus le faire aujourd'hui, je pense que je suis trop vieux pour cela. Mais il était et reste toujours mon héros. Pas le seul, mais le principal.

Plus tard, en écrivant *Tarzan vous salue bien*, j'ai réussi à convaincre beaucoup de gens que Tarzan avait réellement existé. D'une manière générale, je suis plutôt conscient des réalités de la vie et je m'efforce la plupart du temps d'écrire quelque chose de plausible. Ainsi, par exemple, quand Burroughs écrit qu'un bébé humain a été élevé par de grands singes, je n'y crois pas du tout. Dans ma biographie de Tarzan, j'ai donc écrit que Burroughs ne connaissait pas exactement la vérité. J'explique qu'en réalité, il existait une forme primitive de sous-hommes qui avaient survécu dans la jungle et possédaient un langage. C'est d'ailleurs pour cela que Tarzan avait un langage avant d'apprendre celui des hommes.

Il y a, de même, de nombreuses histoires qui parlent d'enfants adoptés par les loups et je n'arrive pas à y croire non plus. Vous connaissez la fragilité d'un bébé humain et les soins et l'attention qu'il requiert. Ceci dit, c'est vrai que lorsqu'on lit l'histoire de Mowgli, élevé par des loups indiens, ou celle de Tarzan, élevé par de grands singes, les incohérences n'ont que peu d'importance. Vous lisez Tarzan, vous êtes dans un autre monde, un monde fantastique en

quelque sorte. Vous revenez à la réalité et c'est tout autre chose. Vous vous regardez et vous êtes un peu déçu (rires).

Aviez-vous l'autorisation d'écrire sur Tarzan ?

PJF : Oui, par exemple, pour les livres d'*Hadon*, j'ai demandé l'autorisation et je l'ai eue. Pour la biographie de Tarzan, je n'avais pas besoin d'autorisation mais je l'ai obtenue pour citer directement du texte original. En revanche, quand j'ai écrit *La jungle nue*, j'ai connu quelques problèmes avec les agents de Burroughs. Mon idée de départ était que Tarzan n'était pas uniquement un héros emblématique, et qu'il y avait un autre aspect de sa personnalité (sourire), comme pour Doc Savage. Je me suis vraiment beaucoup amusé à écrire ce livre. Ce qui m'amuse aujourd'hui encore, c'est que beaucoup de gens ne semblent pas avoir réalisé qu'il s'agissait d'un livre humoristique. Comme c'était un pastiche de Tarzan, je n'ai pas eu besoin de l'aval des agents de Burroughs. D'ailleurs, Tarzan s'appelle Lord Grandrith et Doc Savage, Doc Calliban. Les fans de Doc Savage m'ont posé beaucoup moins de problèmes, puisque les seuls reproches qu'ils m'aient adressés concernaient la couverture. On y voyait Doc Savage portant une chemise non déchirée, alors que la chemise de Doc Savage est toujours déchirée sur une couverture (rires) ! Mais j'ai reçu des lettres d'injures de la part de quelques membres de la *Burroughs Biblifiles* qui refusaient toute allusion sexuelle à Tarzan. Il est vrai que cette société abrite certains membres un peu bizarres...

FARMER ET SON ŒUVRE

S'il ne devait rester qu'un seul de vos romans, lequel choisiriez-vous ?

PJF : Vous voulez me briser le cœur ? Je ne sais pas... Si je devais choisir, ce serait vraiment difficile... (long silence) Non, je ne peux pas ! Vous savez, parmi tous les livres que j'ai écrits, les seuls que je relis sont ceux qui m'amuse ou ceux pour lesquels je dois écrire une suite. Si je devais citer le livre que je trouve le mieux écrit ou le plus profond, je dirais *Le masque vide*. Et pourtant, il ne s'est pas très bien vendu au Etats-Unis et je ne crois pas non plus qu'il se soit très bien vendu en Europe. C'est certes un livre noir, mais il propose une réflexion très vaste sur l'univers. *Le tigre africain* est aussi un de mes romans les mieux écrits. Mais des livres, j'en ai écrit tellement... C'est très difficile. Demandez plutôt à quelqu'un d'autre (rires) !

Avez-vous des contacts réguliers avec d'autres auteurs de science-fiction ?

PJF : J'en avais autrefois, je n'en ai pas eu beaucoup récemment. Piers Anthony est celui avec lequel j'ai eu le plus de contacts récents. De même, je suis allé à une convention il n'y a pas très longtemps dans l'Ohio et j'ai longuement discuté avec Roger Zelazny. Dans le passé, j'ai eu beaucoup de contacts avec Harlan Ellison. A une époque, j'entretenais une correspondance avec Norman Spinrad, qui est parti en France. Nous nous écrivions régulièrement. La dernière lettre que je lui ai envoyée date de l'année dernière, mais il ne m'a pas répondu. Je ne sais pas s'il l'a bien reçue ou s'il est trop occupé pour répondre. C'est vrai que nous avons eu

quelques fois des petits accrochages, mais Norman aime bien les disputes. Plus que moi, en tout cas (rires) !

Vous faites preuve d'une grande rigueur scientifique dans vos romans. D'où vous viennent ces connaissances scientifiques ?

PJF : Uniquement de la lecture. J'ai lu énormément d'ouvrages scientifiques, mais je n'ai aucun diplôme scientifique. Ce n'est pas nécessaire... Enfin, ça le serait, si j'étais un scientifique (rires) ! Mais pas pour écrire de la science-fiction.

Vous êtes connu pour être le premier auteur à avoir introduit des éléments d'érotisme et de sexualité dans la science-fiction...

PJF : C'est en effet une étiquette qui m'a été collée dans la plupart des magazines de science-fiction peu après la parution de mon roman *Les amants étrangers*. Sur ce thème, il y avait bien sûr déjà eu Huxley dans *Le meilleur des mondes*, mais il n'avait pas vraiment abordé l'aspect sexualité. Mon idée, c'était de traiter un sujet de « sexobiologie », sans lequel l'histoire n'aurait pu exister. C'était la première fois que le mot « orgasme » était employé dans un roman de science-fiction, et cela avait fait du bruit... mais encore une fois, ce n'était pas par provocation, cela faisait partie de la description que je voulais faire d'un processus de reproduction biologique totalement différent de ce que nous connaissons. Si le roman a fait sensation, c'est que l'époque si prêtait. Les graines des années soixante étaient déjà plantées en 1952, n'attendant que d'éclore. Les années cinquante aux Etats-Unis étaient une époque de répression économique, politique et sexuelle. Mais

beaucoup de gens n'approuvaient pas cette attitude de censure du gouvernement.

Des années plus tard, vous êtes allé bien plus loin dans le domaine. On pense à des romans comme une Bourrée Pastorale, Comme une Bête, Gare à la Bête, etc.

PJF : Oui, mais c'était à la demande de mon éditeur qui voulait quelque chose de franchement érotique. Je pense même être allé au-delà de ses attentes... (sourire) En tout cas, je me suis bien amusé !

Un de vos personnages, John Carmody, héros de la Nuit de la Lumière et de la nouvelle Le Père dans le recueil Des Rapports Etranges, présente des aspects assez inhabituels par rapport à vos autres héros. Est-il un pur produit de votre imagination ou vous êtes-vous inspiré d'un personnage réel ?

PJF : Eh bien, comme vous vous en êtes aperçu plus tôt j'ai connu une enfance très marquée par la religion catholique. Bien entendu, pour ce qui concerne la littérature, un certain nombre de prêtres catholiques m'ont inspiré, dont J. K. Chesterston, le père Brown... Mais je ne les avais pas vraiment à l'esprit en écrivant ce livre, sauf peut-être St Jean Copertino, un prêtre italien du XVII^e ou XVIII^e siècle. Un homme simple, pas très brave, mais profondément bon et qui n'était pas devenu prêtre par vocation. De même, le père Carmody est au départ un meurtrier. Ceci dit, c'est difficile à dire. J'ai pu être inspiré par certains prêtres, mais en définitive, je pense que Carmody représente ce que j'ai voulu en faire. Il est unique.

Car l'idée de base du roman, l'argument théologique

qui se pose à Carmody, est le suivant : si les voyages interstellaires étaient possibles et que nous pouvions nous rendre sur d'autres planètes peuplées de créatures intelligentes, comment faudrait-il appréhender la religion ? Notre forme de religion s'appliquerait-elle à ces créatures ? Et le fait d'être intelligent signifie-t-il automatiquement qu'on a une âme ?

Passons à une autre série. Le héros du Dernier cadeau du temps est-il Tarzan ?

PJF : Oui absolument, c'est Tarzan !

Et est-ce aussi Tarzan que l'on aperçoit brièvement sous les traits de Shahindar dans Fuite à Opar ?

PJF : Oui ! c'est bien Tarzan et c'est lié au voyage dans le temps du roman que vous venez de citer.

En fait, pour comprendre certains sous-entendus, il faut presque avoir lu toute votre œuvre...

PJF : Oui, même si je devais apporter des précisions dans le dernier roman d'Opar. Encore une série inachevée...

Et les neufs immortels de la Jungle Nue ? Ont-ils un rapport avec les immortels de la série DayWorld ?

PJF : Non.

FARMER ET LES JEUX DE RÔLE

Quelques questions sur les jeux de rôle, à présent. Et tout d'abord, les JdR thérapeutiques, dont vous parlez

dans la rage d'Orc le rouge. Pouvez-vous nous en dire plus ?

PJF : Je n'arrive pas à me souvenir si les jeux de rôles thérapeutiques sont apparus avant ou après les JdR ludiques. Mais c'est en fait un psychanalyste américain renommé, le docteur Giannini, qui m'a abordé en m'expliquant qu'il utilisait la *Saga des Hommes-Dieux* dans une nouvelle thérapie mentale de son invention. C'est cela qui m'a inspiré *La rage d'Orc le Rouge*.

Et cette thérapie a-t-elle eu de bons résultats ?

PJF : Oui, d'excellents résultats, m'a-t-il dit. Meilleurs que toutes les autres méthodes qu'il avait utilisées. Ceci dit, il faut reconnaître aussi que la plupart des patients émotionnellement atteints qui suivaient la thérapie *Tiersienne* (*) étaient des jeunes gens imaginatifs, qui lisaient beaucoup et donc n'étaient pas forcément représentatifs de la moyenne des patients. Il faut, en effet, avoir de l'imagination et même le vouloir pour se lancer dans cette thérapie, qui consiste à s'identifier à un personnage de la série pour progressivement mettre à jour ses problèmes, ses inhibitions et les surmonter. Mais elle continue aujourd'hui et le professeur Giannini compte publier un livre décrivant en détail la méthode et ses résultats.

Que pensez vous des JdR ludiques ?

PJF : Je ne peux pas vraiment m'exprimer parce que je ne connais pas le sujet tant que ça. J'en ai eu sous les yeux, j'en ai lu (**), mais je n'y ai jamais joué moi-même. Je pense que si j'avais découvert cela quand j'étais beaucoup plus

jeune, cela m'aurait probablement fasciné.

En fait, la méthode du Docteur Giannini n'est pas vraiment un JdR, car ses patients essayent de « devenir » littéralement un personnage, jour et nuit. Donc, même en dehors des séances de thérapie, les patients doivent s'efforcer de devenir quelqu'un d'autre pour guérir leurs maux.

FARMER ET LA SAGA DES HOMMES-DIEUX

Dans les premiers romans de la saga des Hommes-Dieux, vous abordez certains thèmes qui ne seront développés que beaucoup plus tard dans la série. Aviez-vous à l'esprit toute la cosmogonie au moment où vous avez commencé à écrire ou l'avez vous développée au fur et à mesure ?

PJF : En fait, au tout début, la seule chose que j'avais à l'esprit, c'était la forme physique du Monde à Etages. J'étais alors au lycée. C'était en 1935 ou 1936. Beaucoup plus tard, j'ai écrit le premier volume et tout a commencé à se mettre en place, progressivement. Je n'ai donc pas tout prévu dès le début. Quand j'étais à l'université du Missouri et que je prenais des cours de lettres, mon professeur, un écrivain, m'avait appris une chose que j'essaye d'appliquer quand j'écris : un écrivain devrait toujours avoir à l'esprit cette citation biblique qui dit « *Aie la sagesse, mon fils, de ne jamais oublier que tout a une fin* ». Bien entendu, la citation fait référence à la fin de sa vie, mais c'est aussi parfaitement applicable à l'histoire qu'on écrit. Il faut en connaître la chute. Evidemment, c'est encore plus vrai lorsqu'on écrit une nouvelle. Et pour ce qui concerne la Saga des Hommes-Dieux, je pensais bien avoir

conclu dès le premier roman. En fait, je n'imaginai pas que ça allait devenir une série !

D'où vient le nom Jadawin ?

PJF : Il ne vient pas de Blake. Je l'ai inventé, je ne sais plus exactement comment. Je le sais pour Kickaha, en revanche. Il y avait autrefois, dans la région de Peoria, une tribu amérindienne, les Kickapoo. Et puis il y avait Minehaha, l'héroïne du poème de Longfellow. J'ai donc mélangé les deux pour obtenir un nom amérindien très légitime. Kickaha suggère également une personne qui ne se laisse pas faire, qui aime filer des coups de pieds aux gens ou même, qui aime prendre son pied.

Tous les Hrowakas ont-ils véritablement disparu après l'attaque des Cloches Noires ?

PJF : Non, je ne pense pas. Il a du y avoir des survivants. Certains ont très bien pu être partis à la chasse. Peut-être aussi qu'il existe un autre groupe de Hrowakas, issus d'une ancienne scission...

Que sont devenus Wolff et Chryséis ?

PJF : Je pense que j'ai indiqué qu'ils se sont probablement tirés d'affaires.

Mais où sont-ils ?

PJF : Eh bien, je n'ai pas vraiment réfléchi à cela. Je suis sûr que Wolff s'est sorti des pièges auxquels il a pu être confronté. Il est malin, un peu comme Kickaha, même si ce dernier est ce qui se fait de mieux dans le genre. Il est ce que j'appelle un *Rusé*. Beaucoup de protagonistes de mes livres sont

des *Rusés*, *Rusé* au sens où on l'entend dans les légendes mythologiques amérindiennes. En fait, Tarzan était lui aussi un *Rusé*. Et même aujourd'hui, dans ce roman de Mystère que j'écris actuellement, le héros principal est un *Rusé*. Je n'arrive pas à me débarrasser de cette obsession !

Plus fort que le feu, le dernier tome de la série des *Hommes-Dieux*, laisse en suspens certaines questions : la véritable origine des Thoans, l'explication des visions de Blake... Ce livre conclut-il définitivement la série ou y en aura-t-il d'autres ?

PJF : Eh bien, je ne sais pas trop... En fait, je commence une nouvelle carrière. J'écris actuellement un roman d'enquêtes et de Mystère dans un cadre contemporain. Mon héros est un détective privé, un ancien flic de Los Angeles. J'ai également en projet un roman *Mainstream* qui se passe dans les années 50 à Peoria, après le retour des vétérans américains de la seconde guerre mondiale. C'est pourquoi je ne peux répondre pour l'instant. Tout dépend du temps qu'il me reste à vivre. On peut toujours changer d'avis et c'est vrai qu'il faudrait bien consacrer au moins un livre à expliquer l'origine des Thoans et de leur monde. J'ai commencé la série avec Wolff et Kickaha n'était alors qu'un personnage mineur. Dans le second tome, *Les portes de la création*, Kickaha n'apparaît même pas, Wolff en est le protagoniste. Et pourtant, à partir du troisième roman, *Cosmos privé*, Kickaha prend la relève. J'ai en quelque sorte perdu mon intérêt pour Wolff. Tout ça pour dire qu'on ne prévoit pas forcément l'évolution d'une série.

Pour ce qui concerne les perceptions mystiques de Blake et

de Farmer, il n'y a pas d'explications autres que les explications pseudo-scientifiques, pseudo-mystiques, que j'ai fournies dans le livre *La rage d'Orc le Rouge*.

Dernière question : Kickaha est-il un Thoan, ou a-t-il du sang thoan ?

PJF : Je me suis posé cette question et en définitive, Kickaha lui-même répond qu'il s'en moque. Ses capacités exceptionnelles pourraient signifier qu'il est Thoan, mais d'un autre côté, il doit exister sur Terre des personnes capables de faire ce qu'il fait. A l'origine, je l'imaginai à cent pour cent humain. Puis, la question s'est posée de savoir s'il n'avait pas un parent thoan et peut-être même Orc le Rouge. Mais il pourrait bien n'être finalement qu'un simple humain. Kickaha conclut en disant (*Farmer, imitant Kickaha, prend un fort accent du middlewest*) : « ça n'a pas d'importance. Je suis ce que je suis... »

(*) en anglais, la Saga des Hommes-Dieux est connue sous le nom de *World of Tiers Saga*.

(**) en plus de THOAN, l'autre grande série de Farmer, *Le Monde du Fleuve*, a fait l'objet d'une adaptation pour GURPS.