

# Le Géant d'Aquame

Illustrations issues des Suppléments de Guildes, la quête des origines

Conversion à Savage Worlds : Torgan ([torgan@torgan.net](mailto:torgan@torgan.net)) – <http://www.torgan.net/>



Le Scénario « le réveil » est issu de la boîte de base du jeu de rôle *Guildes, la quête des origines*, édité par la Compagnie Multisim. Il est publié sans autorisation. Je suis à la recherche des auteurs et/ou de la société propriétaire des droits des jeux *Gilde, la quête des origines* et *Guildes, El Dorado* afin de statuer sur ce point. Si vous êtes une de ces personnes ou si vous connaissez une des personnes à contacter, merci de m'envoyer un mail à l'adresse [torgan@torgan.net](mailto:torgan@torgan.net).

Les illustrations sont la propriété de leurs auteurs et sont publiées ici sans leur autorisation. Si les dits auteurs tombaient sur ce document et pouvaient se faire connaître j'en serais tout à fait ravi.

L'adaptation à Savage Worlds est l'œuvre de Torgan (<http://www.torgan.net/>).

Savage Worlds and Smilin' Jack are Copyright 2003, Great White Games/Pinnacle. This work is not an officially licensed product and has no affiliation with Great White Games or Pinnacle.

Je remercie tout particulièrement Bertrand (aka. Bertrand2060), Galilea (aka. Idril d'Alcaran, prêtre de Solace), Baccs pour toutes ses remarques moult constructives et tous les membres de la ML Savage Worlds française (et US aussi mais moins, parce que je les connais moins). Venez nous rejoindre sur [http://fr.groups.yahoo.com/group/Savage\\_Worlds\\_fr/](http://fr.groups.yahoo.com/group/Savage_Worlds_fr/).

GET SAVAGE !

# La Nef d'hiver

## Introduction

La guilde a mis pied à terre. Le Continent s'étend juste derrière la ville, au-delà des toits pentus de Port MacKaer. Pour le moment, il s'agit de se familiariser avec les lieux, de préparer l'expédition qui permettra d'ouvrir une route à travers le Continent.

Dès que vos personnages auront quitté le navire, ils pourront juger de la fébrilité qui règne sur le port. Tout autour d'eux, les marins s'affairent, déchargeant colis et ballots qui iront rejoindre les comptoirs des guildes. A l'évidence, ils ne sont pas les seuls Aventuriers. D'autres jeunes gens arpentent les quais ou discutent âprement avec des marchands au sourire entendu...

La guilde doit d'abord trouver un endroit où se loger et se sustenter. La description du havre vous permettra de les guider à travers la ville. Entre temps, notez qu'ils ne manqueront pas d'être sollicités par des arnaqueurs dont le jeu n'est pas très adroit. Ce sera par exemple un homme en haillon

proposant sous le cou-

vert de son manteau une vieille carte aux bords jaunis marquée d'une grande croix où soi-disant repose un formidable trésor. Ce seront trois individus vêtus de casaques et de pantalons bouffants rapiécés leur proposant de venir dans une taverne où de douces et jolies femmes s'occuperont d'eux. Ce sera également un grand bonhomme à la barbe broussailleuse les invitant à rejoindre son équipage pour un long périple le long des côtes du Continent. Tous ces gens ne sont là que pour détrousser ou même enlever les jeunes natifs trop naïfs... Quoi qu'il en soit, vos personnages n'auront aucune peine à trouver par leurs propres moyens une hôtellerie (avec des noms comme l'Escale, La Découvreuse ou encore le Gîte des Trois Guilders). L'essentiel, pour cette première journée dans Port MacKaer, est de faire ressentir à vos personnages combien la ville vit au rythme des bateaux qui y font escale et des expéditions sur le point de partir. Si la guilde s'avère un peu perdue, n'hésitez pas à les faire rencontrer un vieux loup de mer qui les enverra de sa part à Longhade le bourgmestre. Ce dernier ne manquera pas de leur prodiguer quelques conseils pour découvrir Port MacKaer (rappelons que Longhade apprécie de pouvoir briller auprès des autres).

Le soir venu, la guilde trouvera sans doute une taverne à son goût (la Tanière aux Griffons, le Petit Repère d'Argus ou encore la Main du Rivage). C'est là, dans un décor enfumé au milieu des poutres et des planches de bois de vieux navires célèbres, que les Aventuriers rencontreront la figure centrale de leur première aventure.

L'homme qui entre dans l'auberge est un personnage étrange, vêtu d'une tige orangée et élimée, coiffé d'un chaperon de velours grenat qui tient de travers sur un visage sombre

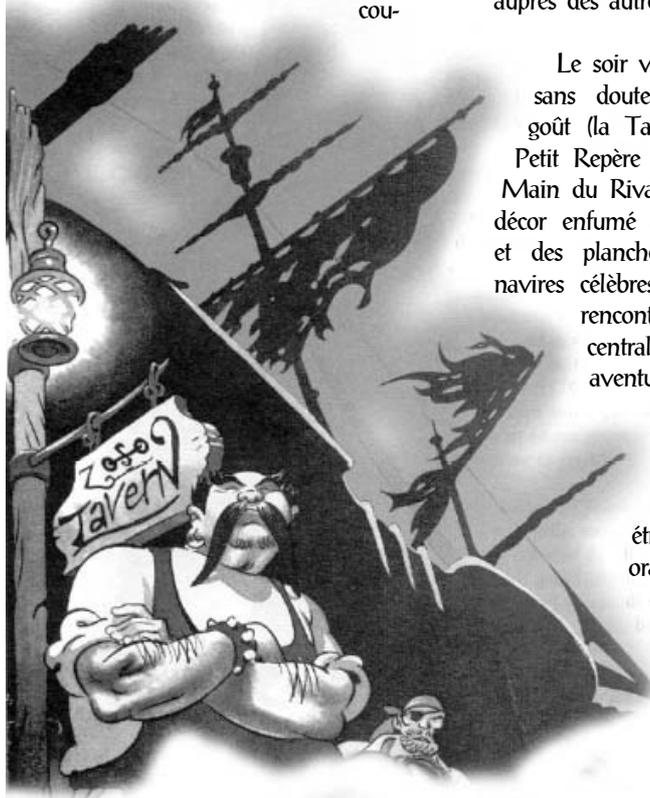
percé de deux grands yeux noirs. L'homme semble particulièrement agité : il papillote des yeux et se mordille sans cesse les lèvres. Il devine inquiet et sur ses gardes. Il embrasse du regard la salle de l'auberge et se dirige vers la guilde de vos personnages.

« Cette nuit, chez Frelœ, je peux vous offrir beaucoup... » dit-il d'une voix tremblante sans se présenter. *Une expédition sans précédent, un plongeon dans le Continent. Je serai votre guide. Rendez-vous chez Frelœ* » conclut-il avant de disparaître. La guilde n'aura pas le temps de le rattraper. Si l'un des Aventuriers se lançait à la poursuite de l'inconnu, il ne trouvera qu'une rue vide où les rares passants prétendront n'avoir rien vu. Personne ne veut s'attirer d'ennuis...

L'homme aura laissé une impression de franchise à la guilde. On le devine sincère, différent du lot crasseux des arnaqueurs qui rôdent dans Port MacKaer...

## L'histoire

L'homme en question s'appelle Jedume. Il est apparu voilà près d'un an aux portes de la ville, le regard vide. Il a été immédiatement confié à la guilde des Hospitaliers qui a tenté de comprendre ce qu'il avait vécu. Mais Jedume ne parlait pas et restait plongé dans un mutisme imperturbable. Si son esprit s'est fragilisé suite aux privations qu'il a endurées lors de son expédition, il n'en reste pas moins, en secret, très clairvoyant. Car, en réalité, cet Aventurier n'a qu'un seul désir : retrouver une clairière au beau milieu de la Forêt d'Aquame dont la lisière commence à quelques kilomètres au nord-est de la ville (la Forêt d'Aquame est la partie nord de la Forêt des Prismes). Jedume veut retrouver cette clairière et revoir cet oiseleur, ce personnage étrange qui portait un phénix au poignet comme d'autres des faucons...



Pour ce faire, Jedume veut profiter de la fin du cycle d'automne qui règne sur Port MacKaer et de l'unique jour d'hiver qui va très bientôt s'abattre sur la ville. À cette occasion, la ville va faire corps avec la saison et sous l'action d'un vent aux origines inconnues, s'effeuiller comme un arbre à l'approche de l'hiver. En d'autres termes, les murs des maisons vont se désagréger, s'étioler d'heure en heure en milliers de petits cailloux qui cingleront les rues de la ville comme une terrible mitraille. Cette manifestation d'un seul jour d'hiver est bien connue à Port MacKaer. Les gens restent cloîtrés chez eux, les comptoirs et les échoppes ferment leur porte en attendant du Continent qu'il charrie jusqu'à eux un autre vent après celui de la destruction, un vent magique chargé de loom jaune qui va rendre à la ville son visage automnal d'antan. Ce vent jaune est fêté le lendemain par l'ensemble des habitants et augure le nouveau cycle d'automne qui va régner sur la ville pendant cent jours. Jedume veut profiter du vent jaune. Il a conçu un projet démesuré mais dont il sait que le Continent le rendra possible. Depuis son arrivée à l'hospice, il trompe chaque nuit la vigilance des Hospitaliers (du moins le croit-il) et rassemble sur les toits enchevêtrés de l'hospice des vieilles planches et des bouts de voile rapiécés. Car Jedume construit un navire ! Un esquif dont il

## Les Hospitaliers

**Traits :** Agilité d6, Âme d6, Intellect d6, Force d6, Vigueur d6.

**Compétences :** Connaissance (Médecine) d6, Connaissance (Poisons) d6, Corps à corps d8, Discretion d6, Escalade d6, Lancer d6, Perception d6, Persuasion d6, Premier Soins d6, Survie d4, Tripes d6.

**Allure :** 6+d6

**Parade :** 6

**Résistance :** 6 (5 + 1 (cuir souple))

**Résistance loomique :** 2

**Charisme :** 0.

**Équipement :** Armure de cuir souple (Armure + 1), Épée large (Force + 3), Dague (Force + 1).

## Jedume

**Traits :** Agilité d6, Âme d6, Intellect d8, Force d6, Vigueur d6.

**Compétences :** Corps à corps d6, Discretion d6, Escalade d6, Lancer d6, Perception d10+2, Pister d6, Premier Soins d6, Tripes d4.

**Allure :** 6+d6

**Parade :** 5

**Résistance :** 5

**Résistance loomique :** 2

**Charisme :** 0.

**Atouts :** Vigilant.

**Handicaps :** Obsession (revoir les phénix)

**Langues :** Guildien, Gehemdal.

espère qu'il « capturera », grâce à ses voiles, le vent jaune et donnera à son bateau l'art de voler et de gagner ainsi par la voie des airs la Forêt d'Aquame. Les Hospitaliers connaissent l'existence de ce navire bien qu'ils ne sachent pas pourquoi Jedume s'y consacre. Ils le laissent faire dans l'espoir qu'il guérisse et leur confie ce qu'il a vu dans la Forêt d'Aquame. Le jour d'hiver commencera dès la nuit prochaine. Et Jedume a compris qu'il lui faudra recourir à une guildie pour conduire le navire et l'escorter à bon port. C'est pourquoi il choisit celle des personnages en se persuadant qu'il saura séduire les Aventuriers pour qu'ils l'accompa-

## Ours cornu

**Traits :** Agilité d6, Âme d8, Intellect d6(A), Force d12+1, Vigueur d12.

**Compétences :** Corps à corps d8, Escalade d6, Natation d6, Perception d8, Tripes d10.

**Allure :** 8+d6

**Parade :** 6

**Résistance :** 9

**Résistance loomique :** 2

**Capacités spéciales :**

**Taille + 1**

**Comes :** Force + 2

## Frelœe

**Traits :** Agilité d8, Âme d6, Intellect d6, Force d6, Vigueur d6.

**Compétences :** Connaissance (Cuisine) d8, Connaissance (Herboristerie), Connaissance de la Rue d6, d4, Corps à corps d4, Discretion d6, Escalade d6, Perception d4, Persuasion d6, Premier Soins d6, Tir d6, Tripes d4.

**Allure :** 6+d6

**Parade :** 4

**Résistance :** 5

**Résistance loomique :** 2

**Charisme :** 0.

**Atouts :** Contacts.

**Équipement :** Arbalète (15/30/45 - dégâts 2d6)

**Langues :** Guildien, Gehemdal.

gnent dans son expédition.

## La taverne de Frelœe

La guildie n'aura aucune difficulté à trouver la taverne de Frelœe, bien connue des habitants de Port MacKaer. Elle fait partie de ces tavernes qui se sont installées dans les navires échoués sur la plage à l'est de la ville. On y parvient en franchissant, à la frontière des bas-quartiers, ce rempart de gros rochers qui séparent le port de la plage. Au fur et à mesure que la guildie s'approchera de l'endroit, les individus qu'ils croiseront se feront plus inquiétants. Les lieux sont surtout fréquentés par des contrebandiers et des fuyards qui aiment se tenir à l'écart de la ville.

La taverne de Frelœe est un vieux croisil gehemdal à moitié couché sur le côté, retenu par de grosses poutres enfoncées dans le sable. Coquillages et algues couvrent sa coque vermoulue. L'intérieur est plus chaleureux bien que la clientèle n'inspire guère confiance. Des lanternes sont posées sur chaque table et une douce odeur de viande grillée flotte dans la pièce. Jedume est là, attablé en solitaire à petite table ronde. Il invite la guildie à le rejoindre.

», s'empresse-t-il de dire en serrant les mains des Aventuriers avec force. On le devine tout en nerfs, avec le même masque inquiet. Après quelques instants de silence, Jedume reprend la parole : « *J'ai... besoin d'hommes comme vous, j'ai besoin de... d'une guilde. Je monte une expédition dangereuse, une expédition audacieuse. Tout au bout, il y a ce que le Continent a de plus précieux, sa magie et ses trésors. Je vous montrerai les phénix et leur maître, l'oiseleur. Avec lui, nous...* » Jedume n'a pas le temps de finir sa phrase. Trois hommes, dont l'un tient un animal terrifiant au bout d'une corde, ont fait leur apparition dans la taverne. Jedume a reconnu immédiatement deux des hommes d'arme de la guilde des Hospitaliers qui se cachent sous des habits de bateleur. Le silence est tombé dans l'auberge. Frelœ le tavernier, un petit homme ventripotent, a attrapé une arbalète sous son comptoir. Il devine que ces gens-là ne sont pas venus pour consommer...

En effet, les Hospitaliers ont vu Jedume prendre contact avec la guilde des personnages. C'en est trop, assurément ! Peut-être est-il en train de raconter ce qu'il a vu... Les trois hommes d'arme sont là pour le ramener pieds et poings liés à l'hospice. Et ils savent que personne, ici même, n'ira se plaindre (sauf peut-être un brave tavernier) de la mort de quelques Aventuriers de plus. Ils sont donc prêts à tuer.

Les deux premiers portent de larges épées et un poignard. Le troisième guidera au combat son animal, une sorte d'ours trapu dont l'échine est couverte de petites cornes acérées. Frelœ, quant à lui, aidera les Aventuriers en tirant avec son arbalète. Même si sa taverne n'est pas forcément recommandable, il tient à sa réputation et ne peut pas tolérer qu'on massacre impunément ses clients. Quant à Jedume, il profitera de l'occasion pour disparaître.

À l'issue du combat, la guilde n'a donc plus devant elle que les trois corps sans vie des faux bateleurs.

4 En les fouillant, elle ne trouvera, comme seul indice sur l'identité des assaillants, qu'un guildier (représentant une main

tendue vers une autre) sous la chemise de l'un des morts. Le guildier des Hospitaliers n'est pas un secret. Frelœ sera le premier à confier aux Aventuriers qu'il s'agit là du symbole de la guilde des Hospitaliers installée dans l'hospice de Port MacKaer. Il paraît d'ailleurs très étonné : les Hospitaliers ont excellente réputation dans cette région.

## A l'hospice

Pour la guilde, le seul moyen d'en savoir davantage est de se rendre à l'hospice. Si elle prend le temps d'interroger des gens sur les faux bateleurs, on leur répondra qu'ils allaient souvent ensemble et qu'ils louaient leur service à des tavernes pour des spectacles.

On accède à l'hospice par un passage voûté donnant sur une petite cour intérieure. Le bâtiment paraît imposant. Il semble que l'on a rajouté plusieurs ailes au bâtiment principal depuis sa création. Un homme viendra aussitôt à la rencontre des Aventuriers. Il se nomme Amdoise et accueille la guilde chaleureusement. Il jouera son rôle à la perfection, niant tout rapport avec l'affaire et se proposant même de guider la guilde jusqu'à Jedume enfermé pour l'heure dans sa cellule. Ce dernier a regagné l'hospice après l'attaque dans la taverne en sachant bien que les Hospitaliers n'oseraient pas le tuer. Il s'est donc rendu à eux et leur a confié, pour les faire patienter, une partie de son secret sur un certain oiseleur et ses phénix... Amdoise doit inspirer confiance aux personnages. Il veut les laisser croire à sa bonne foi et semblera mettre tout en oeuvre pour faire la lumière sur cette affaire. En réalité, son but est simple : faire entrer la guilde dans l'hospice jusqu'à ce que le vent d'hiver se lève. De fait, la journée a commencé sous une pluie battante.

L'orage gronde et les rues se sont rapidement transformées en ruisseaux de boue.

Une fois que les personnages se seront attardés dans l'hospice, vous pouvez commencer à évoquer des bruits étranges qui résonnent sur les murs extérieurs de l'hospice. Un sim-

ple coup d'oeil à l'extérieur révélera la vérité. Les rues sont plongées dans une pénombre crépusculaire relayée par une voûte basse et noire de nuages. Mais surtout, des pierres volent dans les rues comme si des milliers de fronde tiraient à l'unisson. Des planches et autres objets trop légers se fracassent contre les murs. Les Aventuriers sont pour la première fois confrontés à l'extraordinaire magie qui règne sur le Continent. Amdoise semble désolé :

« *Comment ! vous ne saviez pas ! Voilà l'hiver, mes amis. Mais n'ayez crainte, vous pouvez rester ainsi le temps que la tempête s'achève* » conclut-il à l'appui d'un sourire.

Les personnages seront bien obligés d'accepter. La journée s'achèvera dans un concert de grondement, relayé par les pierres qui n'en finissent plus de ricocher et les cris des fous paniqués par la tempête...

La guilde pourra mettre ce temps à profit pour interroger Jedume. Ce personnage, pourtant, ne doit rien livrer de son secret. Seuls les mots « *phénix* » et « *oiseleur* » franchissent sa bouche. Par contre, si l'un des Aventuriers osait risquer ses pas dans les greniers de l'hospice et jetait un il à travers les meurtrières, il ne manquera pas de découvrir l'esquif de Jedume, à l'abri du vent entre deux toits effrités. Si par la suite, Jedume est interrogé à propos du bateau, il feindra l'ignorance.

Le soir, la guilde est invitée à partager le repas des Hospitaliers qui sont au complet (soit dix-huit en tout). La discussion aura pour principal sujet le jour d'hiver. Amdoise ne fera aucun mystère d'ailleurs sur ce qui doit suivre cette terrible tempête : le vent jaune qui régénèrera les murs et les toits de la ville.

Ce dîner est un moyen pour les Hospitaliers d'endormir la vigilance des Aventuriers afin de les empoisonner. Jusque là, rien ne permettait d'affirmer que les Hospitaliers étaient de mauvaise foi. Les registres contenant les récits des fous sont enfermés dans la chambre d'Amdoise dans un coffre dont il est le seul à détenir la

clé. Si les Aventuriers sont suffisamment méfiants, ils pourront découvrir par eux-mêmes la tentative d'empoisonnement. Par exemple, en déambulant dans les cuisines où le cuisot fera beaucoup de mystère sur une petite pièce qui renferme soi-disant des nourritures exotiques sensibles à la lumière. C'est là, en réalité, qu'il a mis au point les poisons destinés aux Aventuriers.

Si vos personnages ne se doutent de rien, ce sera Jedume qui parviendra à déjouer la tentative en dernier ressort. Deux des aides du cuisot sont des pensionnaires de l'hospice, deux fous à la mine simplette qui auront confié à Jedume l'étrange décoction préparée par le cuisot. Jedume décidera alors d'intervenir, déclenchant ainsi le dernier acte de ce scénario.

Lorsque les Aventuriers auront découvert la trahison des Hospitaliers (que ce soit par leurs propres moyens

ou avec l'aide de Jedume qui fera irruption dans la salle en criant de ne rien avaler...), ces derniers n'opposent qu'une résistance formelle. Seuls cinq d'entre eux, dont Amdoise, savent se battre. Ils tenteront de s'enfuir et de mettre à profit leur parfaite connaissance des lieux pour éliminer un à un les Aventuriers qui ne peuvent toujours pas sortir. Vous pouvez alors mettre en scène une véritable chasse à l'homme entre hospitaliers d'un côté, Aventuriers et fous de l'autre. Si les personnages libèrent tous les pensionnaires de l'hospice, ils auront avec eux près d'une cinquantaine d'hommes prêts à les aider.

Jedume, quant à lui, commencera à préparer son esquif pour le départ vers le Forêt d'Aquame. Lorsque les Aventuriers auront pu capturer ou tuer Amdoise et ses sbires, Jedume les invitera à le rejoindre sur les toits.

## Le départ

La tempête semble se calmer. Les vents diminuent peu à peu d'intensité. L'aube ne va pas tarder. Lorsque soudain le jour se lève, une brise légère se met à souffler sur fort Mac-Kaer. Les Aventuriers qui feront appel à leur guilder (jet de Sentir le loom) pourront découvrir le loom sous la forme d'une fumée fantastique aux reflets orangés s'insinuant dans toutes les rues de la ville. Une fois le mat dressé, Jedume a aussitôt ordonné de hisser les voiles, des lambeaux de voilure qui battent furieusement contre les toits. L'esquif ne ressemble encore qu'à une épave disloquée. Mais, lorsque les voiles se dressent au-dessus des toits, la brise hésite et peu à peu se ressemble pour venir s'engouffrer dans les voilures. Le vent jaune tourbillonne et bientôt, les planches se durcissent, se soudent entre elles. Les voiles se raccordent et se gonflent majestueusement. On entend dans les rues des volets qui claquent et des cris de stupeur.



« *Embarquez, embarquez* » crie Jedume, le visage rayonnant. Il n'a pas terminé sa phrase que le navire s'ébranle et commence à s'élever par-dessus les toits de l'hospice. « *En route !* » lance Jedume. Le navire glisse au-dessus de la ville, suivi par des milliers de yeux écarquillés. Plusieurs flèches sifflent autour du navire qui continue sa route, dépasse les frontières de la ville en flottant tout droit vers la Forêt d'Aquame.

## L'accident

Les Aventuriers peuvent à loisir découvrir leur nouvelle embarcation. Le gouvernail permet de guider le navire facilement alors que l'altitude obéit aux caprices du vent jaune qui accompagne encore le bateau. Les Aventuriers sont en droit d'ailleurs de se poser des questions. Le navire continuera-t-il à voler si les vents tombent ? La question est cruciale : alors que Port MacKaer est déjà loin, le vent jaune s'essouffle et le navire perd dangereusement de l'altitude. A l'horizon, la lisière de la forêt d'Aquame est déjà visible. Elle s'étend sur une énorme distance et paraît englober tout l'horizon. Mais déjà le navire a heurté le sol une première fois. Le bois craque, une voile se déchire. L'accident est inévitable. Le navire pointe soudain le nez vers l'avant, un raclement ébranle toute la structure du bateau qui se cambre et s'écrase dans un fracas épouvantable.

Fort heureusement, le sol est constitué d'un épais tapis d'herbes hautes qui empêchera que les Aventuriers ne laissent leur vie dans l'accident.

Seulement, ils n'ont presque plus rien. Dans les débris du navire, ils trouveront quelques rations encore intactes, tout juste de quoi se nourrir pendant une journée. À une dizaine de kilomètres se dresse la lisière de la Forêt d'Aquame. Un panache de fumée arise est visible un peu en retrait à l'intérieur de la forêt.

Désormais, la guilde a le choix :  
O aller de l'avant et progresser vers la forêt dans l'espoir d'y ouvrir une route vers l'oiseleur

dont parle Jedume. Ou bien renoncer et ouvrir une route sur le Continent vers d'autres aventures. Si la guilde choisit de pénétrer dans la Forêt d'Aquame, alors s'ouvre pour eux la deuxième partie de ce scénario.

## Le Géant d'Aquame

Cette seconde partie du scénario a pour objet faire découvrir à vos Aventuriers l'extraordinaire magie qui règne sur le Continent. Faiseur d'onirisme, le Continent offre ici une intimité caractéristique, loin des cadres traditionnels que côtoyaient les natifs sur leurs Rivages.

## L'histoire

La Forêt d'Aquame fut foulée la première fois par des natifs quelques années après la création de Port MacKaer. L'expédition fut décimée par la faim et les attaques des créatures qui rôdent dans la Forêt. Seul un Aventurier survécut, Jedume, un docte gehemdal qui apprit à vivre en solitaire dans la Forêt. Il se rendit compte rapidement qu'elle abritait une multitude d'espèces, en particulier des oiseaux de toutes natures. Fasciné, il se consacra à leur étude, notant ce qui pouvait l'être sur ces volatiles étranges et chatoyants. Mais Jedume n'était pas au bout de ses surprises. L'année suivante, il put observer dans le ciel le vol féérique de dizaines d'oiseaux de feu multicolores, des phénix qui volaient d'arbre en arbre en renaissant dans l'incendie qu'il provoquait. La Forêt ne subissait pas réellement le feu : les phénix progressaient sur un axe unique sans que l'incendie ne se propage. Ils laissaient derrière eux un chemin calciné, une brèche noire et fumante qui marquait la Forêt à jamais. Jedume décida de retrouver ces oiseaux. Il remonta la piste « de suie », s'apercevant du même coup que la Forêt était striée d'autres chemins incendiés. Il parvint à comprendre que la migration des phénix s'accomplissait tous les trois ans, lorsque les arc-en-ciel d'automne dont se nourrissaient les phénix disparaissaient avec l'hiver. Un hiver qui durait six mois durant lesquels les phénix accomplissaient ce périple afin de survivre. Jedume, devenu l'Oiseleur, parvint à apprivoiser l'un de ses phénix. Le portant au poignet comme

un faucon, sur un gant imprégné de loom qu'il a fabriqué à base d'écorces millénaires cf magiques, il mène une existence heureuse dans les profondeurs de la Forêt.

Jusqu'au jour où Port MacKaer donne naissance à une expédition monstrueuse, issue de la rue des Proues. Le vent jaune a mystérieusement redonné vie aux proues des navires qui, comme le pensaient certains habitants, se sont accouplées pour donner naissance à d'étranges créatures. Une seule d'entre elle, « fils » d'un triton et d'une sirène, est douée de conscience. Elle fuit Port MacKaer en emmenant avec elle les autres bâtards, décidée à trouver refuge au plus profond de la Forêt, loin du regard des hommes.

Seulement, le vent jaune échappe à toute compréhension. Il s'attarde sur le corps de cette créature intelligente, mi-homme, mi-végétal. Au fur et à mesure de la progression de l'expédition, la créature grandit, grandit encore et encore jusqu'à ce qu'elle dépasse les cinq mètres. Terrifiante, elle impose son règne sur une partie de la Forêt sans que les peuples plus anciens ne songent à la lui disputer. Mais le vent jaune agit toujours. Bientôt, la créature dépasse les dix mètres, incapable désormais de se mouvoir entre les arbres. Quelques mois plus tard, elle mesure près de cinquante mètres pour un corps difforme et instable. Pour assurer son équilibre, elle ordonne à ses sbires de construire une tour autour d'elle, une tour qui lui servira d'attelle afin qu'elle ne s'écroule pas. En quelques semaines, la créature se retrouve prisonnière d'un gigantesque carcan de bois, un échafaudage à sa démesure. Durant plusieurs années, la tête à l'air libre, la créature assiste à la destruction et à la reconstruction de la tour autour de son corps titanesque. A hauteur de cent mètres, le vent jaune s'épuise et abandonne la créature à son triste sort. Immobile, elle va passer son temps à regarder la Forêt, nourrie consciencieusement par ses sbires. L'ennui la gagne jusqu'au jour où elle aperçoit pour la première fois le vol migratoire des phénix. Le spectacle la fascine. Elle veut y assister de nouveau. Elle charge alors ses créatures de retrouver les phénix.

Sans résultat. Désespérée, elle assiste trois ans plus tard au nouveau passage des phénix. Elle les veut autour d'elle, tournoyant (levant ses yeux. Obsédée par leur image, elle décide de faire allumer d'énormes incendies afin d'attirer les phénix.

Voilà trois ans, un brasier a ravagé une partie de la Forêt. La créature a pu observer les phénix pour son plus grand bonheur. Ils se sont détournés de leur route migratoire pour s'abreuver à ces feux gigantesques.

Les Aventuriers pénètrent dans la Forêt d'Aquame alors que commence la nouvelle migration des phénix. L'Oiseleur veut empêcher la créature de détruire ainsi la Forêt et les oiseaux de feu. Plusieurs d'entre eux se sont « dissous dans les flammes tant le feu était intense. Les Aventuriers vont sans doute pouvoir l'aider...

## La forêt d'Aquame

Lorsque la guilde parvient à quelques centaines de mètres de la lisière, le terrain se met à décliner doucement jus-qu'à ce que, parvenue aux pieds des premiers arbres, elle découvre que la forêt est plongée dans une eau croupissante comme si les arbres s'étaient élevés sur le fond quasi-asséché d'une mer intérieure. Jedume affirme qu'on peut y progresser. En effet, l'eau ne monte que jusqu'aux genoux et permet que l'on se fraye un passage. De plus, le sol a conservé une étonnante solidité. Tout autour, ce ne sont que de hauts arbres dont les ramures ne laissent filtrer que quelques rayons de soleil. Une mousse d'un rouge écarlate recouvre la base des troncs tandis que les branches révèlent parfois des fruits étranges aux couleurs sombres. La forêt ne semble pas véritablement hostile mais vieillie. On devine une forêt millénaire dont les arbres n'ont plus la force d'offrir à leurs fruits et à leurs feuilles l'éclat d'antan. La guilde doit impérativement prendre en main le sens de sa marche, Jedume ne reconnaît pas l'endroit, affirmant qu'il faut marcher vers l'ouest. Mais très vite, une clairière apparaît entre deux troncs. Au centre, monté sur des pilotis, les Aventuriers découvrent un village lacustre.

## Le village lacustre

Les Aventuriers pourront nettement distinguer plusieurs habitants réunis en cercle sur les plates-formes de leur maison. D'abord, rien ne les distingue des humains. Assis en tailleur, ils palabrent dans une langue rauque dont certaines consonances font penser au guildien. Lorsque les Aventuriers apparaissent, plusieurs d'entre eux se lèvent et la guilde découvre la réalité sur cette race à part entière : ces hommes ont des jambes démesurées, hautes de près de deux mètres et massives comme des gourdins. À l'évidence, ce peuple s'est adapté à son environnement, développant à l'extrême ses membres inférieurs afin de se déplacer à son aise dans l'eau croupissante qui tapisse la Forêt. Les Hauts-Marcheurs, appelés ainsi par l'une des premières expéditions à les découvrir, feront bon accueil à la guilde. Ils ne sont guère étonnés de la voir, du fait même que de nombreuses expéditions sont déjà passées par leur village.

Ils inviteront les Aventuriers à se restaurer dans une grande maison, une étrange cahute au bois usé où flottent des odeurs nouvelles. On leur servira une bouillie grisâtre qui, malgré son aspect, se révélera de fort bon goût. Si les Aventuriers tentaient par malheur de s'attaquer au village, femmes et enfants s'enfermeront dans les maisons tandis que les hommes s'éclipseront dans la Forêt. Dès cet instant, ils pourchasseront sans répit les Aventuriers à l'aide de longues lances. Gageons que la guilde n'aura pas eu d'intentions belliqueuses : les Hauts-Marcheurs sont des guerriers aguerris et impitoyables.

Si, comme l'on peut s'y attendre, la guilde a entamé des pourparlers amicaux avec les Hauts-Marcheurs, l'un des plus vieux s'exprimera au nom des autres dans un guildien tout juste compréhensible. Il évoquera les expéditions qui se sont succédées et montrera, à la sortie du village, plusieurs arbres marqués au couteau de petits symboles. La guilde peut compter près de sept routes différentes ouvertes par d'autres Aventuriers. Une seule d'entre elle part directement vers l'ouest. Jedume reconnaît d'ailleurs celle de son expédition menant tout droit à l'Oiseleur.

## Les Hauts-Marcheurs

**Traits** : Agilité d8, Âme d6, Intellect d6, Force d8, Vigueur d8.

**Compétences** : Corps à corps d10, Discrétion d6, Escalade d8, Lancer d6, Perception d10, Premier Soins d6, Survie d8, Tripes d8.

**Allure** : 6+d6

**Parade** : 8 (7 + 1 (lance))

**Résistance** : 6 (5 + 1 (cuir souple))

**Résistance loomique** : 2

**Charisme** : 0.

**Équipement** : Lance (Force + 2, Parade +1).

**Langues** : Haut-Marcheur, Guildien d4.

Si la guilde décide de passer la nuit dans le village, les Hauts-Marcheurs parleront de la Forêt. Ils lui vouent un profond respect. Lorsqu'on évoque « l'homme-oiseau » (c'est ainsi qu'il parle de l'Oiseleur), leurs visages se ferment. « *Il a trahi la Forêt, il a capturé l'un d'eux...* » La guilde ne pourra en apprendre plus mais l'on devine que les Hauts-Marcheurs ne l'apprécient guère. Si l'on évoque les phénix, les Hauts-Marcheurs parleront des « *oiseaux-couleurs qui volent au-dessus de la Forêt* ». Là non plus, on ne peut en savoir plus. Enfin, si on les interroge sur les expéditions passées, l'un d'eux affirmera : « *L'une d'elles n'était pas comme les autres. Des monstres, des êtres mi-hommes, mi-bois qui sentaient le vent de la mer. Ceux-là n'étaient pas comme vous...* ».

Le lendemain, la guilde peut s'enfoncer dans la Forêt, munie de rations et de quelques conseils pour fabriquer une bouillie à base de fruits. Quant à l'eau, les Hauts-Marcheurs se contentent d'immenses feuilles qui poussent au sommet des arbres dont la sève rappelle le goût d'une eau âcre. Notez que rien n'empêche les Aventuriers de fabriquer des barques pour avancer dans la Forêt. Les Hauts-Marcheurs n'en ont pas besoin mais nul doute qu'un tel moyen de transport facilitera la marche de la guilde.

## A travers la forêt d'Aquame

La guilde suit les pas de l'ancienne expédition de Jedume. On devine la volonté qui animait ces Aventuriers de marquer leur passage, de témoigner de cette nouvelle route qu'ils ouvraient sur le Continent. Un arbre sur trois est ainsi marqué du dessin schématique d'un écu barré d'une croix. Parfois, on découvre les vestiges d'un campement, des abris de fortune installés dans les branches basses. Au fur et à mesure de sa progression, la guilde sentira surtout que la Forêt s'épaissit, que les troncs sont de plus en plus volumineux, ne laissant que d'étroits passages pour s'y frayer un chemin. Il devient de plus en plus difficile de se repérer. Le feuillage est désormais trop épais pour distinguer le ciel, plongeant la Forêt dans une pénombre oppressante. Seules les traces de l'expédition de Jedume permettent de croire que la guilde est encore sur la bonne route.

Les Aventuriers vont marcher dans la Forêt pendant près d'une semaine. Au cours de leur marche, au moment qui vous semble opportun, vous pouvez mettre en scène les événements suivants. Ils sont indispensables pour figurer l'hostilité de la Forêt et plus généralement les dangers in-

hérents au Continent.

- Durant la nuit, la guilde est attaquée par une meute d'escards, des sortes de lézards à la carapace chitineuse qui vivent au raz de l'eau. Les escards ont pour particularité d'être friands des yeux des créatures qu'ils attaquent. Ils bondiront systématiquement aux visages des Aventuriers et tenteront de leur arracher les yeux à l'aide de leurs pattes griffues.

- Certains arbres, reconnaissables aux corps des rongeurs qui tapissent la base du tronc émergé, ont développé une défense particulièrement meurtrière. Lorsqu'un être vivant passe à proximité, ils solidifient en quelques secondes leurs feuilles afin de les projeter comme autant de projectiles coupants et mortels. Une pluie de feuilles aussi aiguisées que des rasoirs dont les Aventuriers devront apprendre à se méfier.

- La guilde est attaquée par un othûr, lointain cousin de l'ours. Seulement, l'othûr se déplace aisément dans les arbres. Il s'appliquera à couler la barque de la guilde avant de l'attaquer. Puis, il tentera de tuer les Aventuriers séparément, prenant la fuite dès que la guilde menacera de se regrouper. Il harcèlera les Aventuriers tant que ces derniers n'auront pas réussi à le tuer.

Au huitième jour, la guilde croise

perpendiculairement à sa route à celle d'un chemin de désolation, une série d'arbres calcinés qui partent vers le nord et le sud. Si on les examine de plus près, on peut découvrir sur certains des traces de couleur. On peut ainsi retrouver le témoignage de six couleurs du prisme (qui sont celles des six espèces différentes des phénix). Les traces de l'ancienne expédition de Jedume sont désormais plus hâtives, des entailles à peine reconnaissables. On devine aussi que les Aventuriers étaient moins nombreux. À ce propos, Jedume reste silencieux : ce pèlerinage sur les traces de ses compagnons lui a définitivement fait perdre la raison. Il soliloque comme un pauvre diable, égrenant les noms des disparus en fermant les yeux. En d'autres termes, pour les personnages, Jedume est devenu un poids encombrant...

Et puis, un beau matin, apparaît une clairière. Le phénomène est suffisamment rare dans la Forêt d'Aquame pour être remarqué. En s'approchant, on découvre au beau milieu de cette clairière, un arbre imposant dont le tronc est marqué par une volée de grosses entailles ressemblant à des marches. Un coup d'oeil au sommet révélera une cabane construite dans les branches.

## Chez l'Oiseleur

Il apparaît sur le seuil de la cabane dès que les Aventuriers ont fait mine d'escalader le tronc. Il est vêtu d'un vieux pantalon de cuir et d'un pourpoint violet rapiécé. Au bout de son bras gauche, tendu en avant, se tient un oiseau de feu, un phénix aux flammes bleues qui brillent comme une torche. Peu après son apparition, des centaines d'oiseaux multicolores appartenant à de nombreuses espèces vont envahir la clairière comme s'ils mettaient en garde la guilde de vouloir causer le moindre mal à l'Oiseleur. Ils se poseront sur les branches autour de la cabane, prêts à intervenir. Les Aventuriers ont tout intérêt à comprendre que ces oiseaux sont en mesure de les lacérer... Lorsque les oiseaux se sont posés sur les branches, l'Oiseleur invite les Aventuriers à le rejoindre.

De près, l'Oiseleur ressemble à

### Les escards

**Traits :** Agilité d8, Âme d6, Intellect d4(A), Force d4, Vigueur d6.

**Compétences :** Corps à corps d8, Discrétion d8, Escalade d8, Perception d8.

**Allure :** 8+d10

**Parade :** 7

**Résistance :** 4

**Résistance loomique :** 2

**Capacités spéciales :**

**Armure + 1 :** plaques de chitine

**Taille - 2**

**Griffes :** Force + 1

**Attaque les yeux :** lors d'une attaque, en cas de réussite, un escard atteint automatiquement la tête de son adversaire.

### Les othûr

**Traits :** Agilité d6, Âme d8, Intellect d6(A), Force d12+2, Vigueur d12.

**Compétences :** Corps à corps d8, Escalade d12, Natation d6, Perception d8, Tripes d10.

**Allure :** 8+d6

**Parade :** 6

**Résistance :** 9

**Résistance loomique :** 2

**Capacités spéciales :**

**Taille + 1**

**Griffes :** Force + 2

un homme d'une cinquantaine d'années, les cheveux gris et longs. Il porte plusieurs cicatrices de brûlure sur le visage et sur sa main droite.

L'intérieur de sa cabane est dépouillé. L'Oiseleur fait asseoir la guilde et lui confie son désespoir. A cette occasion, il leur raconte l'essentiel, évoquant la créature géante et les brasiers allumés par ses sbires. Il craint surtout que le nouveau vol migratoire soit l'occasion d'un nouveau feu, plus terrible, qui risque de tuer encore des phénix et de ravager la Forêt. En somme, il demande aux Aventuriers de partir pour la tour du géant pour essayer de le raisonner et de le convaincre de renoncer à son projet. L'entreprise est périlleuse mais l'Oiseleur promet aux personnages de leur confier le secret des phénix pour qu'ils puissent en apprivoiser. Cette perspective devrait enchanter vos personnages mais sachez dès à

présent que l'Oiseleur n'a aucunement l'intention de livrer des phénix à la guilde. Dès lors qu'ils partiront pour la tour de la créature, il les suivra pour s'assurer de la réussite de l'entreprise et disparaîtra aussitôt après pour construire un nouveau refuge plus loin dans la Forêt.

### Départ pour la tour

L'Oiseleur mène les personnages jusqu'à l'un de ces chemins calcinés au bout duquel, dit-il, ils trouveront la tour de la créature.

Il faudra compter quatre jours de marche avant que la guilde ne distingue le profil de la tour à l'horizon. Une odeur de brûlé et de désolation commence à flotter dans l'air. Les animaux sauvages ont déserté les lieux. Bien que la Forêt soit encore intacte de ce côté-là, on peut deviner,

en se hissant au sommet d'un tronc, de grandes surfaces grises qui tâchent les alentours de la tour.

Les Aventuriers ignorent qu'ils se sont engagés sur le territoire de ceux que l'on appelle les Épineux. Ces créatures sont nées de certains arbres carnivores qui peuplent la Forêt d'Aquame et des créatures de la rue des Proues de Port MacKaer. Une alchimie de la nature a donné naissance à des arbres étranges prolongés au sommet du tronc par le corps d'un homme. Les sbires du géant se sont improvisés bûcherons et ont taillé ces arbres pour donner la liberté aux Épineux. Imaginez simplement qu'en guise de jambes et de bras, les Épineux ont de longues branches taillées en pointe comme s'ils avaient fait corps avec des échasses...

Les Épineux ceignent la tour, gardant le repère de leur maître. Leur déplacement dans l'eau de la Forêt est aisé grâce à leurs longues jambes de bois (près de deux mètres). Lorsqu'ils se déplacent, des petites vagues troublent la surface de l'eau et annoncent leur arrivée...

Les Aventuriers seront ainsi prévenus que quelque chose progresse vers eux. Un indice aura déjà pu les alerter: le squelette d'un homme en cotte de maille retenu par une branche basse à quelques mètres au-dessus du sol. Une dizaine d'Épineux ont vu la guilde approcher et progressent vers elle pour l'arrêter. Les Épineux attaqueront la guilde sur tous les fronts, en essayant avant tout de supprimer ceux qui ressemblent de près ou de loin à des magiciens. En effet, les Épineux ont déjà été confrontés à une expédition et ont appris à se méfier des sorts qui produisent du feu. C'est là le seul moyen pour la guilde de remporter une victoire facile. Les Épineux fuiront dès qu'un seul d'être eux menacera de prendre feu. Pour ce faire, il faudra pouvoir tenir une

## Les Épineux

**Traits :** Agilité d6, Âme d4, Intellect d4, Force d6, Vigueur d8.

**Compétences :** Corps à corps d8, Perception d8, Tripes d6.

**Allure :** 8+d10

**Parade :** 6

**Résistance :** 6

**Résistance loomique :** 2

**Capacité spéciale :**

**Branches pointues :** Force + 2

torche pendant une à deux minutes pour espérer mettre le feu aux jambes de bois des Épineux. Lorsque les Épineux auront tous été tués ou auront pris la fuite, la guilde pourra s'avancer de nouveau vers la tour.

### La tour du géant

Les Aventuriers verront tout d'abord le visage de la créature (quinze mètres environ). Il dépasse tout juste du sommet à hauteur des yeux. Mais il s'agit là d'une parodie de visage humain : on devine comme des grandes plaques de bois qui lui font un masque de lépreux, des milliers de coquillages aussi qui recouvrent en partie son oeil droit.

La tour est entourée par ses sbires qui laisseront passer les Aventuriers sans menacer d'intervenir. Le fait même que la guilda soit parvenue à défaire les Épineux intime le respect des créatures de la rue des Proues. La tour en elle-même est un assemblage de fortune dont on se demande par quel miracle il parvient à tenir debout. Sur ses flancs, à l'extérieur, serpentent de petits escaliers qui permettent d'atteindre le sommet. Si la guilda veut parler au géant, elle doit monter !

L'escalade permet de suivre, au travers des interstices des parois, le corps de la créature. Des dizaines de poutres sont calées tout le long du corps pour le maintenir en équilibre sur les parois de la tour. Là encore, on devine un corps balbutiant, entre chair et bois. On pourra même découvrir d'énormes clous plantés dans la créature comme de gigantesques traits de ba-

listes. Des clous plantés à l'époque par les marins dans la proue du navire lorsque l'un d'entre eux venait à mourir...

## La rencontre

La créature est en mesure de parler. Le vent jaune lui a prêté les souvenirs des cris des marins, lui restituant un vocabulaire haut en couleur. La voix en elle-même ressemble à un grondement qui roule à l'intérieur de la tour (qui tremble et menace à chaque instant de s'effondrer). La créature parlera aux Aventuriers avec le langage de la boucanerie. N'hésitez pas à ponctuer ses mots d'exclamations typiques : Foutredieu ! Corniauds ! Moussaillons ! etc.

Notez également que l'odeur est presque suffocante. Entre celle de la suie que soulève le vent sur les branches des arbres calcinées et celles des embruns exhalés par le corps de la créature, les Aventuriers ont du mal à respirer.

La créature accueillera la guilde avec chaleur. Ce n'est pas tous les jours qu'elle reçoit de la visite ! Elle prendra plaisir à nourrir la conversation. On la devine friande de détails sur la Forêt vue d'en bas, sur le monde et surtout sur Port MacKaer.

Lorsqu'il est question des phénix, la créature perdra contenance. Ses yeux énormes se fixeront sûr la guilde. « *Diablezot ! Je ne peux pas voir la mer alors je regarde le ciel. Et il n'y a rien, il ne se passe jamais rien. Si je ne peux fendre les flots, il me faut du spectacle ! Les phénix sont là pour ça !* »

En d'autres termes, la créature n'a qu'un seul souhait : retrouver la mer. Sa « chair » parle pour elle, portant jusqu'à son esprit le souvenir des flots et des tempêtes.

Lorsque vous jugerez le moment opportun, les Aventuriers entendront soudain une voix derrière la tête de la créature : « *Qui sont ces gens !* ». La créature va tourner son visage et la guilde va découvrir un curieux re-

fuge à hauteur de sa nuque, quelques planches jointes entre elles retenues au-dessus du vide par les épais cheveux de la créature. Un homme vit ici, un Venn'dys d'une élégance incongrue. Il porte des habits délicats, rouge et or, les cheveux soigneusement tirés en amère et retenus par un ruban de velours noir. À ses pieds, on distingue une série de gros coquillages.

Il bondit sur le creux de l'épaule du géant d'un pas agile et rejoint la guilde.

« *Juliade de Théoduse* » dit-il en esquissant une courbette. Les présentations faites, Juliade propose de gagner le rez-de-chaussée de la tour. Il y tient, dit-il, une pièce où la guilde pourra se restaurer.

Juliade est plutôt sympathique. Faites-en l'aristocrate par excellence qui multiplie les bonnes manières, en particulier si la guilde compte des femmes. Sachez surtout que ce Venn'dys a échoué ici avec une expédition venue des côtes à l'ouest de Port MacKaer, qu'il s'est pris d'amitié pour le géant, et qu'il veut le sauver de l'ennui. Par chance, il avait avec lui de grandes et belles conques sauvées lors du massacre de l'expédition par les Épineux. Aussi a-t-il pu faire écouter au géant les bruits du ressac, les sons de cette mer que le géant désire tant voir...

En bas de la tour, les Aventuriers découvrent une estrade rudimentaire construite avec de gros rochers. Les pieds de la créature sont ainsi tenus au-dessus de l'eau. Juliade confiera à la guilde que ce promontoire était obligatoire pour que la créature ne prenne pas froid et ne tombe malade. « *De la fièvre et quelques éternuements, voilà le pire ! Nous risquions d'être projetés à plusieurs centaines de mètres de là. Et je ne vous parle pas de l'état de la tour !* »

Juliade a aménagé une petite retraite sous les rochers. Un espace exigü et humide dont le plancher est situé au ras de l'eau. À l'intérieur, une grande table est recouverte de

parchemins couverts de plans. « *Tout est là* » déclare Juliade. La guilde découvre alors que ces plans ne sont autres que ceux d'un immense radeau destiné à emmener le géant jusqu'à la mer. « *J'ai pensé à tout* » poursuit Juliade. « *Il nous faudrait peut-être trois ou quatre semaines pour gagner la côte. Je veux rejoindre un endroit précis, une partie du littoral presque invisible du large, une sorte de baie cernée de falaise où Il s'installera en paix. Mais auparavant, j'ai besoin de votre aide...* »

Juliade demande alors à la guilde d'essayer de convaincre le peuple des Scions, des bûcherons dont l'aspect physique rappelle celui des Hauts-Marcheurs en plus trapu. Les Scions vendent le bois à des contrebandiers sur la côte. Pour ce faire, ils empruntent la Voûte, une large rivière qui coule entre deux haies d'arbres amalgamés sur près d'une centaine de kilomètres. Juliade pense que les bûcherons accepteraient peut-être d'embarquer la créature sur les troncs qui voyagent sur la Voûte. « *Un convoi extraordinaire, un miracle de la Nature !* » conclut Juliade. Le seul problème posé est de pouvoir entamer le dialogue avec les Scions. Juliade a déjà essayé sans succès. Les bûcherons ne parlent qu'avec ceux qui auront su défaire leurs chefs... Une loi sévère qui interdit au frêle Juliade d'être entendu. La guilde, elle, a des chances de pouvoir défier les chefs du peuple Scion. Juliade s'emploiera d'ailleurs à minimiser leur force : « *Ils sont lourds et maladroits, étranges à la magie. Avec un peu d'astuce, vous les ridiculisez. Moi, je suis seul et j'ignore évidemment tout des Arts Étranges...* »

Juliade va guider les Aventuriers jus-qu'à la frontière de la Voûte. Un chemin difficile mais le Venn'dys connaît parfaitement la route. Au matin du quatrième jour, la guilde découvre devant elle une véritable muraille de bois, haute de près de vingt mètres. À l'évidence, les arbres se sont joints de telle façon qu'ils soient aussi denses qu'un mur de pierre, luste derrière, on peut entendre le clapotis de la rivière.

## Les Scions

**Traits :** Agilité d8, Âme d6, Intellect d6, Force d8, Vigueur d8.

**Compétences :** Connaissance (Charpenterie) d10, Corps à corps d8, Escalade d8, Lancer d6, Perception d10, Premier Soins d6, Réparation d6, Survie d4, Tir d6, Tripes d8.

**Allure :** 6+d6

**Parade :** 6

**Résistance :** 5

**Résistance loomique :** 2

**Charisme :** 0.

**Équipement :** Hache (Force + 3), Sabre (Force + 2), Arc (12/24/48 - Dégâts 2d6).

**Langues :** Scion, (Guildien d6).

L'escalade n'est pas très dangereuse. Les branches sont suffisamment solides pour que l'on s'y hisse sans problème. Lorsque les Aventuriers seront parvenus au sommet des troncs, ils pourront admirer une nouvelle étrangeté de la nature continentale. Le lieu paraît presque hors du temps tant il est calme. La rivière s'écoule doucement entre les deux parois qui s'allongent à l'infini vers le nord et le sud. Les frondaisons des arbres forment une voûte sombre au-dessus de la rivière. Juliade affirme que les Scions vivent au sud, au centre d'un petit lac. Sur la rivière, juste au-dessous, on distingue une barque sur laquelle les Aventuriers peuvent embarquer.

Le voyage va durer près d'une demi-journée avant que la guilde ne distingue devant elle la lumière du soleil. La guilde débouche sur un lac que la haie des arbres épouse avant de reprendre sa marche étroite et rectiligne. Des maisons lacustres sont disséminées sur tout le lac hormis l'entrée de la Voûte vers le sud où attendent des centaines de troncs maintenus sur place par d'énormes cordages.

Les Scions auront remarqué la guilde depuis longtemps et plusieurs barques convergeront immédiatement vers la barque des Aventuriers dès leur entrée sur les eaux du lac. Les Aventuriers constateront que les Scions ressemblent aux Hauts-

Marcheurs. Mais le métier de bûcheron a accentué la disproportion entre torse et jambes. Armés de longues et lourdes haches et pour certains de vieux sabres, ils abordent la barque de la guilde sans ménagement. Les Aventuriers n'ont aucune chance de résister aux Scions. Le mieux qu'ils puissent faire sera de prouver leurs bonnes intentions et de se laisser conduire jusqu'à une grande maison montée sur pilotis où les attendent les chefs du peuple Scion.

### Le tournois

Les Scions semblent très fiers de leur force et de leur apparence. Sur le passage des Aventuriers, femmes et enfants se moquent allégrement de la « maigreur » des jambes des personnages.

Les chefs scions, sept en tout, se tiennent assis à même le sol. L'un d'eux s'adressera aux personnages dans un guildien approximatif et leur demandera la raison de leur présence. La guilde a désormais toute liberté pour présenter les choses. De toute façon, la seule manière d'obtenir un service des scions est, comme Juliade l'affirmait, de défaire les chefs.

Lorsque les personnages acceptent le tournoi, une volée de cris enthousiastes secoue la surface du lac. Des maisons en maisons, des cris rauques s'élèvent tandis qu'hommes, femmes et enfants sortent massivement sur le pas de leur porte.

À l'évidence, les règles du tournoi brillent par leur absence. Chaque adversaire se place à l'extrémité du lac, dans une ou plusieurs barques. Puis, convergeant l'un vers l'autre, les adversaires doivent tout simplement s'entre-tuer. La perspective de voir peut-être leurs chefs mourir n'inquiète pas les Scions qui n'ont guère de doute sur l'issue du combat. Les sept chefs vont choisir d'embarquer sur trois barques. Dans la première, deux d'entre eux resteront en retrait en se déplaçant à l'abri des pilotis. Deux autres tenteront de se maintenir à distance pour tirer sur la guilde avec des arcs. Les trois derniers chercheront à aborder le ou les barques des membres de la guilde, armés d'énormes haches, de sabres et de couteaux.

Si la guilde veut survivre à cette

terrible épreuve, elle a tout intérêt à profiter de l'expérience de tous ses membres. Les Arts Étranges ne seront pas de trop pour décontenancer les chefs scions. Notez qu'il s'agit là de l'ultime bataille de cette histoire. Elle est donc la clé de sa réussite.

Si cinq des chefs scions viennent à mourir, les deux survivants acceptent leur défaite et se rendront à la guilde. Cette dernière, victorieuse, n'en est pas pour autant à la tête du peuple scion. Celui-ci leur reconnaît seulement une dette qu'il s'efforcera de payer. Le voyage de la créature est acquis !

### Le grand voyage

La guilde peut revenir à la tour, escortée par plusieurs dizaines de Scions. Désormais, il s'agit plutôt d'un épilogue que vous n'êtes pas obligé de jouer jour par jour. Durant près d'une semaine, le peuple scion va entreprendre un énorme travail autour du géant afin de le transporter jusqu'à la Voûte. Une entreprise titanique rythmée par les coups sourds des haches qui abattent les arbres. Enfin, le chemin est tracé. Avec les créatures des proues, Juliade et la guilde, le géant est transporté à bout de bras jusqu'à la Voûte. Le voyage durera près de deux semaines avant que l'on ne parvienne aux murailles. Là, les Scions auront taillé les arbres à la hauteur de l'eau de la rivière et hisseront le géant sur l'immense radeau improvisé.

La guilde pourra naturellement faire partie du voyage. Pendant trois jours, le radeau qui supporte tout juste le poids du géant va cheminer le long de la Voûte jusqu'à ce que la mer apparaisse. Le géant s'installera dans cette grande crique que Juliade avait conseillé, entouré par les créatures des proues. La guilde aura gagné son éternelle amitié. A tout moment, les Aventuriers pourront venir trouver refuge auprès du géant et de ses créatures ou même auprès des Scions dont ils ont gagné le respect. Désormais, ils ont le choix : cheminer le long de la côte ou attendre les navires contrebandiers venus chercher le bois. Quel que soit leur choix, nul doute que la Forêt d'Aquame gardera à jamais les traces de leur expédition.