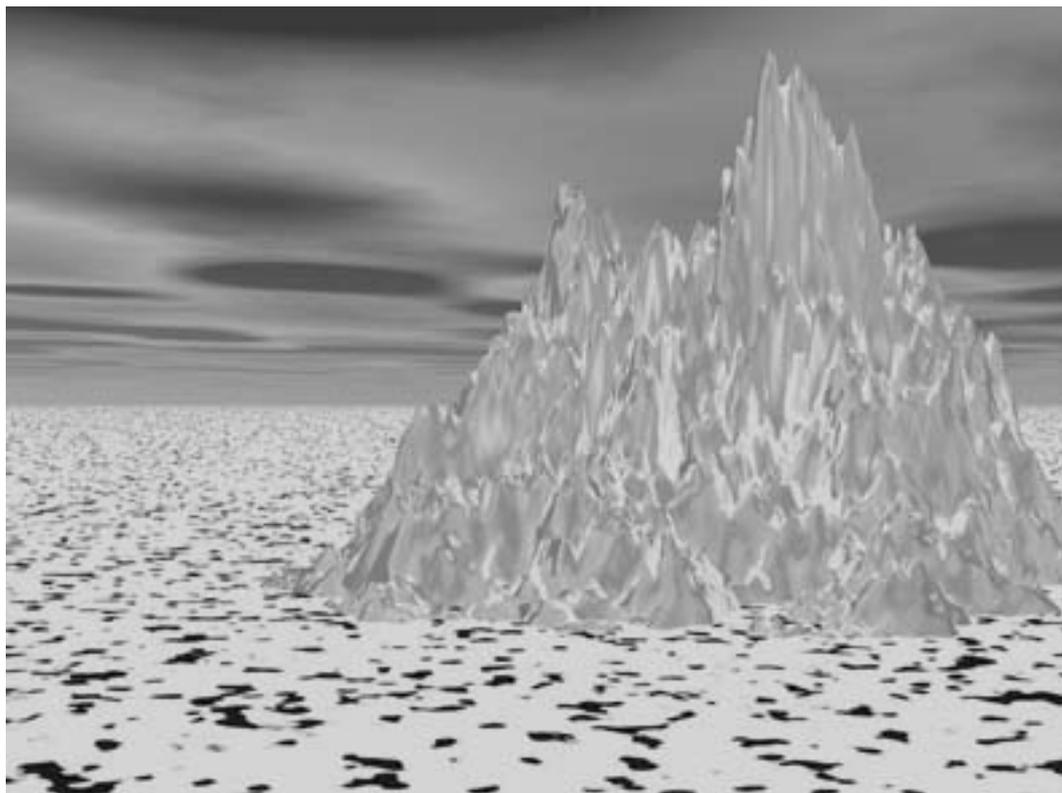


# Le réveil

Mathieu Gaborit, Frédéric Ménage.

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 !

## Prologue

---

Il y a fort longtemps alors que son apparition n'était encore qu'un futur possible pour les habitants des Rivages, le Continent abritait une peuplade robuste et farouche : les Twegs. Cette nation nomade avait élu domicile dans l'une des régions les plus inhospitalières du Continent, un désert aride connu sous le nom de Tahal-lak dans la langue gutturale des Twegs. Les Twegs avait appris à respecter le désert et à pactiser avec ses hôtes les plus dangereux, tels les redoutables Sthakanes, des serpents couleur sable dont la morsure vous emplissait d'une étrange torpeur avant de vous plonger dans un sommeil mortel. Les Twegs avaient découvert que le seul moyen de sauver la malheureuse victime était de la faire danser au son d'une musique rythmée et dynamique pendant des heures. La victime entraînait alors en transes, et sous l'effet de la danse, exsudait les humeurs malignes que le Sthakanes lui avait inoculées. Mais le danger le plus mortel que les Twegs avaient réussi à maîtriser était sans conteste la Stourme, cette tempête de sable aux humeurs changeantes, souvent chargée de loom. Les Twegs avaient découvert une étrange science du tissage qui leur avait permis de créer une étoffe bleue, souple comme le satin et résistante comme le cuir le plus épris. Celle étoffe, le khas-tourm, leur permettait de marcher dans la tempête, sans craindre les assauts du sable furieux. Les Twegs la portaient en permanence, et sa teinture bleue laissait une trace indélébile sur leur peau. Pour cette raison, les peuplades voisines appelèrent les Twegs les hommes bleus.

Rien ne semblait pouvoir venir à bout de cette farouche nation guerrière. Et pourtant, elle rencontra un jour son destin, en la personne des Ellantes. La nation Ellante vivait sur un lointain glacier, mais sans que personne ne sache pourquoi, ils décidèrent de quitter leur contrée d'origine, pour venir s'établir dans la région la plus improbable pour un peuple si habitué à la morsure du froid : le désert de Tahal-lak. Leur

détermination n'avait d'égale que la puissance de leur magie. Les Mages Ellantes étaient parvenus à une maîtrise du loom noir rarement égalée depuis. Comme les Ashragors, ils commandaient à toutes sortes de créatures démoniaques, mais ils possédaient également un parfait contrôle des forces élémentaires du froid.

La lutte entre les deux peuples dura plus d'un siècle. Au départ, les chances des Ellantes semblaient bien minces, tant la chaleur du désert leur infligeait des souffrances. Mais un jour, un mage Ellante, Allène le noir, fit une découverte qui renversa le cours de l'histoire. Il parvint à allier une race de démons à des animaux simiesques originaires des glaciers Ellantes. Les Shanti furent le résultat de ce mariage contre-nature. Les Ellantes les dressèrent à tuer les Twegs, ou plus exactement à tuer tout ce qui portait du bleu. Le rapport de force s'en trouva irrémédiablement changé, et le peuple Tweg fut exterminé en moins de vingt ans.

La dernière bataille de cette guerre sans merci, fut livrée autour de l'oasis de Tahal. Les Ellantes avaient conquis la quasi-totalité du désert et avaient utilisé l'Art étrange pour le transformer en un pays glacial, plus à leur convenance. Mais ce faisant, ils n'avaient fait que repousser vers le centre le loom rouage qui constituait la substance de Tahal-lak. Les forces magiques du désert se retrouvèrent donc concentrées autour de l'oasis de Tahal, situé en son centre. Là, les derniers survivants de la nation Tweg sous le commandement du prince Arkhol, livrèrent leur dernier combat, ils disposaient d'une réserve quasi inépuisable de loom, qui leur permit de soutenir le siège des Ellantes pendant sept années. Hélas, le rapport des forces était vraiment trop inégal et, un jour, une conjonction favorable des astres va donner aux Ellantes le supplément de magie dont ils avaient besoin pour triompher. L'oasis finit par tomber.

Après la victoire, Allène le Noir décida de parachèvement la construction de

la toile magique qui avait transformé le désert en contrée glaciale. Mais la concentration de loom rouge dans l'oasis était trop forte pour que sa magie du froid puisse exercer son emprise.

Alors, Voyant qu'il ne pouvait pas annihiler le désert, Allène le Noir décida de le contenir. Il apposa un sceau très puissant, pour que les forces magiques du désert ne puissent pas s'échapper. Pour plus de sécurité, il enferma l'oasis sous une montagne de glace.

Puis les siècles passèrent. Les Ellantes fondèrent un empire florissant et prospère. Mais nulle nation n'est éternelle, et les Ellantes ne firent pas exception à cette règle, Cinq cent ans après la bataille de Tahal, un événement aux conséquences redoutables se produisit : la fin du pacte qui unissait les démons aux grands singes blancs. Les Ellantes étaient tellement habitués à la présence des Shantis, qui leur servaient maintenant d'esclaves, qu'ils avaient oublié que la durée du pacte passé par Allène le noir n'était pas infinie. Le jour où les démons regagnèrent leur plan d'origine, les Shantis, dépourvus de tout contrôle, se retournèrent contre les Ellantes et les massacrèrent jusqu'au dernier.

Le temps passa encore. La race Shanti diminua en nombre, mais continua à survivre dans le désert glacé. Sous la motagne de glace, les puissances de Tahal-lak dormaient, paralysées par le sceau d'Allène le Noir. Mais elles n'étaient pas mortes, Elles attendaient patiemment le moment opportun qui sonnerait l'heure de leur éveil, Deux siècles après l'apparition du Continent au large des Rivages, ce moment est enfin venu.

C'est l'un de ces moments magiques où le destin retient son souffle, où le cours de l'histoire peut basculer dans deux directions totalement différentes. Un de ces moments où les conséquences les plus monumentales peuvent résulter des événements les plus insignifiants, comme par exemple, la venue d'une poignée d'hommes et de femmes, fermentent décidés à ouvrir une nou-

velle route dans une hostile contrée hostile...

## Port MacKaer

L'aventure Débute différemment selon que les personnages-joueurs (PJ) travaillent pour leur propre compte ou sont employés par une grande guilde.

Dans tous les cas, elle débute sur le Continent, à Port MacKaer. Si les PJ possèdent leur propre guilde, ou si le contrat qui les lie à leur guilde est de type filiation, partenariat ou association, ils ne manqueront pas d'être attirés par une annonce, placardée dans toutes les tavernes de la ville : « Recherchons guilde jeune et dynamique pour organisation d'une exploration dans contrée sauvage. Rétribution 1000 coraux par personne. S'adresser aux bureaux de la Guilde Océane, en face de l'auberge des Trois Etoiles. »

Si les PJ travaillent pour une grande guilde, avec un contrat de type engagement ou mission, ils sont avisés par celle-ci qu'un accord vient d'être passé entre elle et un marchand Venn'dys nommé Girardelli. La guilde s'est engagée à lui prêter une poignée de ses membres pour monter une expédition dans une contrée éloignée, La rémunération est de 1200 coraux par personne (500 pour la guilde et 700 pour la personne).

Les PJ se rendent donc par un beau matin ensoleillé aux bureaux de la Guilde Océane, non sans avoir payé une courte mais revigorante visite aux spécialités liquoreuses de l'auberge des trois étoiles. La façade de l'échoppe de la Guilde Océane est surmontée d'un panneau en bois, sur lequel est inscrit en lettres peintes.

**GUILDE OCÉANE  
CABOTAGE ET TRANSPORTS EN  
TOUS GENRES**

**V. Girardelli propriétaire**

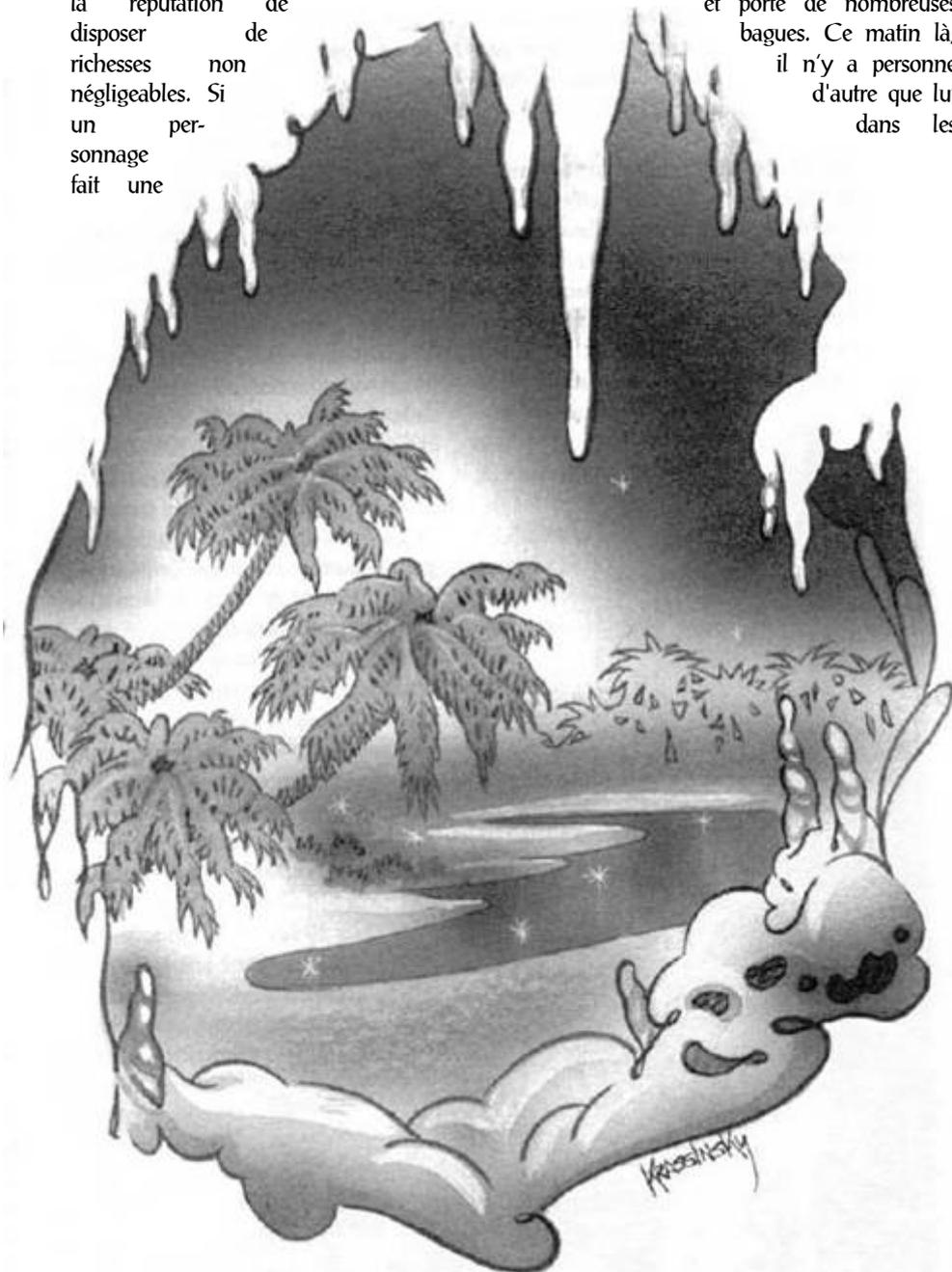
Les PJ qui réussissent un jet DE Perception remarquent que les lettres sont assez écaillées, ce qui signifie qu'elles sont peintes depuis longtemps,

à l'exception des lettres du nom « V. Girardelli » dont la peinture est à peine sèche.

Si un ou plusieurs PJ exercent des professions en rapport avec le commerce, faites leur faire un jet d'Art Guildien. En cas de succès, ils auront entendu parler de la Guilde Océane. Cette guilde fort peu florissante et composée presque exclusivement de natifs de la maison Venn'dys, se spécialise dans le commerce de denrées rares (fourrures, bijoux, etc.). Elle vient d'être rachetée pour une bouchée de pain par un marchand Venn'dys fraîchement débarqué sur le continent, qui se nomme Vittorio Girardelli. Il a la réputation de disposer de richesses non négligeables. Si un personnage fait une

Réussite, il saura de plus que la Guilde Océane fait également du commerce de l'écume, ce matériau aux propriétés étonnantes dont on fait les Guilders Constellés.

Les bureaux de la Guilde Océane comportent deux pièces. La plus grande donne sur la rue, l'autre constitue une arrière-salle. Si les PJ parviennent à jeter un coup d'exil dans l'arrière-salle, ils verront une pièce quasiment vide, meublée d'une simple table d'osier et de quelques chaises. Les PJ seront accueillis par Vittorio Girardelli lui-même. C'est un petit homme chauve et rondouillard, plutôt sympathique et extrêmement bavard. Il est richement vêtu et porte de nombreuses bagues. Ce matin là, il n'y a personne d'autre que lui dans les



bureaux. Girardelli fait s'asseoir les PJ dans de confortables fauteuils et leur offre à boire avant d'en venir au vif du sujet. Le mobilier de la pièce est composé d'un vaste bureau, posé sur un splendide tapis Kheyza aux motifs complexes, de deux armoires, d'une table basse et d'une armoire à thé Ulmèque auprès de laquelle Girardelli s'active pour honorer ses hôtes d'un breuvage gouteux et revigorant.

N.B. L'armoire à thé Ulmèque constitue certainement l'outil le plus noble jamais consacré à la préparation du thé, mais également le plus onéreux, car elle est aussi rare que chère. Elle fait à peu près deux mètres de haut et est souvent construite en métal plaqué d'or ou d'argent. Elle comporte un réservoir d'eau, placé au dessus d'une cavité où l'on fait lentement se consumer de la tourbe. La chaleur dégagée entretient l'eau à la bonne température. Lorsqu'on veut faire du thé, il

suffit d'introduire les feuilles dans un réservoir intermédiaire. On tourne un premier robinet pour amener l'eau chaude dans le réservoir intermédiaire, puis un second pour verser dans la tasse, une fois le thé infusé. La qualité d'une armoire à thé se juge à sa capacité à maintenir l'eau à la température idéale pendant toute une journée, en se contentant d'une charge de tourbe le matin. Celle de Girardelli est d'excellente qualité. Elle a dû lui coûter une fortune, sans parler de son transport sur le Continent.

Après avoir servi les PJ, Girardelli leur expose son affaire :

*« Mes amis, je vous remercie d'avoir répondu à mon invitation. Je commençais à désespérer de trouver des personnes assez courageuses pour monter cette expédition. De nos jours, les gens viennent sur le Continent pour faire du commerce et oublient la première raison de notre présence ici : l'exploration et l'aventure. Mais je vois bien que vous êtes faits d'un bois plus coriace ! Croyez-moi, si vous recherchez l'aventure, vous n'allez pas être déçus.*

*Mais je m'égare. Revenons à nos moutons. Figurez-vous que la Guilde Océane possède des parts dans un comptoir situé sur la côte, à une semaine de navigation d'ici. Les autres propriétaires du comptoir sont la Guilde des Peaux, dont le personnel est en grande majorité Gehemdal, et la guilde Albâtre, qui appartient aux frères Zork, des mar-*

*chands Ashragors. Ce comptoir se nomme Port Givre. L'endroit n'a jamais pu se développer véritablement, en raison des terribles conditions climatiques qui y règnent. C'est une contrée stérile et glaciale, qui vit un perpétuel hiver. Le demi-millier d'habitants de Port Givre ne peut survivre que grâce aux vivres que leur amène régulièrement le capitaine Surcouf et son navire, le Fend-la-bise. Le capitaine Surcouf nous rejoindra tout à l'heure, il travaille pour la Guilde Océane, qui est la propriétaire du Fend-la-bise. Il s'y rend une fois par mois, et revient chargé des productions locales, principalement des four-*

*Je viens de racheter la Guilde Océane. Les précédents propriétaires l'ont quasiment conduite à la ruine par leur inaction et leur incompétence, Mais je crois qu'elle peut se redresser, pour peu qu'on lui insuffle un peu d'air pur. Un air amené par des projets ambitieux et novateurs, Le premier d'entre eux est de développer Port Givre et de lui redonner l'importance qu'il mérite. Pour ce faire, le moyen le plus simple est d'y ouvrir une route. Elle attirera à terme des hordes de marchands et d'aventuriers qui redonneront au comptoir le dynamisme qui lui fait défaut. Je me propose donc de vous financer pour ouvrir cette route. Les conditions sont les suivantes : vous voyagerez à bord du Fend-la-bise jusqu'à Port Givre. Vous y monterez une expédition vers l'intérieur des terres d'une durée minimum de trois semaines. Je donnerai l'ordre à mon agent sur place de vous donner le matériel nécessaire. Vous repartirez ensuite pour Port MacKaer. Et vous viendrez me faire votre rapport et me remettre la carte de votre route. Je vous paierai alors, et seulement alors, la solde prévue au contrat que nous allons établir d'ici quelques minutes, lorsque maître Ushel, de la guilde notariale, sera arrivé.*

*Je suis maintenant prêt à répondre à vos questions. »*

Laissez ensuite les PJ lui poser des questions. Pour y répondre, inspirez-vous des informations qui figurent dans la description de Port Givre, que vous trouverez plus bas. Girardelli connaît à



peu près toutes les informations suivantes :

- Identité des trois représentants à Port Civre de la Guilde Océane, de la Guilde des Peaux et de la Guilde Albâtre.
- Conditions climatiques régnant à Port Civre.
- Nature de l'activité des trois guildes (à l'exception des activités illégales de la Guilde Albâtre).
- Composition de la population

Quand la séance de questions est terminée, faites entrer dans la boutique les deux personnes suivantes :

- le capitaine Surcouf, un vieux loup de ruer à la peau desséchée par le sel et aux muscles noueux. Il parle très peu et toujours par des formules cinglantes comme les alizés.
- Maître Ushel, digne représentant de la Guilde Notariale. C'est un petit homme chauve et malingre qui porte une paire de lorgnons sur le bout du nez.

Les membres de la Guilde Notariale de fort MacKaer, exercent la profession de maître de loi, une sorte d'intermédiaire entre l'huissier, l'avocat et le notaire. Leur présence est requise pour l'établissement de papiers officiels.

Après avoir fait les présentations, Girardelli passe à l'élaboration des papiers. Il établit avec maître Ushel le contrat qui le lie aux PJ. Rappelez-vous que la rétribution varie selon qu'ils forment une guilde indépendante ou selon le type de contrat qui les lie à la guilde qui les emploie. Le voyage aller et retour entre Port MacKaer et Port Civre est à la charge de la Guilde Océane.

Ensuite, Girardelli rédige et remet aux PJ le document suivant, en leur demandant de le remettre à Luke Steamwell, le représentant de la Guilde Océane à Port Civre.

Je soussigné Vittorio Girardelli, exerçant acte de propriété sur la Guilde Octane, comme le prouve le fac-similé du procès verbal de cession de guilde ci-joint, établi en la présence honorable de maître Ushel, membre dûment assermenté la Guilde Notariale de Port MacKaer, avoir mandaté les personnes dont les noms suivent

### NOMS DES PJ

appartenant à la guilde X (Guilde des PJ) pour organiser, préparer et effectuer une mission exploratoire dans l'arrière-pays de la localité connue sous le nom de Port Civre. Je demande, par la présente, aux agents de la Guilde Océane en poste à Port Civre de bien vouloir aider de leur mieux les mandatés en particulier en leur fournissant le matériel nécessaire à la mission, à concurrence d'une valeur de cinq cents coraux par personne mandatée. Cette fourniture s'apparente à un don et non à un prêt.

V. Girardelli

Je soussigné Ludovic Surcouf, agissant pour le compte de la Guilde Océane, capitaine du navire « le Fend-la-bise », certifie avoir été présent lors de la signature du texte ci-dessus, avoir rencontré les mandatés, et me porte garant de leur identité dans le cadre du présent mandat.

L. Surcouf

Le texte est rédigé à l'encre noire, mais, comme la coutume l'exige, la signature doit être apposée à l'encre rouge. Girardelli utilise donc un nouvel encrier pour signer. Au moment de l'ouverture de l'encrier, un PJ très observateur (jet de Perception à -4) peut remarquer un nuage de vapeur rouge qui s'échappe du récipient et se sépare en plusieurs filaments brumeux. Il y a autant de filaments que de PJ et chaque filament est immédiatement absorbé par le Guilder d'un PJ. Si le PJ observateur mentionne le fait à Girardelli, celui-ci prétendra n'avoir rien remarqué et changera rapidement de sujet.

Avant que tout le monde ne se sépare, le capitaine Surcouf donne rendez-vous aux PJ le lendemain matin à l'aube, pour le départ. Ils disposent donc d'une journée pour se préparer.

S'ils traînent dans des endroits propices à la propagation des rumeurs, vous pouvez leur communiquer celles qui suivent :

- Il paraît que le Continent est en fait une tortue géante.
- A ce qu'on dit, Port MacKaer a été construit sur le site d'un ancien

volcan qui peut se rallumer à tout moment.

- La capitainerie du port dit que la météo va se détraquer dans les jours qui viennent.\*
- Un type a dérobé la robe de mariée de la fille du chef de la Guilde des Mille Vertus.
- Un autre type a dérobé la fille.
- Un événement astronomique de première importance se prépare.\*
- Une caravane Kheyza a été vue non loin de Port MacKaer.

Les rumeurs marquées d'une étoile sont véridiques et ont un rapport avec le scénario. Les autres n'ont pas de rapport avec le scénario. À vous de déterminer leur degré de véracité.

Si les PJ se rendent à la capitainerie pour vérifier la rumeur relative à la météo, ils obtiendront une confirmation sans équivoque. Un PJ qui réussit un jet de Navigation à -4 aboutit aux mêmes conclusions.

En réussissant à discuter avec un astronome, les PJ pourront apprendre que

l'événement astronomique dont il est question est une conjonction entre les feux du ciel et la constellation de la Croix du Sud. La date exacte n'est pas connue mais elle se situe de façon certaine dans les semaines à venir. Là encore, un personnage ayant une connaissance en astronomie réussissant un jet de Connaissance Générale à -2 arrivera aux mêmes conclusions, à condition de disposer du matériel nécessaire (à minima une lunette d'observation).

Une enquête sur Girardelli ne donnera pas grand chose. Personne ne semble le connaître vraiment. Il est arrivé sur le Continent il y a 2 mois et a racheté la Guilde Océane pour la somme ridicule de 30 000 coraux, Les PJ peuvent obtenir une entrevue avec le précédent propriétaire, Mattolo Buonaguidi, qui leur révélera que Girardelli a payé le prix demandé sans chercher à marchander. En fait Buonaguidi aurait accepté de vendre pour la moitié de cette somme.

## A bord du Fend-la-bise

Le Fend-la-bise d'est pas un très gros navire. Il ne comporte qu'un seul mat et son équipage de dix personnes suffit amplement pour le manoeuvrer. Un tel navire ne saurait se risquer à affronter les dangers des traversées entre les Rivages et le Continent. L'essentiel de son activité se limite donc sou cabotage, c'est à dire la navigation le long des côtes. Il lui arrive également parfois de remonter les fleuves, pour aller livrer des marchandises dans des avant-postes reculés. La relativement bonne réputation du Fend-la-bise et de son capitaine ne réside pas tant dans le respect des délais ou le volume de cargaison transportée, que dans sa capacité à se rendre là où personne d'autre ne veut aller.

Son aller-retour mensuel vers Port Cjivre en est le plus brillant exemple. Ne doutons pas, cependant, que le fait que la Guilde Océane soit à la fois le propriétaire du navire et l'une des trois guildes qui exploitent le comptoir n'est pas étranger au choix du capitaine Surcouf pour assurer cette mission. L'équi-

page comprend le capitaine Surcouf, Monsieur Jones, son second, un quartier maître nommé Maggio, un cuisinier et six hommes d'équipage. Tous sont des Venn'dys.

Lorsque les PJ embarquent sur le navire, le capitaine est en train de donner ses derniers ordres pour charger les vivres à destination de Port Cjivre. Les cales du navires sont pleines de nourriture, d'outils, de vêtements, Bref de tous les produits de première nécessité indispensables à la survie des habitants de Port Cjivre. Une petite place a été aménagée dans la cale pour que les PJ puissent dormir. Elle serait parfaite, si les marins n'avaient pas eu la mauvaise idée d'installer cet espace à côté de la réserve de navets. C'ageons qu'à l'issue du voyage les PJ auront banni à tout jamais ce légume de leur ordinaire.

Deux PJ peuvent dormir à même le sol sur des paillasses, les autres doivent s'installer dans des hamacs. Il est recommandé de confier les hamacs au plus agiles pour éviter les incidents. L'équipage dort dans un local situé à l'avant du navire. La cabine du capitaine se trouve à l'arrière.

Outre les PJ, deux passagers ont embarqué à bord du Fend-la-bise. Il s'agit de mesdemoiselles Kira et Zira, deux prostituées. ulmèques, récemment recrutées par la Guilde des Peaux pour venir grossir les rangs de l'établissement de Dame Frida (voir la description de Port Cjivre). Ne reculant devant aucun sacrifice, le capitaine a généreusement proposé aux deux jeunes femmes de les loger dans sa cabine. Tant de dévouement fait plaisir à voir, même si le capitaine a cru bon de rester lui aussi dans la cabine.

La traversée dure une semaine et n'a rien d'une croisière, en grande partie à cause d'une météo désastreuse. Les alizés, ces vents qui tourment autour du Continent, se déchaînent jour et nuit, ne ménageant que de rares accalmies. Si vous souhaitez corser la difficulté, infligez aux PJ l'une ou l'autre des deux événements suivants (voire les deux) :

- Un marin a eu un geste « offensant » envers mademoiselle Zira. Le capitaine le gifle publiquement et menace de le faire enfermer jusqu'à l'arrivée à Port Cjivre. Le ton monté. Les PJ devront calmer le jeu s'ils veulent arriver à bon port.
- Des têtes de rats morts sont découvertes à bord. Les marins, superstitieux, accusent à demi-mot les PJ d'être plus ou moins responsables, surtout s'il y a un ou plusieurs Ashragors parmi eux. Les PJ devront prouver leur innocence. En vérité, les rats qui vont avec les têtes ont été servis par le cuisinier deux jours plus tôt sous la dénomination de Civet de Lapin. Le cuisinier a préféré se mettre dans la poche l'argent que le second lui avait confiée pour acheter des lapins.

Par ailleurs, les PJ ne manqueront pas d'observer un curieux phénomène. Chaque matin, une zone d'ombre apparaît au milieu des grandes écharpes de lumière que les deux soleils ne cessent de s'échanger. Le premier jour, elle ne persiste que quelques minutes mais, petit à petit, sont temps de présence augmente, pour arriver à trois heures lorsque le Fend-la-bise entre dans Port Cjivre. Si les PJ sont munis d'une lunette astronomique, ils constatent qu'on aperçoit les étoiles dans cette zone d'ombre. Si de plus ils réussissent un jet de Navigation, ils parviennent à identifier les étoiles aperçues. Elles appartiennent à la constellation de la Croix du Sud. Chaque jour, le centre de la constellation s'approche un peu plus du centre de la zone d'ombre.

Aucun autre incident ne vient émailler la traversée, et le Fend-la-bise finit par arriver à destination, le matin du huitième jour de son voyage.

## Port Cjivre

En pénétrant dans la baie Marmoreenne (voir carte n°1), le Fend-la-bise échappe enfin à la fureur de la mer. La météo a été mauvaise pendant tout le voyage, mais le jour de leur arrivée, elle s'est révélée particulièrement désastreuse. A plusieurs reprises, les PJ ont

entendu de grands craquements dans la coque et ont cru leur dernière heure arrivée. La baie offre un abri relatif et permet au navire de s'amarrer à son quai de stationnement (voir carte n°2) sans trop de difficulté.

La partie du scénario se déroulant entre l'arrivée des PJ à Port Givre et leur départ vers les terres inconnues, n'est pas linéaire. Les éléments communiqués dans les paragraphes qui suivent devraient vous permettre de gérer l'ensemble des activités des PJ durant leur séjour en ville. Lorsqu'ils la quittent, passez au chapitre suivant, intitulé « La route ».

## Le climat

Port Givre est plongé dans un perpétuel hiver. Il y règne en permanence les conditions climatiques d'un mois de décembre en Alaska. Partout, les PJ trouveront sous leurs pieds la neige et la boue qui rendent les déplacements difficiles et dangereux. Ils ont intérêt à se procurer rapidement des raquettes, des bâtons de marche et des vêtements chauds, s'ils veulent pouvoir se déplacer sans mourir gelés. Ils peuvent se procurer tous ces ustensiles dans l'unique échoppe du comptoir, le Paradis du trappeur. Si les PJ ne se montrent pas prudents dans ce domaine, n'hésitez pas à leur infliger les dégâts dus au froid, tels qu'ils sont prévus dans les règles. Cela devrait rapidement les inciter à plus

de sagesse.

Pour corser le tout, depuis une quinzaine de jours, les conditions météorologiques sont encore plus désastreuses que d'habitude. En particulier le vent qui s'engouffre dans le couloir naturel formé par la Passe Haute et la Baie Marmoréenne est particulièrement pénible, de fréquentes bourrasques de neige viendront cingler le visage des PJ durant tout leur séjour.

## Les environs de Port Givre

### (1) La Baie Marmoréenne

Les trois principales particularités géographiques qui entourent Port Givre ont été nommées, de façon fort peu originale, comme chacune des trois guildes que exploitent le comptoir. La Baie Marmoréenne forme une rade naturelle qui aurait pu faire de Port Givre un point d'accueil idéal pour les navires en provenance des Rivages. Sans son climat dissuasif, Port Givre avait tous les atouts pour devenir un centre important de la colonisation native.

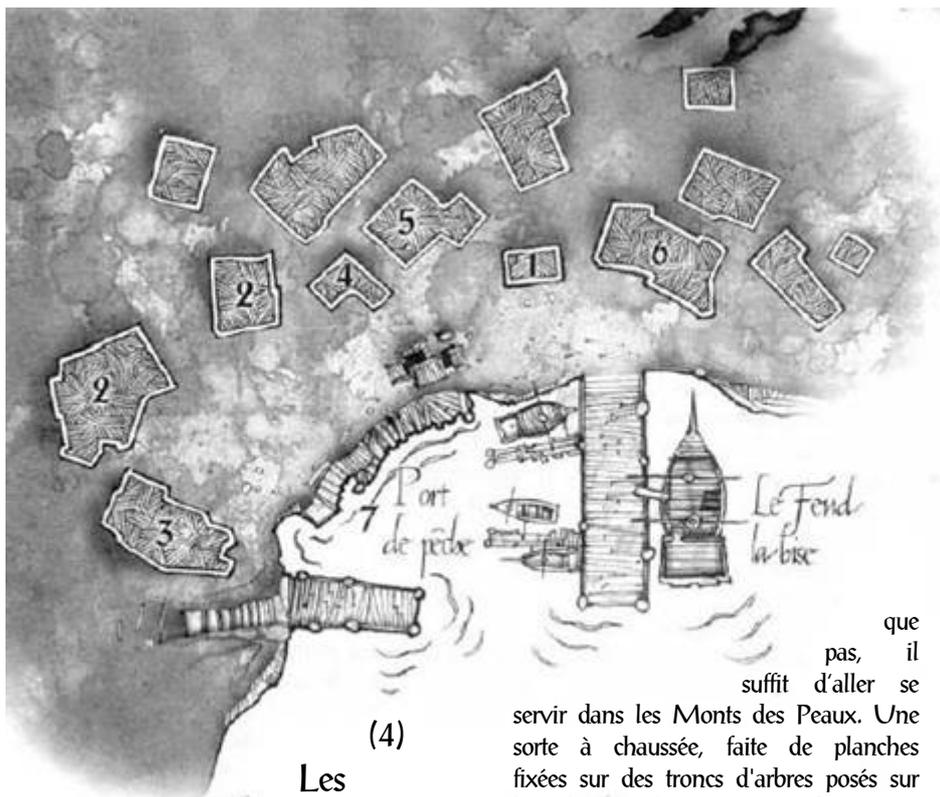
### (2) Les Collines Océanes

Ces collines, perpétuellement couvertes de neige, assurent une relative protection contre les intempéries en provenance de l'ouest. La plus haute colline, le Dôme, domine ses soeurs à une hauteur d'environ 900 mètres. Une charmante fleur appelée « Edelweiss bleu » parvient à survivre malgré les rigueurs de l'hiver. Cette fleur est récoltée dans le plus grand secret par la Guilde Albâtre qui en tire une drogue très puissante : le rêve bleu. Cette substance aphrodisiaque génère une forte accoutumance et provoque des accidents cardiaques, ce qui explique que la plupart des Guildes et des Maisons en interdisent la vente.

### (3) La Passe Haute

Cette passe constitue la seule voie d'accès vers les terres inconnues. Pour ouvrir leur roule, les PJ devront forcément la franchir.





## Les Monts des Peaux

Ces pics, qui s'étendent sur une vingtaine de kilomètres, ne sont pas plus hauts que les Collines Océanes, mais leur aspect déchiqueté et leurs angles vifs leur confèrent une apparence plus « montagnarde », d'où leur désignation sous le terme de monts. Les abondantes forêts de sapins qui ornent les flancs des Monts des Peaux constituent l'habitat privilégié des Shantis, l'équivalent local du Yeti tibétain. Ces créatures simiesques sont chassées par la Guilde des Peaux, qui fait commerce de leur fourrure, fort prisée dans les froids donjons gehemdals.

### (5) Les Rives Ecumières

Ce rivage découpé et rocailleux, constitue une sorte de piège naturel pour l'écume. Les hommes de la Guilde Albâtre la récoltent chaque jour.

### (6) Les Terres inconnues

Personne ne sait ce qui se trouve au delà de la Passe Haute. Aux PJ de le découvrir.

Tous les bâtiments sont construits en bois. La matière première ne man-

que pas, il suffit d'aller se servir dans les Monts des Peaux. Une sorte à chaussée, faite de planches fixées sur des troncs d'arbres posés sur le sol, relie les principaux bâtiments. Port Cjivre abrite environ 500 habitants, qui se décomposent environ en 200 Cehemdals, 200 Venn'dys et 100 Ashragors. Les hommes et les femmes valides de ces trois Maisons travaillent respectivement pour la Guilde des Peaux, la Guilde Océane et la Guilde Albâtre.

## La ville de Port Cjivre

### (1) La capitainerie

Cet imposant bâtiment d'un étage, contient les bureaux de la Guilde Océane. La Guilde se charge du conditionnement et du transport (par le Fend-la-bise) des marchandises produites à Port Cjivre : les peaux et l'écume. Le représentant local de la Guilde, Luke Steamwell est un grand homme maigre, qui ne s'est jamais vraiment habitué aux conditions climatiques locales. Il semble toujours en train de grelotter. Steamwell adore la routine. Il essaye toujours de s'arranger pour que chaque jour ressemble le plus possible au précédent. Rien ne le met de plus mauvaise humeur que l'imprévu. Inutile de dire que la nouvelle du rachat de la guilde par Cjirardelli et ses velléités d'ouvrir une route

ne le feront probablement pas hurler de joie. Ceci étant, une fois que les PJ lui auront prouvé leurs dires, en lui montrant les documents que Cjirardelli leur a confiés, et au besoin en faisant confirmer leur identité par le capitaine Surcouf, Steamwell les aidera à monter leur expédition. Il leur ouvrira une ligne de crédit à son nom au Paradis du Trappeur, dans la limite des sommes mentionnées dans le document de Cjirardelli. Si les PJ le lui demandent, il acceptera même de les loger dans les locaux de la Guilde.

Le Fend-la-bise restera à quai trois jours, le temps d'être déchargé de ses vivres, puis chargé de marchandises. Il repartira ensuite vers les cieux plus cléments de Port MacKaer.

### (2) Les entrepôts

Les peaux et les tonnelets d'écume sont stockés dans ces deux bâtiments, qui sont gérés, en commun par les trois guildes.

### (3) Le comptoir de la Guilde des Peaux

Le comptoir est le lieu le plus fréquenté par les trappeurs gehemdals de Port Cjivre. Il sert à la fois de base de départ à leurs expéditions et de point d'arrivée. Le bâtiment comporte un étage, où se trouvent les bureaux. Le rez-de-chaussée est consacré au conditionnement des peaux, le dépeçage étant effectué sur les lieux mêmes de la chasse.

Le représentant local de la Guilde des peaux se nomme Olof Blücke. C'est un colosse barbu de deux mètres dix. Il serait capable, dit-on, de gueuler plus fort qu'un Shanti en rut, ce qui n'est pas peu dire. Olof Blücke est marié à Dame Frida, la tenancière de la taverne. Les mauvaises langues disent qu'il n'a pas besoin de mettre son casque pour porter des cornes. Cette rumeur parviendra certainement aux oreilles des PJ, qui seraient fort mal avisés de venir la répéter à Olof.

En revanche, celui-ci pourra se révéler de bon conseil, si les PJ viennent le consulter pour préparer leur expédition.

#### (4) Au bonheur des Shantis

Cet établissement, tenu par Dame Frida, une gironde gehemdale aux poumons opulents, tient lieu de taverne, d'auberge, de maison de jeux, de bordel et de laverie. Le personnel est composé :

- de trois serveuses/prostituées/ laveuses de linge, qui ont depuis longtemps appris à se faire respecter des rudes trappeurs (il n'est pas impossible que Kira et Zira, les deux nouvelles recrues de l'établissement, éprouvent quelques difficultés dans un premier temps),
- de Till Blücke, le jeune fils d'Olof et Frida.

Till, un rouquin pur souche au visage constellé de taches de rousseur, a la responsabilité de la tenue des jeux dans l'établissement. Malgré son jeune âge (11 ans), il s'acquitte très bien de sa tâche. Ne manquez pas de provoquer une rencontre entre Till et les PJ. Il les prendra tout de suite sous son aile protectrice et leur servira de guide dans le comptoir. Pendant les quelques jours où ils le côtoieront, les PJ apprendront à mieux le connaître. En fait, Till est un gamin surdoué. Décrivez-le à vos joueurs comme un mélange de Gavroche et de Sherlock Holmes, Comme le jeu est son activité principale, c'est dans ce domaine qu'il exerce ses talents. Les dés et les cartes n'ont aucun secret pour lui, il passe son temps à inventer de nouvelles variantes aux jeux les plus connus et à les tester auprès des clients de l'établissement, pour leur plus grand plaisir. Les joueurs du Bonheur des Shantis le considèrent comme un arbitre

compétent et impartial et font souvent appel à lui pour juger telle ou telle querelle, si bien que Till exerce, de façon exerce, de façon informelle, les fonctions de juge de paix. Un PJ de formation savante, pourra trouver dommage qu'un tel talent soit gâché dans un trou à rats comme Port Givre, mais Till ne semble pas si malheureux que ça et n'acceptera en aucun cas de quitter sa famille.

#### (5) Le comptoir de la Guilde Albâtre.

La Guilde Albâtre est la seule guilde purement locale. Entendez par là qu'elle ne comporte pas de membres à l'extérieur de Port Givre. Elle est dirigée par Zoltan et Talek Zork, deux marchands Ashragors. Zoltan, l'aîné, dirige la seule activité connue de la guilde : la récolte de l'écume. Officiellement, Talek est chargé de seconder son frère, mais en vérité il supervise une autre activité, tout à fait illégale et beaucoup plus lucrative que la précédente : le trafic de rêve bleu. Le capitaine Surcouf est leur principal complice. Il assure le transport de la drogue au nez et à la barbe de la Guilde Océane, son employeur. Si Luke Steamwell venait à l'apprendre, il risquerait d'y avoir du grabuge...

Bien entendu, les frères Zork ne sont guère enchantés du projet de Girardelli de relancer l'activité du comptoir en

ouvrant une route. En effet, leur principale devise est « Pour vivre heureux, vivons cachés. ». On imagine aisément que leur petit trafic s'accommode assez bien du fait que Port Givre soit si peu peuplé et donc si peu surveillé par les guildes et les maisons. Dès qu'ils auront vent du projet des PJ, ils tenteront tout pour le faire capoter. Dans un premier temps ils iront trouver Steamwell et Blücke pour tenter de les convaincre d'interdire ce projet, mais ils n'obtiendront pas gain de cause ; Steamwell se doit d'obéir aux directives de son nouveau patron, et Blücke estime que l'ouverture d'une route est tout à fait autorisée par le contrat qui lie les trois guildes à Port Givre.

Les frères Zork tenteront ensuite d'intimider les PJ. Voici quelques exemples :

- Ils feront déclencher par un de leurs hommes une rixe à la taverne, en tentant d'en faire rejeter la responsabilité sur les PJ.
- Ils enverront aux PJ des lettres de menaces anonymes,
- Ils leur offriront des vêtements bleus (coptant ainsi faire de l'expédition une cible de choix pour les Shantis),

Finalement, ils vont monter un petit commando, dirigé par Talek lui-même, dont la mission sera de suivre l'expédition et d'en massacrer les membres à la première occasion favorable (vous trouverez de plus amples renseignements sur ce commando au chapitre « la route ».



## (6) Au paradis du trappeur

Le paradis du trappeur est l'unique boutique du comptoir. C'est un gigantesque capharnaüm dont le système de classement dépasse l'entendement humain. Le digne propriétaire de cet établissement, maître Kopt, ne s'y retrouve pas plus que ses clients. Néanmoins, si les PJ lui laissent assez de temps pour chercher dans son bric-à-brac, Kopf devrait pouvoir leur dénicher à peu près n'importe quoi, et à des prix tout à fait raisonnables. Kopf appartient à la *Guilde des Peaux* et s'entend très bien avec Olof Blücke (encore mieux avec Frida Blücke si l'on en croit les rumeurs). En revanche, il déteste cordialement Luke Steamwell, suite à un pari stupide qui lui a coûté six bouteilles de son meilleur vin.

## (7) Le port

Outre deux quais de stationnement pour des gros bateaux, dont un est destiné au Fend-la-bise, le port abrite quelques barques de pêche, appartenant principalement à la communauté gehemdale.

## Préparer l'expédition

Avec les renseignements qui précèdent, vous devriez pouvoir gérer les actions des PJ sans trop de difficulté. Essayez de dépeindre une ambiance mitigée, alternant entre le glauque et le chaleureux, N'hésitez pas à improviser une foule de petits détails « qui font vrai », comme par exemple un concours d'absorption d'eau de vie entre un PJ et dame Frida, une partie de cartes endiablée avec Till Blücke, etc. Bref, lâchez-vous !

Tout en profitant des joies champêtres de la vie à Port Cjivre, les PJ ne doivent pas oublier qu'ils sont là pour préparer une expédition dans des contrées inconnues. Rappelez-leur au besoin. Les PJ penseront certainement à se procurer des vivres (le plus simple est de puiser dans les réserves amenées à bord du Fend-la-bise, à l'exception probable des navets), ainsi que de vêtements chauds et des équipements de

glacier (raquettes, piolets, skis, peaux de phoques, etc.), qu'on trouve aisément au Paradis du Trappeur. Mais peut-être penseront-ils pas à acquérir le bien le plus précieux pour une expédition de ce type : la connaissance nécessaire à la survie dans un environnement hostile. Dans ce domaine, la source d'information la plus fiable est sans conteste la *Guilde des Peaux*. Les trappeurs sont les plus qualifiés pour enseigner aux PJ les quelques connaissances de bases dont ils auront besoin.

Parmi les renseignements que les trappeurs peuvent communiquer, deux sont essentiels pour la survie des PJ :

- pouvoir créer des conditions propices au sommeil dans le froid et le blizzard.
- éviter de se faire attaquer par les Shantis.

La seule technique valable pour dormir en extérieur sans craindre le gel est de construire un igloo et d'y dormir sous d'épaisses fourrures, serrés les uns contre les autres, entièrement nus afin de faciliter la propagation de la chaleur humaine. Coucher sous une tente serait très aléatoire. Elle risquerait d'être balayée par le vent ou disloquée par le gel.

En ce qui concerne les Shantis, la principale règle à suivre est de ne rien porter sur soi qui puisse évoquer de près ou de loin la couleur bleue. Si vous vous sentez d'humeur particulièrement retorse, vous pouvez provoquer une rencontre entre les PJ et un membre de la *Guilde Albâtre* qui tentera de leur vendre à un prix très intéressant une splendide Parka bleue. Il s'agit bien entendu d'une machination des frères Zork). La connaissance du fait que les Shantis attaquent ce qui est bleu est loin d'être répandue en ville. A quelques exceptions près (dont les frères Zork) seuls les trappeurs, qui sont quotidiennement confrontés à ce danger, sont au courant.

L'idéal pour les PJ serait d'accompagner les trappeurs pendant une ou deux journées dans les Monts des

Peaux pour apprendre leurs techniques et les mettre en pratique.

Afin de simuler en termes de jeu l'efficacité de la préparation des PJ, nous considérerons qu'ils obtiendront les bonus suivant à leur jet de survie :

- Les PJ se sont procuré du matériel (raquettes, piolets, skis, peaux de phoques...) : + 1.
- Ils ne portent pas de bleu : + 1.
- Les PJ savent comment construire un igloo, savent qu'il faut y dormir nu sous des fourrures : + 1.
- les PJ ont passé une journée dans les Monts des Peaux avec les trappeurs : + 1

L'achat de vivres et de vêtements chauds n'apporte aucun bonus, car c'est une condition impérative pour pouvoir partir. Dans le cas extrêmement improbable où les PJ n'y penseraient pas, une bonne âme de Port Cjivre (Luke Steamwell par exemple) leur en fera la remarque.

Une précision importante : personne à fort Cjivre n'acceptera d'accompagner les PJ au-delà de la Passe Haute. L'argument le plus souvent utilisé est que les rares personnes qui se sont aventurées par là ne sont jamais revenues.

Autre précision importante : il n'existe aucun animal de bât à Port Cjivre (pas même des chiens de traîneaux).

## Conjonctions, tempêtes et rêves

Les PJ ont pu constater à bord du Fend-la-bise, l'apparition quotidienne d'une zone d'ombre entre les deux soleils et la présence de la constellation de la Croix du Sud dans cette zone d'ombre. Dans toute la suite du scénario, nous désignerons ce phénomène sous le terme de conjonction. La conjonction continue tout au long de leur séjour à Port Cjivre. Sa durée augmente chaque jour. Elle passe de trois heures, le jour de l'arrivée des PJ au port, à 6 heures,

## Talek Zork



**Traits :** Agilité d8, Ame d8, Intellect d8, Force d6, Vigueur d10.

**Compétences :** Art Guildien d6, Connaissance de la Rue d4, Corps à corps d10, Discrétion d4, Escalade d6, Perception d8, Persuasion d8, Survie d4, Tir d8, Tripes d6+2.

**Allure :** 6+d6

**Parade :** 8 (7 + 1 [*Bouclier*])

**Résistance :** 9 (7 + 2 [*Maille*])

**Résistance loomique :** 2

**Charisme :** 0.

**Atouts :** Attaque éclair, Habitué à l'horreur.

**Handicaps :** Désagréable, Sanguinaire.

**Équipement :** Cotte de Maille (Armure + 2), épée longue (Force + 3), Ecu (+1 Parade).

**Langues :** Guildien, Ashragor.

le jour de leur départ pour les terres inconnues.

En discutant avec les autochtones, les PJ apprendront que ce phénomène est observable depuis environ une semaine et que la dégradation de la météo date du même moment. Depuis une semaine également, la plupart des habitants de Port Cjivre sont la proie de rêves étranges. Ils rêvent de deux peuples inconnus qui s'affrontent sans cesse (il s'agit en fait des Twegs et des Ellantes).

Les PJ vont eux-mêmes expérimenter quelques-uns de ces rêves. En voici quelques exemples :

- « Tu te trouves dans une sorte de laboratoire de sorcellerie. La salle est jonchée de fioles, d'alambics, de bocaux contenant des matières diverses et avariées. Au centre de cette salle, un magicien habillé de noir s'affaire autour d'une grande table. Une créature simiesque au

## Membres du commando

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

**Compétences :** Corps à corps d6, Discrétion d4, Escalade d4, Perception d8, Tir d6, Tripes d4.

**Allure :** 6+d6

**Parade :** 4 (5 - 1 [*Épée à 2 mains*])

**Résistance :** 7 (6 + 1 [*Cuir*])

**Résistance loomique :** 2

**Charisme :** 0.

Allure : 6+d6 ; Parade : 4 (5 - 1 [*Épée à deux mains*]) ; Résistance : 7 (6 + 1 [*Cuir*]) ; Charisme : +0.

**Équipement :** Armure de cuir (Armure + 1), Épée à deux mains (Force + 4, Parade - 1)..

**Langues :** Guildien, Ashragor.

poil blanc y est attachée. Le magicien dessine un pentacle sur la poitrine de l'animal et commence l'invocation d'un terrible démon »

**Note au MJ :** il s'agit de la création de la race des Shantis par Allene le Noir.

- « Une forteresse se dresse fièrement dans un oasis, en plein milieu du désert. Des troupes innombrables de guerriers à la peau blanche et vêtus d'armures noires donnent l'assaut contre ses murs. Ces attaques sont vaillamment repoussées par les occupants de la forteresse : des hommes fiers, aux vêtements et à la peau bleue, rassemblés derrière la bannière de leur prince »

**Note au MJ :** il s'agit d'une des nombreuses batailles du siège de l'oasis de Tahal.

- « Dans une grande maison, un homme, une femme et leurs enfants massacrés par des singes blanc habillés comme des domestiques. »

**Note au MJ :** il s'agit de la destruction de la race Ellante, suite au départ des démons qui contrôlaient les Shantis.

Multipliez ainsi les visions inspirées par le récit qui figure en prologue de ce scénario. L'idée est que si les PJ gardent leurs rêves pour eux, ils n'y comprendront rien. Mais si ils mettent leurs visions, en commun, devraient pouvoir reconstituer les grandes lignes du prologue. Quoi qu'il arrive, ne leur donnez aucun rêve décrivant la chute de Tahal et les opérations magique qui sont arrivées ensuite (paralyse des forces magiques du désert par le sceau d'Allène et enfermement de l'oasis dans la montagne de glace). En revanche, donner à un PJ la vision d'une petite fille se faisant mordre par un Stakhane, ainsi que les premiers symptômes de la torpeur qui s'ensuit. Et donnez à un autre PJ la vision de cette même petite fille dansant au son des instruments des Twegs, jusqu'à sa guérison. Si les PJ mettent en commun ces deux rêves, ils devraient être capable de faire face aux conséquences d'une morsure de Stakhane (voir le chapitre intitulé La montagne de Glace).

## La route

Les PJ sont maintenant prêts à accomplir leur mission. Ils ont quitté Port Cjivre et se trouvent à présent au sommet de la Passe Haute, après trois bonnes heures de marche. Ils jettent un ultime regard vers la vallée et se lancent dans les terres inconnues.

Le voyage des PJ va durer trois jours. Le matin du quatrième jour, une grande tempête se lèvera. Les PJ n'auront alors pas d'autre choix que de tenter de se diriger dans la direction où le vent souffle le moins fort. Ceci les amènera au coeur même de la bourrasque, aux pieds d'une montagne de glace. Tout ce qui se passe alors est décrit dans le chapitre « La Montagne de Glace ». Le propos du présent chapitre est de gérer les trois premiers jours du voyage, Bien entendu, les PJ ne savent rien du temps qu'il va durer.

Trois types de dangers menacent les PJ durant ces trois jours

- les obstacles de la nature (ravins, congères, etc.),
- une attaque du groupe par des Shantis,
- une attaque du groupe par le commando que les frères Zork ont lancé à leurs trousses.

du Sud, maintenant observable à l'oeil nu, se trouve rigoureusement en son centre. La conjonction arrive enfin à son terme.

Décrivez tout d'abord à vos joueurs les splendeurs de la montagne de glace : sa blancheur immaculée, ses arêtes vives, tranchantes comme le rasoir, qui brillent de mille éclats à la lueur des Feux du Ciel. Faites leur bien sentir la majesté de l'édifice. Faites leur bien comprendre qu'une telle merveille est étrangère aux simples lois de l'univers physique, qu'elle n'a pu naître que de la cristallisation du loom. En termes de jeu, la contemplation de la montagne peut apporter aux PJ un point de loom noir (jet de Connaissance Loomique à -2).

Interrompez soudain votre description et indiquez à vos joueurs qu'un phénomène étrange est en train de se produire.

Une sorte de rayon de lumière rouge part de la zone d'ombre et vient illuminer un lieu bien précis, situé à la base de la montagne. Pour être plus précis, ce rayon semble trouver sa source dans la constellation de la Croix du Sud. Le reflet de cette lumière rouge sur la glace est à la limite du supportable. L'intensité du rayon lumineux est si forte que la glace commence à fondre au pied de la montagne. Là encore, la contemplation de cette manifestation primitive des énergies magiques donne aux PJ la possibilité de gagner un point de loom, mais cette fois-ci, il s'agit de loom rouge. Le phénomène se poursuit

pendant 5 minutes, puis cesse aussi vite qu'il était apparu. Les PJ peuvent alors découvrir que la fonte de la glace, à l'endroit éclairé par le rayon rouge, a découvert l'entrée d'un tunnel. Les PJ réalisent ainsi que cette montagne n'est pas entièrement composée de glace, Il s'agit en fait d'une montagne de roc, recouverte de glace. Il ne leur reste plus qu'à explorer ce tunnel.

Les PJ peuvent sans peine y progresser à cinq de front, Ils constatent sans peine que le tunnel n'a rien de naturel. La régularité de ses parois en est le plus simple témoignage. Ces parois sont ici et là ornées de fresques, toutes en noir et blanc, qui décrivaient la dernière bataille, celle qui a vu la chute du peuple Tweek, à l'oasis de Tahal. Inspirez-vous du récit du prologue pour les décrire aux PJ.

Après avoir cheminé, pendant petit quart d'heure, les PJ sortent enfin du tunnel. Ils découvrent alors, ébahis, que la montagne est creuse, qu'une caverne aux dimensions inouïes en occupe le centre. Et plus incroyable encore, cette caverne abrite une petite portion de désert : une oasis, avec ses palmiers, son

## Shantis

**Traits :** Agilité d10, Ame d6, Intellect d4, Force d10, Vigueur d12.

**Compétences :** Corps à corps d10, Discrétion d6 (+4 dans la neige), Perception d6.

**Allure :** 6+d6

**Parade :** 7

**Résistance :** 9 (8 + 1 [Cuir naturel])

**Résistance loomique :** 2

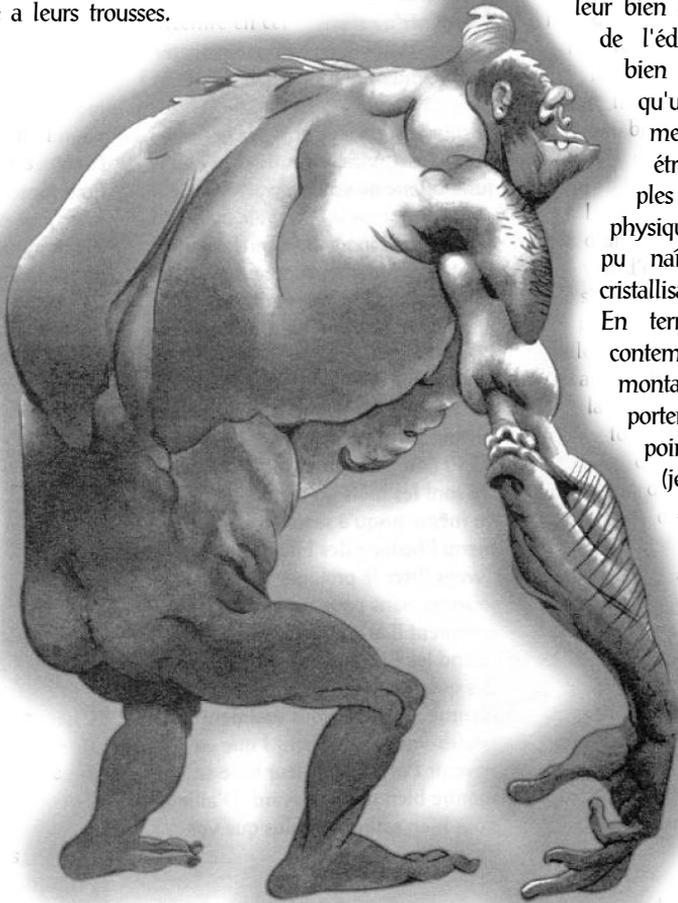
**Capacités spéciales :**

- **Cuir naturel :** Armure + 1.
- **Griffes :** Force + 2.

Les Shantis sont de grands singes blancs très semblables à nos Yetis himalayens. Ils ne sont plus aussi puissants qu'ils l'étaient du temps des Ellantes, mais ils restent assez dangereux. Je vous conseille de limiter à 3 ou 4 l'effectif du groupe qui attaque les Aventuriers.

## La montagne de glace

Le quatrième jour, au fur et à mesure que le PJ, sans le savoir, se rapprochent de la montagne de glace, la tempête s'amenuise et devient de plus en plus supportable. Lorsqu'ils arrivent enfin en vue de la montagne, la neige a cessé de tomber et le vent n'est plus qu'une légère brise. Au dessus de leur tête, les nuages ont disparu et ont cédé la place à un magnifique ciel bleu. Les deux soleils brillent de tous leur feux et, entre eux, la zone d'ombre s'étend, plus grande et plus nette qu'elle ne l'a jamais été. La constellation de la Croix



plan d'eau et les ruines d'une lres ancienne forteresse (vous aurez bien entendu reconnu l'oasis de Tahal).

Une fois revenus de leurs émotions, les PJ peuvent explorer ce désert. En associant les rêves qu'ils ont fait et les fresques du tunnel, ils devraient être en mesure de comprendre à peu près ce qui s'est passé en cet endroit. Ils souhaiteront certainement explorer l'oasis. Ne les en découragez pas, bien au contraire.

Cette exploration peut provoquer trois évènements notables.

Le premier d'entre eux est la morsure d'un des PJ par un serpent Stakhane. En effet, ces créatures redoutables ont réussi à survivre, en puisant leur énergie le loom rouge, si concentré en cet endroit. Les caractéristiques des Stakhanes, les effets de leur venin, ainsi que la façon de disperser ces effets, sont décrits en fin de scénario. Le personnage mordu, s'il survit grâce au rituel de la danse, pourra retirer un point de loom rouge de cette étrange expérience (s'il réussit un jet de Connaissance Loomique).

Le deuxième événement est la découverte, au milieu des ruines, d'un grand coffre contenant deux rouleaux d'un tissu bleu. Ce tissu est le Khas-tourm (voir prologue). Les PJ pourront facilement constater qu'il possède la robustesse du cuir le plus épais, sans en avoir le caractère encombrant. En termes de jeu, un vêtement de Khas-tourm protège comme une armure de cuir (Armure + 1), protège des dégâts de la chaleur (Résistance + 2 contre le feu et la chaleur) et encombre comme des vêtements normaux (Encombrement : 5 livres). Une fois de retour à Port MacKaer (voir chapitre suivant), les PJ pourront se faire confectionner de telles armures, ou bien vendre ce tissu à prix d'or.

Le troisième est la découverte d'un bloc de pierre noire, couvert d'étranges inscriptions. Il s'agit du sceau magique apposé par Allène le Noir pour contenir les forces du loom rouge. Grâce au « coup de pouce » apporté par la conjonction, le simple fait de toucher le

sceau provoque sa destruction et la libération des forces vives du désert.

Au moment où un PJ touche la pierre, cette-ci se dissipe en une fumée noire. Un geyser de sable d'une puissance incroyable jaillit alors. Les PJ n'ont qu'une attitude à adopter : la fuite. En effet, le geyser va pulvériser la montagne de glace en quelques minutes. Il est investi de toute l'énergie du loom rouge emmagasinée en Ces lieux. Avec l'aide de la conjonction, rien ne peut lui résister. L'heure du réveil a enfin sonné pour les forces du désert. Les PJ étaient présents au bon endroit et au bon moment : ils ont fait définitivement pencher le plateau de la balance. Les PJ à toutes jambes en slalomant entre les blocs de roc et de glace qui tombent de toutes part. Ne lésinez pas sur les effets spéciaux apocalyptiques dans vos descriptions. Par exemple, débrouillez-vous pour qu'un PJ se retrouve coincé dans le tunnel sous un bloc de glace. Ses camarades devront le sortir de là avant que le tunnel ne soit entièrement envahi par le sable.

Une fois en sécurité, à une distance respectable de la montagne, les PJ peuvent observer à loisir le geyser. Il a maintenant grandi en puissance et s'élève à plusieurs centaines de mètres dans le ciel. Le vent a repris de plus belle, et les PJ devraient assez vite découvrir quel rôle le destin a confié à cette tempête. En effet, au fur et à mesure que le geyser produit du sable, la tempête, semblable à l'antique Stourme, l'étale de plus en plus loin. Les PJ voient donc le désert reprendre petit à petit le terrain qui lui a été dérobé il y a si longtemps par les Ellantes et leur magie. Sa victoire sera-t-elle totale ? Le comptoir de Port Givre va-t-il être atteint par le désert rampant ?

Les PJ n'obtiendront malheureusement pas la réponse à ces intéressantes questions, en tous cas pas dans l'immédiat. En effet, alors qu'ils contemplent le le geyser en s'interrogeant sur les incertitudes de l'avenir et en comprenant qu'ils viennent de déclencher quelque chose d'important, les PJ constatent soudain qu'une brunie rouge s'échappe de leurs guilders (rap-

pelez-vous la brume qui les avait investi à l'ouverture de l'encrier rouge de Girardelli). En quelques secondes, ils sont entourés par cette brume. Lorsqu'elle se dissipe, les PJ se retrouvent, avec tout leur équipement (y compris les deux rouleaux de Khas-tourm s'ils les ont emportés), dans l'arrière boutique des locaux de la Guilde Océane, à port MacKaer

Retournez à Port MacKaer, ne passez pas par la case Port Givre, mais touchez 1000 coraux

Girardelli est assis sur une chaise, des boissons fraîches sont disposées sur la table basse en osier.

*« Ah, chers amis, vous voilà ! Mais asseyez-vous donc, vous devez être bien fatigués. Et débarrassez-vous de vos fourrures, le climat de Port MacKaer n'est pas si rude ! Je vous en prie,*

## Strakhanes

**Traits :** Agilité d10, Ame d6, Intellect d4 (A), Force d4, Vigueur d4.

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

**Allure :** 10+d6

**Parade :** 7

**Résistance :** 2

**Résistance loomique :** 2

### Capacités spéciales :

- **Morsure :** Force + 0.

- **Poison :** le jet de Vigueur s'effectue à -2. En cas d'échec, la victime est plongée dans une étrange torpeur avant de sombrer dans un profond sommeil, qui entraîne la mort au bout de 12 heures. Le seul remède connu est la technique de danse prolongée employée par les Twegs. Elle est décrite dans le prologue du scénario.

- **Taille -2**

- **Petit :** les attaques sur les Strakhanes s'effectuent à -2 à cause de sa petite taille.

- **Rapide :** les Strakhanes sont extrêmement rapide et retire les cartes d'initiative inférieures à égales à 5.

*ces boissons ont été préparées à votre attention, faites leur honneur !*

*Je suis heureux de constater que vous avez réussi. Voici comme convenu le juste salaire de votre travail. »*

Il leur remet alors une bourse contenant les émoluments prévus au contrat. Bien évidemment, les PJ auront compris que Cjirardelli en sait beaucoup plus qu'il ne le faisait paraître lorsqu'il les a engagé. Il ne nie pas que la mission d'exploration n'était qu'un prétexte pour envoyer les PJ faire « ce qui devait être fait » (ce sont les mots qu'il emploiera). Il va même jusqu'à raconter par le menu l'histoire des Ellantes et des Twegs (lisez le prologue à vos joueurs), sans pour autant révéler comment il la connaît. En revanche, quand les PJ commenceront à lui poser des questions plus personnelles comme : qui êtes vous vraiment ? Que voulez-vous exactement ? Que va devenir Port Cjivre ? Leur hôte se montre bien moins bavard. D'ailleurs, vous n'en saurez pas plus que vos joueurs sur ce sujet.

A un moment, Cjirardelli part dans la pièce principale, sous le fallacieux prétexte de chercher du thé. Il ne reviendra jamais dans l'arrière-boutique. Lorsque les PJ se rendent dans la pièce principale, excédés par l'attente, il n'est tout simplement plus là. Dans la rue, personne ne l'a vu sortir. Bref, on dirait presque qu'il s'est purement et simplement volatilisé (c'est d'ailleurs exactement ce qui s'est passé).

En enquêtant en ville, les PJ apprendront que Cjirardelli a revendu la Guilde Océane à son ancien propriétaire, il y a deux jours, pour une somme égale au tiers de son prix d'achat. En fait, personne à Port MacKaer ne sait vraiment qui est Cjirardelli, ni d'où il vient, ni où il a bien pu partir.

Les PJ devront rester avec leurs interrogations et vous aussi. Les PJ, eux, pourront se consoler avec leur paye (et éventuellement le Khastourme, s'ils l'ont ramené).

Ne doutons pas que les PJ auront à nouveau l'occasion de rencontrer Cjirardelli (pour autant que ce soit son véritable nom). De même, ne doutons que leurs errances les mèneront un jour à retourner à Port Cjivre.

Mais ceci est une autre histoire qui sera comptée une autre fois.

