

# ÉBÈNE ET IVOIRE

*“Acheter 100 hommes avec une livre d'or ou un éléphant avec une livre de paille ? J'aime mon or.”*  
Empereur Domestan IV

## CE QUI S'EST PASSÉ AUPARAVANT

Il y a bien longtemps, l'Empire de Fer a conquis de nombreuses terres grâce au chaos engendré par ses éléphants de guerre. Pour conserver cet avantage l'Empereur de Fer a interdit la vente ou le commerce d'éléphants vivants. L'Empire est maintenant de l'histoire ancienne et l'Autarque de Kyros règne sur ces terres. La population d'éléphants a grandement diminué mais Kyros essaye de garder le contrôle sur les quelques éléphants restants et sur leurs ossements.

Pendant des siècles, les prêtres ont perpétré de sombres rituels magiques dans la cité de Kyros pour contrôler les massifs éléphants de guerre. Certains de ces rituels étaient destinés à tenir éloignés les braconniers et les voleurs du pays des éléphants. Un de ces rituels a invoqué un démon pour surveiller le Cimetière d'Ivoire. Les hommes intelligents ont appris à craindre le gardien aux défenses d'éléphants. Les braconniers ne sont généralement pas très malins.

## LA CARTE

Vous avez protégé Tyrine le Toubib pendant une semaine. Quand vous avez réclamé votre paiement, il s'est moqué de vous. Après quelques coups bien sentis à la tête, le vieil homme a admis ne pas pouvoir payer en monnaie sonnante et trébuchante. Mais il possédait une carte. « Prenez cette carte et vous deviendrez riches » dit Tyrine. « Je suis un vieil homme, sinon j'y serais déjà allé moi-même. »

La carte mène au Cimetière des Éléphants et tout le monde sait que les autorités en place à Kyros ont interdit ces terres aux étrangers. Les natifs de la Savane d'Ivoire traitent tous les étrangers à leur tribus comme des ennemis. Les risques sont élevés mais

l'ivoire a une forte valeur auprès des riches. Il n'y a pas de raison de croire que des individus prudents avec une épée bien affûtée ne puissent se faire un peu d'argent facile.

## EXPÉDITION DORÉE

Les héros doivent voyager à travers les terres Mumbudu de la Savane d'Ivoire. Ces gens n'aiment pas les intrusions extérieures et tuent la plupart des intrus. La meilleure issue que peuvent espérer les survivants capturés est d'être vendus comme esclaves. Les esclavagistes de Kyros fréquentent ces terres. Ces gens essayent de capturer les braconniers d'ivoire car ils peuvent en tirer une récompense à Kyros. Ils peuvent ensuite vendre les coupables au marché aux esclaves pour un bénéfice supplémentaire qui ira dans leur bourse.

Le Cimetière des Éléphants est situé à trois jours de cheval au sud de Kyros. Les aventuriers vont devoir voyager prudemment pour éviter le contact avec les natifs hostiles et les esclavagistes. Un tirage de rencontre devrait être effectué trois fois par jour : durant le voyage du matin, de l'après-midi et pendant le campement du soir. Si les personnages sont prudents ils ne devraient faire une rencontre que sur 1 avec un d12. Si les personnages voyagent de manière téméraire, le jet de rencontre devrait être fait avec un d4. Si une rencontre a lieu, lancez un d6 :

☠ **1-4 : (X) Bande de Guerriers des tribus d'ivoire (2 par héros).** Voir B&B p178. Un groupe de six guerriers ou plus est mené par un Guerrier sage (Joker). Voir B&B p178.

☠ **5-6 : (X) Esclavagistes Kyrosiens (1 par héros).** Utilisez le profil de Soldat avec la personnalisation Archer. Ils portent chacun un arc avec 20 flèches en plus de leur équipement normal. Voir B&B p212.

Un groupe de six esclavagistes ou plus est mené par un Soldat expérimenté (Joker). Voir B&B p213.

## APRÈS LA RENCONTRE

Aucun des groupes ci-dessus ne veut combattre jusqu'à la mort. Une fois qu'ils ont perdu la moitié de leurs effectifs ils fuient vers leur camp respectif. Une fois que les guerriers/esclavagistes vaincus ont fait leur rapport à leurs chefs, ceux-ci envoient plus de guerriers ou d'esclavagistes pour retrouver les PJs. Les membres des tribus de la Savane d'Ivoire sont conscients que les Esclavagistes Kyrosiens sont présents dans la région. Ils aimeraient échanger les héros contre des armes auprès des Kyrosiens. Les esclavagistes préféreraient réduire les héros en esclavage eux-mêmes sans avoir à les négocier.

## CIMETIÈRE DES ÉLÉPHANTS

La carte utilise un énorme arbre tiku tiku comme point de repère. Vous repérez au loin l'arbre vénérable. Sous l'agitation du vent, les branches nues de l'arbre semblent vous menacer. Les herbes hautes dissimulent des hommes qui vous suivent bruyamment. En avançant vers l'arbre vous arrivez à une clairière.

La clairière est une large dépression. Des os - des os d'éléphants - remplissent cette zone. Et des défenses, des douzaines d'entre elles, attendent d'être récoltées. Un barrissement assourdissant retentit alors à travers toute la clairière. Un énorme éléphant mâle aux yeux globuleux a repéré votre groupe.

Vous êtes en train de préparer vos armes quand vous remarquez du mouvement à votre gauche et à votre droite. Sortant des herbes sur votre droite se tiennent les Guerriers Mumbudu, tandis que sur votre gauche les esclavagistes Kyrosiens se déploient et avancent sur vous. L'éléphant mâle vous charge. Alors qu'il se rapproche vous remarquez que certains de ses os ont transpercé sa peau flasque et que ses intestins trainent sur le sol.

☠ (X) **Bande de Guerriers des tribus d'ivoire (2 par héros)**. Voir B&B p178. Un groupe de six guerriers ou plus est mené par un Guerrier sage (Joker). Voir B&B p178.

☠ (X) **Esclavagistes Kyrosiens (1 par héros)**. Utilisez le profil de Soldat avec la personnalisation Archer. Ils portent chacun un arc avec 20 flèches en plus de leur équipement normal. Voir B&B p212. Un groupe de six esclavagistes ou plus est mené par un Soldat expérimenté (Joker). Voir B&B p213.

☠ (J) **Démon éléphant**: voir créatures ci-dessous



## LA FIN

Une fois le combat terminé, les héros devraient avoir beaucoup de temps pour récolter suffisamment d'ivoire et gagner de l'argent à dépenser en vin, en femmes et en chansons pour un certain temps, sous réserve de pouvoir fourguer les défenses en toute sécurité de retour à la civilisation. Cependant, les Mumbudu sont maintenant fâchés par la profanation des personnages. Si le MJ le souhaite, il peut créer un Joker héros de la tribu qui a fait vœu de vengeance contre les héros.

## CREATURE

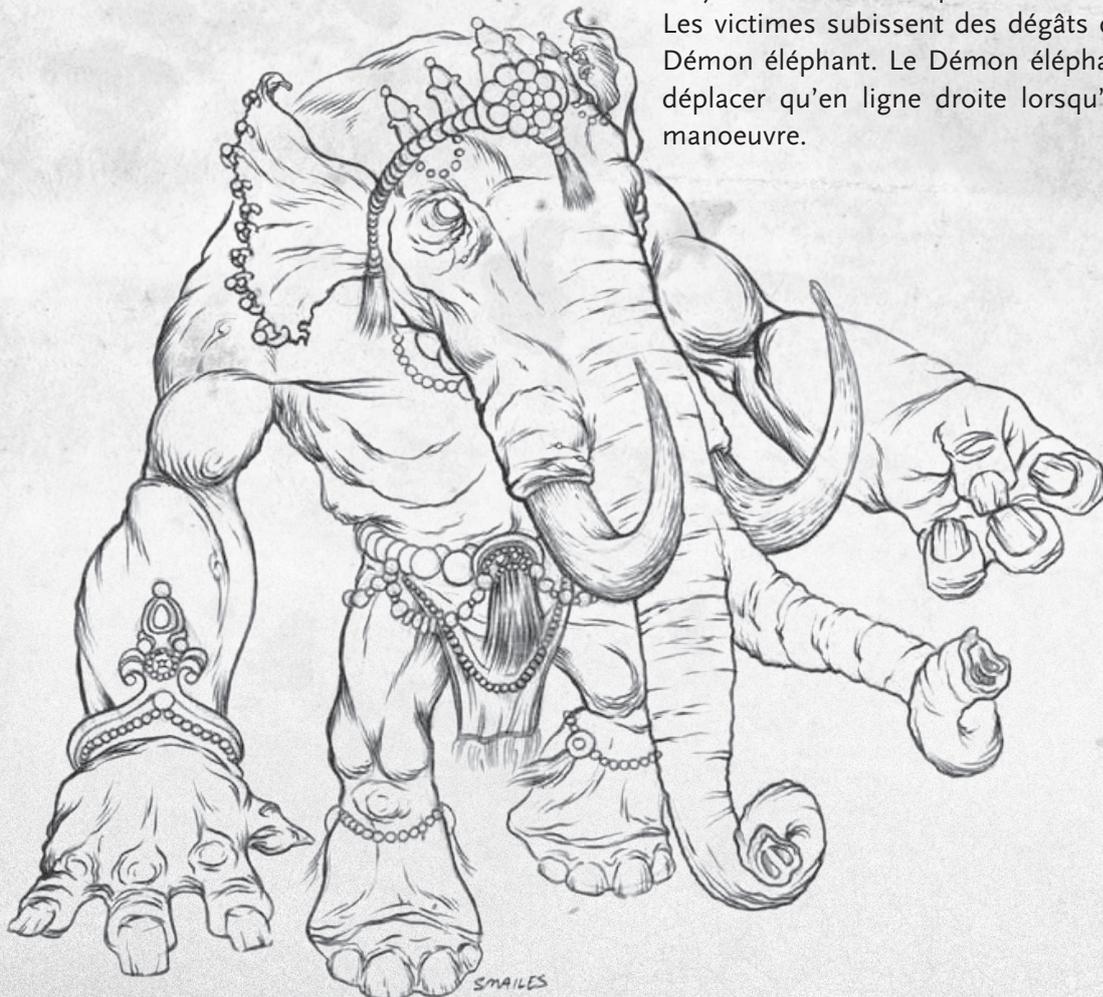
## ☠ Démon éléphant

Allure : 8

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d12+7	d8	d12

Compétences : Combat d8, Intimidation d8, Perception d8.

PARADE	RÉSISTANCE
6	15(2)



## CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✂ **Armure +2** : peau épaisse
- ✂ **Démon** : peut utiliser sa compétence Sorcellerie au lieu d'Intimidation.
- ✂ **Énorme** : attaque adverse +4.
- ✂ **Résistant** : pas de Blessure si Secoué deux fois.
- \* **Sans peur** : immunisé à la Terreur et l'Intimidation.
- \* **Taille +5** : le Démon éléphant pèse plus de 3 500 kg.

## ACTIONS

- ✂ **Défenses** : Combat d8, d12+d6+7
- ✂ **Piétinement** : si le Démon éléphant effectue une Course, il piétine tout sur son passage. Faites un jet de Combat unique contre toutes les cibles. Les victimes subissent des dégâts de la Force du Démon éléphant. Le Démon éléphant ne peut se déplacer qu'en ligne droite lorsqu'il utilise cette manoeuvre.

## CRÉDITS

- ☠ **Écriture** - Jerry Blakemore
- ☠ **Illustrations** - Steve Prescott - Sean Smailes
- ☠ **Traduction** - Romain « Fenris » Schmitter
- ☠ **Relecture** - Laurent « Maedh » Fèvre & XO de Vorcen
- ☠ **Mise en page** - Christophe « Lulvaran » Barbier