SAVAGE WORLDS

FAN PRODUCT

LA FOLIE DE JARED

LA FOLIE DE JARED

L'aventure qui suit se déroule dans la *Première Époque* d'*Evernight*, quand le monde de Tarth est encore un monde médiéval-fantastique relativement normal.

Jared Dane est né et a vécu toute son enfance dans le lugubre Marais Rouge, à quelques jours de cheval de la Cité des Héros. Comme tous les jeunes de son age, il rêvait d'être l'un des grands aventuriers – comme les célèbres Sept. Malheureusement, il était frêle, et sa famille, au sein du sombre marais, gagnait difficilement sa vie, vendant poissons et anguilles aux villages environnants. La vie de valeureux aventurier restait un rêve pour le jeune Jared.

Jusqu'à l'arrivée des monstres.

L'HISTOIRE

Notre histoire commence dans le petit village de Dyrinak dans le Marais Rouge. Dyrinak se trouve sur l'un des canaux principaux, et les villageois vivent de la vente de gougeons argentés et d'anguilles.

Une semaine avant le début de l'aventure, le village avait été attaqué par un petit groupe de troggs, des humanoïdes à la peau écailleuse, avec un penchant pour la chair humaine. Les villageois parvinrent à se grouper et à les repousser, mais toujours plus revenaient à l'assaut, et les pertes humaines commencèrent s'accumuler.

Jared Dane conduisait souvent un chariot de marchandises jusqu'aux plaines, livrant les poissons et les anguilles séchées au seigneur des lieux, Gerald Redspar. Le chevalier était un héros de renom, mais il avait raccroché son épée magique, Dent de Dragon, sur son ratelier des années auparavant, n'ayant aucun fils à qui la transmettre.

Jared n'avait pu apporter que peu d'aide dans le combat contre les troggs qui avaient menacé Dyrinak, mais il se dit qu'avec l'aide d'une lame magique comme Dent de dragon, il pourrait défaire les monstres, sauver son village et, plus que tout, devenir ce héros qu'il avait toujours rêvé d'être. Bien sur, il pensait rendre l'épée après le combat au Seigneur Redspar, qui, avec de la chance, ne se serait aperçu de rien.

Jared « emprunta » l'inestimable lame et s'enfuit dans le marais. Tout se passa bien au début, et il réussit même à massacrer seul un gros trogg. Il raconta à ses voisins surpris que le seigneur Redspar lui avait prêté la relique bien connue dans ce but précis.

C'était il y a une semaine. Aujourd'hui, le seigneur Redspar s'est finalement rendu compte de l'absence de son épée magique, et un rôdeur de passage lui a fait savoir qu'un *garçon* de Dynirak avait prétendu que le chevalier lui avait prété.

C'est là que les héros entrent en scène.

SCÈNE 1 - SEIGNEUR REDSPAR

Le seigneur Redspar a fait mander les héros afin qu'ils lui retrouvent son épée. Il sait que ces jeunes cherchent à se faire un nom, et que cette quête relativement simple devrait constituer un bon début.

La paie n'est pas importante, mais les héros savent que la réussite de la quête pour Redspar leur ouvrira la route vers de plus prestigieuses (et bien mieux payées) missions.

Tout ce que Redspar sait, c'est ce qu'un rôdeur de passage lui a dit : qu'un jeune homme nommé Jared utilisait Dent de Dragon lors de la défense de Dyrinak contre des troggs – de grands humanoïdes à tête de poisson. Ces créatures féroces sont natives du Marais Rouge, mais ont rarement fait des percées dans les terres civilisées.

Le seigneur Redspar souhaite que les héros retrouvent ce Jared et le ramène, avec bien entendu Dent de Dragon à son manoir. Il ne souhaite pas voir le voleur tué si cela peut-être évité. Redspar est un seigneur ferme mais charitable.

Les héros dans Evernight, c'est pas rien. Tout le monde veut en être un et prend modèle sur les plus connus, un peu comme nos ados sans cerveaux idolâtrent les stars de ciné. Ça veut dire que votre groupe devrait sauter sur l'opportunité de partir à l'aventure. Si vous faites jouer l'aventure dans un monde médiéval fantastique plus traditionnel, à vous de trouver la meilleure manière de les amener à accepter la mission.

– Le MJ

LE MARAIS ROUGE

Les hommes de Redspar peuvent indiquer aux personnages la direction de Dyrinak. Il y a moins d'une journée de marche jusqu'à l'orée du Marais Rouge, et une demi journée de plus au travers de sentiers tortueux des bayous jusqu'au village lui-même.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant lorsque le groupe s'enfonce dans les terres marécageuses :

Les collines vallonnées cèdent brusquement leur place à un dense mur d'arbres. La forêt semble normale au premier abord, mais alors que vous progressez lentement sous les frondaisons, des mares d'eau croupie apparaissent sur les bords du chemin, et les arbres prennent une couleur plus sombre et une forme plus torturée. Des multitudes de branches de lierre rouge tombent des arbres cachant une faune qui traîne et ondule dans les branchages. Les odeurs aussi ont changé. Vos vêtements sont imprégnés des effluves de terre humide chargée de relents de pourriture. Avec les minutes qui passent vos reniflements répétés et involontaires vous font craindre d'attirer l'attention de l'une de des dangereuses créatures qui réside dans le marais.

la plupart des chemins oblige le groupe à marcher en file indienne, donc n'oubliez pas de demander l'ordre de marche.

Moins de deux heures après avoir pénétré dans le marais, le groupe rencontre son premier problème. Un grand pont de corde a été coupé et ses planches flottent paresseusement dans le cours d'eau large de 6 mètres.

Les héros doivent trouver un moyen de traverser l'obstacle afin de pouvoir continuer. La natation est sûrement l'option la plus simple. Ceux qui ratent leur jet d'Athlétisme (natation) réussissent à rejoindre l'autre rive, mais subissent un niveau de Fatigue tant qu'ils ne se sont pas reposés au moins 10 minutes.

Un autre chemin consiste à essayer de passer par les branches d'arbre qui passent au dessus du cours d'eau, moyennant un jet d'Athlétisme (escalade). Ceux qui échouent tombent dans l'eau et subissent 1d6 points de dégâts.

Dans chacun des cas, quand l'un des membres du groupe se retrouve au milieu du cours d'eau, un alligator, relativement gros et affamé, surgit des profondeurs et attaque !

ALLIGATOR

Allure : 3, Aquatique 5.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d10	d4 (A)	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Discrétion d8, Perception d8.

Parade	Résistance
6	10 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ***Armure* +2.** peau épaisse.
- ***Taille* 1.** Un alligator mesure aux alentours de 2 mètres pour un peu moins de 250 kg.

ACTIONS

- ***Morsure :*** Combat d8, d10+d6.
- ***Tournoyer :*** si Prouesse de Morsure, d10 de bonus aux dégâts au lieu de d6. Le saurien attrape sa proie dans ses mâchoires vicieuses et tournoie avec elle.

Au cas ou t'aurais pas compris, ce petit accrochage avec mon pote reptile, c'était pour t'aider à comprendre comment fonctionne le combat

Sois bien sur que c'est rentré, paske la prochaine scène ça va pas être du gâteau. Un vrai carnage !

– Le MJ

APRÈS LE COMBAT

Quand l'alligator est vaincu, les héros trempés peuvent continuer le voyage vers Dyrinak, à quatre heures de marche de là.

SCÈNE 2 . DYNIRAK

Dynirak est un village en état de siège, subissant les attaques constantes des troggs et d'autres créatures du marais.

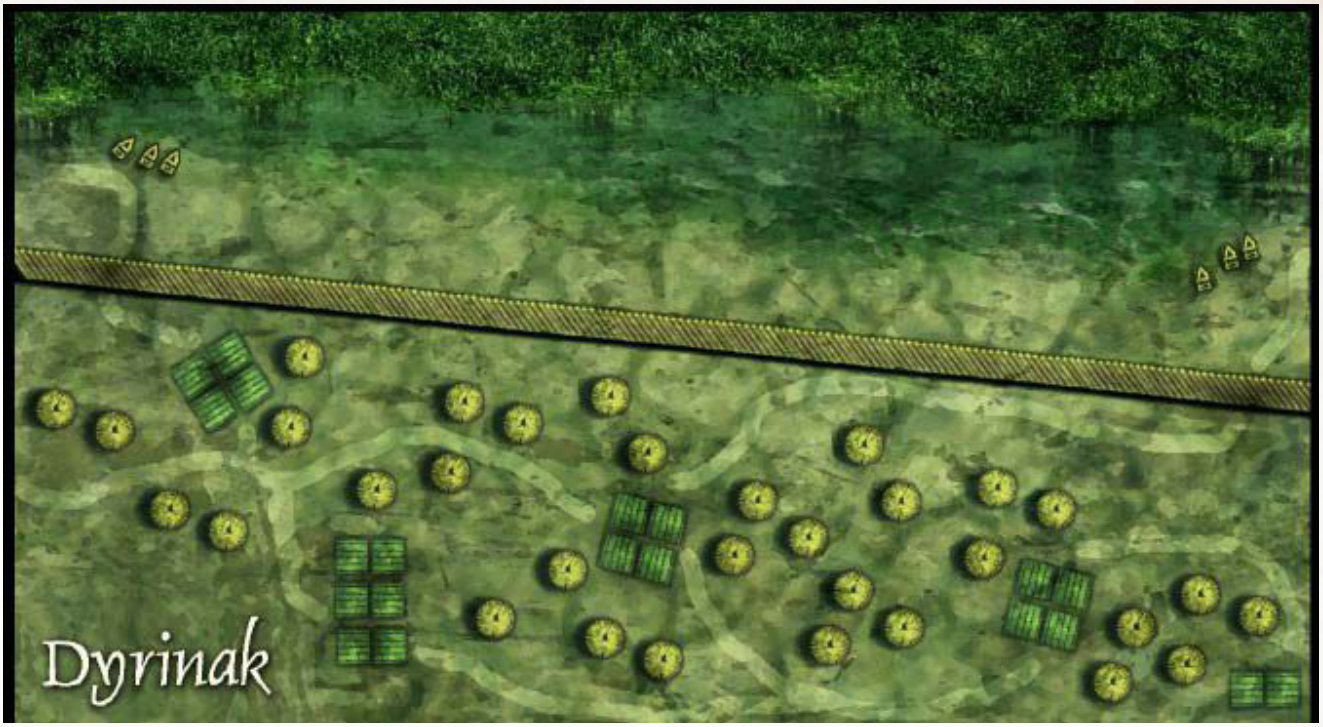
Les villes et village de ce pays sont pour la plupart en paix depuis des lustres. Pourtant Dynirak semble avoir souffert les affres de la guerre. Des barricades entourent le périmètre, et une demi-douzaine de villageois armés d'épieux vous regardent approcher avec espoir. L'un d'eux s'écrie alors « *Hauts les cœurs, le seigneur Redspar nous a envoyé des héros !* »

Les gens du peuple ont un peu trop tendance à se reposer sur les héros (un défaut qui va s'avérer fort regrettable dans un futur proche, comme le révèle le livre *Evernight*). Ils pensent naturellement que le seigneur Redspar a envoyé les personnages pour sauver leur village. En réalité, Redspar n'est même pas au courant des évènements de Dyrinak, il veut juste récupérer son épée !

La première personne que les héros rencontrent est Janusi Strang, une charmante jeune fille âgée d'une vingtaine d'années. Comme elle s'approche, elle enlève son casque, libérant une cascade de cheveux flamboyants et gratifie les personnages d'un sourire envoyée des dieux.

Elle accueille le groupe dans le village et leur fait rapidement visiter, avant de les inviter à s'installer à une table devant une maison d'où elle appelle sa mère, demandant de la bière pour les héros.

Janusi sait les choses suivantes au sujet de Jared et de Dent de Dragon.



— Nombreux sont ceux qui parmi nous ont trouvé étrange que le seigneur Redspar prête son épée à Jared. Mais il combattait vraiment bien avec. Tellement bien en fait qu'il s'est enfoncé dans le marais il y a deux jours avec quelques uns des villageois les plus aguerris afin de découvrir ce qui poussait toutes ces créatures à attaquer notre village.

Si vous utilisez les personnages prétirés (disponibles sur savage.Torgan.net) et que le paladin est toujours en vie, Janusi se propose pour aider de quelque manière que ce soit. Si vos joueurs ont créé des personnages à partir du livre de règles de *Savage Worlds*, Janusi est attirée par tout homme avec l'atout Séduisant ou Très séduisant. Elle sera volontaire pour se joindre au groupe et les guider vers Jared, et ira jusqu'à tomber amoureuse de l'élu de son coeur si tant est qu'il ne la repousse pas.

JANUSI STRANG

Janusi ne se considère pas comme une héroïne et, en fait, trouve tout cette adoration envers les héros assez ridicule. Ce n'est pas une opinion très populaire toutefois, et Janusi préfère la garder pour elle et faire ce qui doit être fait. La crise en cours a prouvé la valeur de ce mode de pensée indépendant et sa présence a été cruciale lors de la défense du village.

JANUSI STRANG

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Discrétion d6, Perception d6+2, Persuasion d6+1, Survie d8.
Atouts : Séduisante, Vigilante.
Handicaps : Loyale.

Parade	Résistance
5	6 (1)

ACTIONS

Trident : Combat d6, 2d6, Allonge 1.

EQUIPEMENT

Trident (Force + d6, Allonge 1), armure de cuir (+1).

L'ATTAQUE DES TROGGS

On peut imaginer que les personnages accepteront la demande d'aide de Janusi. Dans ce cas elle les invite à s'asseoir et à déguster un repas de poissons alors qu'elle donne des instructions à la « milice » qu'elle a organisée. Les villageois écoutent avec attention, mais sont visiblement terrorisés par les évènements, et ils tournent souvent leurs regards vers les personnages à la recherche d'inspiration. Le reste du village s'affaire à préparer du poisson, des céréales et du pain pour nourrir leurs « sauveurs » avant qu'ils ne s'aventurent dans le marais. L'odeur de nourriture devrait faire gargouiller les estomacs d'aventuriers fatigués - mais le destin a décidé

de retarder un peu le festin. Alors que les assiettes sont tout juste servies, un des miliciens revient en courrant des barricades en hurlant « *Les troggs !!!* ».

Il est temps de passer à l'action ! Une douzaine des créatures attaquent le village en chargeant, attirés par les odeurs de nourriture chaude. Heureusement, les héros sont assistés de miliciens lors du combat, ainsi que de Janusi. Répartissez ces alliés entre les joueurs, et spécifiez clairement qu'aucun des miliciens, à l'exception de Janusi, ne franchira les barricades.

Les créatures tentant de franchir les barricades taillées en pointe doivent réussir un jet d'Athlétisme et ne peuvent attaquer le même round. Celles qui échouent subissent 1d10 de dégâts des pieux taillés en pointe et se retrouvent Entravées jusqu'à réussir un jet de Force. Un échec inflige là encore 1d6 de dégâts.

LES TROGGS

Ces créatures voraces ont été chassées de leurs demeures profondément cachées dans le Marais Rouge par une menace que vous découvrirez dans la prochaine scène. Elles sont affamées, brutales et très en colère, mais en aucun cas suicidaires. Dès qu'elles ont perdu la moitié de leurs effectifs, elles tentent de s'enfuir.

TROGG (12)

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d6.
Atout : Brute.

Parade	Résistance
5	9 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ***Armure* +2.** peau épaisse.
- ***Brute* :** peut résister à Athlétisme avec Force, Portée +1/+2/+4 si lancer.
- ***Taille* 1.** Un trogg est légèrement plus imposant qu'un humain.

ACTIONS

- ***Griffes* :** Combat d6, d8+d4
- ***Frénésie* :** peut ajouter un 2nd dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.

MILICIEN (6)

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6.
Atout : Soldat.

Parade	Résistance
6 (1)	6 (1)

ACTIONS

- ***Lance courte* :** Combat d6, 2d6, Allonge 1.
- ***Arc court* :** Tir d6, 12/24/48, 2d6

EQUIPEMENT

Lance courte (Force + d6, Parade +1, Allonge 1, 2 mains), arc court, armure de cuir (+1).

APRÈS LE COMBAT

Janusi et les villageois félicitent les héros et insiste pour qu'ils prennent toute la nourriture qui n'a pas souffert de l'attaque avant de s'enfoncer dans le marais à la recherche de Jared.

Une des vieilles femmes est une guérisseuse de talent (d8 + 2 en Soins) et propose de traiter les blessures des défenseurs héroïques.

Nourris et soignés, les aventuriers devraient maintenant se préparer à pénètrer dans les parties les plus profondes du Marais Rouge à la recherche de Jared et de Dent de Dragon.

SCÈNE 3 - DENT DE DRAGON

Si Janusi accompagne le groupe, c'est elle qui les guide à travers le marais, trouvant de temps à autre un signe du passage du groupe précédent. Si elle ne fait pas partie de l'expédition, le pisteur du groupe doit réussir 3 jets de Survie avant de tomber sur la rencontre suivante. Chaque jet correspond à une heure de recherche.

Pour tous les personnages, une telle heure passée dans le marais est épuisante et chacun doit réussir un jet de Vigueur sous peine de se retrouver Fatigué. Avec un deuxième jet raté, un personnage est Épuisé. Rien de pire ne peut ensuite arriver mais une heure de repos par niveau est nécessaire pour éliminer ces états.

Le premier signe que quelque chose ne va pas, c'est la découverte d'un corps horriblement mutilé. Si Janusi est présente, elle confirme qu'il s'agit de Belor, un guerrier à la retraite mais néanmoins capable. Un jet de Survie ou de Soins révèle que Belor a été mutilé par une créature dotée d'au moins trois griffes. Une Prouesse sur le jet permet également d'apprendre que Belor a été piétiné dans la boue par quelque chose de très lourd – au moins aussi gros qu'un jeune dragon.

Un peu plus loin, le pisteur du groupe découvre deux autres corps disloqués, dans un état similaire. C'est un chemin horrible, mais qui mène directement au danger principal du scénario, un dragon des marais.

Étendu au centre de la mare qui sert d'antre à la créature, on distingue le corps de Jared, déchiqueté. A ses cotés, planté dans la vase, une garde d'épée sort de l'eau : Dent de Dragon, l'épée magique du seigneur Redspar. Un héros qui mettrait la main sur l'arme aurait bien plus de chance de défaire l'horrible créature.

COMBATTRE DANS LE MARAIS

L'eau est considérée comme un terrain difficile et par conséquent l'Allure des personnages est divisée par 2. La profondeur de l'eau n'est que de 30 centimètres toutefois, donc aucun jet d'Athlétisme n'est nécessaire.

DENT DE DRAGON

Que serait un combat contre un dragon sans une épée magique ? La lame enchantée du seigneur Redspar est une arme magique assez puissante, mais les héros risquent d'avoir quelques difficultés à la récupérer.

Cette épée longue inflige normalement des dégâts de Force + d8, sauf contre les créatures de la taille d'un cheval ou plus, contre lesquelles elle inflige d6 de dégâts supplémentaires sur toute créature de Taille 2 ou plus !

DRAGON DES MARAIS

Les dragons des marais sont des créatures atteignant fréquemment une douzaine de mètres de long, mais qui gardent une stature assez fine, ce qui facilite leur vie dans les profondes mares de boues qui leur servent d'antres. Les petits de cette horreur ont été récemment tués par des héros de l'autre coté du marais et elle a fui à l'Est vers de nouvelles terres de chasse. C'est la raison pour laquelle les troggs et les autres créatures ont été forcées de fuir en direction de Dyrinak.

DRAGON DES MARAIS ♡♡♡♡

Allure : 8, Aquatique 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d12+4	d6	d12

Compétences : Athlétisme d8, Culture générale d4, Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d10, Persuasion d6.
Atouts : Frénésie, Tête froide.

Parade	Résistance
6	16 (4)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ***Armure +4.*** Peau écailleuse.
- ***Taille 4 :*** Grand (+2).
- ***Terreur (0).***
- ***Tête froide :*** pioche 1 carte d'action en plus et en choisit une.

ACTIONS

- ***Frénésie :*** peut ajouter un second dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.
- ***Griffes :*** Combat d8, d12+d4+4, Écrasement (ignore 4 points de malus d'Échelle).
- ***Morsure :*** Combat d8, d12+d6+4.
- ***Coup de queue :*** Combat d8, d12+d4+4, attaque gratuite jusqu'à deux cibles derrière ou sur le côté.
- ***Souffle toxique :*** Gabarit de cône, inflige Distrait et Vulnérable, résiste avec Vigeur, action exclusive.

APRÈS TOUT ÇA

Les villageois reconnaissants organisent une nouvelle fête en l'honneur des survivants et s'attèlent à soigner tous les blessés.

Janusi est ravie, mais veut la promesse que les héros rendront bien Dent de Dragon au seigneur Redspar. En fait elle utilise cette excuse pour suivre les personnages, étant plus intéressée par l'un des héros lui-même que par l'envie de satisfaire son seigneur.

Redspar est impressionné lorsqu'il apprend que la mission s'est avérée bien plus dangereuse que prévu mais que les personnages s'en sont sortis quand même. Leurs compétences le persuadent de leur confier une autre mission, aux dangers certainement plus nombreux mais aux récompenses bien plus grandes...

CRÉDITS

- **AUTEUR :** quelqu'un chez Pinnacle Inc., aux alentours de 2002,
- **TRADUCTION ET MISE EN PAGE :** Yannick "Torgan" Le Guédart,
- **RELECTURES :** participants enthousiastes du Slack Torgan.net,
- **COUVERTURE :** Christophe "Torone" Cussat-Blanc,
- **ILLUSTRATIONS :** Google images, Pinterest, et internet en général.