

LE VENIN DE LA VIPÈRE



Les héros devront tirer une princesse syrienne des griffes d'un bandit atypique tout en déjouant le complot d'un prétendant malfaisant. . .

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Weird Wars: Rome* convertie en édition *Adventure*.

Au III^e siècle après Jésus-Christ, les héros visitent Doura Europos, une cité frontalière sur les rives de l'Euphrate. Ils sont invités par Quintus Domitius Pompée, le commandant de la garnison romaine (dux ripae). Lors d'un dîner officiel, ils profitent de la compagnie du commandant et de son ami et collègue, Hérode. Ce dernier sirote un vin fin dans une corne à boire recouverte d'argent (rhyton) et joue à des jeux de hasard avec des osselets. La discussion de la soirée tourne autour de l'enlèvement de la jeune princesse syrienne, Zénobie, promise en mariage à Odenat, le prince de Palmyre, chef civil et militaire (exarque), allié de Rome et père d'Hérode.

Hérode profite de la soirée pour supplier Pompée de l'autoriser à monter une expédition de sauvetage avec les archers de Palmyre. Pompée refuse, lui rappelant que ces archers là pour défendre la ville contre les pillards arabes et perses. Si les personnages ne saisissent pas cette opportunité pour se couvrir de gloire, Pompée propose l'aide des héros qu'il a invités. Hérode accepte cette solution et leur propose de le rejoindre à la porte de Palmyre à la pointe ouest de Doura Europos le lendemain matin, pour partir à la recherche de Zénobie.

LA VIPÈRE

Un Succès de Réseautage dans Doura Europos révèle que le kidnappeur est un bandit local nommé Apheicus alias « La Vipère ». Sa petite bande opère à l'Est de la ville. Ses attaques rapides et impitoyables visent les routes commerciales. Une Prouesse sur ce jet permet de deviner sa prochaine cible la plus probable, une caravane chargée de trésors venus d'Extrême-Orient, de la soie et du jade entre autres. Avec cela, les héros peuvent intercepter le convoi avant que les bandits ne frappent. Sinon, le groupe arrive en vue de la caravane, sur la route de l'Est, alors qu'elle est déjà attaquée.

La caravane de Zebidados, un marchand aux origines multiples et aux relations étendues, se compose de deux douzaines de chameaux chargés de marchandises et de dix chameliers mercenaires chargés de la protection. Cependant, Zebidados s'en remet à l'autorité des héros, surtout si le nom d'Apheicus est mentionné. Douze bandits chargent du nord sur des chevaux en brandissant leur épée et en poussant des hululements terrifiants.

- BANDITS (12);
- CHAMELIERS (10).

LES CAVERNES

Hérode confirme que ces bandits sont dirigés par Apheicus, mais qu'il n'est pas parmi les morts. Un Zebidados reconnaissant prétend que le seul refuge possible pour Apheicus et ses hommes dans cette région serait dans le nord-ouest où plusieurs grottes offrent un abri rudimentaire.

Là, dans un campement temporaire (voir plan), dix bandits attendent le retour de leurs camarades. Apheicus et son « animal de compagnie » veillent sur Zénobie dans l'une des plus grandes grottes. Si le groupe s'approche pacifiquement, les bandits le défient, mais n'entament pas les hostilités car ils s'attendent à être payés pour avoir capturé la princesse syrienne avec succès.

- BANDIT (10);
- APHEICUS « LA VIPÈRE ».
- VIPÈRE DU DÉSERT GÉANTE;

LA TRAHISON

Malheureusement, les motivations d'Hérode sont loin d'être admirables. Zénobie lui a été promise il y a longtemps, mais en raison de la nature changeante de la politique locale, elle a été offerte à son père Odenat à la place. Hérode, par des intermédiaires, engagea Apheicus pour kidnapper la princesse afin de mettre en scène un sauvetage dramatique dont il sera le héros.

Une fois les héros sortis victorieux de la bataille dans la grotte, Hérode les conduit dans une embuscade tendue par ses plus fidèles archers palmyriens de la Cohorte XX stationnée à Doura Europos. Ceux-ci prennent position des deux côtés d'un petit ravin (une pente raide de 8 cases) pour tirer sur le groupe. Les archers agissent en premier, à moins d'obtenir un Succès à un jet de Perception, auquel cas on tire l'initiative normalement. Hérode tente de partir avec Zénobie une fois que les archers ont lâché leur première salve.

- ARCHERS (1 par héros);
- HÉRODES.

Le camp de la Vipère

LÉGENDE

A - Apheicus

B - Bandits

SG - Serpent géant

Z - Zénobie



POUR SUIVRE L'AVENTURE

Le Maître de Guerre peut prolonger le scénario avec Gobares, le père d'Apheicus, cherchant à le venger. La colère des mages de feu perses n'est pas à prendre à la légère. Ou bien les légionnaires pourraient escorter Zénobie jusqu'à Palmyre. La jeune fille finit par devenir la reine de l'Empire naissant et mène une révolte contre Rome (271-273). Quel est le déclencheur de ses grandes ambitions ? Est-ce quelque chose que son tuteur, le philosophe grec Cassius Longinus, a chuchoté ? Ou peut-être était-ce les actions des héros lors de ce voyage fatidique...

LES PRINCIPAUX PROTAGONISTES

CHAMELIER

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d4	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Équitation d6, Perception d6, Persuasion d6 (non semblable -2).

Handicaps : Étranger, Illettré.

Parade	Résistance
6 (1)	6 (1)

ACTIONS

✂ **Spatha :** Combat d6, 2d6.

✂ **Javeline :** Athlétisme d6, 3/6/12, 2d6.

+ **Poigne ferme :** ignore -2 de Plateforme instable et -1 de course.

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir, parma (petit bouclier), 3 javelines, spatha (épée longue), chameau (prendre le profil du cheval et remplacer ruade par morsure).

BANDIT

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6.

Handicaps : Illettré.

Parade	Résistance
6	5 (1)

ACTIONS

✂ **Épée longue :** Combat d6, d8+d6.

✂ **Javeline :** Athlétisme d6, 3/6/12, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir (+1), épée longue, 2 javelines.

ARCHER

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6.

Handicaps : Illettré, Sale caractère.

Parade	Résistance
5	5

ACTIONS

✂ **Dague :** Combat d6, d6+d4.

✂ **Arc court :** Tir d6, 12/24/48, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Arc court, dague.

HÉRODE

Toujours bien habillé et coiffé, Hérode se révèle vite être un aristocrate intelligent mais arrogant, hautain et avec une aptitude très limitée au combat. Confronté à un danger, il fait passer sa propre sécurité avant tout autre chose.

HÉRODE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d4	d8	d6

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

Atouts : Riche.

Handicaps : Couard, Cupide.

Parade	Résistance
4	8 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

✱ **Commandement :** annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).

ACTIONS

✂ **Glaive :** Combat d4, 2d4.

🏹 **Arc court :** Tir d4-1, 12/24/48, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Cuirasse de bronze (+3), cnémides (jambières, +2), casque de légionnaire (+3), glaive (épée courte), arc court, cheval.

APHEICUS « LA VIPÈRE »

Fils d'un magicien persan et d'une bergère arabe, Apheicus est né avec un bras gauche difforme, noir, écailleux et tordu. Cette anomalie lui confère le pouvoir de commander les serpents, dont le spécimen géant qui veille sur lui. Au lieu d'utiliser ses dons obscurs de façon créative, Apheicus a fui la civilisation pour poursuivre sa véritable vocation : s'attaquer aux faibles. Apheicus tient ce membre difforme fermement contre sa poitrine, défiant les spectateurs de fixer ses griffes reptiliennes.

VIPÈRE DU DÉSERT GÉANTE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d8	d10	d6 (A)	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Discrétion d6, Perception d10.

Parade	Résistance
6	9

CAPACITÉS SPÉCIALES

✱ **Taille 3.** Ce serpent fait 6 m de long.

ACTIONS

✂ **Morsure :** Combat d8, d10+d6, poison (-2, venin : mort en 2d6 minutes si Échec de Vigueur, 1 Blessure et Épuisé si Succès, Épuisé si Prouesse).

APHEICUS « LA VIPÈRE »

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d6	d8	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Magie d8, Perception d6, Persuasion d6-1 (non semblable -2).

Atouts : Riche.

Handicaps : Étranger, Sale caractère.

Parade	Résistance
6	8 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

✂ **Arcanes (magie) :** Magie d8, 10 PP, Recharge 5 PP/h de repos.

✱ **Commandement :** annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).

✱ **Maître des bêtes (serpents) :** aimé des bêtes, possède un animal loyal.

✱ **Manchot :** action utilisant deux bras (tel Athlétisme) -4.

✱ **Tête froide :** pioche 1 carte d'action en plus et en choisit une.

ACTIONS

✂ **Épée courte :** Combat d8, 2d6.

✂ **Confusion :** Magie d8, 1 PP, 8 cases, Spé. Distrain et Vulnérable, résiste avec Intellect [-2] – GM (+2), GG (+3).

✂ **Frappe :** Magie d8, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Dégâts +2 [+4] sur arme ou munitions – par cible supp. (+1).

✂ **Terreur :** Magie d8, 2 PP, 8 cases, Inst. Provoque un jet de Terreur [-2] – GM (+2), GG (+3).

ÉQUIPEMENT

Armure d'écailles (+2), casque en métal (+3), épée courte.

CRÉDITS

- Titre original : *Fang's of the Viper*
- Écriture : Jason E. Roberts
- Traduction : XIII, X.O. de Vorcen
- Relecture : Boze, Fenris
- Maquette : perror et 