



# LA LÉGENDE DU LAC JUB-JUB





# LA LÉGENDE DU LAC JUB-JUB

## À PROPOS DE L'AVENTURE

La légende du lac Jub Jub est une aventure distrayante conçue pour trois personnages Novices, mais elle peut être adaptée pour un groupe de taille ou de Rang différent. Référez-vous au livre de base d'*Evernight* pour créer les personnages.

Cette aventure se déroule dans le pays de Valusia au sein du monde de Tarth, l'univers d'*Evernight* tel que décrit dans la campagne publiée par Pinnacle Entertainment Group. L'histoire prend place avant les événements décrits dans *Evernight* mais elle fait aussi partie de leur genèse.

## PREMIÈRE PARTIE : LE LAC JUB JUB

Dans cette partie, les personnages arrivent à Jub et y trouvent un village de pêcheurs qui fut jadis prospère, mais qui doit à présent faire face à un problème qui menace sa tranquillité. En outre, les villageois doivent régulièrement affronter de mystérieuses attaques de la part d'un clan de gobelins.

## INTRODUCTION

*Voilà deux jours que vous êtes partis de Maison-Vieille en cheminant vers l'ouest sur des chemins boueux. Vous vous rendez à Ale-au-Lard et de là, à Port Royal pour mener une vie d'aventure et devenir de célèbres héros.*

*Vous avez choisi ce petit chemin moins fréquenté pour éviter la route principale et vous épargner un jour de voyage. Mais, vous espérez aussi trouver une aventure ou deux à vous mettre sous la dent en longeant les Montagnes de l'Effroi.*

*Vous voici devant un panneau usé par les intempéries qui indique « Jub — 1 km ». Jub est un petit village de pêcheurs sur le lac Jub Jub, surtout réputé pour son succulent poisson doré. Après quelques jours passés à manger des rations de voyage, l'idée d'un repas avec l'un de ces délicieux poissons dans l'assiette semble excellente.*

Faites faire un jet de Culture générale à tous vos joueurs, celui dont le jet est le plus haut (et qui obtient un Succès) se rappelle avoir entendu une légende à propos du lac Jub Jub dans une taverne miteuse de Maison-Vieille. Donnez au joueur une copie du texte en encart qui détaille la légende. Il peut décider de le partager ou bien de le garder pour lui.

Bien que cette histoire ressemble à un conte de fées, elle est en partie basée sur des faits réels.



# LA LÉGENDE DU LAC JUB JUB

On dit qu'autrefois, il y a bien longtemps, un oiseau Jub Jub géant nichait dans les falaises du lac. Tel les anciens Dragons, le Jub Jub avait rassemblé un trésor incommensurable dans la grotte qui lui servait d'ancre.

Lorsque le Jub Jub prenait son envol, les pièces d'or et les bijoux incrustés dans sa peau et ses plumes le faisaient scintiller brillamment sous les rayons glorieux de Solace, le Dieu du soleil.

Mais, profondément enfoui dans la vase au fond du lac, vivait un poisson gigantesque, le Léviathan noir. Chaque jour, depuis son ancre putride au fond de l'eau, il regardait avec envie le Jub Jub prendre son envol.

Un jour, alors que l'oiseau volait bas au-dessus du lac, le Léviathan rassembla toutes ses forces et sauta hors de l'eau où il ne fit qu'une bouchée de l'oiseau.

Depuis ce jour, le Léviathan se repose dans les profondeurs du lac Jub Jub, digérant l'oiseau. Ce faisant, l'or et les bijoux de l'oiseau se répandent peu à peu dans l'eau. Et, c'est la raison pour laquelle les poissons du lac Jub Jub ont les écailles dorées

Il y a environ 3000 ans, lorsque le lac Jub Jub était bien plus grand, une petite escarmouche a eu lieu entre deux Sa Karans rivaux.

Au plus fort de la bataille, des elfes primitifs assistèrent à la destruction d'un engin volant par une des machines sous-marines des Maîtres, juste au-dessus du lac.

Les Elfes rapportèrent les faits avec leur compréhension d'alors, mais 3000 ans de traditions orales ont déformé et embelli la vérité pour finalement aboutir à la légende du lac Jub Jub.

## L'ARRIVÉE AU VILLAGE

*Alors que vous entrez dans le village de Jub Jub, vous êtes immédiatement assaillis par une forte odeur de poisson. Entre les vingt ou trente*



*petites baraques délabrées qui constituent le bourg, vous pouvez apercevoir les bords du lac Jub Jub. Et, rassemblé sur la rive en une foule compacte, vous pouvez voir toute la population de Jub, c'est à dire environ trente-cinq personnes, hommes, femmes et enfants.*

*Alors que vous vous approchez de l'attroupement, vous remarquez qu'ils fixent tous un homme sur une petite embarcation qui rame comme un damné en s'éloignant du rivage. Un fois à environ 200 m du bord, l'homme cesse de ramer et fait un signe aux gens rassemblés sur la berge avant de lancer une ligne de pêche. Un instant plus tard, il refait un signe et une acclamation monte dans la foule.*

*Soudain, surgissant des profondeurs du lac, une forme sombre apparaît. Et, dans un énorme geyser d'eau, le canot disparaît, englouti par ce qui semble être un énorme poisson noir !*

*La foule semble frappée de stupeur et les premières acclamations qui avaient fusé un instant plus tôt meurent rapidement. Peu à peu, les gens commencent à se disperser en prenant un air accablé, jusqu'à ce que vous restiez seuls au côté d'un vieillard ratatiné qui secoue la tête en remplissant une longue pipe en bois d'un tabac bon marché.*

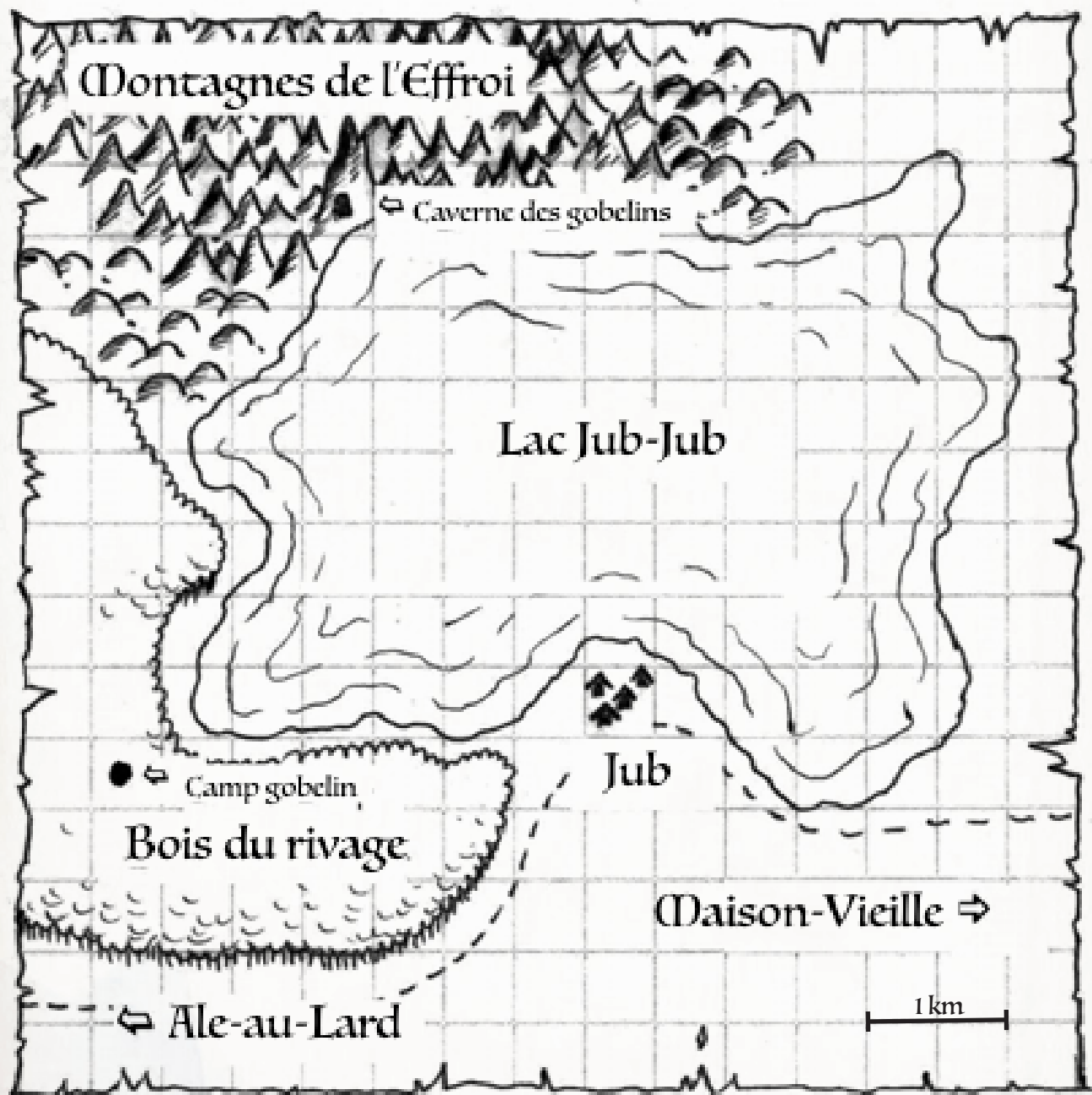
Le vieil homme se nomme Réginald Bonfoudre. Il a remarqué les personnages dès qu'ils sont entrés dans le village. Autrefois aventurier, il a pris sa retraite il y a une vingtaine d'années dans le paisible village de Jub.

Réginald adore parler et il est plus qu'heureux de pouvoir partager les nouvelles de Jub avec des étrangers. Les informations qu'il délivrent sont les suivantes :

- Il y a environ deux mois, les gens ont commencé à signaler la présence du Léviathan noir. La plupart des villageois croyaient que c'était une légende et n'ont pas prêté attention à ces racontars. À présent, tout le monde réalise que c'était probablement vrai.
- Les prises ont commencé à diminuer par rapport à d'habitude, les villageois ont jeté le blâme sur le Léviathan noir. Plusieurs pêcheurs ont donc confectionné des harpons et sont partis pour le débusquer. Ils ne sont jamais revenus.
- Depuis lors, chaque fois qu'un pêcheur ose s'aventurer sur le lac, il se fait happer par le Léviathan noir comme vous l'avez vu

aujourd'hui. Jusqu'à maintenant, personne n'en est revenu.

- La plupart des hommes valides sont partis maintenant et, si les choses ne changent pas rapidement, le village entier va disparaître faute d'habitants.
- Jusqu'alors, la seule pêche qu'ils peuvent pratiquer se fait depuis la berge, et les prises sont trop rares. Non seulement ils n'ont plus de poissons à vendre mais ils n'en attrapent même pas assez pour nourrir le village. Il pointe deux seaux remplis de poissons par-dessus son épaule et dit : « C'est toute la prise du jour, et c'est tout ce que l'on aura à manger ! »







- Pour ne rien arranger, au moment des premières apparitions du Léviathan noir, le village a commencé à essuyer de fréquentes attaques de gobelins. Pourtant, le village n'avait encore jamais eu de problèmes avec les gobelins des Montagnes de l'Effroi auparavant. Les raids semblent principalement avoir pour but de voler de la nourriture, mais en ces temps difficiles cela est fatal. Tout le monde se cache quand les gobelins arrivent, donc, heureusement, personne n'a encore été blessé.
- Le village révère Solace et les habitants se réunissent pour prier pour leur délivrance à chaque lever de soleil, mais leurs prières sont restées sans réponse jusqu'à présent.

## LA RÉGION

**Lac Jub Jub :** Il s'agit d'un lac d'eau douce alimenté par une source et une rivière (cascade). Le lac est entouré d'une rive sablonneuse, sauf au nord où les falaises des Montagnes de l'Effroi s'élèvent directement de l'eau. Si on s'éloigne du rivage, le fond s'enfonce rapidement jusqu'à une profondeur d'environ 100 m en son centre, où l'eau devient trouble et boueuse. Le lac ne renferme aucune autre menace à part le Léviathan noir.

**Jub :** Le village est constitué d'environ une vingtaine de bâtiments, dont quinze résidences, une salle commune, un sanctuaire de Solace, un marché couvert, deux réserves et un énorme hangar pour réparer et entretenir les bateaux et l'équipement pour la pêche.

Il compte actuellement 35 résidents, 16 femmes d'âge varié, 10 enfants et 9 hommes âgés.

**Bois du rivage :** Ce bois fait en fait partie d'une plus grande forêt qui recouvre presque toute la région. Il est sombre et menaçant mais ne recèle aucun danger particulier à part quelques essaims de moustiques. Se déplacer à travers les bois est difficile (Terrain difficile) et bruyant (Discrétion -1). Les Elfes et les Semi-hommes ne souffrent pas de ce malus sur la Discrétion.

**Camp goblin :** il s'agit du nouveau camp des gobelins, il est décrit dans la deuxième partie de l'aventure.

**Montagnes de l'Effroi :** elles bordent le côté nord du lac Jub Jub avec une paroi à pic qui sort abruptement de l'eau et monte jusqu'à une hauteur d'environ 100m. Une mince chute d'eau ruiselle de cette falaise jusque dans le lac. Les montagnes de l'Effroi abritent toutes sortes de bêtes sauvages, y compris une bande d'Orcs barbares.

Cette aventure ne devrait pas conduire nos héros aussi profondément dans les montagnes, mais s'ils en décident autrement tirez des rencontres aléatoires pour les convaincre de revenir au lac.

**Caverne des gobelins :** le repaire abandonné des gobelins, détaillé dans la troisième partie de l'aventure.



## DEUXIÈME PARTIE : LES GOBELINS

Dans cette partie de l'aventure, les personnages devront affronter un groupe de pilliers gobelins qui attaque le village, puis poursuivre les survivants jusqu'à leur camp dans les bois pour les y affronter tous. Là, ils en apprendront plus sur les problèmes qui affligent le village et les gobelins.



### L'ATTAQUE DES GOBELINS !

Juste après leur discussion avec Réginald, le son grave d'une corne se fait entendre. Tous les villageois abandonnent leurs occupations et courent se mettre à l'abri en criant « *Les gobelins, les gobelins !* ».

À peine les personnages ont-ils eu le temps de comprendre ce qu'il se passe qu'ils voient plusieurs gobelins chevauchant des loups géants se précipiter vers eux. Venant d'une maison à proximité, ils peuvent aussi entendre une femme s'exclamer : « *Le poisson, nous avons oublié le poisson !* »

Utilisez la carte tactique de la page suivante pour mener la bataille. Les gobelins tentent d'attraper les seaux de poisson et de battre en retraite aussi vite que possible. Jusqu'à présent, ils n'ont rencontré aucune résistance de la part des villageois, ils seront donc très surpris de trouver les personnages sur leur chemin.

Les gobelins sont au nombre de six, chacun est monté sur un loup géant. Les loups géants combattent comme une monture entraînée (voir Combat monté, Savage World, p. 101). Les villageois sont tous terrifiés et ne viendront pas aider les personnages pendant les combats.

Les gobelins sont tout aussi affamés que les villageois, donc ils sont prêts à tous mourir pour le poisson. S'ils mettent la main dessus (un goblin par seau), ils battront en retraite immédiatement.

## GOBELINS ET HOBGOBELINS

Le livre d'*Evernight* omet de dire que l'expérience d'un Sa Karan a mal tourné : les gobelins ! Si la plupart des esclaves avaient été conçus dans un unique souci d'efficacité, un des Sa Karans créa les gobelins par simple curiosité.

Les gobelins sont le résultat d'un mélange impie entre des orcs et des semi-hommes. Les créatures qui en résultent sont petites et frêles avec une peau vert citron et des traits résolument laids. Des yeux perlés en piqure d'épingle complètent l'impression d'une créature totalement sournoise. Tout comme les semi-hommes, les gobelins étaient censés être détruits, mais plusieurs se sont échappés. Contrairement aux semi-hommes, les gobelins se reproduisent comme des lapins.

De temps en temps, un goblin exprime un peu plus ses gènes orcs que ceux de sa fratrie. Ces gobelins sont plus athlétiques et plus endurants mais aussi moins intelligents, on les nomme alors des hobgobelins.

Tant les gobelins que les hobgobelins détestent la lumière et maudissent Solace, le dieu du soleil. C'est une espèce amère qui déteste toutes les autres. En fait, ils n'aiment pas les autres gobelins non plus. Ils protègent les leurs, mais ils préfèrent de loin qu'on les laisse tranquilles. Les seuls êtres que les gobelins apprécient sont les loups géants qu'ils chevauchent parfois et avec lesquels ils acceptent de cohabiter.

Les gobelins s'organisent en vagues clans, habituellement dirigés par un roi, le plus intelligent d'entre eux. Les hobgobelins, quant à eux, occupent souvent le rôle de gardes personnels du roi.



## GOBELIN

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d4	d6	d6

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d10, Discrétion d10, Persuasion d4, Perception d6, Provocation d6, Tir d8.

**Handicaps :** Cupide (Majeur).

PARADE	RÉSISTANCE
5	4

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Infravision :** réduit de moitié les malus de Visibilité quand attaque une cible chaude.
- \* **Taille -1.** Un goblin fait entre 90 cm et 1,20 m.

### ACTIONS

- 🗡️ **Lance courte :** Combat d6, 2d4.
- 🏹 **Arc court :** Tir d8, 12/24/48, 2d4.

### ÉQUIPEMENT

Lance courte, arc court.

## LOUP GÉANT

Allure : 10 (d10).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d4 (A)	d8

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d8, Intimidation d8, Perception d6+2.

**Atout :** Vigilant.

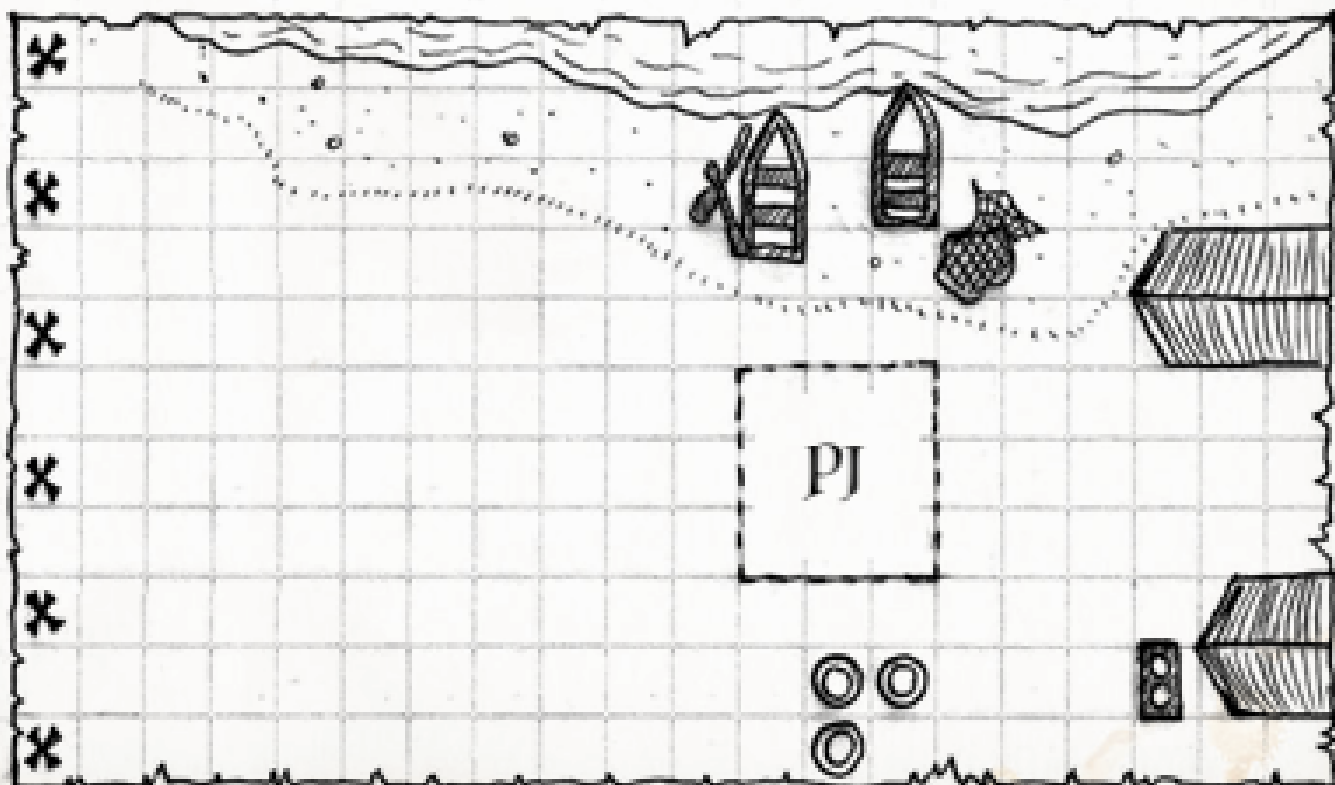
PARADE	RÉSISTANCE
6	6

### ACTIONS

- 🗡️ **Morsure :** Combat d8, d8+d6.

Pour chaque goblin Incapacité pendant le combat et laissé sur les lieux, faites un jet de Vigueur pour savoir lesquels survivent (voir Extras et conséquences, *Savage Worlds* p. 96).

Les "X" indiquent les endroits d'où les gobelins chevaucheurs de loup arrivent et la position de départ des personnages doit être dans la zone indiquée. Au nord, on retrouve la berge du lac Jub Jub avec quelques bateaux et un filet de pêche ; au sud, quelques barils vides qui puent l'huile de poisson ; et à l'est, deux baraques. Les deux seaux de poissons sont disposés sur la table devant la baraque la plus au sud.







## LA SUPPLIQUE DES VILLAGEOIS

Après cet épisode, les villageois supplieront les héros de les aider à se débarrasser de leurs problèmes. Espérons que les personnages verront les gobelins comme la menace la plus simple à régler et qu'ils s'en occuperont en premier.

La première chose que les personnages doivent trouver, c'est d'où proviennent ces gobelins. Heureusement, cela peut se régler très simplement.

Premièrement, n'importe lequel des gobelins survivants peut être interrogé. Ils ne feront que gémir et lâcher des phrases telles que : « *On v'lait juste à grailler ! crèv' la dalle !* » ou bien « *rej'té dans c'te satané bois !* », ou encore « *On n'a p'us d'maison !* ». Les gobelins qui sont traités correctement et soignés conduiront les héros à leur camp (où ils pensent que leur roi pourra régler leur compte à ces soi-disant aventuriers), mais ils chercheront

constamment à s'échapper. Ils se tairont pendant le voyage car ils ont épuisé tout ce qu'ils avaient d'intelligent à dire pendant leur interrogatoire.

Deuxièmement, les gobelins ne sont pas très subtils et les pister est plutôt facile si les personnages se lancent à leurs trousses rapidement après leur fuite.

## QU'EST-IL ARRIVÉ AUX GOBELINS ?

Ces gobelins appartiennent au clan des Têtes-de-poisson, qui sont relativement pacifiques... pour des gobelins. Le clan vivait dans un ensemble de cavernes dans les Montagnes de l'Effroi sous le règne avisé du roi Grubnutz. Une caverne inférieure leur donnait même un accès direct au lac Jub Jub. Là, les gobelins harponnaient suffisamment de poissons pour nourrir correctement le clan sans avoir à chercher d'autres sources de nourriture (ou à se manger les uns les autres, comme c'est parfois le cas avec les gobelins).

Il y a environ deux mois, le clan goblin fut attaqué et chassé de leur caverne chérie par une importante bande de nains. Les gobelins ont bien essayé de retourner dans leur caverne, mais chaque fois qu'ils revenaient la caverne était encore occupée par ces nains, et ils avaient trop peur de les affronter pour tenter plus qu'une reconnaissance.

Inaptes à la chasse ou la cueillette, et incapables de trouver comment pêcher autrement qu'avec une lance, les membres du clan se retrouvèrent rapidement dans une situation difficile. Cherchant désespérément à nourrir son peuple, le roi Grubnutz finit par envoyer ses guerriers piller les réserves de nourriture du village de Jub.

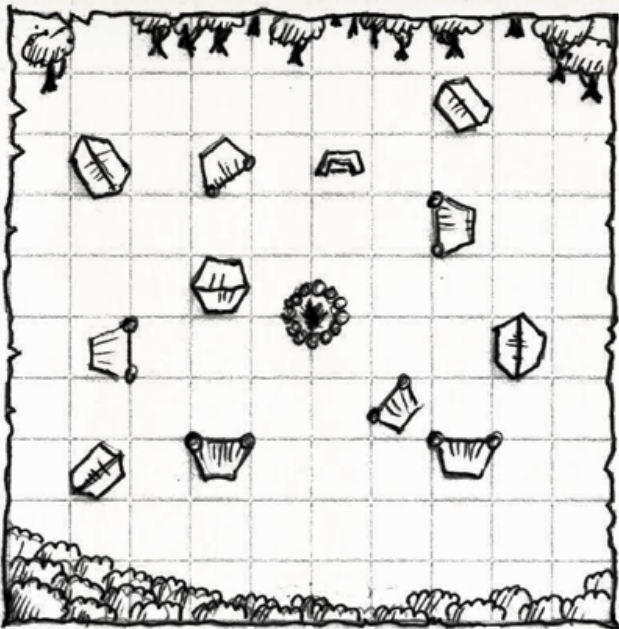
## LE CAMP GOBELIN

Ce qui se passe dans le camp lorsque les personnages arrivent dépend largement de comment et en combien de temps ils y sont arrivés.

Le camp se compose de plusieurs tentes en peaux d'animaux, déchirées en plusieurs endroits, et d'appentis faits d'herbes. Un grand foyer se trouve au centre du camp, et au nord se dresse un trône de fortune en bois pour le roi Grubnutz. Il n'y a aucun objet de valeur dans tout le camp.

Durant le soir, la nuit et tôt le matin, le camp est actif. Le feu rugit de flammes et les 26 gobelins, mâles et femelles, vaquent à leurs activités (cuisiner le peu qu'ils ont, réparer les abris, affûter les armes, etc.), tandis que les 10 enfants gobelins se roulent dans la terre avec les 8 loups





géants. Le roi Grubnutz tient un conseil avec Zahaz (le chaman du clan) entouré de ses quatre gardes du corps hobgobelins.

Durant le jour, le clan dort mais quatre gobelins montés sur des loups géants se relaient pour surveiller le camp pendant que deux autres patrouillent dans les bois.

Si les personnages engagent le combat avec les gobelins, tous les adultes et les loups géants participent à la bataille. Ils se battent jusqu'à ce que la moitié d'entre eux soient tués ou blessés (il y a 26 gobelins adultes, donc ils se rendent lorsque 13 d'entre eux sont Incapacités ou morts) ou jusqu'à ce que le roi Kubnutz succombe. Si

l'un ou l'autre des événements arrive, ils se dispersent tous dans les bois, puis le clan se regroupera quelques jours plus tard à un autre endroit et les raids recommenceront.

Si les personnages approchent pacifiquement du camp et ont traité correctement les prisonniers faits lors du raid, le roi Grubnutz sera plus qu'heureux d'écouter ce qu'ils ont à dire. Après tout, ils sont bien plus nombreux que les personnages et ils peuvent les tuer au moment le plus opportun. Si les bonnes questions sont posées, le roi Grubnutz révèle toute l'histoire de son clan et accepte volontiers l'aide des personnages. Il est prêt à révéler comment aller à leur caverne, et même à prêter un guide s'il le faut.

Tout cela repose évidemment sur le jeu des joueurs et leurs arguments. Le MJ peut exiger quelques jets de Persuasion s'il le souhaite, ou si les PJ s'en sortent particulièrement mal. Dans tous les cas, les gobelins n'accompagnent pas les personnages à l'intérieur de la caverne, ils ont déjà perdu trop de leurs frères dans les combats contre les nains. Le roi Grubnutz n'offrira donc un guide pour la caverne que si cela lui est spécifiquement demandé et si les personnages réussissent une Prouesse sur leur jet de Persuasion.





 **ROI GRUBNUTZ**

♥♥♥

Allure : 5.

<b>Agi</b> d8	<b>Âme</b> d8	<b>For</b> d4	<b>Int</b> d8	<b>Vig</b> d6
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

**Compétences** : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d10, Discrétion d10, Persuasion d4, Perception d6, Provocation d6, Tir d8.

<b>PARADE</b> 5	<b>RÉSISTANCE</b> 5
--------------------	------------------------

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

- \* **Infravision** : réduit de moitié les malus de Visibilité quand attaque une cible chaude.
- \* **Taille -1**. Un gobelin fait entre 90 cm et 1,20 m.

**ACTIONS**

- ✂ **Épée courte** : Combat d6, 2d4.

**ÉQUIPEMENT**

Épée courte.


 **ZAHAZ**

♥♥♥

Allure : 6.

<b>Agi</b> d8	<b>Âme</b> d6	<b>For</b> d4	<b>Int</b> d8	<b>Vig</b> d6
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

**Compétences** : Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d10, Discrétion d10, Magie d8, Persuasion d4, Perception d6, Provocation d6, Tir d8.

<b>PARADE</b> 4	<b>RÉSISTANCE</b> 5
--------------------	------------------------

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

- **Arcanes (magie)** : Magie d8, 10 PP.
- \* **Infravision** : réduit de moitié les malus de Visibilité quand attaque une cible chaude.
- \* **Taille -1**. Un gobelin fait entre 90 cm et 1,20 m.

**ACTIONS**

- ✂ **Couteau** : Combat d4, 2d4.
- **Explosion** : Magie d8, 3 PP, Int x 2 cases, 2d6 [3d6] de dégâts dans GM.
- **Protection** : Magie d8, 1 PP, Int cases, 5 rounds, Armure +2 [+4].

**ÉQUIPEMENT**

Couteau.

**HOBGOBELIN**

Allure : 5.

<b>Agi</b> d6	<b>Âme</b> d6	<b>For</b> d6	<b>Int</b> d4	<b>Vig</b> d6
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

**Compétences** : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Persuasion d4, Perception d6, Provocation d6, Tir d6.

**Handicaps** : Cupide (Majeur).

<b>PARADE</b> 6	<b>RÉSISTANCE</b> 6 (1)
--------------------	----------------------------

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

- \* **Infravision** : réduit de moitié les malus de Visibilité quand attaque une cible chaude.
- \* **Taille -1**. Un hobgobelin fait entre 1 m et 1,40 m.

**ACTIONS**

- ✂ **Épée courte** : Combat d8, 2d6.
- ✂ **Couteau** : Combat d8, d6+d4.
- ✂ **Couteau** : Athlétisme d6, d6+d4

**ÉQUIPEMENT**

Épée courte, couteau, armure de cuir.



## TROISIÈME PARTIE : LE REPAIRE DU LÉVIATHAN NOIR

Dans cette partie de l'aventure, les personnages vont se rendre dans la grotte des gobelins pour y affronter les nains. Ce faisant, ils apprennent le secret des nains, et éventuellement celui du Léviathan noir. Si les personnages réussissent cette partie, ils auront réglé les problèmes des villageois de Jub et ceux des gobelins... et seront en passe de devenir de véritables héros !

### CE QU'IL S'EST PASSÉ

Le nain Boros Axenhander aurait pu acquérir le statut de héros depuis longtemps s'il n'était pas aussi cupide. Jamais il n'a aidé les faibles ou les opprimés. Ses plus grandes actions ne visaient qu'à amasser des richesses. Sa réputation, cependant, attira des nains partageant ses convictions, et il se retrouva bientôt à la tête d'une joyeuse bande de guerriers venus d'un peu tous les horizons.

C'est avec cette équipe hétéroclite qu'il y a trois mois, Boros s'est frayé un chemin dans des cavernes des Montagnes de l'Effroi. Il avait obtenu de fausses informations selon lesquelles un ancien temple secret, rempli d'or, se trouvait quelque part au nord de Jub.

Au plus profond des montagnes, il trouva une grotte qui menait à ce qui semblait être une sorte de construction ancienne. Une fois à l'intérieur, Boros s'émerveilla des techniques utilisées pour le travail de la pierre, qui semblaient encore plus avancées que celles des nains.

Bien que Boros n'ait pas trouvé d'or dans la grotte, il y trouva quelque d'encore plus fabuleux, et qui aurait dû rester caché : une antique machine Sa Karan - similaire au sous-marin qui avait engendré la légende du lac Jub Jub. La technologie était bien au-delà de ce que Boros pouvait comprendre, mais son frère, Grigby, ingénieur de métier, réussit rapidement à déterminer à quoi servait cette merveilleuse machine... et ce qu'elle pouvait faire.

Boros ne mit pas longtemps à faire le lien avec la légende du lac Jub Jub, et comme les légendes ont toutes un fond de vérité, il en conclut que la partie concernant le trésor devait être aussi vraie ! Le fond du lac devait être tapissé de l'or et des bijoux de l'oiseau Jub Jub. Boros et ses hommes amenèrent le Léviathan jusqu'au lac, mais avaient besoin d'une base d'opérations. La caverne des gobelins s'avéra un excellent quartier général.

Il n'avait pas prévu d'impliquer les villageois de Jub, mais lorsque ces derniers essayèrent de détruire le Léviathan noir au tout début, il réalisa qu'il devrait les retirer de l'équation le temps de trouver le trésor. Rapidement, il commença même à apprécier d'attraper les villageois avec le Léviathan, voyant presque cela comme un « sport ». Jusqu'à présent, Boros n'a trouvé aucune trace du trésor et cela le rend extrêmement irritable.

Les personnages n'auront probablement qu'une compréhension partielle de l'histoire, et les révélations éventuelles dépendront entièrement de leurs actions et de la façon dont ils mèneront l'aventure.





## LA CAVERNE DES GOBELINS

L'entrée de la caverne des gobelins est littéralement un trou dans le sol sur une petite plaine entre trois pics montagneux. La plaine est couverte de buissons de bardane et de pissenlits. Plusieurs tas d'excréments de gobelins séchés peuvent également être trouvés autour de la clairière (si les personnages sont enclins à les chercher).

Juste devant l'entrée de la grotte, un crâne d'ogre est fiché sur une grande pique en bois. Le but est d'éloigner les intrus potentiels, même si, en réalité, les gobelins du clan Tête-de-poisson ont juste trouvé le crâne. À côté de la pique se trouve un gros rocher sur lequel un nain est assis avec une hache sur les genoux et une grosse cloche sur un bâton qu'il a rejeté par-dessus son épaule.

Le garde nain est censé sonner la cloche puis courir dans la grotte si l'un des gobelins (ou toute autre menace) se présente. Inutile de dire que les personnages peuvent trouver plusieurs façons d'éviter que le garde sonne l'alarme en fonction de la façon dont ils arrivent à l'entrée de la caverne. Cependant, si le nain laisse tomber la cloche, elle roulera dans le trou et dégringolera les escaliers... ce qui aura essentiellement le même effet que s'il l'avait sonnée.

Le trou s'ouvre sur un escalier grossièrement taillé qui plonge abruptement dans les entrailles obscures de la montagne.

### GARDE NAIN

Allure : 5 (d4).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Jeu d6, Perception d6, Tir d6.

PARADE	RÉSISTANCE
6	7 (1)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

### ACTIONS

✂ **Hache de bataille :** Combat d8, 2d8.

### ÉQUIPEMENT

Hache de bataille, armure de cuir, grosse cloche, 20 soleils d'or dans une bourse à la ceinture.

## 1. LA SALLE COMMUNE

L'escalier grossièrement taillé dans la roche descend pendant environ 50 m avant de déboucher dans une grande salle.

*Une vaste salle s'ouvre devant vous, elle mesure environ 15 m de large sur 12 m de profondeur avec un plafond à 10 m de haut. L'air y est moite, et le petit feu qui brûle dans un grand foyer au centre de la chambre n'y change pas grand chose. Derrière l'âtre repose un « trône » similaire à celui du roi gobelin que vous avez vu dans les bois. L'odeur d'excréments de gobelins y est tellement forte qu'elle en fait pleurer vos yeux.*

*En regardant autour de vous, vous réalisez que la caverne s'est formée naturellement. Pourtant, quelques zones semblent avoir été creusées et aménagées. Des stalactites recouvrent le plafond, des stalagmites jonchent le sol et deux se sont même rejointes formant ainsi des piliers massifs sur les côtés de la salle.*

*Rapidement, vous remarquez aussi plusieurs petites issues dans la paroi de la grotte à différents niveaux. Dans chacun de ces passages disparaît une corde attachée à une stalactite de la salle.*

*La pièce est une sorte de cuvette, les deux bords sont à 3 m au-dessus du sol et vous ne pouvez pas en apercevoir le sommet sous cet angle.*

### GUERRIER NAIN

Allure : 5 (d4).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Jeu d6, Perception d6, Tir d6.

PARADE	RÉSISTANCE
6	7 (1)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

### ACTIONS

✂ **Marteau :** Combat d8, d8+d6, PA1.

✂ **Arbalète :** Tir d6, 15/30/60, 2d6, PA2.

### ÉQUIPEMENT

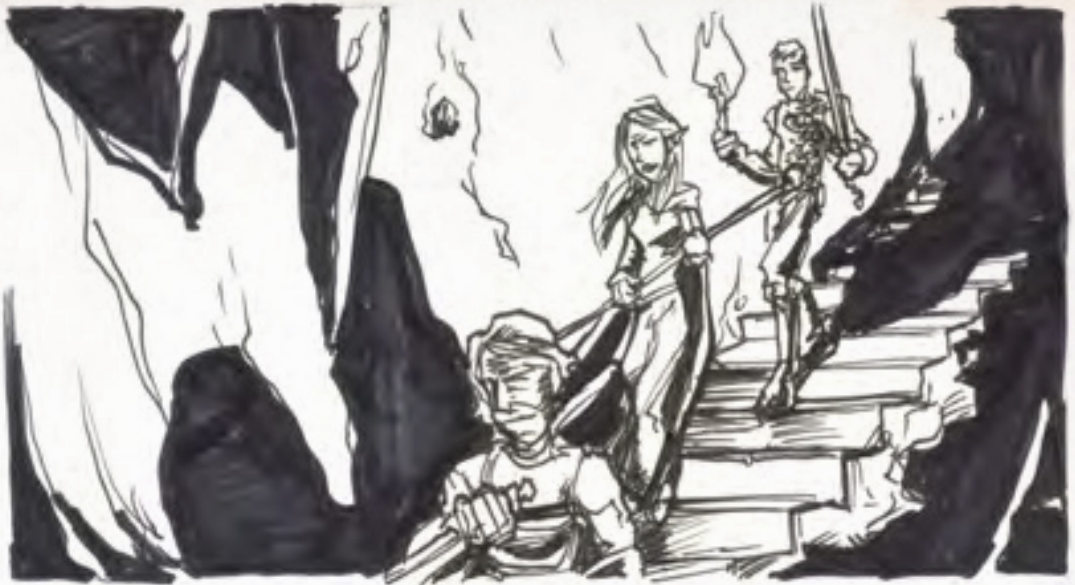
Marteau, arbalète, armure de cuir.



La pièce est gardée par cinq guerriers nains qui ne sont pas visibles depuis l'entrée.

Si les PJ parviennent à se faufiler sans les alerter, ils resteront assis autour du feu à se réchauffer les mains et à se plaindre de l'odeur de la grotte des gobelins. Faites faire un jet de Perception aux gardes si un personnage passe dans leur champ de vision par mégarde. Cela peut arriver simplement si le personnage passe par une crête ou monte sur un pic. Les nains ont l'ordre d'attaquer immédiatement tout intrus.

Si les gardes sont alertés de la présence des héros, deux se cacheront derrière les grands piliers tandis qu'un autre se cachera derrière le trône. Les deux autres grimperont sur les bords de la cuvette en utilisant des prises grossièrement taillées dans la roche et s'y coucheront. Ils attendront là jusqu'à ce que les personnages



soient le plus vulnérables. À ce moment, les deux gardes sur les corniches commenceront à tirer avec leurs arbalètes (sans se préoccuper de leurs compagnons en dessous) tandis que les autres se ruèrent dans la mêlée.

Les cordes attachées à des stalactites devant les entrées des salles 2, 4 et 5 étaient utilisées par les gobelins pour les atteindre plus facilement (elles sont situées 3 à 6 m au-dessus du sol de la salle commune). Les cordes peuvent facilement supporter le poids des semi-hommes et des elfes, mais les humains, demi-orques ou nains qui tentent de les utiliser ont une chance sur 20 de les détacher de la stalactite. La chute provoque des dégâts de d6, et le personnage doit faire un jet d'Agilité à -1 ou bien la stalactite se brise et lui tombe dessus provoquant d6 de dégâts supplémentaires (lancés séparément).

La porte secrète qui dissimule l'escalier menant au niveau inférieur a été conçue par les nains, elle est donc très discrète. Les personnages devront la chercher spécifiquement et réussir un jet de Perception pour la trouver. Si elle est découverte, elle est facile à ouvrir, il s'agit juste d'une cloison pivotant sur un axe central. Si les personnages ne le trouvent pas (ou ne pensent même pas à la chercher) et que vous êtes d'humeur généreuse, n'hésitez pas à avoir recours au très classique, « tu t'appuies contre le mur et d'un coup ça cède, tu tombes sur un couloir secret ! ».





## ■ 2. LES DORTOIRS

*Si vous pensiez que la pièce du dessous sentait mauvais, celle-ci met la barre à un niveau qui arrive encore à vous surprendre !*

*Cette pièce est jonchée de paille, d'excréments et de petits objets sans valeur tels que des pots, des chiffons, des oreillers en peau et des pipes qui sentent le tabac et d'autres substances plus douteuses.*

Il s'agit du dortoir des gobelins et, les personnages auront beau s'escrimer, ils ne trouveront rien de valeur ici.

Par contre, tous les personnages qui tenteront de fouiller la pièce ont une chance sur 6 d'attraper des puces. Ce n'est pas dangereux, mais c'est ennuyeux car cela provoque un malus de -1 aux jet d'Agilité tant que le personnage n'aura pas pris un bain chaud et nettoyé ses vêtements.

## ■ 3. LE REPAIRE DES ARAIGNÉES

L'entrée de cette caverne semble avoir été scellée depuis un certain temps. Le passage est encombré par des pierres, des branches et devinez ce qui sert de ciment pour tenir tout cela ensemble ? Des excréments de gobelins, évidemment ! Dégager un passage tout juste suffisant pour qu'une personne puisse se glisser dans la salle nécessitera quatre hommes pendant une heure.

La salle derrière cet amoncellement est sale et sombre. Les personnages pourront entendre un curieux cliquetis répercuté par l'écho mais dont l'origine semble proche. Au centre de la pièce, le sol semble s'être éboulé en révélant un énorme gouffre.

C'est pour cette raison que la salle a été scellée.

Si un personnage s'approche du bord du gouffre pour y jeter un œil, il provoque l'éboulement d'une partie du sol de la salle. Il devra réussir un jet d'Agilité à -2 pour éviter de tomber dans l'abysse obscure.

La bonne nouvelle, c'est qu'il atterrit 3 m plus bas, sain et sauf. La mauvaise nouvelle, c'est qu'il est englué dans la toile d'une araignée géante qui se nourrit habituellement de rats des cavernes... mais, elle ne dira pas non à un petit extra ! (voir Toile dans la description de l'araignée géante plus bas).

Placez le personnage qui est tombé à votre convenance sur la toile.

Une fois que le premier éboulement a eu lieu en projetant un personnage dans la toile, le sol

## ARAIGNÉES GÉANTES

**Allure :** 8, Adhérence.

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

**Compétences :** Athlétisme d10, Combat d8, Discrétion d10, Intimidation d10, Perception d8, Tir d10.

PARADE	RÉSISTANCE
6	5

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Poison (-4) :** poison modéré (voir Savage Worlds, p. 120).

\* **Taille -1.** De la taille d'un chien.

### ACTIONS

✂ **Morsure :** Combat d8, d10+d4+Poison.

☒ **Toile :** Tir d10, portée 6, Petit gabarit. Entravé si Succès, Immobilisé si Prouesse. Les araignées projettent leur toile depuis leur thorax.

qui reste est stable et peut être foulé sans problème. Les autres personnages peuvent avoir une vue complète du repaire des araignées en contrebas et peuvent tirer des projectiles depuis le bord ou même sauter dans la salle des araignées.

## ■ 4. LA CHAMBRE DU ROI

*Cette salle est surprenamment propre comparée au reste de la caverne. Le sol est recouvert de peaux de bêtes tannées de divers animaux. Par-dessus toutes les autres fourrures, se trouve une peau de Chinook dont la tête et les griffes sont encore intactes (voir Evernight p. 132). Ses yeux de verre vous fixent avec un air mauvais.*

Il s'agit de la chambre du Roi Grubnutz. Parmi les fourrures se trouvent divers objets, un casque cabossé, un calice en fer, une outre en peau à moitié remplie de vin (du vin gobelin, berk !), un pot de ce qui pourrait être des pieds de porc marinés... ou pas.

Si les personnages ôtent toutes les fourrures, ils trouveront un bouclier rouillé et fendu qui recouvre un petit trou dans le sol. Dans cette cache se trouvent 27 soleils d'or et une paire de petites bottes fantaisie, c'est l'intégralité du trésor des gobelins.



Les bottes sont petites, probablement taillées pour des semi-hommes. Elles sont magiques et donnent un bonus de +1 à la Discrétion à celui qui les chausse. Si elles sont portées devant Grubnutz, celui-ci les reconnaîtra immédiatement et il en demandera la restitution immédiate car elles font partie de son trésor personnel.

## ■ 5. LA CHAMBRE DES SHAMANS

*Cette salle pue l'encens, ce qui n'est pas vraiment une amélioration par rapport à l'odeur du reste de la caverne. Une grande fourrure recouvre le sol de la moitié sud de la pièce et servait visiblement de couchage aux occupants originels. Il y a un petit foyer près du centre de la pièce et le plafond au-dessus est noirci de suie. La partie nord-ouest de la pièce est recouverte d'étagères contenant plusieurs bouteilles remplies de contenus douteux tels que des « œufs d'araignée » et des « pieds d'oiseau ». Il y a plusieurs morceaux de parchemin roulés sur l'étagère du haut.*

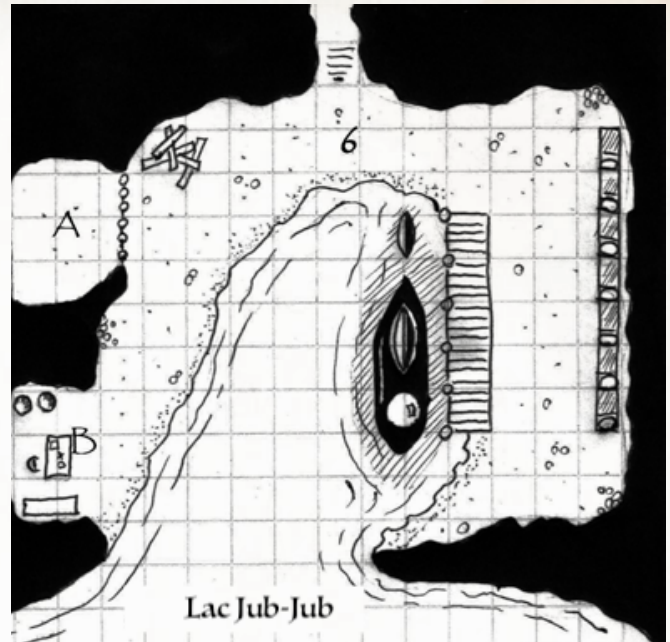
Presque tous les objets dans cette pièce sont totalement inutiles et ont visiblement été collectés plus par superstition qu'autre chose. Les composants de sorts qu'on y retrouve pour confectionner les charmes et les onguents n'ont que peu de chance de marcher. Et les rouleaux de parchemin proviennent de diverses œuvres littéraires ou d'affiches que Zahaz a trouvé impressionnantes. Il ne sait pas lire de toute façon.

Il y a néanmoins une petite fiole d'origine visiblement très ancienne et qui contient deux doses d'un liquide rose. C'est une potion de Soins Sa Karan, très rare. Chaque dose guérit instantanément d4 Blessures.

## ■ 6. LE REPAIRE DU LÉVIATHAN NOIR

L'escalier derrière la porte secrète s'enfonce longuement dans les entrailles de la montagne et finit par déboucher dans une salle extrêmement vaste. Les personnages apercevront la lumière du jour qui pointe au bout du couloir lorsqu'ils arriveront à environ 20 m de la salle du Léviathan. Nos héros devraient pouvoir discrètement jeter un œil dans la salle sans trop de difficulté, car les nains qui l'occupent ne s'attendent pas à voir débarquer des intrus ici.

*L'escalier débouche enfin sur une vaste caverne. Une grande ouverture dans le mur opposé laisse filtrer la lumière du jour ainsi que les eaux du lac*



*Jub Jub qui occupent une dépression au centre de la salle. Une cascade se déverse juste devant l'ouverture, la cachant de l'extérieur. La lumière du soleil se reflète sur l'eau ondoyante, elle projette des ombres et des reflets scintillants sur le mur.*

*La première chose qui attire votre attention est un grand objet métallique sombre en forme de poisson gigantesque qui flotte dans le bassin de la chambre. Il est amarré à un long quai en bois sur lequel marche un nain athlétique et très en colère. Derrière lui, sur le mur Est, se trouvent des lits superposés autour desquels flânent six nains jouant aux dés, somnolent ou faisant l'inventaire de leur équipement.*

*En regardant du côté ouest de la pièce, vous voyez ce qui semble être une porte de prison avec un cadenas sur la porte, à côté se trouve une pile de planches. Au-delà de la porte de la prison, vous distinguez difficilement plusieurs silhouettes débraillées assises en tailleur dans leur cellule sombre. Plus au sud, vous voyez ce qui semble être une petite alcôve attenante à la salle principale qui est visiblement éclairée par une lanterne qui brille dans la pénombre.*

Il est inutile de préciser que le grand objet métallique qui ressemble à un poisson est l'antique machine sous-marine des Sa Karan, à savoir, le Léviathan noir.

Le nain qui fait les cent pas est Boros. Il est très remonté et frustré de n'avoir pas encore trouvé l'or du lac Jub Jub.

Les six nains restant font partie de l'équipe de Boros. Ils profitent actuellement de leur temps de repos, ils ne portent donc pas leur armure. Malgré tout, ils ont leurs armes à portée.




**BOROS AXENHANDER**


Allure : 5 (d4).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d8	d6	d10

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d8, Navigation d10, Perception d6, Tir d8.

PARADE	RÉSISTANCE
6	7 (1)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Combatif :** Annuler Secoué ou Sonné à +2.
- \* **Commandement :** Annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).
- \* **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

### ACTIONS

- 🗡️ **Marteau :** Combat d8, d8+d6, PA 1.
- 🏹 **Arbalète :** Tir d8, 15/30/60, 2d6, PA 2.

### ÉQUIPEMENT

Marteau, arbalète, armure de cuir.

Les lits superposés sont les espaces personnels des nains durant cette mission. Ils y gardent quelques affaires à eux, des vêtements de rechange, leur armure, et leurs armes. Éparpillés parmi leurs biens, on peut trouver 56 soleils d'or et une mince chaîne d'argent avec, en pendentif, un symbole de Solace en argent aussi.

## ■ 6A. LES CELLULES

Il y a six villageois de Jub à l'intérieur de la cellule. Ce sont les quelques survivants des attaques du Léviathan Noir. Ne sachant trop qu'en faire, Boros les a jetés dans cette cellule pour qu'ils y restent jusqu'à ce que sa recherche du trésor du lac soit finie.

Les villageois sont faibles et en mauvaise santé, mais prêts à combattre les nains pour se libérer... si seulement ils pouvaient s'échapper ! En fait, depuis deux mois ils n'ont fait que de nourrir une certaine rancune envers ces nains qui font souffrir leurs familles et leurs proches, sans compter leurs frères pêcheurs que Boros a tué

avec le Léviathan noir. S'ils sont libérés, ils saisiront les planches que les nains ont négligemment empilées près de la cellule (il y en a deux qui ont des clous saillants) et iront au combat. Les planches sont des Armes improvisées qui font For+d4 de dégâts, voire For+d6 pour celles qui ont des clous.

## ■ 6B. L'ATELIER

Cette petite alcôve a été aménagée pour accueillir l'atelier de Grigby. Un établi est jonché de ressorts, de bidules, de gadgets et de machins, bref toutes les choses qui sont tombées du Léviathan noir. Au-dessus de l'établi se dresse une petite étagère avec plusieurs rouleaux dessus. Ces rouleaux documentent la recherche systématique des profondeurs du lac, ainsi que les tentatives de Grigby pour comprendre le fonctionnement du Léviathan. Grigby est là contemplant le dernier objet tombé du Léviathan à la lumière d'une lampe. Si un combat éclate au-dehors, il essaiera de se faufiler par l'escalier avec autant de morceaux du Léviathan que possible. C'est un bricoleur, pas un combattant ! S'il est pris, il se rendra, mais cherchera à s'échapper à la moindre occasion.

## LE LÉVIATHAN NOIR

Le Léviathan noir est un navire sous-marin utilisé dans les temps antiques par les Sa Karan pour effectuer diverses tâches. Certains furent





## GRIGBY AXENHANDER

Allure : 5 (d4).

Agi d6	Âme d6	For d6	Int d10	Vig d6
-----------	-----------	-----------	------------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d10, Discrétion d6, Jeu d6, Perception d8, Réparation d10, Sciences d10, Tir d6.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Vision nocturne** : ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

### ACTIONS

✂ **Pistolet à poudre** : Tir d6, 5/10/20, 2d6+1, recharger en 2 actions.

### ÉQUIPEMENT

Pistolet à poudre, trousse à outils, 20 soleils d'or dans une bourse à la ceinture

## PÊCHEUR DE JUB

Allure : 6.

Agi d6	Âme d6	For d6	Int d6	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Navigation d10, Perception d4.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Vengeance** : bien que piètre combattants, les pêcheurs de Jub ont ruminé leur vengeance pendant deux mois. Ils font des Attaques totales, ce qui compense le malus d'arme improvisée mais les rend Vulnérables.

### ACTIONS

✂ **Planche** : Combat d4, d6+d4

✂ **Planche à clous** : Combat d4, 2d6

### ÉQUIPEMENT

Planche, certaines avec des clous.

même utilisés en temps de guerre et étaient équipés d'armes destructrices.

Celui-ci est un petit modèle monoplace, il a été conçu pour l'exploration des fonds marins et l'exploitation minière. Sa « bouche » permet de récolter du minerai en filtrant les déchets inutiles.

Sa conception le fait ressembler à un poisson pour des raisons purement esthétiques. Le dôme d'observation sert également de trappe d'accès pour le pilote.

La cellule d'alimentation qui fait fonctionner le Léviathan est un artefact particulièrement intéressant ! C'est une petite sphère verte et brillante d'environ 5 cm de diamètre. Elle puise son énergie dans la puissance des arcanes et peut être utilisée pour alimenter des appareils de Science étrange. Tout pratiquant de la magie qui porte la sphère sur lui gagne 5 points de pouvoir supplémentaires, comme s'il possédait un Atout Points de Pouvoir supplémentaire.

## CONCLUSION

La bataille contre Boros et la découverte de la vraie nature du Léviathan noir est le véritable point culminant de l'histoire. Toutes les péripéties précédentes ne sont là que pour amener les

aventuriers à cet instant, une fois là, laissez les personnages agir comme ils le souhaitent.

Les gobelins peuvent réinvestir leur ancienne caverne et arrêter leurs attaques contre le village. Les villageois, de leur côté, peuvent retourner pêcher en sécurité et reprendre le cours normal de leur vie.

Les personnages ont franchi une étape de plus pour devenir d'authentiques héros. Accordez une Progression à tous les personnages qui auront survécu à cette aventure.

## CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : The Legend of Jub Jub Lake
- **ÉCRITURE** : David « grubman » Bezio
- **ILLUSTRATIONS** : Thomas P. Reidy III, David « grubman » Bezio
- **TRADUCTION** : perror
- **RELECTURE** : Alain "Karkared" Curato, Yannick « Torgan » Le Guédart.
- **MAQUETTE** : Yannick « Torgan » Le Guédart