



Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 44^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 15 novembre 2019 au 09 février 2020, sur les points obligatoires suivants :

- thème : « Voilà tout ce que je peux vous dire... »
- élément : il ne neigera pas ce soir

ou

- thème : il ne neigera pas ce soir
- élément : « Voilà tout ce que je peux vous dire... »

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- **Blème chez de blêmes vampires**, pour *Contes ensorcelés*, par Pitche 2
- **Un hiver inattendu**, pour *Blades in the Dark*, par Khelren 10
- **Il ne neigera pas ce soir**, pour *Würm*, par Ohtar Celabrin 12

Blème chez de blêmes vampires

un scénario pour Contes ensorcelés

par Pitche

Synopsis

En plein hiver alors qu'il gèle à pierre fendre, que le ciel est clair et que la lune blafarde est pleine et ronde, dans le Manoir d'Alucard le Mordant, les sélénites commencent à voler les pierres de lune qui servent d'ampoule aux lampes de vampires reconvertis au travail de la maroquinerie. L'un d'eux, dépossédé de sa pierre de lune, Noé vole la pierre du comte Grégory. Les PJ sur place vont devoir retrouver le coupable de ce vol dans une sorte d'enquête du type Cluedo. Ils vont finir par démasquer Noé mais ça va leur faire approcher l'existence et les agissements des sélénites et ils vont se mettre à les chercher. Ils se trouvent sur un kiosque au beau milieu d'une île perdue au centre d'un lac du domaine. Les sélénites rassemblent les pierres de lune pour recharger leur artefact. Il faudra les leur laisser le temps de l'opération pour ensuite les rendre aux vampires qui en ont bien besoin. Nos PJ pourront peut-être aussi trouver un moyen de se rendre sur la Lune !

Un conte : *Blème* chez de blêmes vampires

Préambule : « *Blème* [NDA : (familier) problème] chez de blêmes vampires » est un conte qui se déroule sur l'archipel des Frissons qu'on peut découvrir dans *Contes ensorcelés Volume 2*. Il est destiné au conteur.

Synopsis

En plein hiver alors qu'il gèle à pierre fendre, que le ciel est clair et que la lune blafarde est pleine et ronde, dans le Manoir d'Alucard le Mordant, les sélénites commencent à voler les pierres de lune qui servent d'ampoule aux lampes de vampires reconvertis au travail de la maroquinerie. L'un d'eux, dépossédé de sa pierre de lune, Noé vole la pierre du comte Grégory. Les PJ sur place vont devoir retrouver le coupable de ce vol dans une sorte d'enquête du type Cluedo. Ils vont finir par démasquer Noé mais ça va leur faire approcher l'existence et les agissements des sélénites et ils vont se mettre à les chercher. Ils se trouvent sur un kiosque au beau milieu d'un île perdue au centre d'un lac du domaine. Les sélénites rassemblent les pierres de lune pour recharger leur artefact. Il faudra les leur laisser le temps de l'opération pour ensuite les rendre aux vampires qui en ont bien besoin. Nos PJ pourront peut-être aussi trouver un moyen de se rendre sur la Lune !

Un scénario pour *Contes ensorcelés* proposé dans le cadre du 44e Concours de scénarios des forums de la Cour d'Obéron qui avait pour thème « Voilà tout ce que je peux vous dire... » et pour élément « Il ne neigera pas ce soir... » (ou vice et versa).

Informations

Lieu : Manoir

Les PJ sont sur Face. Ils sont hébergés au sein du manoir d'Alucard le Mordant (plan en annexe). Un vampire célèbre qui aime bourlinguer sur Pile. Le Conteur peut s'aider de la topographie des lieux issue du Manoir de Grinceporte (p. 39 à 41, Volume 2). Tout y est pareil si ce n'est que les chambres sont des cellules de travail et de vie tandis que les vampires dorment tous au grenier (dans leur cercueil) dit le Dortoir. La crypte sous terre ne sert plus que de cellier comme une cave. On y accède par la cour intérieure au beau milieu d'un jardinet garni de plantations de gui finement ouvragées et taillées et d'allées tracées au cordeau.

Lieu : Îlot

A l'extérieur, il y a un lac avec une île abritant un kiosque romantique. Il y a un parc qui occupe tout le domaine. Dehors, le temps est clair, la lune est ronde et il gèle à pierre fendre. Le lac est gelé et il est accessible à pied en s'aventurant sur l'épaisse couche de glace. *Il ne neigera pas ce soir.*

Lieu : Tombeau des Lucioles

Lieu qu'affectionne Noé. La nuit venue, il s'y ressemble une myriade de lucioles qui illuminent les lieux d'une lumière blafarde et légèrement verdâtre. On dirait un scintillement d'étoiles qui constellent l'endroit dans la nuit d'encre. Quelques anciennes tombes moussues ou vieux mausolés en ruines occupent l'espace au sol.

Personnage : Singer

Dit le « Collectionneur ». Vampire collectionneur et mythomane. Il affectionne tout particulièrement la bibliothèque. Il dévore les livres depuis qu'il ne se prend plus aux habitants de l'archipel des Frissons. Il possède un presse-papier fait d'un fossile poli (une ammonite).

Personnage : Maverick

Dit « Peur-du-noir ». Terrible pour un vampire mais Maverick a peur du noir ! Voilà pourquoi il possède une pierre phosphorescente et aime par dessus tout roupiller et se reposer dans son cercueil-couchette au dortoir.

Personnage : Noé

Dit le « Druides ». Il passe la plus grande partie de son temps en dehors du manoir et notamment dans un lieu qu'il affectionne tout particulièrement le « Tombeau des Lucioles ». Il possède pour lui battre la campagne un bâton en bois, une sorte de canne fait d'une branche de bois nouveau. Il s'en est servi pour assommer le comte Grégory.

Personnage : Sélénites (êtres de Séluné)

Les êtres de Séluné, les sélénites sont de petits êtres ronds, blanc-gris, glabres et doivent collecter ces pierres de lune pour un rituel à mener sur le kiosque de l'île pour recharger leur Artefact. Les sélénites (être de Séluné) habitent en cachette l'îlot.

Objet abracadabrant : Artefact

Les pierres de lune ont été détachées pour servir à Alucard le Mordant. Ça focalise les rayons de la lune pour recharger un Artefact. Il s'agit d'une sorte d'orbe lumineux qui ressemble à la lune à s'y méprendre. On y distingue de curieux cratères, des impacts de météorites, des gouffres, des mers, des crevasses. En fait c'est la topographie de la lune et de l'emplacement de la mystique cité de Séluné. « On (n'a pas encore) marché sur la Lune » au temps des PJ.

Objet abracadabrant : Portail vers la Lune (ou Moongate)

Il y a un moyen d'aller sur la Lune : en sautant dans l'image de la pleine lune qui se reflète dans l'eau d'un bassin ou d'une bassine en y plongeant tout net. Une couche de glace recouvre le lac gelé sauf à certains endroits où l'on a brisé la glace pour s'offrir l'accès à un portail.

Attention au manque d'air et du vide en y arrivant !

Pour revenir sur Face, il suffit de toucher le côté « face » d'une pièce de monnaie.

Scénario

Chapitre Premier : Au manoir

L'endroit est devenu un atelier de maroquinerie. Les vampires en cours de rédemption et de réinsertion dans la vie civile s'emploient à y travailler le cuir à l'aide de leurs canines proéminentes qui leur servent à percer le cuir et à y faire passer aiguille et fil tandis qu'avec leurs ongles griffus, ils cisailent et coupent la matière. Il y règne une odeur de cuir si caractéristique. Ce sont des habitants des alentours qui leur apportent les peaux tannées et traitées.

Les PJ ou un.e ami.e étudient les vampires (p. 20, Volume 2) notamment ceux qui vivent une sorte de rédemption et qui s'insèrent dans la société en y travaillant et ont contribué à produire un artisanat distinct. Ils ont trouvé une utilité artisanale à leur morphologie typique.

Chapitre 2 : Un vol odieux y a été commis

La victime est l'infortuné mais richissime comte Grégory (p. 44, Volume 2) qui travaille à la chambre 101.

On lui a dérobé sa pierre de lune de travail après l'avoir assommé et pour brouiller les pistes, on l'a balancé dans la cour intérieure sur un épais et amortissant tapis de buis givrés au milieu du jardin.

Il n'a fallu qu'un instant pour le jeter par une embrasure toute proche et vite pénétrer son local pour décrocher la pierre de lune qui était sertie à sa lampe de travail (du type industrielle, sur un bras articulé avec une tige pour la guider).

À son réveil, vu la commotion, le comte Grégory pensait avoir fait une mauvaise chute en se rendant à la crypte qu'il visite fréquemment. Il y aime le calme et la solitude qui y règne. Il est confus et ne sait plus très bien ce qu'il en est. On se rendra compte du vol que plus tard.

Les PJ prennent à cœur à résoudre ce mystère et rétablir la paix entre les vampires, leurs hôtes qui se chamaillent bien vite surtout que les disparitions de pierres de lune vont s'enchaîner. Il gèle très fort dehors et elles peuvent aussi préférer rester sur place bien au chaud que de sortir, balai dehors. Surtout qu'il y a encore ce travail d'étude à rédiger.

Notes pour le conteur : le coupable, c'est Noé qui travaille à la chambre 103. Noé avouera qu'on l'avait volé ayant retrouvé sa fenêtre extérieure ouverte. Il a préféré ne pas en dire mots et voler une pierre chez quelqu'un d'autre.

Les sélénites l'ont repéré et suivi vu ses fréquentes incursions à l'extérieur au lieu-dit du Tombeau des Lucioles.

On trouve des traces de feuilles sur les lieux du larcin. Exactement celles qu'on trouve dans sa pièce de travail et au Tombeau des Lucioles où il est notoirement connu qu'il s'y rend fréquemment.

Chapitre 3 : Début d'enquête

Une pierre de lune a été dérobée et un vol a ensuite été commis. On assomme et déplacé, plutôt jeté un vampire avant de le délester de sa pierre de lune. Le vol initial est l'œuvre des êtres de Séluné (sélénites).

Notes pour le conteur : le vampire ne peut évoluer à la lumière du jour ; ils craignent le feu et les flammes de peur du bûcher dressé par les inquisiteurs et autres chasseurs de vampire du temps jadis. Ils s'éclairent pour leur travail minutieux de pierre de lune qui darde des rayons de lune telle une ampoule.

Après chaque discussion et interrogatoire, chacun ponctue ses explications d'un « Voilà tout ce que je peux vous dire... ».

La discussion avec le Directeur permet de limiter et restreindre le champ des recherches et investigations à 3 suspects.

En interrogeant d'autres pensionnaires on apprend que le Collectionneur ment tout le temps, que le Druides ne ment jamais quant à ses propos tandis que « Peur-du-noir » est mieux disposé à parler s'il y a de la lumière en suffisance. Il est un suspect tout choisi car il a peur du noir et ne peut rester sans lumière.

Ceci est important pour la suite des interprétations et déductions logiques faites après les avoir interrogés un à un.

Chapitre 4 : Interrogatoire serré

Singer : l'endroit où ça s'est passé, il y fait clair comme en plein jour. Des fenêtres partout aux alentours. Le malotru a transporté le corps de la section Sud à Nord. Mon presse-papier je l'emporte partout avec moi (alors qu'il se trouve toujours à la bibliothèque, posé sur les ouvrages qu'il consulte actuellement ; il n'a pu s'en servir comme objet pour assommer Grégory alors que Noé s'est servi de son bâton). On sait ainsi qu'il est occupé avec tel ou tel livre. Je suis toujours assidu au travail (alors qu'il est souvent « mordu » de lecture, à bouquiner à la bibliothèque).

C'est lui qui a entendu la chute du comte Grégory et a signalé l'incident. Il a aperçu la victime étourdie au sol dans le jardinet proche de la bibliothèque où il campe régulièrement.

Maverick : je ne m'aventure jamais dans la partie nord. Il n'y a aucune fenêtre, il y fait très sombre. Quelqu'un avait fermé les volets donnant sur la cour intérieure malgré la lumière de la pleine lune. Il y faisait totalement noir.

Ma pierre phosphorescente ? Elle est sertie, incrustée dans mon cercueil si je venais à « m'éveiller » en sursaut, je ne serai pas plonger dans l'obscurité. Il ne peut pas s'en servir pour s'éclairer.

J'aime être blotti au dortoir telle une chauve-souris, on doit souvent me « tirer » du lit-cercueil car j'aime le côté rassurant de la lumière verdâtre (comme la *malepierre*) de ma pierre phosphorescente.

On l'a tiré de sa torpeur au moment de l'accident.

Noé : on avait fermé les volets qui donnent sur la cour intérieure. L'endroit était plongé dans l'obscurité (jamais Maverick n'aurait osé s'aventurer là-bas).

La cellule du comte Grégory est toute proche de la partie Nord.

J'aime « faire le mur ». Je reste peu en place. Je m'évade souvent au Tombeau des Lucioles car j'aime cet endroit. Cette lumière diaphane, bienfaisante et merveilleuse. Je déambule souvent dans les couloirs et ne suis pas souvent au travail (sa cellule reste sans surveillance). Les feuilles trouvées sur place proviennent des arbres qu'on trouve dans cette clairière si particulière. On peut déduire cela avec un **jet de Méninges difficile**.

Chapitre 5 : Suspect débusqué mais...

Les PJ peuvent déduire l'implication de Noé et le confondre. Il avouera bien vite avoir fait le coup parce qu'on lui a volé sa pierre de lune. Ce qui d'ailleurs s'est reproduit la nuit suivante et chaque nuit par la suite. Ça devrait mettre la pression aux PJ pour eux résoudre ces vols qui handicapent les vampires dans leur travail quotidien.

Noé quitte souvent sa cellule de travail pour partir rejoindre le Tombeau des Lucioles. Les sélénites passent donc par cette pièce vide pour s'aventurer en douce dans le bâtiment et s'emparer des pierres de lune qu'ils amassent dans le kiosque. Ils passent par la clairière du Tombeau des Lucioles. L'étang est gelé et il est facile de se rendre jusqu'à son milieu et mettre pied à terre sur l'îlot.

Nos PJ peuvent mener une surveillance accrue notamment en balais, en hauteur avec un **jet de Méninges moyen** et suivre le va-et-vient des sélénites. Ceci devrait les mener vers l'îlot et son kiosque. Ils vont s'introduire dans le manoir par la fenêtre laissée ouverte chez Noé. Ils lancent un grappin et se mettent à escalader avec dextérité, se déplaçant toujours à la queue leu leu.

Note pour le conteur : étant plusieurs, à l'aide de leur balais, ils peuvent quadriller et surveiller une large zone. Surtout qu'ils savent qu'apparemment les pierres de lune semblent être l'objet de tant de convoitise. C'est plus facile de procéder ainsi que de surveiller chacune des cellules et risquer d'être repérés.

Chapitre 6 : Au kiosque

Les PJ peuvent atteindre le kiosque qui trône au milieu du lac en s'aventurant à patins sur le lac gelé avec un **jet de Corps simple** en suivant du regards les petits êtres de Séluné. Grâce à un jet de Méninges difficile, ils peuvent distinguer que les sélénites placent la pierre de lune dans une encoche qui se trouve sur la toiture du kiosque face à la lune. On distingue que les rayons de lune semblent s'y concentrer comme attirés et converger vers le centre du kiosque où trône un piédestal qui soutient une sphère blanchâtre de la taille d'une boule de bowling. Dès que les PJ rentrent en contact avec les sélénites, reportez-vous au paragraphe suivant.

Les PJ peuvent aussi ne pas laisser les sélénites s'échapper et les interpeller dès qu'ils s'éloignent du manoir, une fois leur larcin commis. Afin d'éviter d'effrayer et de faire s'enfuir en tous sens les sélénites, ils doivent parlementer doucement et posément avec un **jet de Coeur difficile**. Ceux-ci leur expliquent qu'ils ont besoin de ces pierres et ne voyaient pas le mal à les reprendre. Ils peuvent conduire nos PJ au kiosque.

Proche du kiosque, une partie de la glace a été brisée et on y voit le reflet de la lune. Si les PJ agissent brusquement et brutalement (ou échouent leur **jet de Coeur**), les êtres de Séluné s'encourent et se jettent à l'eau et disparaissent. L'ouverture est suffisamment grande pour qu'un PJ l'emprunte. Les sélénites possèdent une petite bourse en cuir avec quelques pièces. Si on les interroge, ils indiquent que ces pièces permettent de visiter ces lieux (ils parlent de Face car c'est le moyen de « voyager » de la lune vers Face) ; sans plus d'explication. En fait, une fois sur la Lune, elles permettent de revenir sur Face si on tient le bon côté de la pièce en main (voir Objet abracadabrant : Portail vers la Lune). Poursuivez au Chapitre 8 dans ce cas.

Chapitre 7 : Recharger l'Artefact

Les PJ rassemblent les dernières pierres de lune et les placent dans les encoches prévues à cet effet dans le toiture du kiosque et les rayons aveuglants se concentrent vers l'Artefact qui scintille d'une lumière blanche intense durant quelques instants pour ensuite diffuser un halo blafard. Les sélénites le retirent alors de son socle et déclarent qu'il est prêt, rechargé. Les pierres de lune peuvent être rendues à leur propriétaires. Il peut être convenu qu'à l'avenir ils se présentent au manoir pour en disposer une nuit de pleine lune.

Pour la description plus complète et les questions des joueurs à son sujet, le conteur est invité à se reporter à la section ad hoc de l'Objet abracadabrant : l'Artefact (supra).

Chapitre 8 : Sur la Lune

Les PJ « alunissent » en un instant. Là, ils peuvent tout de suite être surpris par le manque d'apesanteur mais c'est surtout le manque d'air qui sera le plus stupéfiant. En combinant un **jet d'Enchantement fastoche** et un **jet d'Invocation moyen**, ils peuvent par exemple faire souffler une brise légère dans un casque de scaphandrier. Les sélénites sont bien démunis face à leur manque d'air, ils ne semblent pas en souffrir et n'ont pas pris la peine – sauf si on les interroge longuement – d'en faire état. Si les PJ sont dans un état critique, occupés d'étouffer, les sélénites leur distribuent une pièce dans la main ce qui les fait aussitôt revenir sur Face.

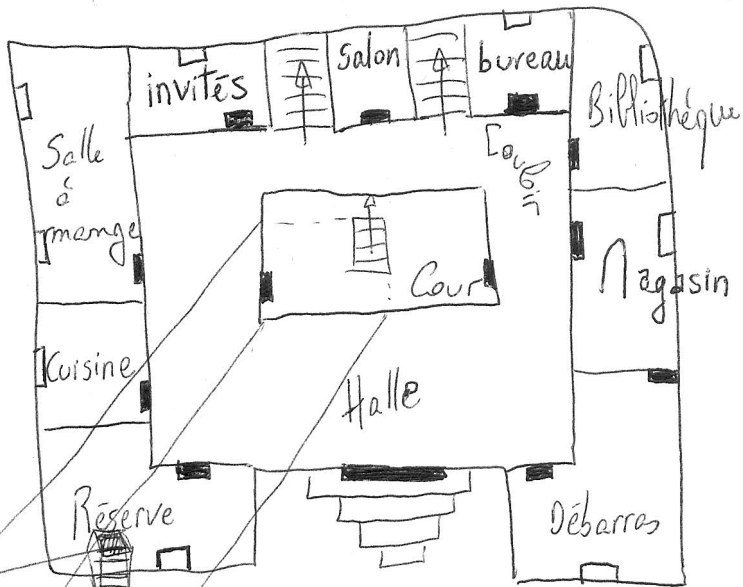
Après ils peuvent explorer les cratères, les gouffres et les crevasses lunaires mais le manque (ou le peu) d'air devraient les faire revenir sur Face. Les sélénites peuvent leur servir de guide durant cette courte mais intense exploration.

Épilogue

Il convient juste d'utiliser des pierres le temps de recharger l'Artefact pour ensuite les remettre à leurs propriétaires et vivre en bon terme avec les êtres de Séluné.

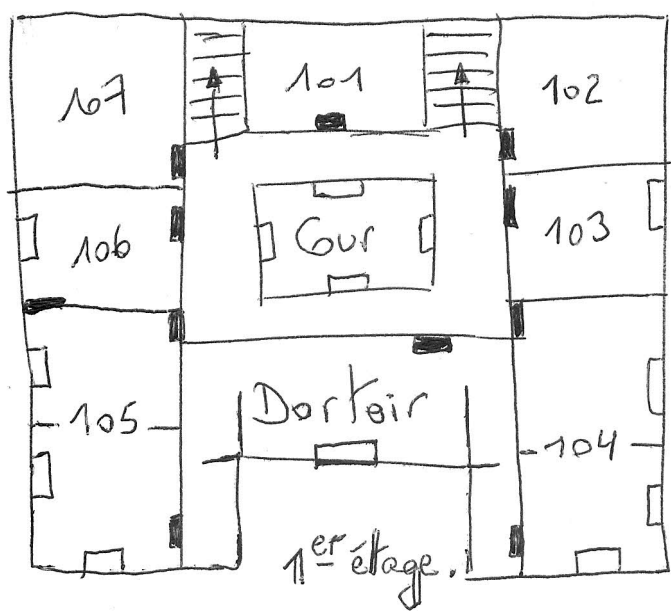
Les PJ peuvent aussi en apprendre bien plus sur la Lune et ont peut-être trouvé le moyen de s'y rendre plus vite et facilement qu'en fusée à carreaux rouges et blancs °_^ *Ils pourraient découvrir la cité mystérieuse et mythique de Séluné mais ceci est un autre conte...*

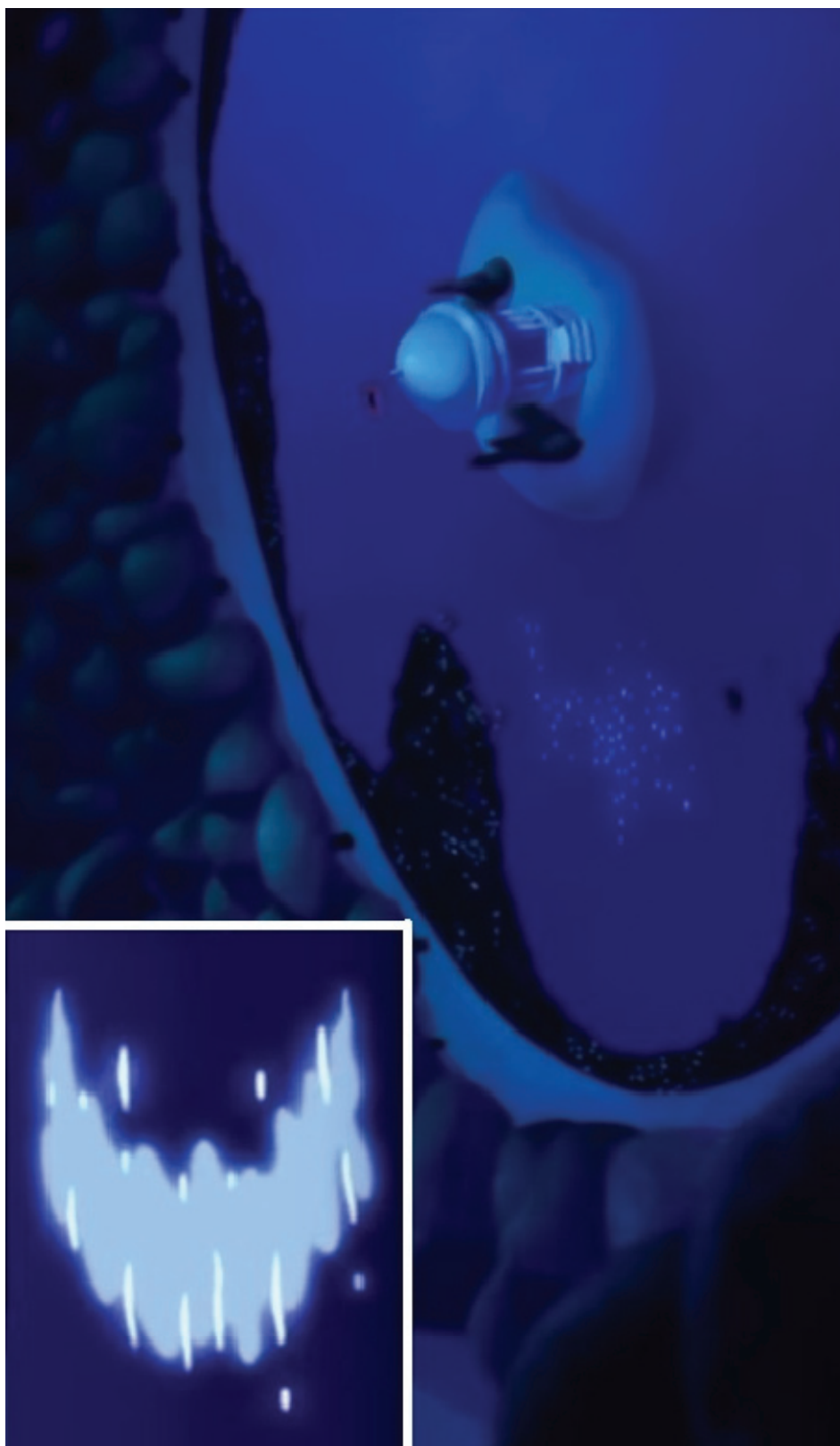
Les personnages peuvent au moins gagner 2 p'tits points à la fin de cette aventure. Ils pourront les utiliser conformément aux Règles additionnelles d'Expérience (p. 33, Volume 2).



R.D.C.

Sous-sol Manoir d'Alucard le Mordant





Un hiver inattendu

un coup pour Blades in the Dark

par Khelren

Comme souvent, il y a plein de références à des [films qui se passent dans le froid](#), ne faites pas attention si vous vous demandez qu'est-ce que vient foutre tel titre ou tel nom dans ce scénario hein! 😊

Et si vous vous demandez à quoi sert l'étrange clef en bas à droite c'est une proposition pour gérer les obstacles de ce coup. Ça fonctionne avec des horloges (on en voit 6 sur cette clef). De mémoire c'est [Vandel Arden](#) qui l'a réalisée.

LE COUP : UN HIVER INATTENDU

« Au milieu de la saison froide, j'ai découvert en moi une invincible belle saison de la chasse. Mais ce qui s'annonce ne me dit rien qui vaille. Il y a quelque chose dans le fond de l'air, une cruelle malice, que nous autres marins savons sentir. Et par un temps comme celui-ci, il vaut mieux rester à bon port que prendre la mer. »

— LADY ANKHAYAT, CHASSEUSE DE LÉVIATHANS IRUVIENNE

Nous sommes le 18^e jour du mois d'Elisar, en pleine saison froide à ces latitudes. Les habitants de Doskvol appellent cette période de l'année « les 30 jours nocturnes » tellement les ténèbres deviennent totales.

DOSKVOL, JOYAU DES NEIGES

Alors que le temps était jusqu'à présent clément et le froid sec et vivifiant, l'arrivée d'un convoi en ville semble annoncer une tempête d'une ampleur jamais vue de mémoire d'homme. Un blizzard va-t-il réellement frapper Doskvol et paralyser la ville ?

Avec de telles prévisions, il aurait mieux valu rester calfeutrer chez soi, bien au chaud, comme tous les braves gens. Mais un gredin n'a jamais froid aux yeux.

LE MÉCÈNE

Qui vous a engagé pour ce coup ? À qui devrez-vous rendre des comptes si vous échouez ? (Choisissez une option et répondez aux questions qui suivent.)

- ♦ **Les Sœurs Sibylles.** La servante **Roslyn** (patiente, loyale, arcanique) a été envoyée pour recruter l'équipe, mais elle n'en a clairement pas l'habitude. *Qui parmi vous est forcé de travailler pour les Sœurs à cause d'une malédiction ? Comment pouvez-vous vous en libérer ?*
- ♦ **Les Gardiens Spectraux.** Le Gardien connu sous le nom de **Zamira** (androgyné, calme, pensif) sous son masque de bronze a recruté la bande mais il agit pour le compte de l'église de l'Extase. *Travaille-t-il volontairement pour*

elle ? Quelqu'un a-t-il volé un masque pour se faire passer pour un Gardien ?

- ♦ **Les Pilleurs des terres mortes.** La cheffe des pilleurs **Lady Thorn** elle-même (courageuse, attentionnée, tourmentée) a recruté la bande pour cette mission très spéciale, clairement hors de portée de sa faction. *Quel est le lien entre ce coup et son amant du moment venant de Tycheros ? Ce dernier utilise-t-il Lady Thorn pour servir une cause plus grande et plus pernicieuse ?*

LE COUP

Qu'avez-vous été envoyé chercher ? Pour quelle raison votre mécène en a-t-il besoin ? (Choisissez une option et répondez aux questions qui suivent.)

- ♦ **La Bête de l'effroi.** Un gigantesque vaisseau, le **Dyreamac**, normalement réservé à la chasse aux Léviathans, s'est amarré à Doskvol. À son bord, se trouve une créature d'horreur, de crocs et de griffes, capable de prendre l'apparence de n'importe qui. *Qu'est-ce qui l'a tirée de son éternel sommeil dans la glace durant le trajet ?*
- ♦ **Le territoire des loups.** Passant par un réseau de souterrains, **Ottway**, un contrebandier, a rapporté un puissant artefact en ville d'une de ses expéditions dans les terres mortes, afin de le revendre. L'artefact est capable de contrôler la météo mais rend les animaux féroces et dangereux. *Quel sacrifice à l'un des Dieux Oubliés faut-il faire pour pouvoir utiliser cet artefact ?*
- ♦ **Cliffhanger.** Un train arrêté en gare de Gaddoc a ramené d'importants fonds monétaires. **Qualen** et sa bande de voleurs en ont profité pour le détourner mais un dérèglement a eu lieu dans les terres mortes, à la lisière de Doskvol. Un récipient contenant un démon de l'hiver des temps d'avant le cataclysme fait partie des marchandises. *Où sont perdus les fonds contre lequel Qualen accepterait de donner le récipient ? Respectera-t-il sa part du marché ?*

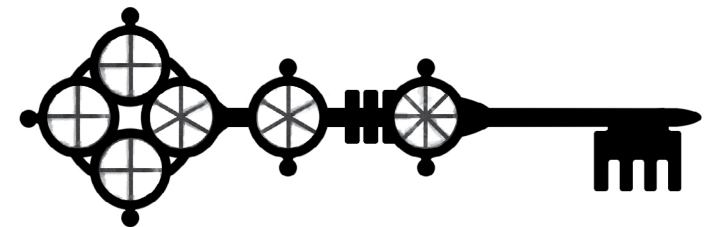
COMPLICATIONS

Qu'avez-vous découvert qui rendra ce coup encore plus périlleux ? (Choisissez une option et répondez aux questions qui suivent.)

- ♦ **Marlow et les enfants perdus.** Un groupe de vampires, encouragés par le froid qu'ils ne craignent pas et les ténèbres qu'ils chérissent, est également sur le coup et compte bien s'emparer de ce que la bande vient chercher. *Qui travaille en secret pour Marlow et lui fournit des informations sur la progression de la bande ?*
- ♦ **Voilà tout ce que je peux vous dire.** Le mécène de la bande ne disposait d'aucune information, ni lieu où se trouve le convoi, ni indication sur à quoi ressemble ce qu'il veut que la bande trouve. *Était-il vraiment ignorant ou préfère-t-il ne pas trop en révéler à la bande ?*
- ♦ **Le jour d'après la nuit.** L'accès au convoi doit se faire par un moyen acrobatique et dangereux par un tel froid. Les cordes peuvent geler et rompre. L'hypothermie ôte toute force dans les muscles. La neige peut cacher des trous béants. Si quelqu'un tombe à l'eau, la glace peut se refermer sur lui rapidement. *Quels cris de détresse dans ce blizzard vont-ils attirer la bande ou les manteaux bleus ? Sagit-il d'un piège ou d'une embuscade ?*

QUESTIONS POUR LE MJ

De quoi sont morts les gardiens du convoi ? Ont-ils été massacrés ? Ou sont-ils morts de cause naturelle ?



Un coup pour *Blades in the Dark*, par Khelren, pour le 44^e concours de *La Cour d'Obéron*.

Il ne neigera pas ce soir

une transe-mission pour Würm

par Ohtar Celebrin

Il ne neigera pas ce soir.

Une transe-mission würmienne

Avant-propos

Une transmission est un modèle de trame mise au point par Mark DiPasquale et Jeremy Keller dans leur jeu "TechNoir" permettant d'improviser des sessions de jeu dans un contexte défini par une grille de 6x6 éléments.

J'en reprends ici le principe adapté au jeu Würm d'Emmanuel Roudier pour participer au 44^e concours de scénario de la Cour d'Obéron.

Fonctionnement

Avant de commencer la partie, le MJ tire au sort trois ou quatre éléments dans la table récapitulative et les lie de façon logique.

Par exemple, le MJ lance 3x 2d6 et obtient :

1-6 : "Donneuse de souffle Garmailos"

2-5 : "Le secret de Longue-nageoire"

4-4 : "Vengeance"

Le MJ peut donc définir un début d'histoire sous la forme "Longue-Nageoire cherche à se venger de Garmailos qui a découvert son secret..."

Ensuite les PJ créent leurs personnages en les liants chacun à un ou deux contacts. Cela permettra au MJ de les impliquer dans l'affaire et de rajouter des éléments.

En cour de partie, les contacts des PJ peuvent leur demander ou leur apporter leur aide. Si celui-ci est déjà lié à l'intrigue, le MJ pioche des éléments dans la liste "sujet connecté", s'il ne l'est pas, il le lie et pioche un sujet dans la liste "sujet non connecté" ces éléments donnent des pistes de réponses aux questions des PJ et lui permettent par ce biais d'introduire et de lier de nouveaux sujets étoffant d'autant l'aventure.

Mises en garde

- Malgré les explications ci-dessus, il est indispensable de lire TechNoir pour bien comprendre le fonctionnement des transmissions.

- Une transmission donne tous les éléments chiffrés et contextuels pour maîtriser quelques parties en improvisation totale, il n'en est pas moins indispensable d'avoir lu le livre de base de Würm et d'en connaître les règles.

- Cette transmission n'est pas faite pour des personnages débutants, les contacts et factions en présences sont d'un haut niveau et feront une opposition conséquente pour des personnages expérimentés.

N'hésitez donc pas, lors de la création de personnage, à octroyer aux joueurs un nombre conséquent de points d'expérience, d'endurance et de savoir supplémentaires.

Néanmoins, est-il besoin de le rappeler, rien n'oblige des PJ à opter pour un affrontement frontal si l'histoire introduit un pod d'épaulards menés par un animal légendaire...

Würm seconde édition

Cette transmission a été écrite durant la semaine de financement participatif de la seconde édition de Würm.

J'ai eu la chance d'y avoir accès en avant-première pour aider au travail de relecture.

J'emprunte donc à cette seconde édition quelques éléments de contexte et de règles. Je remercie Emmanuel de m'avoir autorisé cette petite anticipation pour ma participation au concours de la Cours.

Transmission :

Contexte

Les personnages sont des membres du clan de la Foudre-noir dans la tribu des Tempêtes.

Il s'agit d'Hommes-longs de culture Gravettienne, installés sur les rivages de la mer Scintillante. Les camps de bases des clans des Tempêtes sont sur le littoral mais ils chassent régulièrement à l'intérieur des terres dans la Forêt des Mille-Chants.

Au couchant se dressent les montagnes Grises où réside le clan de l'Aigle-rouge de la tribu des Totems. Ce clan n'était pas en bon terme avec ceux des Tempêtes mais un rapprochement s'opère petit à petit depuis peu.

Au levant se trouve le Grand-marécage, estuaire du Fleuve-Puissant et au-delà réside le clan du Dauphin-noir de la tribu des Totems, ennemis héréditaire de la tribu des Tempêtes.

La tribu des Tempête s'est installée il y a quelques générations dans la région et cela ne s'est pas fait pacifiquement. Ils se sont fait plus d'ennemis que d'alliés.

La tribu des tempêtes est composée de six clans dont font partis le clan de la Foudre-noir et celui de la Lame-de-fond.

La structure de la tribu est matrilocale, ce sont les femmes qui restent dans leur clan d'origine et les hommes qui s'installent chez leur compagne.

Le tabou de l'inceste est strictement observé, les mariages se font généralement entre des membres du la tribu appartenant à des clans différents bien que certaines unions extérieurs à la tribu soient envisageables.

L'un des tabous les plus stricts concerne le respect des anciennes, y déroger peut être puni de mort.

Le viol et le meurtre sont aussi tabous au sein de la tribu. L'assassinat d'une ancienne est donc le crime le plus abject selon les critères des Tempêtes.

Table récapitulative

	1 Contact	2 Objet	3 Lieu
1	Aïrenor Lanceur de foudre (Guide de chasse)	Rage-sang	Sanctuaire assourdissant
2	Ner'kjaner Fille de la Lune, Matriarche	Breuvage des ténèbres	L'île Entre-deux
3	Alenakary Voix des ancêtres	Flamme-écume	Site de collecte
4	Bereïdan Chasseresse	Couronne de plume	Nouveau terrain de chasse
5	Bar'Altobar Artisan-féticheur	Le secret de Longue-nageoire	Grotte coupée du monde
6	Garmaïlos Donneuse de souffle	Exquis cadavre	Colline de Rocracine

	4 Menace	5 Evènement	6 Faction
1	Marqué !	Rupture de tabou	Le clan de l'Aigle-rouge
2	Famine	Alliance	Le clan de la Lame-de-fond
3	Intrusions de prédateurs	Rassemblement de la tribu des Tempêtes	Le clan du Dauphin-noir
4	Vengeance	Naissance d'un enfant particulier	Les esprits des disparus
5	Folie	Découverte d'une nouvelle grotte	La meute de Porte-braise
6	Une razzia	De mort naturelle	Le pod de Mort-des-abysse

1- Contacts

1.1 Aïrenor

Statut : Lanceur de foudre (Guide de chasse)

Aïrenor est un pourvoyeur de grand renom au sein du clan de la Foudre noir et ses compétences de chasses sont reconnues au-delà au sein de la tribu des Tempêtes. Comment un homme peut-il être à ce point habile pour manier les armes et si malhabile pour les réparer ? Ecoutez-le donc narrer la traque à la veillée, vous comprendrez.

Prestige : 1400	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 11	Esquive : 2d6	Sang-froid 3d6
Endurance : 30	Attaque : 1/ 2d6 CaC ou 3d6 à distance	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Flair du Loup – Vol du Harfang – Prestance de l’Aurochs

Faiblesse :

- Maladroit

Artisanats et savoirs secrets :

- Artisanat Gravettien – Loi des tribus – Empalement – Grand chasseur de phoques – Grand chasseur de dauphins – Pêcheur habile – Propulseur

Sujet connectés :	Sujet non-connectés :
- Ner'kajaner Fille de la Lune (Matriarche)	- Bar'Altobar Artisan-féticheur
- Flamme-écume	- Couronne de plume
- Nouveau terrain de chasse	- Site de collecte
- Folie	- Famine
- De mort naturelle	- Rupture de tabou
- Le clan de l'Aigle-rouge	- Le pod de Mort-des-abysse

1.2 Ner'kajaner

Statut : Fille de la Lune, Matriarche

Voilà des années que Ner'kajaner la matriarche guide et protège le clan de la Foudre-noir par sa connaissance du monde des esprits et la finesse avec laquelle elle négocie avec eux... Des années qu'elle ambitionne de devenir Puissante-mère de la tribu. Mais si son pouvoir et sa sagesse ne cessent de croître, elle n'ignore pas que ses forces physiques décroissent... elle se sent faible, se sait à demi-aveugle. Elle craint par-dessus tout de n'avoir plus le temps d'assouvir son ambition. Cela a fait naître un feu nouveau qui lui brûle les entrailles.

Prestige : 1700	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 15	Esquive : 2d6	Sang-froid 3d6
Endurance : 20	Attaque : 1/ 2d6 CaC ou 2d6-2 à distance	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Sagesse du Mammouth – Cœur de Glace – Plongeon du Dauphin – Souffle du Cerf Géant (Fétiche) – Venin de la Vipère (Fétiche)

Faiblesse :

- Borgne – Coléreuse – Fragile

Artisanats et savoirs secrets :

- Artisanat Gravettien – Connaissance des Esprits – Loi des tribus – Mémoire des clans – Tambours – Dessin

Chamanisme

- Grande vision – Demi-ombre – Voie chamanique (Vents) – Grands pouvoirs – Thérianthrope

Sujet connectés :	Sujet non-connectés :
- Alenakary Voix des ancêtres	- Donneuse de souffle Garmaïlos
- Couronne de plume	- Le secret de Longue-nageoire
- Grotte coupée du monde	- Nouveau terrain de chasse
- Une razzia	- Intrusions de prédateurs
- Rupture de tabou	- Alliance
- Le clan de la Lame-de-fond	- Le clan de l'Aigle-rouge

1.3 Alenakary

Statut :Fille de la lune, Voix des ancêtres du clan

Alenakary s'est toujours sentie un peu différentes des autres membres de la tribu des Tempêtes un peu mise à l'écart parfois aussi. Bien qu'excellente chasseresse elle s'est toujours sentie proche du monde des esprits qui lui murmurent à l'oreille. Ces temps-ci ils lui chuchotent de ne pas oublier que sa mère venait de la tribu des Totems.

Prestige : 1400	Protection : 1	Course 3d6
Expérience : 12	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 20	Attaque : 1/ 3d6 CaC ou 2d6 à distance	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

-- Vitesse du Cheval – Ruse de la Fouine – Fureur du Lion – Cri du Corbeau

Artisans et savoirs secrets :

- Artisanat Gravettien – Langue : tribu Totems – Connaissance des Esprits – Loi des tribus – Mémoire des clans – Tambours – Dessin

Chamanisme

- Grande vision – Demi-ombre

Sujet connectés :	Sujet non-connectés :
- Bereïdan, Chasseresse	- Aïrenor, Lanceur de foudre (Guide de chasse)
- Le secret de Longue-nageoire	- Exquis cadavre
- Colline de Rocracine	- Grotte coupée du monde
- Marqué !	- Vengeance
- Alliance	- Rassemblement de la tribu des Tempêtes
- Le clan du Dauphin-noir	- Le clan de la Lame-de-fond

1.4 Bereïdan

Statut :Chasseresse

Bereïdan est une chasseresse aussi prudente que fouguese. Prudente par ce qu'elle n'aime pas être prise au dépourvue ou mise inutilement en péril, fouguese car elle adore la compétition, les épreuves de forces et exulte de se confronter au corps à corps avec sa proie.

Elle se demande comment trouver un compagnon à sa mesure mais même Aïrenor le Lanceur de foudre, avec sa belle prestance, ne parvient à la convaincre.

Prestige : 500	Protection : 1	Course 2d6 ou 3d6 nage
Expérience :5	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 35	Attaque : 1/ 3d6 CaC ou 2d6 à distance	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme, +1d6	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Puissance du Bison – Force de l'Ours – Nage du Saumon

Artisans et savoirs secrets :

- Empalement – Grande chasseresse de phoques – Maîtrise du péril – Pêcheuse habile

Sujet connectés :	Sujet non-connectés :
--------------------------	------------------------------

- Bar'Altoabar Artisan-féticheur	- Ner'kajaner, Fille de la Lune, Matriarche
- Exquis cadavre	- Rage-sang
- Sanctuaire assourdissant	- Colline de Rocracine
- Famine	- Folie
- Rassemblement de la tribu des Tempêtes	- Naissance d'un enfant particulier
- Les esprits des disparus	- Le clan du Dauphin-noir

1.5 Bar'Altoabar

Statut : Artisan-féticheur

Bar'Altoabar est un artisan hors-pair. Nulle dans toute la tribu des Tempêtes ne saurait l'égaliser dans la confection des armes. En particulier des tridents pour la pêche. Mais depuis quelques temps son esprit est troublé, ses nuits sont agitées et ses sommeils pleins de visions d'horreur. Même éveillé il lui semble désormais capter une présence malfaisante à la limite de son champ de vision.

Prestige : 1000	Protection : 1	Course 3d6
Expérience : 10	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6-1	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Inspiration des Roches – Magie du Rhinocéros – Savoir du Bièvre

Faiblesse :

- Hanté

Artisanats et savoirs secrets :

- Fétiches – Arme magique – Loi des tribus – Connaissance des Esprits

<u>Sujet connectés :</u>	<u>Sujet non-connectés :</u>
- Garmailos Donneuse de souffle	- Alenakary Voix des ancêtres
- Rage-sang	- Breuvage des ténèbres
- L'île Entre-deux	- Sanctuaire assourdissant
- Intrusions de prédateurs	- Une razzia
- Naissance d'un enfant particulier	- Découverte d'une nouvelle grotte
- La meute de Porte-braise	- Les esprits des disparus

1.6 Garmailos

Statut : Donneuse de souffle

Garmailos est mère. Bien sûr aucun enfant n'est sorti de ses entrailles, mais elle est présente à chaque naissance, elle assiste celle qui ont façonné une nouvelle vie en leur sein, leur apporte conseils, aide et fétiche. Puis elle transmet son souffle à l'enfant et sait voir, au-delà des apparences, quels esprits l'habitent. Et elle se souvient de chaque naissance.

Prestige : 1000	Protection : 1	Course 3d6
Expérience : 8	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6-1	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Vitesse du Cheval – Protection de la Renarde – Magie du Rhinocéros – Venin de la Vipère (Fétiche)

Faiblesse :

- Pataude

Artisanats et savoirs secrets :

- Fétiches – Parures – Peintures corporelles – Langue : tribu Totems – Loi des tribus – Connaissance des Esprits – Sorcellerie (tradition des tourbières),

<u>Sujet connectés :</u>	<u>Sujet non-connectés :</u>
--------------------------	------------------------------

- Aïrenor, Lanceur de foudre (Guide de chasse)	- Bereïdan, Chasseresse
- Breuvage des ténèbres	- Flamme-écume
- Site de collecte	- L'île Entre-deux
- Vengeance	- Marqué !
- Découverte d'une nouvelle grotte	- De mort naturelle
- Le pod de Mort-des-abysse	- La meute de Porte-braise

2- Objets

Les objets sont des éléments précieux qui peuvent avoir été perdus, dérobés ou devoir être protégés ou découverts. Ils attirent la convoitise, entraînent des problèmes ou représentent un mystère à résoudre.

2.1 Rage-sang

Cet objet de pouvoir, composé de trois osselets liés par un tendon de glouton est gravés de signes incrustés de sang. Ces osselets permettent de plonger momentanément une personne dans une rage sanguinaire. Cet objet ne peut être utilisé que par un chamane et ceci à trois reprise. Aucun chamane des environ n'est connue pour être initiée dans la voie obscure qui a façonné cet objet.

2.2 Breuvage des ténèbres

Cette potion rend aveugle et sourd durant 24h, à moins de réussir un jet de sauvegarde SD11

2.3 Flamme-écume

Ce trident est une arme légendaire dont les pointes sont faites de quartzites rouges. (Dégâts +1, portée courte, résistance magique, blessures sanglantes, attaque +1 pour la pêche)

2.4 Couronne de plume

Cette parure de prestige orne la tête des puissants chamanes du clan de l'Aigle-rouge et se transmet de chamane à chamane depuis des âges immémoriaux. On dit qu'elle recèle le pouvoir de se concilier l'aide du Grand-esprit-de-l'Aigle, la connaissance de la Voie des Vents ou la mémoire du clan.

2.5 Le secret de Longue-nageoire

Le chamane du clan du Dauphin-noir s'est avancé sur la voie chamanique des roches. Personne d'autre dans la région ne connaît cette voie. Le fait même que le Dauphin dispose de cet atout est un secret bien gardé... mais les secrets sont comme l'eau que l'on cherche à retenir entre ses doigts..

2.6 Exquis cadavre

Une jeune femme vêtue avec soin et parée d'une longue chemise couverte d'innombrables perles est découverte au matin échouée sur la grève.

Le corps est en parfait état... hormis l'absence de tête. Les charognards marins, poissons, crabes ou volatils semble l'éviter. Visiblement aucun animal n'a osé bequeter le cadavre ni même le toucher.

3- Lieux

3.1 Sanctuaire assourdissant

Toute personne entrant en ce lieu se met sous le regard des ancêtres et doit être prêt à braver leur courroux.

Le vent de la Tempête hurle en permanence par les fissures du roc et l'on peut y percevoir la fureur des morts.

3.2 L'île Entre-deux

On raconte que cette île se trouve toujours entre deux mondes, parfois entre le monde du Milieu et celui des brumes, parfois entre celui du Dessus et celui du Dessous. Lorsque la mer est calme, l'île se peuple de multitudes d'oiseaux et d'animaux marins, assurant une chasse prodigieuse sans grand efforts... mais dès que la mer forcie, les vagues la submergent de part en part et elle n'offre aucun abris au chasseur imprudent...

3.3 Site de collecte

A l'endroit où les montagnes Grises plongent dans la Mer Scintillante, dans le lit d'un torrent d'été se trouve le meilleur site de collecte de galets pour préparer les outils. Chaque année une expédition est menée pour y rassembler les pierres nécessaires pour le clan. On y sélectionne les meilleurs éléments que l'on commence même à dégrossir en esquisse d'outils et de pointe d'arme. Cette collecte est décisive pour le reste de la saison.

3.4 Nouveau terrain de chasse

En pourchassant une harde de chevaux, des chasseurs découvrent une vallée inconnue. Une combe giboyeuse dans les Montagnes Grises abritée par un col difficile d'accès. Mais ils ne sont pas les seuls à avoir été ainsi guidés par les esprits...

3.5 Grotte coupée du monde

Pour atteindre cette grotte, rien de plus facile, la première entrée est située à mi-hauteur d'une vertigineuse falaise surplombant l'océan. La roche est rendue glissante, presque visqueuse par les embruns et les déjections des oiseaux de mer.

La seconde est immergée à plusieurs mètres sous la surface des flots déchaînés.

3.6 Colline de Rocracine

Dans la forêt des Mille-chants se trouve une large et haute colline, surmontée d'un arbre gigantesque enserrant de ses racines un roc énorme en un combat titanesque.

Le lieu est chargé d'une tension palpable et l'on raconte qu'il ne faut en aucun cas y chasser ni même y porter un corps sans vie sous peine d'attirer l'attention de l'Esprit du Grand Cerf Noir.

Certains rapportent avoir vu l'arbre saigner ou entendu la pierre pleurer.

Enfin, toute personne s'y rendant pour y poser une question, y recevra une vérité... funeste.

4- Menaces

Les menaces sont des événements qui obligent les personnages à agir, que ce soit par une situation initiale à surmonter ou en les mettant en difficulté en cours d'aventure.

4.1 Marqué !

Une chasse infructueuse, c'est dans l'ordre des choses, mais cela devient inquiétant, et lorsque les prédateurs et les insectes s'acharnent... le doute n'est plus permis. Néanmoins il est parfois embarrassant et difficile de se résoudre à aller voir la chamane pour qu'elle intercède auprès des esprits, d'autant qu'elle est peut-être à l'origine du châtement...

4.2 Famine

Les stocks de nourriture viennent à s'épuiser, les réserves sont à sec et le gibier se fait rare... La faim fait sortir les loups du bois... d'autant que d'autres ne rencontrent pas de telles difficultés.

4.3 Intrusion de prédateurs

Sur terre une meute de sombres dholes maraude non loin du camp de base, en mer, un pod d'épaulards écument les flots, dévorants ou faisant fuir les proies que pourraient convoiter les humains.

4.4 Vengeance

Quelle meilleure période qu'une l'ère glaciaire pour déguster un plat qui se mange froid ?

Jadis, à son arrivée sur les bords de la mer Scintillante, la tribu des Tempêtes décima les clans du Dauphin et emporta de force quelques femmes et enfants...

Plus tard la tribu des Totems répliqua et vainquirent ceux des Tempêtes plaçant dans chaque clan des otages chargés d'enseigner leur langue...

Après une accalmie de nouveaux affrontements eurent lieu pour s'apaiser à nouveau.

Le calme semble revenu mais les rancœurs individuelles et collectives demeurent prêtes à ressurgir.

4.5 Folie

Lorsque les esprits des vents venus de l'ombre percent l'oreille, ils balayent l'esprit du malheureux et l'emporte en tourbillonnant dans une danse démente... Le chasseur se prend pour la proie, l'ancienne pour un nourrisson, l'artisan pour la pointe d'une sagaie.

4.6 Razzia

Généralement la razzia est considérée comme un aveu de faiblesse.

Seul un clan en grande difficulté s'y résout, preuve qu'il ne dispose pas de chasseurs suffisamment efficaces pour nourrir ses membres, d'artisans suffisamment adroits pour confectionner armes et ustensiles et qu'il n'est définitivement pas assez prospère pour attirer ou faire naître de nouveaux membres en son sein.

Mais cette fois-ci déroge peut-être à la règle ? Peut-être une personne ou un objet précis est-il visé ?

5- Evénements

5.1 Rupture de tabou

Laïvoran fille de Parulaïn du clan de la Foudre-noir s'est secrètement liée à Vol-comme-pierre fils de Duvet-de-hulotte du clan de l'Aigle-rouge...

Mais celle que l'on nomme aujourd'hui Duvet-de-hulotte, n'est autre que Kornalaïn sœur de Parulaïn, jadis enlevée comme otage par le clan de l'Aigle-rouge.

Laïvoran et Vol-comme-pierre sont donc cousins par leurs mères, le tabou d'inceste est rompu !

5.2 Alliance

Contre toute attente, une délégation du clan du Dauphin-noir vient spécifiquement voir le clan de la Foudre-noir pour lui proposer une alliance.

5.3 Rassemblement de la tribu des Tempêtes

Cette année, c'est au clan de la Foudre-noir d'organiser le grand rassemblement de la tribu des Tempêtes. Prunelles-de-givre, Fille de la Lune du clan a prédit qu'on raconterait cet événement aux générations futures... Mais elle n'a pas précisé si ce serait pour se souvenir d'un succès ou d'un désastre...

5.4 Naissance d'un enfant particulier

Cette nuit la lune est pleine et blonde, l'enfant naît sans difficulté, il a la peau diaphane, presque transparente, les pupilles dorées et on ne sait s'il s'agit d'une fille ou d'un garçon.

5.5 Découverte d'une nouvelle grotte

Après un violent orage et des pluies torrentielles, un affaissement de terrain dévoile l'entrée d'une mystérieuse grotte.

Au fond du gouffre se trouvent des sépultures.

5.6 De mort naturelle

Faïvoir, Puissante-mère de la tribu des Tempêtes, se trouve dans une grotte sanctuaire lorsqu'un tremblement de terre survient, mort soudaine sous un éboulis ou longue agonie privée d'eau clair et de nourriture ?

Quoi qu'il en soit, sa mort sera naturelle, aucun doute là-dessus.

Aucun doute, vraiment ?

6- Factions

6.1 L'Aigle-rouge (Totem)

Sans y être encore véritablement alliés, le clan de l'Aigle-rouge de la tribu des Totems entretient depuis peu de bons rapports avec la tribu des Tempêtes.

Le clan de la Foudre-noir a œuvré pour ce rapprochement, espérant y gagner prestige et savoirs chamaniques secrets.

Membres notables :

Grand-père-chevêche (Chamane), Prunelles-de-givre (Chasseur inquietant), Aube-azurée, Ailles-de-pierre, Merle Blanc et Œuf d'ivoire

6.1-1 Grand-père-chevêche

Grand-père-chevêche est le chamane du clan de l'Aigle-rouge, c'est lui qui porte la fameuse Couronne-de-plumes, lui qui guide le clan dans le Monde du milieu en gardant un œil et une oreille attentive aux Mondes du dessus et du dessous. Depuis toujours l'artisanat de la tribu des Tempêtes le fascine et il voudrait comme eux savoir façonner l'ivoire car il a rêvé d'une flûte blanche au son clair incomparable.

Prestige : 1400	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 12	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Envol de l'Aigle – Chant du Merle – Sagesse du Mammouth

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne – Connaissance des esprits – Lois des tribus – Mémoire des clans – Tambours

Chamanisme

- Grande vision – Demi-ombre – Voie chamanique (Vents) – Grands pouvoirs – Thérianthrope

6.1-2 Prunelles-de-givre

Prunelle de givre est l'un des meilleurs chasseurs du clan. Son courage et sa générosité ne sont nullement remis en question. Néanmoins il est jugé trop froid et insensible. Peut-être même cruel. Il est traité avec défiance par les siens et pis encore par les étrangers. Ne serait-ce pas simplement dû à son regard limpide comme un lac de montagne ?

Prestige : 1000	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 8	Esquive : 2d6	Sang-froid 3d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Vitesse du Cheval – Cœur de Glace – Prestance de l'Aurochs – Agilité du Bouquetin

Faiblesse :

- Repoussant

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne – Tambours.

Savoirs secrets :

Combat à deux armes – Empalement – Grand chasseur d'ours – Maîtrise du péril

Chamanisme

- Grande vision

6.1-3 Aube-azurée

Aube azurée est le guide de chasse de l'Aigle-rouge. Il est très conscient de l'intérêt et du danger que représente une alliance avec ceux des Tempêtes... mais c'est son fils Vol-comme-pierre qui le préoccupe ces derniers temps. Il se demande ce qui motive son intérêt pour ces dangereux voisins.

Prestige : 1300	Protection : 1	Course 3d6
Expérience :	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6 CaC ou 3d6 à distance	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Vitesse du Cheval – Agilité du Bouquetin – Vol du Harfang

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne – Combat à deux armes – Grand chasseur de bouquetin – Maîtrise du péril

6.1-4 Ailles-de-pierre

Ailles-de-pierre est un jeune chasseur du clan, il s'est déjà illustré dans de nombreuses chasses aux chevaux mais cherche toujours à faire ses preuves et à briller devant ses pairs.

Prestige : 200	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 5	Esquive : 3d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Flair du Loup – Réflexes de la Panthère

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne – Empalement – Grand chasseur de chevaux – Maîtrise du péril,

6.1-5 Merle Blanc

Merle-blanc est le très prometteur et talentueux apprenti de Grand-père-chevêche. Certains murmurent qu'il l'aurait d'ores et déjà supplanté.

Prestige : 1200	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 7	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Venin de la Vipère – Magie du Rhinocéros – Envol de l'Aigle (fétiche)

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne – Connaissance des esprits – Lois des tribus – Tambours – Armes magiques – Fétiches, Objets de pouvoir

Chamanisme

- Grande vision – Demi-ombre – Voie chamanique (Vents)

6.1-6 Œuf d'ivoire

Œuf d'ivoire est encore un enfant mais il a soif de faire ses preuves pour pouvoir bientôt être initié et passer à l'âge adulte. Mais quelle voie choisir ? Quelle sera son troisième lien totémique ?

Prestige : 0	Protection : 1	Course 2d6-2
Expérience : 1	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6-2
Endurance : 15	Attaque : 1/ 2d6-2	Vigilance 2d6
Blessure grave 5	Dégâts : selon arme-2	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Vitesse du Cheval – ? –

Faiblesse :

- Enfant

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne

6.2 La Lame-de-fond (Tempête)

Ce clan est rival de celui de la Foudre-noir au sein de la tribu des Tempêtes. De vieilles querelles les opposent, sans doute attisées par les chamanes des deux clans qui ont toujours rivalisés de pouvoirs pour devenir Puissante-mère : la Voix des ancêtres de toute la tribu.

Membres notables :

Ter'ankater (Matriarche), Kerakan'kan (chasseur de baleine), Lan'adalan (Ensorceleuse), Nekalkair (Colporteur), Val'aireval (conteur), Kefarair (Jeune pêcheur)

6.2-1 Ter'ankater

Ter'ankater a reçu tout son enseignement de la matriarche Faivoir, Puissante-mère de la tribu des Tempêtes. Il lui semble évident et naturel que cette charge lui revienne de droit à sa suite. Que d'autres puissent seulement avoir la prétention de lui contester cette responsabilité la met hors d'elle.

Prestige : 1600	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 13	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 32	Attaque : 1/ 2d6	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Ruse de la Fouine – Cœur de Glace – Magie du Rhinocéros – Venin de la Vipère (fétiche) – Puissance du Bison (fétiche)

Faiblesse :

- Présomptueuse

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Gravettienne – Colporteur – Connaissance des esprits – Lois des tribus – Mémoire des clans – Tambours

Savoirs secrets :

Objets de pouvoir

Chamanisme

- Grande vision – Demi-ombre – Voie chamanique (Vents) – Grands pouvoirs – Thérianthrope

6.2-2 Kerakan'kan

Kerakan'kan est l'un des plus grands chasseurs en mer de mémoire de femmes et d'homme de la tribu. Il est tout auréolé de gloire mais se demande si le grisonnement de ses tempes est plus synonyme de sagesse ou de vieillesse... et ses nuits sont moins insouciantes qu'à l'ordinaire.

Prestige : 1800	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 15	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 30	Attaque : 1/ 2d6 CaC ou 3d6 à distance	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme +1d6	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Vol du Harfang – Savoir du Bièvre – Force de l'Ours

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Gravettienne – Colporteur – Connaissance des esprits

Savoirs secrets :

Empalement – Grand chasseur de baleine – Maîtrise du péril – Mêlée – Pêcheur habile – Propulseur

6.2-3 Lan'adalan

Cette jeune femme d'une beauté à couper le souffle est crainte même par la Puissante-mère Faïvoir ou la matriarche Ter'ankater qui ont d'ailleurs toutes deux refusées de l'initier au chamanisme. Il faut dire que ses philtres et décoctions sont réputés bien au-delà des limites du clan.

Prestige : 1000	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 8	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 32	Attaque : 1/ 2d6-2	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Grâce du Cygne – Douceur de la Loutre – Puissance du Bison – Magie du Rhinocéros (Fétiche)

Faiblesse :

- Faible

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Gravettienne – Colporteur – Connaissance des esprits – Lois des tribus – Mémoire des clans – Tambours

Savoirs secrets :

Fétiches, Sorcellerie (tradition des tourbières),

Chamanisme

- Grande vision

6.2-4 NekaIkair

Ce chasseur intrépide rentre tout juste d'un long et périlleux périple à la rencontre de la tribu de la Lune d'Ivoire, sœur de celle des Tempêtes. Il rapporte dans ses besaces d'étranges objets et des rumeurs plus étranges encore dans ses récits. Et dans son ombre, une ombre plus obscure que la nuit.

Prestige : 1500	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 12	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 34	Attaque : 1/ 2d6-1	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Vitesse du Cheval- Prestance de l'Aurochs – Flair du Loup – Souffle du Cerf Géant

Faiblesse :

- Hanté

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Gravettienne – Colporteur – Connaissance des esprits – Lois des tribus – Mémoire des clans

Savoirs secrets :

Empalement – Grand chasseur de mammouth – Maîtrise du péril – Mêlée – Propulseur – Armes magiques

6.2-5 Val'aïreval

Val'aïreval est le plus bel homme de la tribu et il n'y a pas son pareil pour animer les soirées autour du feu. Pourtant ce jeune homme au regard enjôleur et à la démarche hypnotique a bien du mal à cacher son malaise. Il a une peur bleue du monde qui l'entoure et ne sort pratiquement jamais du camp à moins d'être littéralement perdu au cœur d'un groupe.

Prestige : 900	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 3	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6-2	Vigilance 2d6

Blessure grave 10	Dégâts : selon arme-2	Discrétion 2d6
-------------------	-----------------------	----------------

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Prestance de l'Aurochs – Grâce du Cygne – Chant du Merle

Faiblesse :

- Terrorisé

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Gravettienne – Connaissance des esprits – Lois des tribus – Tambours

6.2-6 Kefarair

Kefarair est un jeune pêcheur très prometteur ayant été initié la saison dernière. Il est encore plein de la fougue et de l'inexpérience de la jeunesse.

Prestige : 50	Protection : 1	Course 2d6 ou 3d6 natation
Expérience :4	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6 ou 3d6 pour la pêche	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Nage du Saumon – Savoir du Bièvre

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Gravettienne

Savoirs secrets :

Pêcheur habile – Propulseur

6.3 Le Dauphin-noir (Totem)

La tribu des Tempête a souvent combattu ce clan de la tribu des Totems au cours des quelques dernières générations et les clans du Dauphin en ont beaucoup souffert. Aujourd'hui ils ont reconstitué leurs forces et le chamane du Dauphin-noir est dépositaire d'un savoir redoutable.

6.3-1 Sang-de-houle

Belliqueux meneur de pêche du clan du Dauphin-noir, Sang-de-houle veut trouver un moyen d'écartier définitivement le danger que représentent les gens des Tempêtes. Mais se laisserait-il convaincre qu'une alliance serait plus efficace qu'une longue lute ?

Prestige : 1100	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 7	Esquive : 3d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 3d6 CaC 2d6 à distance	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Savoir du Bièvre – Fureur du Lion – Réflexes de la Panthère – Souffle du Cerf Géant (Fétiche)

Faiblesse :

- Coléreux

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne – Colporteur – Lois des tribus

Savoirs secrets :

Empalement – Grand chasseur de phoques – Maîtrise du péril – Pêcheur habile

6.3-2 Ecume-gelée

Ecume gelée était la plus puissante chamane du clan du Dauphin-noir jusqu'au retour de Longue-nageoire. Le pouvoir de celui-ci l'a rapidement éclipsée et elle ne sait si le sombre pressentiment qui l'habite depuis lui est inspiré par le ressentiment ou par la sagesse murmurée des ancêtres.

Prestige : 1500	Protection : 1	Course 2d6-2
Expérience : 10	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Cri du Corbeau – Chant du Merle – Magie du Rhinocéros – Sagesse du Mammouth (Fétiche)

Faiblesse :

- Boiteuse

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne – Colporteur – Connaissance des esprits – Lois des tribus – Mémoire des clans – Tambours.

Savoirs secrets :

Fétiches – Objets de pouvoir

Chamanisme

- Grande vision – Demi-ombre – Voie chamanique (Eaux) – Grands pouvoirs – Thérianthrope

6.3-3 Loutre-furieuse

Loutre furieuse est issue de la tribu des Tempêtes, enlevée enfant comme otage. Elle est perpétuellement en colère ce qui lui valut son nom. En colère contre ceux du Dauphin de l'avoir enlevé à sa famille, contre ceux des Tempêtes de n'être pas venus la rechercher, contre les esprits et les ancêtres aussi et bien sûr contre elle-même pour faire bonne mesure...

Prestige : 20	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 4	Esquive : 3d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 3d6	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme + 1d6	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Fureur du Lion – Force de l'Ours – Réflexes du Lynx

Faiblesse :

- Coléreuse

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne

Savoirs secrets :

Empalement

6.3-4 Mors-amère

Mors amère est le plus ancien membre du clan du Dauphin-noir. Il a été témoins de tant de choses qu'il en devient quelques peu détaché. Non que les temps changent, le monde est immuable et les saisons se succèdent invariablement. Seule sa vieille carcasse s'use un peu plus, saisons après saisons. Son seul plaisir est de prendre un ou une jeune sous son aile et de lui transmettre son savoir. Quand il aura rejoint les ancêtres, il en choisira un ou une à qui souffler ses conseils.

Prestige : 1300	Protection : 1	Course 2d6-2
Expérience : 12	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6-1	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme-2	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Savoir du Bièvre – Inspiration des Roches– Sagesse du Mammouth– Magie du Rhinocéros (Fétiche)

Faiblesse :

- Boiteux – Faible – Pataud

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne – Connaissance des esprits – Lois des tribus – Mémoire des clans

Savoirs secrets :

Maîtrise du péril – Armes magiques, Fétiches, Objets de pouvoir

Chamanisme

- Grande vision

6.3-5 Longue-nageoire

Longue-nageoire est le chamane de la tribu, il est parti loin à l'ombre et au couchant pour en ramener de nouvelles connaissances à même d'assurer la prédominance de son clan.

Prestige : 2000	Protection : 1	Course 2d6 ou 3d6 pour la nage
Expérience : 18	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6 ou 3d6 pour la pêche	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Prestance de l'Aurochs – Nage du Saumon – Plongeon du Dauphin (Fétiche)
– Secret de l'Ours (Fétiche)

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne – Colporteur – Connaissance des esprits – Lois des tribus – Mémoire des clans
– Tambours.

Savoirs secrets :

Armes magiques – Fétiches – Objets de pouvoir

Chamanisme

- Grande vision – Demi-ombre – Voie chamanique (Eaux) – Grands pouvoirs – Thérianthrope – Voie chamanique (Roches) – Grands pouvoirs.

6.3-6 Ambre-en-tête

Un jour Ambre-en-tête à manqué de se noyer. Elle est revenue parmi les vivants avec une vision en tête. Toutes les tribus étaient rassemblées depuis les confins des Terres Ancestrales pour un potlatch tel qu'on en avait jamais vu de mémoire d'Homme. Depuis elle cherche parmi les esprits et les humains, comment faire advenir ce fabuleux événement.

Prestige : 50	Protection : 1	Course 2d6
Expérience : 7	Esquive : 2d6	Sang-froid 2d6
Endurance : 24	Attaque : 1/ 2d6	Vigilance 2d6
Blessure grave 10	Dégâts : selon arme	Discrétion 2d6

Capacités spéciales :

Forces :

- Habileté des Ancêtres – Grâce du Cygne : – Chant du Merle

Artisanats et savoirs secrets :

Culture Aurignacienne – Colporteur – Connaissance des esprits – Lois des tribus

Savoirs secrets :

Fétiches

Chamanisme

- Grande vision

6.4 Les esprits disparus

Il s'agit d'esprits d'Hommes-ours jadis enterrés vivants par des membres de la tribu des Totems. Leur repos venant d'être dérangé, ils demandent réparation. Ils peuvent être traités comme une menace et renvoyer par exorcisme ou il peut sembler plus intéressant de comprendre leur situation afin de les aider à trouver le repos.

Tous les spectres partagent les mêmes données chiffrées mais s'agissant d'humains, les joueurs pourront vouloir traiter individuellement avec eux.

Caractéristiques :

- | | | |
|------------------------------------|---|--------------------------------|
| - Taille Moyenne | - Peau épaisse - | - Course 3d6 |
| - Masse - Inquantifiable | - Esquive 3d6 | - Sang-froid – Immunisé |
| - Endurance 25 à 56 | - Attaque 1 / 3d6 | - Vigilance 5d6 |
| - Blessure grave – immunisé | - Dégâts 1 à 3d6 contact glacial | |

Capacités spéciales :

- **Contact glacial** : inflige 1, 2 ou 3d6 dégâts (au choix) sans aucune protection, même magique.
- **Créature terrifiante** : test de Sang-froid SD 9 pour les adversaires. Si raté, adversaire effrayé.

Vulnérabilités

- **Apaisement** : Le spectre s'en retourne dans les Terres de chasses éternelles s'il est apaisé. La première condition pour cela est que leurs os soient enterrés selon la tradition. Entendez par là, selon cette tradition qui semblera si étrange et déroutante pour les personnages Hommes-longs. Mais chaque spectre pourra avoir des exigences particulières.
- **Exorcisme** : chaque Exorcisme inflige 3d6 points de dégâts à la créature des ténèbres.
- **Lumière du jour** : 3d6 dégâts par tour si exposé à la lumière du jour.
- **Feu** : Les dégâts dus au feu, naturel ou magique, sont doublés.

6.4-1 **Ologobi**

Ologobi était le chamane du clan. Il déplore que l'esprit protecteur de leur clan soit aujourd'hui oublié. Il serait sensible à des PJ lui proposant de l'honorer à nouveau.

6.4-2 **Gablè muk**

Gablè muk est très rancunière. Pour les attirer dans ce piège où ils ont été enterrés vivants, les hommes-longs leur ont fait des promesses. En particulier on a promis à Gablè muk une peau d'un animal fabuleux. Elle ne saurait trouver le repos tant que cette promesse n'est pas tenue.

6.4-3 **Xawèfauw**

A Xawèfauw on a volé sa jeunesse. Ses rêves de voyages, de fêtes, de rencontres et de découvertes merveilleuses. Elle souhaite qu'un PJ fasse une flûte avec l'un de ses fémurs et l'emporte partout avec lui.

6.4-4 **Auqzeti**

Auqzeti est le plus en colère, il veut que le sang paie le sang et que six Hommes-longs soient à leur tour enterrés vivants !

6.4-5 **Katiikan**

Katiikan allait avoir un enfant, pour l'apaiser un des personnages doit promettre de donner à son propre enfant le nom que Katiikan avait choisi pour le sien : Hounvowa.

6.4-6 **Tro'jélaï**

Tro'jélaï avait une promesse à tenir, pour cela il devait rejoindre les membres d'un autre clan, loin à l'ombre. C'est là-bas que ces restes doivent être emportés.

6.5 La meute de Porte-braise

Une meute de dholes mené par le terrible Porte-braise terrorise le voisinage.

Au naturel, les dholes sont déjà de redoutables chasseurs œuvrant en de grandes meutes très structurées. Mais cette meute-là, menée par le gigantesque Porte-braise, vient droit des ténèbres. Ils portent la mort au-devant d'eux et ceux qui survivent à leurs blessures sont pris d'un étrange mal...

Porte-braise

Animal énorme et des ténèbres, unique.

Caractéristiques :

- | | | |
|-------------------------------------|---------------------|----------------------------|
| - Taille Moyenne (0,70 m au garrot) | - Blessure grave 15 | - Dégâts 3d6 M |
| - Masse 3d6-2 (30 kg) | - Peau épaisse 1 | - Course 4d6 (max 65 km/h) |
| - Endurance 40) | - Esquive 2d6+2 | - Sang-froid 6d6+2 |
| | - Attaque 1 / 2d6+2 | - Vigilance 4d6 |

Capacités spéciales :

- **Camouflage forestier** : lance 3d6 pour se dissimuler dans les forêts.
- **Pistage** : lance 3d6 pour flairer une piste.
- **Attaque redoutable** : +2 au jet d'Attaque et aux dégâts.
- **Corruption** : 1 point de dégâts par tour à toute créature située à 3 m ou moins.
- **Créature terrifiante** : test de Sang-froid SD 9 pour les adversaires. Si raté, adversaire effrayé.
- **Mouvements fulgurants** : +2 en Esquive.
- **Sang noir** : si la créature blesse un adversaire, test de résistance au poison ou aux Malédiction. Si raté : affecté par le Sang noir, SD 9.
- **Transformation en brume** : devient invulnérable aux attaques physiques, mais incapable aussi d'attaquer. (test de Vigilance (SD 11) pour pouvoir la repérer sous cette forme)

Vulnérabilités

- **Exorcisme** : chaque Exorcisme inflige 3d6 points de dégâts à la créature des ténèbres.
- **Lumière du jour** : 3d6 dégâts par tour si exposé à la lumière du jour. Les créatures des ténèbres sont incapables de supporter la lumière du jour, qui les tue en quelques minutes. Lorsqu'une créature des ténèbres est tuée, l'esprit obscur se dissipe dans la nuit et le corps de la créature se putréfie rapidement (sa peau ne se conserve pas).

Dholes

La meute est constituée de 10 à 40 individus, ce qui est relativement peu pour une meute de dholes mais bien suffisent pour des animaux des ténèbres.

Ces créatures sont redoutables mais ne supportent pas la lumière du jour, un moyen sûr de s'en débarrasser est de les empêcher de regagner leur tanière au matin.

Caractéristiques :

- | | | |
|------------------------------------|---------------------|----------------------------|
| - Taille Petite (0,60 m au garrot) | - Blessure grave 10 | - Dégâts 2d6 M |
| - Masse 2d6-2 (10 à 25 kg) | - Peau épaisse 1 | - Course 4d6 (max 65 km/h) |
| - Endurance 25 à 35 (6d6+8) | - Esquive 2d6+2 | - Sang-froid 5d6+2 |
| | - Attaque 1 / 2d6+2 | - Vigilance 4d6 |

Capacités spéciales :

- **Camouflage forestier** : lance 3d6 pour se dissimuler dans les forêts.
- **Pistage** : lance 3d6 pour flairer une piste.
- **Attaque redoutable** : +2 au jet d'Attaque et aux dégâts.
- **Corruption** : 1 point de dégâts par tour à toute créature située à 3 m ou moins.
- **Créature terrifiante** : test de Sang-froid SD 9 pour les adversaires. Si raté, adversaire effrayé.
- **Mouvements fulgurants** : +2 en Esquive.
- **Sang noir** : si la créature blesse un adversaire, test de résistance au poison ou aux Malédiction. Si raté : affecté par le Sang noir, SD 9.
- **Transformation en brume** : devient invulnérable aux attaques physiques, mais incapable aussi d'attaquer. (test de Vigilance (SD 11) pour pouvoir la repérer sous cette forme)

Vulnérabilités

- **Exorcisme** : chaque Exorcisme inflige 3d6 points de dégâts à la créature des ténèbres.

- **Lumière du jour** : 3d6 dégâts par tour si exposé à la lumière du jour.

Les créatures des ténèbres sont incapables de supporter la lumière du jour, qui les tue en quelques minutes. Lorsqu'une créature des ténèbres est tuée, l'esprit obscur se dissipe dans la nuit et le corps de la créature se putréfie rapidement (sa peau ne se conserve pas).

6.6 Le pod de Mort-des-abysses

Les épaulards sont les prédateurs les plus puissants en mer, ce pod est mené par un animal mythique nommé Mort-des-abysses. On raconte qu'il peut porter la voix du Grand-esprit-des-profondeurs ou peut-être est-il lui-même la manifestation de cet esprit primordial ?

Mort-des-abysses

Animal légendaire, unique.

Caractéristiques :

- | | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|
| - Taille Géante (12 m de long) | - Peau épaisse 2 | - Nage 5d6 (max 50 km/h) |
| - Masse 7d6 (15 tonnes) | - Esquive 2d6-2 | - Sang-froid 6d6 |
| - Endurance 156 (12d6+100) | - Attaque 1 / 3d6+2 | - Vigilance 3d6 |
| - Blessure grave 30 | - Dégâts 6d6+4 M, 7d6 Choc* | |

Capacités spéciales :

- ***Choc** : l'attaque peut être portée sur une créature ou une embarcation, au terme d'une charge (bonus aux dégâts déjà compté).
- **Morsure puissante** : +2 aux dégâts de la morsure.
- **Noyade** : si la morsure a réussi, la proie est entraînée sous l'eau. Test de force contre 4d6 pour se libérer, sinon asphyxie.
- **Attaque redoutable** : +2 au jet d'Attaque et aux dégâts.
- **Créature terrifiante** : test de Sang-froid SD 9 pour les adversaires. Si raté, adversaire effrayé.

Epaulards

Le pod est constitué de 5 à 25 animaux en plus de Mort-des-abysses.

Tant que celui-ci les mène, les épaulards bénéficient d'une prime d'1d6 à leurs tests de Sang-froid**

Caractéristiques :

- | | | |
|---|----------------------------|------------------------------------|
| - Taille Colossale (6 à 9 m de long) | - Blessure grave 25 | - Dégâts 5d6+2 M, 6d6 Choc* |
| - Masse 6d6 (3 à 10 tonnes) | - Peau épaisse 1 | - Nage 4d6 (max 60 km/h) |
| - Endurance 106 à 136 (6d6+100) | - Esquive 2d6-2 | - Sang-froid 4d6 +1d6** |
| | - Attaque 1 / 3d6 | - Vigilance 2d6 |

Capacités spéciales :

- ***Choc** : l'attaque peut être portée sur une créature ou une embarcation, au terme d'une charge (bonus aux dégâts déjà compté).
- **Morsure puissante** : +2 aux dégâts de la morsure.
- **Noyade** : si la morsure a réussi, la proie est entraînée sous l'eau. Test de force contre 4d6 pour se libérer, sinon asphyxie.