

The background is a dynamic space scene. In the center is a large, detailed Earth showing continents and oceans. To the left is a smaller, reddish-brown planet, likely Mars. The space is filled with numerous grey, irregularly shaped asteroids of various sizes. Swirling around the planets are vibrant, ethereal light trails in shades of blue and yellow. On the right side, a portion of a futuristic, metallic spaceship is visible, showing its complex structure and panels.

TRAVELBLAZERS

UTHEA

Kit de démarrage

ISART Digital

Equipe Aubergine

Sommaire

Introduction au jeu de rôle	01	La Planète Uthea		L'Histoire	
Introduction à l'Univers	00	Zone 1 : Wataï	00	Acte 1 : Arrivée sur Uthea	00
Créer son personnage	00	• Description & Lieux	00	Acte 2 : Gilda, l'Otalia	00
Règles du jeu	00	• Société & Personnages notables	00	Acte 3 : Velve, la Déesse	00
L'application « Trailblazers »	00	• Bestiaire	00	Acte 4 : Il'Tra, Cœur de la Piraterie	00
Les Cartes et Atouts	00	Zone 2 : Sakara	00	Acte 5 : Argraman, la Mangrove Hurlante	00
Statistiques de Jeu - Résumé	00	• Description & Lieux	00	Acte 6 : Sakara, le Désert d'Acier	00
Systèmes et Mécaniques de Jeu	00	• Société & Personnages notables	00	Les Boss	00
• Résolution d'Actions	00	• Bestiaire	00	Les Quêtes secondaires	00
• Combat & Santé	00	Zone 3 : Argraman	00	Table des Matières	00
• Altérations d'Etat	00	• Description & Lieux	00		
• Energie & Actions combinées	00	• Société & Personnages notables	00		
• Rencontres & Evènements Aléatoires	00	• Bestiaire	00		
• Mode Optionnel	00	Zone 4 : Silverane	00		
Statistiques de jeu	00	• Description & Lieux	00		
• Compétences	00	• Société & Personnages notables	00		
• Savoir-faires	00	• Bestiaire	00		
• Objets et équipements	00	Zone 5 : Gordam	00		
L'Univers	00	• Description & Lieux	00		
La Mission	00	• Société & Personnages notables	00		
		• Bestiaire	00		

Introduction au jeu de rôle

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle (JdR) est un jeu dans lequel les participants (vous !) élaborent collectivement une fiction et interprètent le rôle d'un personnage dans cet environnement fictif.

Au travers du déroulé de l'intrigue et des différents événements auxquels vous serez confrontés, vous serez amenés à prendre des décisions qui influenceront non seulement sur le développement de votre personnage et de son histoire, mais aussi sur le monde qui l'entoure.

Le jeu se termine lorsque l'histoire ainsi créée trouve un aboutissement (en général, au terme de la trame principale du scénario). Cela peut être la réussite ou l'échec d'une mission, la conclusion d'une enquête, la stabilisation d'une situation autrefois précaire... Les joueurs de jeu de rôle sont appelés «rôlistes».

Qu'est-ce qu'un PJ ?

L'appellation «PJ» (pour Personnage Joueur) se réfère aux personnages interprétés et contrôlés par les joueurs.

Le terme «PNJ» (pour Personnage Non-Joueur) se réfère, par opposition, à tout autre rôle de personnage nécessaire au jeu. Le plus souvent, c'est au maître du jeu qu'il revient de les interpréter, à la manière d'un acteur prenant le rôle d'un personnage au théâtre.

Qu'est-ce qu'un MJ ?

Le maître de jeu est un joueur qui choisit d'endosser le rôle de meneur et qui va se faire le guide des autres participants au sein de l'univers du jeu.

Il est, en quelque sorte, le conteur de l'histoire que vous allez vivre. Il décrit et développe l'univers fictionnel dans lequel l'action prend place. Il a ainsi la charge d'animer, de faire vivre l'environnement (le décor) dans lequel évoluent tous les personnages. Cela comprend non seulement le cadre global de l'action, mais aussi l'éventuelle flore et faune, les personnages dits «non-joueurs» ainsi que les joueurs eux-mêmes.

De surcroît, il est également le garant du respect des règles de l'univers et du jeu. Il gère seul le bon fonctionnement et la mise en place de la séance, en assurant la cohérence du cadre de jeu et le bon déroulement du scénario. Cela fait ainsi de lui l'arbitre de la partie.

Qu'est-ce qu'un «prétiré» ?

Le terme «personnage prétiré» désigne un personnage dont le background et les caractéristiques ont été déterminés à l'avance (par les créateurs du jeu de rôle ou par le MJ lui-même). C'est donc un personnage de joueur pourvu d'un scénario qui lui est propre, non conçu par le joueur qui va l'incarner. Autrement dit, il s'agit tout simplement d'un personnage fourni clef-en-main au joueur.

Cela permet dans un premier temps d'éviter la phase de création de personnage et d'autoriser un lancement de partie rapide et sans contraintes additionnelles. Les prétirés sont donc tout indiqués pour les débutants et les non-initiés, car ils permettent une découverte plus aisée du jeu de rôle. De plus, le fait que le prétiré possède une histoire prédéfinie donne en général lieu à une meilleure adéquation avec l'intrigue et une meilleure cohésion entre les personnages du groupe de joueurs.

Ainsi, ces personnages sont souvent utilisés dans l'optique d'une partie courte ou d'une aventure bien particulière, qui nécessite un lien de cohérence étroit entre l'univers du jeu et les personnages.

Comment jouer ?

Mise en place

Comme tous les jeux, le jeu de rôle peut se décrire sous la forme d'une procédure. De manière générale, le jeu va s'articuler autour du cycle suivant :

1. Détermination des éléments-cadre de la fiction. Cela peut être de la responsabilité d'un joueur particulier (le meneur de jeu, dans les jeux de rôle « classiques », les éléments-cadre portant alors le nom de scénario), cela peut être déterminé aléatoirement ou bien provenir d'un choix collégial entre les joueurs.

2. Détermination des personnages qu'incarneront les joueurs, les personnages-joueurs (PJ). Les personnages peuvent avoir vocation à être utilisés pour plusieurs parties (campagne), ou bien pour une partie unique (one shot).

Déroulement classique d'une situation de jeu

1. Un des joueurs (le meneur de jeu s'il y en a un) présente une situation mettant en scène les personnages-joueurs, et pose la question « Que faites-vous ? ».

2. Les joueurs peuvent poser des questions au MJ pour éclaircir l'exposé de la situation, discuter et échanger entre eux, et vont ensuite énoncer ce que tentent de faire leurs personnages. Si ces propositions de décision ou d'action sont jugées acceptables et suffisamment cohérentes vis-à-vis de la situation par le maître du jeu, celui-ci les valide et les intègre au jeu.

3. Les joueurs déterminent les conséquences de ces tentatives d'action (en fonction des règles du jeu et de leur permissivité en termes de liberté d'action, du contexte de l'action en lui-même...), ce fait évoluer la situation.

4. Retour au point n°1.

Remarque : Plus une tentative d'action répond aux conditions de réussite établies par les règles et par le MJ, plus elle sera couronnée de succès. Dans la plupart des jeux, le fait de réaliser avec succès une action se nommera une réussite. Le fait de rater cette action s'appellera un échec. Cependant, tout n'est pas tout blanc ou tout noir. Une réussite ou un échec peuvent être partiels - et c'est d'ailleurs, bien souvent au grand dam des joueurs, ce qu'ils sont la plupart du temps...

INTRODUCTION À L'UNIVERS

Note à l'attention du MJ et des Joueurs :

- A l'exception des sous-sections « L'Union Trailblazers » ci-après (p.7), les pages suivantes de cette section contiennent des éléments de narration facultatifs. Par exemple, la sous-section « Dernières nouvelles du Consortium » vise à prodiguer des informations générales de trivia sur l'univers permettant de comprendre qu'il existe d'autres lieux potentiels à explorer. Si les joueurs sont intéressés, cela peut leur donner des pistes pour poursuivre leur campagne même après avoir fini la trame principale du kit de démarrage. Il peut être intéressant de les lire si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur l'univers dans lequel évoluent les Trailblazers et sur la psychologie de certains personnages ; mais ils ne sont pas nécessaires à la compréhension ou à la mise en place du jeu. Vous pouvez les passer si vous le souhaitez.

L'Union Trailblazers

Les Trailblazers sont un groupement de mercenaires-aventuriers agissant pour le compte d'Etats et d'organismes privés. Ecumant le vide intersidéral à bord de leurs navires spatiaux, ils défendent les intérêts de leurs clients jusque dans les recoins les plus reculés et les plus hostiles de l'Univers, là où nulle autre organisation n'oserait intervenir.

Leur champ d'action couvre un ensemble très large de domaines, de missions d'escorte de convois marchands et de garde rapprochée d'agents diplomatiques, à l'exfiltration et la récupération de données sensibles, en passant par la participation à certains conflits armés.

Toutefois, le gros de leur activité concerne avant tout les missions de reconnaissance et de prospection, visant à estimer la viabilité d'une planète pour la vie humaine et l'exploitabilité et l'extractibilité de ses ressources, ainsi que l'installation et la supervision de colonies au-delà de l'Univers Connu.

Réputés d'une efficacité remarquable sur le terrain, les Trailblazers constituent de véritables escouades d'élite. C'est pourquoi ils sont les seuls capables d'intervenir dans ces milieux particulièrement défavorables et impropres à la vie humaine. Formés à réagir rapidement en situation de crise et à pallier à toute éventualité, ils sont un atout majeur pour quiconque souhaite faire appel à leur savoir-faire. Une telle qualité de prestation a cependant un coût, et très peu de personnes peuvent se targuer de pouvoir se payer leurs services.

Dotés d'un formidable esprit de corps, ils mettent en commun toute l'étendue de leurs forces et de leurs ressources pour le bien de leurs objectifs. Synergie, instinct grégaire, partage, communication, coopération sont les maîtres mots d'un bon Agent.

Voilà ce que sont les Trailblazers : une véritable communauté, soudée face à l'adversité et aux aléas du destin. Soldats, médecins, scientifiques, ingénieurs ; marginaux, vagabonds, mercenaires, anciens repris de justice, tous combinant leurs compétences, joignant leurs efforts, toujours à la poursuite du même objectif : bousculer les ordres préétablis et défier encore et toujours les limites du monde connu.

PRÉSENTATION D'ENTRÉE AU CENTRE DE FORMATION DES AGENTS

« Nous n'avons pas de griffes. Nous ne possédons pas de crocs. Nous sommes dépourvus du moindre arsenal biologique utile. Nous sommes inadaptés au milieu et inaptes à la survie dans l'écrasante majorité des endroits que nous explorons.

A l'inverse, les créatures auxquelles nous sommes régulièrement confrontés sont en parfaite adéquation avec leur environnement, peu à peu conditionnées et transformées au fil des âges par les mécanismes de la pression sélective. Comment alors, pouvons-nous seulement oser défier la course de dizaines, de centaines de milliers d'années d'évolution ?

La réponse, camarades, c'est précisément en nous qu'elle se trouve. Cette faiblesse inhérente à notre nature d'êtres humains est aussi ce qui fait notre plus grand atout. Car ce que nous ne pouvions surmonter seuls, nous avons appris à l'affronter ensemble.

Notre force, c'est l'unité. Ce qui nous définit, c'est la coopération. Nous ne redoutons pas le mystère. Nous ne reculons pas devant l'inconnu. Car nous faisons cause commune. Nous faisons corps. Nous ne faisons qu'un.

Là où vous vous rendez, le moindre faux pas peut signifier la mort. Lorsque ce risque finira inévitablement par se présenter, mieux vaudra pour vous que vous soyez en mesure d'accorder une confiance aveugle à vos camarades. Chaque nouvelle expédition doit être un véritable acte de foi envers vos compétences et celles des membres de votre escouade. Vous devez devenir le gardien de vos frères et sœurs d'armes, car c'est en eux que résident vos meilleures chances de survie.

La solidité d'une chaîne se mesure à celle de son maillon le plus faible. C'est pourquoi notre chaîne ne doit comporter que des maillons solides, et la raison pour laquelle notre formation est si difficile. Nous ne pouvons nous permettre de manquer d'exigence et d'envoyer des agents insuffisamment formés sur le terrain. Il en va de votre sécurité et de celle de tous vos compagnons, mais aussi de notre réputation.

Nous sommes les Trailblazers, et nous n'aurons de cesse de défier les limites du monde connu. Tel est notre credo. Parce qu'il y a toujours un monde d'après qui n'attend que nous pour être découvert. Et encore bien d'autres après lui. »

- Tycho Lehming, Commandeur suprême des forces de l'Union.

DERNIÈRES NOUVELLES DU CONSORTIUM

Zenratelia

Découverte il y a quelques semaines et déjà dans les radars des hautes sphères du Consortium à la suite d'une série de radiations cosmiques alarmantes, Zenratelia continue de faire parler d'elle. Qui peut savoir les dangers et trésors qu'elle recèle ? Les corps expéditionnaires sont à la recherche de jeunes talents intrépides et formés à l'art du combat afin de mener les premières recherches.



Corvus-9

Les affrontements entre les « Combattants de la Liberté » et le régime autoritaire de la Régente Sloan font toujours rage. L'utilisation d'armes biochimiques controversées dans les deux camps rend les zones de combat hautement toxiques. La Haute Autorité du Consortium craint d'immenses répercussions humanitaires sur les populations autochtones.



Lokhtirr B-56

Cette terre glaciale et essentiellement stérile, monde natal des Ochrans, subit depuis quelques jours un phénomène climatique encore inexpliqué. Il semblerait qu'un cycle des saisons soit revenu sur la planète. Une cause potentielle semble avoir été identifiée, mais les autorités compétentes se refusent toujours à communiquer plus amplement sur le sujet.

Carcaros

La planète Carcarros organise la cinquante-troisième édition de son Festival des Lumières annuel. Au programme : festivités en tous genres, boissons et nourriture à volonté au sein d'un cadre cosmopolite et enchanteur, soutenu par une programmation exceptionnelle d'artistes talentueux et réputés. Réservez votre place dès maintenant auprès d'un revendeur agréé.



CRÉER SON PERSONNAGE

Lorsque vous créez un Trailblazer, vous décidez de son apparence, de sa biographie, de sa personnalité et de ses idéaux.

Tous ces détails sont laissés à votre discrétion, et vos seuls juges seront le MJ et l'ambiance de jeu à votre table.

Toutefois, certaines caractéristiques restent définies par des règles précises.

Ces caractéristiques sont :

- vos attributs
- vos compétences
- vos savoir-faires
- votre équipement

Compétences

Les compétences sont classées en 3 types :

- Les « Talents », qui sont des compétences aux effets positifs.
- Les « Handicaps », qui sont des compétences aux effets négatifs.
- Les compétences « Roleplay », optionnelles.

Lorsque vous créez un personnage, vous choisissez un Talent et un Handicap (ainsi qu'une compétence Roleplay si vous jouez avec le mode facultatif – voir Mécaniques de jeu).

Attributs

Les attributs donnent une estimation rapide des capacités physiques et mentales de chaque personnage. Ils conditionnent la majorité de leurs actions et correspondent à une estimation générale de leurs aptitudes. Les attributs sont au nombre de 6, et leurs valeurs sont comprises entre 0 (valeur de base) et 5 (valeur maximale). Lorsque vous créez un Trailblazer, tous ces attributs sont à 0. Vous disposez alors de 16 points que vous pouvez répartir comme bon vous semble pour modeler votre personnage.

Les attributs sont les suivants :

- Force : mesure la puissance physique; l'aptitude athlétique naturelle.
- Intelligence : mesure l'acuité mentale, les capacités de raisonnement et la mémoire.
- Charisme : mesure la force de conviction et de la personnalité, l'éloquence, le leadership.
- Endurance : mesure la résistance physique, la santé, la force vitale.
- Perception : mesure l'intuition, la vigilance, la perspicacité.
- Agilité : mesure la souplesse, la dextérité, les réflexes. Conditionne le score d'Initiative.

Savoir-faires

Chaque Trailblazer a son propre domaine de prédilection, représenté par un savoir-faire : Discrétion, si vous avez le goût des approches furtives ; Intimidation, si vous aimez impressionner ; etc.

Lorsque vous créez un personnage, vous lui choisissez un savoir-faire.

Équipements

Quel que soit votre niveau de vie, vous avez pu accumuler quelques économies, grâce à vos missions de Trailblazer. Cette pécune vous a permis de vous procurer de l'équipement plus ou moins sophistiqué.

Lorsque vous créez un personnage, vous pouvez choisir trois objets dans la liste des objets. Ceux-ci constitueront votre équipement de départ.

COMMENT JOUER ? RÈGLES DU JEU

L'APPLICATION EN LIGNE

Si vous le souhaitez, il vous est possible de jouer à Trailblazers en vous connectant sur notre plateforme en ligne. Si vous disposez d'un support numérique, suivez ce lien pour rejoindre et paramétrer le Salon de Jeu :

<https://jdrteamaubergine.herokuapp.com/>

Dans le cas où vous n'auriez pas de connexion à Internet ou de support (smartphone, tablette ou ordinateur) à votre disposition, pas d'inquiétude : le kit comprend également tout le nécessaire de jeu en format pdf imprimable

Créer une partie en ligne

Cet encadré s'adresse uniquement au Maître du Jeu.

Après avoir cliqué sur le lien ci-dessus, vous arriverez sur la page « Lobby ». Pour créer une partie, cliquez sur « Créer une room ». Il vous sera alors demandé d'importer ou de créer une configuration. Une configuration est un fichier JSON permettant de configurer une partie et de la sauvegarder.

Pour créer un fichier de configuration, cliquez sur « Créer une nouvelle configuration ».

Vous êtes redirigé sur une page divisée en 2 parties :

- La première, située sur la gauche, concerne les paramètres généraux.
- La deuxième, plus à droite, concerne la personnalisation des joueurs.

Pour accéder à un joueur spécifique, cliquez sur son numéro, inscrit à gauche.

Vous pourrez alors modifier toutes les données qui le concernent.

La configuration par défaut correspond à une partie à 6 joueurs.

Une fois que la partie est correctement paramétrée, cliquez sur « télécharger la configuration ». Retournez sur la page « créer une room » et importez le fichier téléchargé.

Vous pouvez alors inviter les joueurs en leur envoyant le code room et leur entrant depuis le site, ou en leur envoyant directement l'url de la partie.

Inviter les joueurs dans la partie

Une fois tous les joueurs présents sur la partie, assignez-les à leurs personnages dans l'application, puis lancez la partie.

Attention : une fois la partie lancée, d'autres joueurs ne pourront pas la rejoindre en cours de route.

Vous serez alors amené sur une page, de nouveau divisée en 2 parties :

- La première, pour contrôler les joueurs,
- La seconde, pour personnaliser leurs valeurs.

Contrôler les joueurs

Quatre actions s'offrent à vous :

- « Nom du joueur » permet de modifier ses valeurs à l'aide de la page de droite.
- « Jouer » propose au joueur de réaliser une action. Déterminez d'abord la catégorie de l'action ainsi que sa valeur minimum. Le joueur pourra alors jouer l'une de ses cartes.
- « Piocher » propose 2 capacités. La première rajoute simplement des cartes dans la main du joueur tandis que la deuxième, nommée « Révéler », propose au joueur de voir X cartes de sa pioche et d'en choisir X (il s'agit d'une mécanique utilisée par certaines compétences).
- « Expulser » retire le joueur de la partie. Cela s'avère surtout utile lors de la mort d'un joueur.

Sauvegarder la partie

Cliquez sur « télécharger la configuration » pour récupérer votre fichier de configuration à jour.

Lors de votre prochaine session, vous pourrez alors le réimporter depuis votre ordinateur à partir du menu « Créer une partie », et reprendre là où vous vous étiez arrêtés.

LES CARTES

Au début de la partie, les joueurs doivent se constituer un deck avec les cartes des trois types. Le MJ commence par les distribuer aux joueurs. Le nombre de cartes et la distribution de leurs valeurs sont déterminés en fonction des attributs du personnage-joueur.

Les valeurs des cartes vont de 1 (valeur minimale) à 7 (valeur maximale). La répartition des cartes dans un deck est libre, et il n'existe pas de taille maximale de deck. Seule contrainte : la valeur totale du deck, obtenue en additionnant toutes les cartes qu'il contient, doit avoisiner les 130 (avec une tolérance de plus ou moins cinq points, afin de permettre au MJ de gérer son équilibrage avec les autres paramètres de jeu).

Lorsque l'on joue un Personnage Prétiré, le deck est augmenté d'une carte bien particulière, d'une force redoutable : l'Atout.

Les atouts

L'Atout, ou « Carte Signature », est une faculté unique, propre au personnage à laquelle elle appartient. Il est représenté par l'une des cartes du deck ; on ne peut ainsi l'utiliser que s'il se trouve dans notre main, après l'avoir pioché manuellement (ou obtenu par tout autre moyen – voir Mécaniques d'obtention).

Cette compétence particulière apporte un avantage significatif et permet souvent de se tirer de situations particulièrement épineuses.

En raison de sa puissance, l'Atout n'existe qu'en un seul exemplaire par deck

Système basé sur les cartes

Toutes les mécaniques principales du jeu reposent sur un système de cartes. Il en existe 3 grands types : Social, Physique et Intellect.

Social : concerne les interactions avec les PNJ. A jouer lorsqu'une situation nécessite de faire preuve de diplomatie ou de finesse (persuasion, séduction, intimidation,...)

Physique : concerne les interactions nécessitant de la puissance musculaire. A jouer en combat ou lorsqu'il faut réaliser une prouesse physique (frapper, détruire, déplacer une charge lourde,...)

Intellect : concerne les situations dans lesquelles le joueur doit faire preuve de perspicacité ou de vivacité d'esprit (capacités d'analyse et de déduction, récupération d'informations cachées, résolution d'énigmes et de mystères...)

Cependant, ces catégories ne sont pas parfaitement étanches. Si un joueur parvient à justifier son action de manière crédible, le MJ pourra décider de le laisser utiliser une carte qui ne semblait pas initialement correspondre au type de l'action.

Par exemple, si la situation nécessite de déplacer un gros rocher, le type de carte concerné sera naturellement la Force. Toutefois, un joueur inventif pourrait tenter de le déplacer en faisant fonctionner ses méninges (en lui appliquant un effet-levier, en mettant en place un système de poulies...). On peut alors imaginer qu'il lui serait possible, dans ce cas, d'employer une carte d'Intelligence

Afin de déterminer la difficulté d'un test (si le scénario ne le spécifie pas explicitement), le MJ choisit une valeur qui représente la difficulté attendue de l'action, en fonction de son appréciation de la situation et des paramètres suivants :

- l'action entreprise, la manière dont le joueur la décrit et sa « pertinence » vis-à-vis de la situation
- les statistiques du joueur (s'additionnent au score de leur carte)
- la gravité/ la complexité manifeste de la situation elle-même

Si le score du joueur atteint ou dépasse ce seuil de validation, l'action est réussie ; sinon, elle échoue

Mécanique d'obtention et système de pioche

Les joueurs seront amenés à piocher souvent dans Trailblazers : en effet, la quasi-intégralité des mécaniques du jeu reposent sur le système de cartes.

Au début de chaque combat ou situation, les joueurs piochent le nombre des cartes indiquées par leur Potentiel d'Action (PA). La valeur de PA par défaut, sans modificateurs externes tels que les compétences ou les équipements, est de 3 pour tous les joueurs. Un joueur peut décider de piocher par lui-même, ou attendre d'y être forcé par les règles du jeu (voir ci-dessous).

Le nombre maximal de cartes qu'un joueur peut posséder en même temps dans sa main est de 6. Lorsque cette limite est atteinte, le joueur ne peut plus piocher.

A l'inverse, le nombre minimal de cartes qu'un joueur peut posséder est de zéro. Lorsque cette limite est atteinte, le joueur est contraint de piocher.

Si un joueur atteint la fin de son paquet et n'a plus aucune carte dans son deck, il mélange sa défausse et la replace face cachée pour se constituer une nouvelle pioche.

Un joueur peut piocher de nouvelles cartes des manières suivantes :

- Lorsqu'il n'a plus aucune carte dans sa main. Dans ce cas, la pioche est obligatoire.
- Lorsqu'il le souhaite, au cours de son tour de jeu. Il passe alors son tour, sans pouvoir faire d'action majeure, mais obtient 2 cartes
- Si le scénario et/ou le Maître du Jeu lui indiquent de le faire
- Si un bonus quelconque l'y autorise (compétence, pièce d'équipement, objet consommable).

STATISTIQUES DE JEU – BREF RÉSUMÉ

Cette page sert de guide rapide pour expliquer rapidement les principaux paramètres utilisés au cours d'une partie de Trailblazers. Pour accéder à la liste complète des compétences, savoir-faire et équipements, consulter la section Statistiques de jeu dédiée.

Attributs

Les attributs donnent une estimation rapide des capacités physiques et mentales innées de chaque personnage. Ils conditionnent la majorité de leurs actions et correspondent à une estimation générale de leurs aptitudes. Les Attributs sont au nombre de 6, et leurs valeurs sont comprises entre 1 (valeur de base) et 5 (valeur maximale). Le nombre total de points à distribuer dans ces catégories est de 16.

Force : mesure la puissance physique; l'aptitude athlétique naturelle.

Intelligence : mesure l'acuité mentale, les capacités de raisonnement et la mémoire.

Charisme : mesure la force de conviction et de la personnalité, l'éloquence, le leadership.

Endurance : mesure la résistance physique, la santé, la force vitale.

Perception : mesure l'intuition, la vigilance, la perspicacité.

Agilité : mesure la souplesse, la dextérité, les réflexes. Conditionne le score d'Initiative.

Points de vie (PV)

Les points de vie déterminent la quantité maximale de dégâts que peut subir un personnage avant de mourir.

Points d'énergie (PE)

Les points d'énergie conditionnent l'utilisation de certaines compétences et des pièces d'équipement High-Tech.

Potentiel d'Action (PA)

Le Potentiel d'Action d'un personnage représente le nombre de cartes avec lequel il commence au début d'une situation. Sa valeur de base est 3.

Initiative

L'Initiative correspond à l'ordre dans lequel vont jouer les personnages lors des instances de combat. Elle est déterminée par leur score d'Agilité.

Réputation

La réputation détermine la façon dont se comporteront les personnages non-joueurs à l'égard des joueurs. Elle peut être impactée par divers paramètres, notamment l'appartenance ou les affinités avec telle ou telle faction

Il existe également des compétences « Roleplay ». Il s'agit d'handicaps optionnels. Vous choisirez au début du jeu si vous souhaitez les utiliser ou non. Elles éclairent le joueur sur la manière de jouer le personnage en précisant son caractère. Cela crée des possibilités et des contraintes supplémentaires lors de prises de décision en jeu. effets négatifs.

Savoir-faire

Ils donnent un indicateur de l'habileté du personnage dans la tâche ciblée.

Equipements

Les équipements sont les objets qui sont à la disposition du joueur au début du jeu. Ils dépendent entièrement du personnage qu'ils se sont choisis.

Compétences

Les compétences sont classifiées en 3 types. Les « Talents » sont des compétences aux effets postifs.

Les « Handicaps » sont des compétences aux effets négatifs.

SYSTÈME DE RÉOLUTION D' ACTIONS

Lors de l'aventure, les joueurs seront amenés à effectuer des actions hors des combats. Pour cela, il faut passer par plusieurs étapes:

1/ Le joueur fait part de l'action que son personnage veut entreprendre au MJ.

2/ Si le MJ évalue que l'action est faisable, il définit une difficulté à ce test. Le tableau suivant propose des références de difficulté, mais le MJ n'est pas obligé de les suivre.

3/ Le joueurs décrit ensuite plus précisément son action en choisissant une carte qu'il utilisera.

4/ Le MJ choisit quelle statistique sera nécessaire pour le test, et calcule le score du joueur avec :

- Le score de la carte utilisée
- La statistique du PJ (choisie par le MJ)
- Un bonus contextuel, selon le choix du MJ (réputation, environnement, etc...).

5/ Si le score du joueur dépasse la difficulté définie par le MJ, alors le test est réussi. À l'inverse, si le score est inférieur, alors le test est raté.

6/ Le MJ décrit la résolution et les conséquences de l'action du joueur.

Dans certaines situations, le MJ peut aussi demander au joueur de faire un test, sans que l'initiative ne vienne du joueur. Le MJ peut alors forcer le joueur à utiliser un type de cartes précis.

Si le joueur n'a pas de carte de ce type, il peut en utiliser une autre, mais il souffrira d'un malus défini par le MJ.

A titre indicatif, voici un tableau de difficulté pour les actions. Si, en tant que MJ, vous peinez à estimer et à définir la difficulté d'une action, vous pouvez vous en inspirer.

Degré de difficulté	Valeur de validation	Descriptif de validation	Exemple de situation
Dérisoire	5	Une action si banale et insignifiante qu'elle est quasiment impossible à rater.	Lancer un objet en direction d'un allié, crier à l'aide.
Facile	10	Une tâche à la portée de tout le monde, qui se réalise sans trop d'efforts.	Sauter au-dessus d'un trou d'un mètre.
Moyen	15	Une action relativement difficile, qui peut poser quelques premières difficultés.	Marchander avec un commerçant avare, pour faire baisser ses prix.
Difficile	20	Une action complexe ou particulièrement exigeante.	Chevaucher une bête sauvage particulièrement agressive.
Très difficile	25	Une action osée, que seul un véritable maître peut espérer réaliser.	Tirer sur le réacteur d'un astronef lancé à pleine vitesse, pour le faire exploser en vol.
Herculéen	30	Une action qui relève de la véritable prouesse, le genre de haut fait qui peut forger les légendes.	Persuader un roi de se soumettre à vous, et de vous vouer un culte éternel.

SYSTÈME DE COMBAT

A l'approche d'un affrontement, le maître du jeu (ou le scénario) définit un nombre d'ennemis à vaincre. Le groupe d'ennemis ainsi constitué se nomme une Horde. Les statistiques (PV, score d'attaque, effets supplémentaires éventuels) et l'éventail des actions des Ennemis est défini dans la sous-section du Bestiaire qui leur correspond.

Après que le MJ ait décrit la situation et les forces en présence aux joueurs, l'instance de combat se lance. Les joueurs et les ennemis vont alors jouer chacun leur tour, selon l'ordre défini par leur score d'Initiative. Le combat est remporté une fois que tous les ennemis de la horde
Les actions possibles pour un joueur en phase de combat sont les suivantes :

Attaque

- Les dégâts d'attaque sont calculés en fonction de 3 paramètres :
- Le score du joueur dans l'attribut concerné :
 - Pour une attaque de corps à corps : la valeur de l'attribut « Force » du personnage,
 - Pour une attaque à distance : la valeur de l'attribut « Perception » du personnage.
 - la valeur de la carte utilisée par le joueur pour l'action
 - Le bonus d'arme équipée.

D'autres modificateurs sont susceptibles de s'appliquer à la discrétion du MJ, tels que les éléments présents dans l'environnement et le contexte dans lequel se déroule l'action.

Action combinée

Voir la sous-section Actions combinées.

Pioche

Le joueur choisit de ne pas entreprendre d'action, et pioche 2 cartes à la place.

Passé

Le joueur passe son tour sans autre effet supplémentaire (cela peut résulter d'un choix personnel, ou par exemple d'une altération d'état infligée par un ennemi).

SYSTÈME DE SANTÉ

Second Souffle

Le MJ soumet la « Main du Destin » au joueur. Il lui présente ses cartes en éventail, face cachée, et lui demande d'en sélectionner une. Le joueur dévoile la carte choisie et consulte la valeur qui y est indiquée.

- Si cette valeur est inférieure à son score d'Endurance, le Second Souffle est considéré comme une réussite. Le personnage survit et se relève avec la moitié de ses points de vie totaux, arrondis à la valeur inférieure.
- Si cette valeur est supérieure à son score d'Endurance, le Second Souffle est considéré comme un échec. Le personnage succombe à ses blessures et est alors considéré comme mort.

Mort

Après avoir subi une blessure létale (avoir perdu tous ses points de vie) et avoir échoué sa tentative de Second Souffle, le personnage succombe à ses blessures. Il est alors retiré du jeu, et ne pourra être réutilisé pour toute la durée de la campagne. Les autres joueurs peuvent néanmoins récupérer ses équipements sur son cadavre. Le joueur qui incarnait le personnage décédé doit alors se choisir un nouveau personnage (prétiré ou de son invention).

Le joueur redémarre son aventure depuis le Point de Chute, sauf s'il parvient à justifier son retour parmi les autres joueurs de manière crédible auprès du MJ. Ce dernier pourra alors, en appréciant la situation au cas par cas, le laisser réintégrer directement l'escouade ou le faire réapparaître à proximité.

SYSTÈME D'ALTÉRATIONS D'ETAT (EMPOISONNEMENT ET DOPAGE)

Les Altérations d'Etat désignent l'ensemble des effets de nature à infliger des malus ou accorder des bonus aux joueurs. Les Altérations négatives sont appelées « Empoisonnement ». Les Altérations positives sont appelées « Dopage ». Au début de chaque situation de jeu, les niveaux de « Poison » et de « Dopage » des joueurs est remis à zéro.

Les effets des Altérations d'Etat sont détaillés dans les tableaux ci-dessous. Dès qu'ils sont augmentés, reportez-vous à ces tableaux et appliquez l'effet adéquat au niveau de Poison et de Dopage du personnage affecté.

L'Empoisonnement

Certaines des formes de vie présentes sur Uthea ont la faculté de synthétiser des substances toxiques. Au contact des joueurs, elles ont une chance de leur appliquer l'effet « Empoisonné ».

Niveau de poison	Effet
0	Aucun effet n'est appliqué au personnage
1	Réduit de 1 les dégâts infligés par le personnage.
2	A la fin de la situation, le personnage subit 1 à 5 points de dégâts.
3	Le personnage a une chance sur 2 de rater son action.
4	Le personnage subit 1 point de dégâts à chaque action qu'il entreprend.
5	Le joueur s'endort pour le reste de la situation. Il ne peut tenter aucune action.

Le Dopage

Afin d'explorer au mieux la planète, les joueurs peuvent utiliser divers consommables qui leur administreront certains avantages. Ceux-ci leur appliquent l'effet « Dopé ».

Niveau de poison	Effet
0	Aucun effet n'est appliqué au personnage
1	Restaure 1 PV au personnage à chaque action qu'il entreprend.
2	Augmente de 1 les dégâts infligés par le personnage.
3	Octroie un bonus de +1 à tous les attributs du personnage.
4	Le personnage subit 2 points de dégâts de moins.
5	Augmente de 2 le score des cartes du personnage.

SYSTÈME D'ENERGIE

L'énergie est un système accessible à tous les personnages. Elle leur permet de se servir de leurs équipements High-Tech. Chaque joueur démarre la partie avec 2 points d'énergie.

L'énergie peut être obtenue de diverses façons :

- Au début de chaque nouvelle journée (comme indiqué précédemment),
- Grâce à l'utilisation de cartes spéciales,
- En trouvant des sources d'énergie : batteries, recharge solaire (voir le personnage Medic), exetium (voir l'environnement Sakara)...
- Et de bien d'autres façons qui peuvent être déterminées à la fois par le scénario et par le maître du jeu.

Au début de chaque journée, les joueurs regagnent des points d'énergie jusqu'à atteindre la réserve minimum de 2 points. Les joueurs peuvent dépasser ce montant en gagnant des points d'énergie par tout autre moyen.

ACTIONS COMBINÉES

La coopération est essentielle à la survie dans le monde des Trailblazers. Parfois, mieux vaut savoir se reposer sur ses alliés plutôt que d'en assumer seul le poids et la responsabilité. C'est là que la mécanique d'Actions Combinées (AC) intervient.

Avant la résolution d'une action, si les joueurs l'estiment particulièrement difficile à réussir, ils peuvent décider d'unir leurs forces et jouer leurs cartes ensemble. Néanmoins s'il n'existe pas de limite de participants à une action combinée, en fonction de leur nombre, un malus au score et un nombre limite d'utilisations pourra s'appliquer. Même lorsqu'on parvient à s'accorder, une erreur de coordination est vite arrivée, surtout lorsque l'on est nombreux...

Consultez le tableau ci-dessous et appliquez l'effet correspondant. Pour plus de précisions sur le système d'actions, référez-vous à la rubrique « Déroulé-type » ci-après.

Nombre de participants à l'AC	Malus de score	Nombre maximum d'utilisation
2	Aucun malus	Illimité
3 - 4	-1	Une fois par tour
5	-3	Une fois par combat
6+	-5	Une fois par jour

Le processus détaillé de la mise en place des Actions Combinées en jeu est décrit ci-après :

- Pour répondre à une situation de jeu, un joueur fait une proposition d'action.
- Le joueur à l'origine de la proposition d'action demande aux autres joueurs de lui venir en aide.
- Les joueurs qui acceptent de l'aider font le choix de sacrifier leur prochain tour de jeu. Ceux qui auront refusé joueront normalement après la fin de l'action combinée.
- Le premier joueur annonce le type de carte concerné par l'action qu'il essaye de réaliser.
- En commençant par le premier joueur, tous les participants à l'Action combinée posent tour à tour une carte de ce type face cachée.
- Au signal du MJ, les joueurs retournent leurs cartes et consultent leurs valeurs.
- On additionne les valeurs de toutes ces cartes, puis on y applique les éventuels malus.

Le résultat obtenu est retenu comme score final de la tentative d'action.

SYSTÈME D'ÉVÈNEMENTS ET DE RENCONTRES ALÉATOIRES

Les rencontres aléatoires sont des événements inattendus qui surviennent en-dehors de ce qui est défini dans les délimitations initiales du scénario. En tant que MJ, vous pouvez les faire intervenir à votre convenance dans l'univers. Leur objectif premier est d'étoffer l'histoire en complétant et en enrichissant les transitions entre les points-clés, les jalons du scénario.

Ils peuvent également vous permettre d'ajouter un peu de piment à une session de jeu trop peu rythmée, augmenter la difficulté de la traversée d'une zone donnée, ou même servir de point de départ à une mission annexe. La liste d'événements aléatoires proposée dans ce kit est une aide de jeu parfaitement non-exhaustive, alors n'hésitez pas à inventer et proposer vos propres événements !

Lors d'une transition entre deux situations de jeu, le Maître du Jeu peut choisir de soumettre une rencontre aléatoire aux joueurs. Il mélange alors sa main face cachée, puis en tire une carte au hasard.

Le type de carte désigne le type de rencontre. La valeur de la carte n'a aucune incidence, c'est au MJ d'estimer la difficulté de la tâche.

- Carte « Physique » : Les joueurs se trouvent face à une situation de danger imminent (obstacle environnemental, créature hostile, embuscade...)
- Carte « Social » : Les joueurs se trouvent face à une situation requérant de l'habileté sociale (démêler un conflit, clarifier un malentendu, débattre, séduire, intimider...)
- Carte « Intellect » : Les joueurs se trouvent face à une situation requérant un certain doigté, une certaine réflexion (résoudre une énigme, faire preuve de déduction, trouver une façon détournée d'arriver à ses fins...)

Pour de plus amples informations, référez-vous à la section « Univers ».

MODE OPTIONNEL : ROLEPLAY

L'interprétation et le sens du simulacre revêtent une importance capitale lors d'une partie de jeu de rôle. Si vous souhaitez aller plus loin dans l'expérience, vous avez l'option de vous concerter entre joueurs afin de décider d'activer ou non l'option « Roleplay ». Si vous faites le choix de l'activer, chaque joueur devra sélectionner une compétence Roleplay parmi la liste prévue à cet effet (sous la section Compétences) – ou s'en choisir une de son invention. Cette compétence devra entretenir un lien étroit avec la psychologie, le passé de leur personnage. Cela peut, par exemple, s'agir d'un trait de caractère très spécifique, ou d'une névrose développée des suites d'un traumatisme ancien.

Le but de ce mode est de permettre aux joueurs les plus déterminés de laisser la part belle à l'interprétation et à la théâtralité, en imposant de nouvelles contraintes qui emporteront de réelles conséquences en jeu.

COMPÉTENCES

Compétences positives

Ame d'enfant : Vous pouvez créer des robots à partir de n'importe quel débris de métal en utilisant des points d'énergie.

- 1 PE – Fabrique « Scrapie » PV : 2 Force : 1 Agilité : 3

Ce type de robot mesure approximativement 30 cm. Très fragile, il possède peu de force mais présente l'avantage d'être petit et agile, ce qui lui confère une bonne mobilité.

- 2 PE – Fabrique « E.A.R.L » PV : 3 Force : 2 Agilité : 2

Robot mesurant environ 1m de haut. Polyvalent, il sert surtout d'engin de repérage et peut fournir des informations utiles sur l'environnement (moyennant un test de Perception). Il agit également comme relais radio.

- 3 PE – Fabrique « Béhémot » PV : 5 Force : 4 Agilité : 1

Un robot très puissant et très résistant, atteignant près de 2 mètres. Il demande cependant beaucoup de ressources. Taillé pour le combat, il offre un avantage certain lors d'affrontements particulièrement difficiles.

Chance inespérée : Lors d'une instance de combat, la première fois que vous subissez des dégâts, ignorez-les.

Échange de bons procédés : Une fois par situation, vous pouvez sélectionner une carte de votre main et l'échanger avec celle d'un autre joueur (le joueur ciblé vous présente ses cartes en éventail, face cachée, et vous en choisissez une).

Esprit de corps : Vous êtes habitué(e) à travailler en équipe. Si vos alliés entreprennent une action combinée, vous pouvez les encourager. Vous octroyez un bonus de +1 à la tentative. Inutilisable si vous n'êtes pas à portée de voix ou de liaison radio.

Ingéniosité : Une seule fois par phase active, vous pouvez sélectionner une carte de votre main et en changer le type.

Main secourable : Vous défaissez le nombre de cartes que vous souhaitez. Pour chaque carte défaisée, vous rendez 3 PV à un joueur de votre choix (vous-même inclus), dans la limite d'un seul soin par joueur et par tour. Nécessite un équipement « Medikit » ou similaire.

Manipulation d'opinion : Lors d'un test « Social », vous gagnez un bonus de +2 si vous mentez et tentez de vous servir de votre interlocuteur.

Mécano de l'extrême : Vous pouvez utiliser vos cartes physiques pour donner des bonus à vos cartes d'autres types, cependant la puissance des cartes physiques bonus est divisé par deux. Mécano de l'extrême : Vous pouvez utiliser vos cartes physiques pour donner des bonus à vos cartes d'autres types, cependant la puissance des cartes physiques bonus est divisé par deux.

Quitte ou double : Chaque fois que vous allez recevoir des dégâts, munissez-vous d'une pièce et tirez à pile ou face. Pile : vous en subissez le double. Face : vous n'en subissez aucun.

Réflexes aiguisés : Quels que soient les autres paramètres, vous êtes le personnage qui possède le plus haut score d'Initiative. Vous serez le premier à agir lors des combats.

Sursis : Une seule fois par campagne, si vos points de vie tombent à zéro et que vous ratez votre tentative de Second Souffle, ignorez-en le résultat et revenez sur le terrain avec l'intégralité de vos points de vie.

Technosuture : Lorsque vous infligez des dégâts, soignez-vous d'un montant égal à la moitié de la valeur de la carte jouée. Si un ennemi vous touche, il se soigne d'un montant égal aux dégâts qu'il vous inflige.

Compétences négatives

Attirail encombrant : L'équipement de votre personnage l'alourdit et entrave considérablement ses mouvements. Elle devient systématiquement le personnage avec le score de vitesse et d'initiative le plus faible.

Troubles de la personnalité narcissique : Votre personnage ne peut réaliser d'action combinée avec l'un des autres membres de l'équipe.

Instable : Lorsque vous tirez une carte lors d'une phase active et que vous tombez sur un 1, vous perdez immédiatement 1 PV.

PTSD : Vous avez sillonné la galaxie, et vous avez vu des choses que personne ne devrait voir. Au premier tour de chaque combat, si vous avez pioché un 1, vous êtes assailli de traumatismes et vous ne pouvez rien faire pendant ce tour.

Génie Chimique : Vous êtes un alchimiste du futur, capable de créer poisons et stimulants à partir de n'importe quelle substance. Bien sûr, vous êtes également versé dans l'art de la synthèse de drogues, stupéfiants et psychotropes en tout genre. Votre sale manie d'en tester vous-même les effets a fini par vous rendre toxicomane. Chaque fois que vous effectuez une action, vous tirez une carte dans le deck du MJ. Si la carte est paire, vous gagnez 1 niveau de dopage. Si la carte est impaire, vous gagnez 1 niveau de poison.

À la traîne : Vous boitez et devez être accompagné lorsque vous vous déplacez sur de longues distances, réduisant ainsi d'1 point l'Agilité du personnage qui vous soutient.

Monomaniaque : Si le sujet d'un test n'est pas le sujet de prédilection de votre personnage (mécanique, science, arts, politique, etc...), il aura un malus de -2 en Intelligence.

Dépendance affective : Lorsque vous vous retrouvez isolé du groupe, vous recevez un malus de -1 à tous vos tests.

Compétences Roleplay

Mais pourquoi faire ? : Peu importe la situation ou la problématique rencontrée, vous ressentirez le besoin compulsif et impérieux de construire un robot afin de la solutionner.

Esprit cartésien : Vous ne laissez jamais la morale ou l'éthique entraver vos prises de décision. Vos choix ne se fondent que sur de purs paramètres empiriques...

Médecine sans frontières : En raison de votre âme charitable, vous êtes contraint de soigner toute cible blessée (d'affiliation neutre ou amicale) dès que vous en avez la possibilité.

Tête brûlée : Dès lors qu'une situation de combat se déclenche, votre témérité irréflechie et votre sens du sacrifice vous poussent à aller au-devant du danger. Vous attirez l'attention et l'agressivité de tout adversaire dont les attaques sont monociblées.

Impératif de rentabilité : Vous n'écoutez que vous-même. Seuls comptent vos propres intérêts, et vous n'éprouvez aucune considération pour les autres. Vous suivrez à contrecœur les idées qui n'émanent pas de vous, ou qui vous demandent de fournir un effort particulier pour les autres membres de l'Escouade. Si la majorité décide d'une action qui vous dessert, vous ferez tout pour minimiser votre implication (et pourra même œuvrer à son encontre).

La loi du plus fort : Vous n'accepterez les idées d'un membre du groupe sans rechigner que si ce dernier possède au moins 4 en score de Force. Si ce n'est pas le cas, vous rechignerez à vous exécuter et tenterez de vous engager dans un concours d'ego en faisant étalage de vos compétences.

SAVOIRS-FAIRES

Les Trailblazers sont généralement choisis pour leur expertise dans un domaine. Peut-être s'agit-il d'aptitudes innées, ou du fruit de décennies d'entraînement. Ces domaines d'expertise sont représentés par les savoir-faire. Si vous possédez un Savoir-Faire, vous obtenez un bonus de +3 sur les actions relevant de ce Savoir-Faire.

Discrétion : La Discrétion intervient quand vous tentez de vous cacher, de vous faufiler derrière des gardes, de chuchoter quelques mots à un allié sans que personne d'autre ne vous entende...

Dressage : Le Dressage intervient quand vous tentez d'apaiser un animal, qu'il soit sauvage ou domestique. Avec de la chance, vous pourrez peut-être même apprivoiser des bêtes, qui sait ?

Gymnastique : La Gymnastique vous permet de maîtriser vos mouvements lors de situations délicates : marcher le long d'une poutre, vous rattraper à une liane in extremis, ou impressionner quelqu'un par une acrobatie.

Intimidation : L'Intimidation vous permet de terroriser quelqu'un, pour en faire votre esclave docile ou pour le déstabiliser au moment décisif.

Investigation : L'Investigation intervient quand vous cherchez des indices dans votre environnement. Vous pouvez ainsi découvrir des passages secrets, remarquer une trace d'usure inhabituelle sur un objet, ou reconnaître les traces de pas de quelqu'un dans la boue.

Mécanique : La Mécanique intervient quand vous étudiez certaines constructions artificielles : machines, implants ou armes à la technologie pointue. Vous pouvez ainsi comprendre le fonctionnement d'un mécanisme inconnu, ou réparer un jetpack endommagé.

Médecine : La Médecine couvre un ensemble de savoirs théoriques, quant au métabolisme humain. Elle ne permet pas de rendre des PV, mais peut vous aider à diagnostiquer des maladies, et à déduire quel seraient les remèdes appropriés.

Profilage : Le Profilage vous permet de lire le langage corporel des individus : vous pouvez essayer de deviner si quelqu'un ment ou s'il dissimule ses intentions. De même, vous pouvez tenter de décrypter l'état émotionnel d'une créature : est-elle stressée, euphorique, haineuse, nostalgique ?

Rhétorique : La Rhétorique peut dénouer les situations les plus délicates. Qu'il s'agisse de mentir, séduire ou persuader, un rhéteur habile peut sauver un groupe sans faire couler de sang.

OBJETS

Vêtements et armures

Armure de Shiftball : cette armure intégrale prévue spécialement pour les sportifs de haut niveau protégera efficacement votre corps et vous permettra de bénéficier d'un aérodynamisme exceptionnel. (-1 aux dégâts subis, +1 en Agilité)

Mercury, les chaussures qui courent vite © : d'après la pub, cette paire de chaussures permet de courir plus vite et de gagner +1 en Agilité lorsque vous courez. En réalité, les Mercury ne permettent pas réellement de courir plus vite, mais fonctionnent grâce à un effet placebo.

Masque automatique : permet de scanner une personne. Le masque reproduira son apparence et l'imitera parfaitement. Cependant, cela ne permet pas d'imiter la voix.

Masque anti-pollution : ce masque préservera vos poumons de toutes les micro-saletés des grandes villes en protégeant votre bouche et votre nez pour que vous ne respiriez rien de nocif pour votre santé. (Protège aussi contre les spores toxiques.)

Veste de haute résilience : cette toute nouvelle veste, spécialement prévue pour équiper les ouvriers intervenant sur les chantiers les plus dangereux, vous préservera des chocs les plus puissants. (-2 aux dégâts subis).

Armes

Canne-épée : faites semblant d'être une personne à mobilité réduite pour mieux surprendre votre adversaire avec cette canne dernier-cri. (+2 dégâts au Corps à corps.)

Canne de Shiftball : Parmi les plus résistantes du marché, cette canne saura frapper le palet (et le crâne de vos ennemis) comme personne. (+2 dégâts au Corps à corps.)

Fusil de chasse : Une carabine archaïque mais fidèle. (Confère un bonus de +1 en Perception.)

Fusil de sniper : Un fusil de précision doté d'une lentille de grossissement. (Confère un bonus de +2 en Perception, seulement lorsqu'on regarde par sa lunette. Le fusil de sniper confère également la capacité Tir de précision.)

Tir de précision : Le sniper peut utiliser un tour pour prendre le temps de viser. Il doit rester immobile, et ne peut entreprendre aucune autre action pendant ce tour. S'il n'a pas été attaqué entre-temps, il peut utiliser son prochain tour pour tenter un Tir de précision. Le tir de précision double les dégâts infligés.

Machette : Les vidéogrammes d'action de votre enfance vous ont maintes fois enseigné les mérites de cette arme. (+1 dégâts Corps à corps.)

Scrap-Gun : Chargez le scrap-gun avec tout ce que vous trouvez, il le tirera droit vers votre cible. (+1 dégâts à Distance)

Pince électrique : Cette pince électrique peut découper le métal avec une grande facilité, en le chauffant à blanc afin de le rendre plus malléable. Attention à vos doigts, un accident est vite arrivé. (+1 dégâts au Corps à Corps)

Taser de contact : Doté d'une puissance prodigieuse, ce taser peut sonner une créature de plus d'une tonne. Celle-ci est incapable pour un tour. (Consomme 2PE à l'utilisation.)

Vêtements et armures

Radio : Si un personnage possède une radio, il peut l'utiliser pour communiquer à distance avec les membres de son groupe. Chaque membre du groupe gagne un émetteur-récepteur, avec une portée de 100km. Si le porteur de la radio est inconscient ou mort, la radio n'est pas utilisable. Affiche disruptive : Placez-la sur n'importe quelle surface et cette affiche de 2m par 1,5m imitera son environnement à la perfection, camouflant ainsi le trou

Cage d'isolation : Cette cage de 4m2 de surface pour 2m de hauteur isolera physiquement et phonétiquement tout ce qui se trouve à l'intérieur.

Caisse à outils : Ce nécessaire de réparation s'avère fort utile pour quiconque souhaite procéder à la maintenance et l'entretien d'objets High-Tech.

Capteur thermique : Avec ce capteur en main, vous pourrez avoir une vision thermique de votre environnement.

Drone de repérage : ce drone autonome peut identifier les obstacles et cartographier la zone autour de son point de décollage dans un rayon de 30m. (L'utilisation du drone autonome consomme 1PE. Lors de son utilisation, vous pouvez choisir d'activer Protocole de guet).

Protocole de guet : Utiliser le drone à l'appui d'un test de Perception lui confère un bonus de +2.

Exosquelette : Cet exosquelette blindé confère à son porteur un bonus de +2 en Force et en Endurance.

Peps, le compagnon fidèle © : ce chien robot spécialement dressé vous suivra où que vous alliez. Demandez lui d'aller chercher quelque chose pour vous, il s'exécutera. (Attention, les Peps ne sont pas fait pour le combat. Ils se désactiveront temporairement en situation d'hostilité)

Générateur de champ de force : Ami des lâches et des stratèges, ce générateur miniature peut vous protéger contre les cruautés de la vie. Au prix d'1 PE, vous pouvez activer le générateur : un bouclier magnétique vous entoure, et annule les dégâts de la prochaine attaque que vous subirez.

Hologramme portatif : ce module de petite taille peut être placé au sol. Moyennant 1 PE pour l'activer, il affichera une projection holographique de la personne qui l'utilise.

Jetpack : Grâce à son jetpack dorsal, le personnage peut s'envoler. Pour cela, il doit se défausser d'une carte. La valeur de la carte indique la distance parcourable.

Médikit : Ce kit contient des antidotes, bandages et autres outils chirurgicaux. Il est nécessaire au talent Main secourable.

Parapluie d'acier : ce parapluie fait d'un alliage de métaux rares peut résister aux pluies corrosives présentes sur certaines planètes.

Générateur de parfums de synthèse : se dispositif de senteur scannera votre environnement pour créer un parfum vous permettant de vous fondre dans votre environnement.

Passe-partout : Ce passe partout vous ouvrira toutes les portes... Littéralement. (Il est fragile et se casse après 2 utilisations. Il ne peut être réparé.)

Piège à loup connecté : En plus de sa discrétion et de sa légèreté, ce piège à loup vous préviendra directement lorsque votre proie se prendra dedans. (Inflige 3 dégâts)

Station de recharge d'énergie : Cet appareil sophistiqué permet de recharger l'ensemble des équipements techniques d'un groupe. Au prix d'1 PE, son porteur peut rendre 1 PE à deux alliés de son choix.

Objets divers

Canne à pêche : Cette canne sophistiquée vous permettra de pêcher les plus grosses prises dans les pires conditions.

Chaise portative : Grâce au progrès de la technologie, nous avons créé une chaise pliante ultra légère tenant dans la poche.

Cigares de première qualité : Au-delà de leur goût incomparable, ils constituent surtout un bien de luxe qui impressionnera à coup sûr votre entourage. À fumer en se donnant un air grave et important.

Taser de contact : Doté d'une puissance prodigieuse, ce taser peut sonner une créature de plus d'une tonne. Celle-ci est incapable pour un tour. (Consomme 2PE à l'utilisation.)

Cigarettes : Elles sont fragiles, mais elles sont là quand on en a besoin.

Corde de soie de 5m : C'est une simple corde, tressée dans la soie extrêmement résistante d'une créature arachnide. (Mesure 5m de long, peut supporter un poids d'1 tonne.)

Grappin : D'une simple pression de la gâchette, ce grappin pourra vous hisser vers de nouveaux sommets (Portée : 5m).

Purificateur d'eau : Cette petite machine rendra n'importe quelle eau potable (nécessite 1PE à l'utilisation).

Ration de survie : Cette nourriture a un goût discutable, mais elle vous requinque comme il faut. Manger une ration de survie permet de regagner 3 PV.

Seringue anti-venin : Retire les effets du poison. Une seringue contient deux doses.

Tablette de chocolat : Au bon goût de succédané de cacao, cette tablette onctueuse vous restaurera 2PV par utilisation. (3 utilisations.)

Torche Maxis : Avec la puissance des piles rechargeables Maxis, cette lampe-torche pourra illuminer les ténèbres les plus sombres comme en plein jour. (Nécessite 1PE par demi-heure d'utilisation)

ORDRE DE MISSION

Objectif principal : Extraction de ressources.

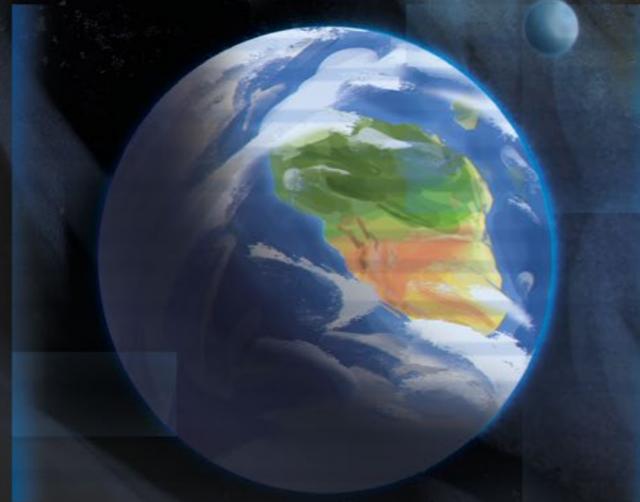
A en croire les informations glanées par les scientifiques employés par A. Fink, U-437 est la source de rayonnements énergétiques de forte intensité. Il semblerait que ces émanations soient dues à la présence d'une ressource encore inconnue, dont les propriétés pourraient s'avérer intéressantes à exploiter. Votre mission sera d'identifier cette ressource, repérer les sites d'extraction potentiels, puis en prélever un échantillon et le ramener à bord du Wanderlust.

De nombreux mystères planent autour de cette planète. Nouvellement découverte, très peu d'informations sont disponibles à son sujet. Vous serez, selon toute vraisemblance, parmi les premiers arrivés sur site. La plus grande prudence est bien évidemment de mise.

Il semblerait cependant que l'air à la surface soit respirable sans impact significatif sur la santé. Se munir d'inhalateurs ne relève donc pas d'une absolue nécessité ; mais prenez néanmoins vos précautions. Il n'est pas exclu que l'air présent dans certaines zones présente une composition différente, dont nous n'avons pas pu prendre connaissance.

Nos scanners ont détecté la présence d'eau à l'état liquide, ainsi qu'une multitude de signatures thermiques qui semblent corroborer la présence de formes de vie multiples à la surface. Impossible d'estimer, à l'heure actuelle, si ces dernières sont douées de raison, et quelle serait leur hostilité éventuelle à l'égard des étrangers. De nouveau, nous vous conseillons de rester méfiants à leur approche.

L'étude préliminaire des lieux a permis d'identifier au moins quatre biomes distincts ; mais peut-être en existe-t-il davantage. D'après les informations topographiques nous ayant été transmises par les équipes de Fink Industries, l'importante activité géologique souterraine laisse entendre la présence d'écarts de relief considérables en surface. Gare, donc, à là où vous mettez les pieds.



• Lieu d'intervention :	U-437
• Type :	Planète tellurique
• Atmosphère :	Viable, air respirable
• Champ magnétique :	Intensité faible
• Écosystèmes et topographie :	Inconnus
• Répartition Terre/Eau :	33% de masse terrestre, 67% d'étendues aqueuses.
Unité d'intervention :	Escouade Haven
Véhicule de transport des troupes :	TLZ Wanderlust (navire stellaire de classe 2 – Caravelle. Capacité : 20 places)
Equipage	Agents Trailblazers (nombre conseillé : 4-8) - Brigade de maintenance
Durée estimée de la mission :	± 2 semaines

TRANSMISSION DE DERNIÈRE MINUTE – EMETTEUR DU SIGNAL : TYCHO LEHMING

Chers camarades,

Je crains que nous ne soyons mal tombés. Par le passé, nous avons travaillé pour des capitaines de vaisseaux pirates, pour des despotes mégalomanes, pour des idoles et des artistes capricieux. Mais jamais de ma vie n'avais-je vu un emmerdeur pareil.

Malheureusement, ce jeune imbécile pompeux et pédant est l'un des fils de Theocrastus Fink, un nom qu'il ne m'est pas nécessaire de présenter. Etant donné qu'il s'agit de l'un de nos plus importants contributeurs, il m'était difficile de lui refuser quoi que ce soit, surtout au vu des difficultés financières qu'a rencontré le groupe dernièrement.

Si je vous ai choisis pour constituer l'équipe qui allait mener cette expédition, c'est parce que vous m'avez prouvé par le passé que vous étiez des agents de confiance, et parce que j'ai la conviction que chacun d'entre vous possède les armes et la patience nécessaires pour canaliser cet énergumène et satisfaire ses exigences, aussi farfelues et démesurées soient-elles.

Lorsque nous avons étudié le projet ensemble, il était catégorique sur sa volonté de vous accompagner sur site. Il s'est montré particulièrement insistant, mais au prix de quelques heures d'une discussion houleuse, à laquelle ont également participé tous les chefs de Division, je suis malgré tout parvenu à le convaincre d'abandonner cette idée. J'ose à peine imaginer à quel point sa présence parmi vous aurait été pénible et aurait pu être de nature à ralentir votre progression vers l'objectif. Que tous les Dieux de l'Univers en soient remerciés, ce risque a été évité.

Bien que d'autres affaires nécessitent mon attention et ma présence ailleurs, mes pensées seront tournées vers vous. Je vous souhaite de réussir, chers camarades, et de nous revenir sains et saufs à bord de la Cité-Mère. Que sa bénédiction vous garde.

MESSAGE DU COMMANDITAIRE – A L'ATTENTION DES MEMBRES DE L'ESCOUADE

Bienvenue à tous les participants à l'expédition sur U-437. Tout d'abord, je tenais à saluer votre témérité et votre sens du devoir, des qualités qui sont malheureusement absentes chez un nombre alarmant de personnes de nos jours.

Sachez que vous êtes la septième organisation de mercenaires que je contacte, et qu'aucune autre n'a souhaité accepter cette mission. Certaines n'ont pas même daigné répondre à ma requête, un comble quand on pense à la largesse de ma famille et ses généreuses donations à l'égard de l'ensemble des sociétés du Consortium. Vous comprenez, j'imagine, mon immense contrariété face à cette démonstration flagrante d'insolence et de défiance.

Fort heureusement, j'ai élaboré une méthode tout indiquée pour lutter contre la frustration, lorsque je me sens perdre pied. En général, elle consiste à faire disparaître mystérieusement ceux qui en sont responsables... Peut-être même leurs familles aussi, selon mon humeur du moment. Bien entendu, j'espère que nous n'aurons pas à en arriver là.

Pour en revenir au sujet qui nous intéresse, lorsque Tycho m'a indiqué que les Trailblazers étaient disposés à répondre favorablement à ma requête, je dois vous avouer avoir été fort agréablement surpris, et enclin à vous accorder ma confiance pour réaliser ce projet.

[Note au MJ : Paragraphe Facultatif – A n'intégrer que si l'un des joueurs a sélectionné « Augustus Fink » en tant que personnage.]

Néanmoins, au vu des attentes élevées et des enjeux importants découlant de cette entreprise, je ne pouvais décemment me permettre de vous laisser carte blanche. A force de désillusions répétées, j'ai fini par être contraint de considérer l'adage « On n'est jamais mieux servi que par soi-même » comme une véritable philosophie de vie.

C'est pourquoi, bien que votre réputation ne soit plus à faire, j'ai tenu à m'assurer qu'elle soit tout à fait méritée. Ainsi, j'ai pris la liberté de me faire enregistrer parmi vos membres d'équipage. Une simple formalité, pour une personne de mon influence. Il m'a simplement suffi de m'arranger avec l'équipe de chargement du vaisseau afin de faire falsifier le manifeste d'embarquement. J'y suis actuellement consigné en tant que « caisse de rations de survie n°33 ». Amusant, n'est-ce pas ?

Toujours est-il que nous sommes désormais liés, tout le temps qu'il vous sera nécessaire pour mener cette mission à son terme. J'espère que nous saurons maintenir une bonne entente entre nous, et que vous tâcherez de ne pas me décevoir. Disons simplement qu'il s'agit d'une question de vie ou de mort. Pour vous... Comme pour moi.

Lord Augustus Jebediah Eustass Fink, directeur exécutif et actionnaire majeur de Fink Industries



WATAÏ

U-437 TRAILBLAZERS

Bien qu'il s'agisse d'un océan, Wataï figure parmi les endroits les plus actifs de tout Uthea. Si un grand nombre d'îles de tailles diverses y sont dispersées, ce ne sont pas celles-ci qui font la beauté des paysages de Wataï, mais bien les Otalias, d'immense cités bâties sur des Otalans, de gigantesques mammifères marins. Ces cités font régulièrement le tour de l'océan, important leurs matières premières directement depuis les îles près desquelles elles font escale. En effet, à Wataï, les échanges ont une place très importante dans la société, en particulier ceux qui concernent le commerce et la transmission du savoir. Parmi les plus grandes Otalias, on retrouvera Gilda, cœur politique de Wataï ainsi que Velve, fameuse pour sa dévotion envers son Otalan. Une seule tache entre en contraste avec le reste de ce tableau : la cité d'Il'tra. Construite sur un récif rocheux, cette ville est rongée par la pauvreté et la piraterie. Nombreux sont ceux qui se demandent comment il est possible qu'elle ne se soit pas encore effondrée...Wataï est un endroit splendide aux paysages multiples, abritant une faune et une flore variées. Tout y semble accueillant, du moins jusqu'à ce qu'on fasse la rencontre des nombreux pirates qui écumant ses eaux...Chaque zone habitée dans Wataï possède son propre Haut Dirigeant. Il s'agit de Wataïens choisis par et parmi leurs pairs, chargés de s'occuper du commerce et de la sauvegarde de la culture de leur cité ou village.

Entrée de journal de bord 01 –
Addison Johnson

« J'ai vu des cités montées à dos de baleine. Des bâtisses au murailles démesurées qui affleurent l'eau moirée, bâties sur ces créatures géantes, vivant en osmose avec elles, sans que rien ne semble pouvoir troubler la quiétude environnante. Laissez-moi vous dire une chose : c'est le matériau dont sont faits les rêves. »

■ Lieux

Gilda

Gilda est la plus grande Otalìa de tout Wataï. Elle constitue le cœur du commerce et du savoir de toute la région. Visible à des kilomètres à la ronde, son architecture en hauteur est si imposante qu'il est presque impossible de la rater. La cité fut la première Otalìa à être inaugurée, c’est pour cela qu’elle est désormais considérée comme la capitale de la province de Wataï.

Gouvernée par le haut dirigeant Moraviz, son influence s’étend bien au-delà même des frontières de Wataï, puisque la ville délivre et importe souvent des marchandises depuis et vers les régions voisines. On pourra notamment citer la côte de Sakara où les Wataïens commercent régulièrement avec les Otirius.

A Gilda, un système strict de hiérarchie sociale est instauré, et cela s’en ressent dans l’architecture même de la ville. Plus les résidents vivent bas, moins leur place dans la société est considérée comme importante. La basse-ville étant située près du niveau de la mer, c’est elle qui est la première concernée par les raz-de-marée et les inondations. En revanche, les habitants qui bénéficient d’une place cruciale dans la vie de la cité sont installés dans les hauteurs, au sein de bâtiments fortifiés et conçus pour résister à l’assaut des vagues.

Oetan

Oetan est la plus grande île de tout Wataï. Sa population est cependant relativement faible en comparaison, en raison du manque de ressources qu’on y trouve. Oetan est connue dans tout Wataï pour sa faune et sa flore uniques. Elle est d’ailleurs ferveusement et férocement protégées par les autochtones. L’île est constituée pour sa majeure partie de hauts-plateaux à la couleur orangée. Les passages entre les plateaux sont de tailles variables, parfois très étroits comme très larges, et quelques courants d’eaux y sillonnent souvent, provenant en grande partie de l’océan.

C’est sur les côtes de l’île que l’on retrouve un environnement plus propice à la vie. Des parcelles verdoyantes s’étendent au bord de la mer, là où des villages de pêcheurs et commerçants se sont établis, entourés de plages de sable blanc qui constituent un décor saisissant...Le haut dirigeant de l’île est Yamata, le chef des pêcheurs ocaux. C’est lui qui s’occupe de diriger les Otalìa vers l’île pour assurer le bon fonctionnement des relations commerciales, et qui organise la gestion des exportations de pierre dont elle dépend pour assurer sa survie économique.

Foriam

Petite île, constituée d’une vaste plaine et de quelques collines. Elle est la principale source de bois dans l’océan de Wataï. Comparé au reste des points d’intérêt de la région, son paysage n’est pas spécialement intéressant, mais l’île possède une grande quantité de ressources. Elle est régulièrement sollicitée pour le commerce, et son haut dirigeant, Mekaz, l’a bien compris. On y compte 4 villages au total, ce qui est légèrement plus que sur Oetan, en raison du caractère plus accueillant de son environnement. Sur le plan culturel, l’île n’offre cependant que très peu de choses, excepté le papier qui est utilisé pour la fabrication des livres.

■ Personnages notables

Moraviz

Moraviz est le haut dirigeant de l’Otalìa Gilda, et le souverain de Wataï. Descendant d’une grande lignée de dirigeants, il est le responsable de tout ce qui se passe dans la province, à l’exception d’Il’tra. Il contrôle le commerce entre les îles, mais aussi au sein même des cités. Il est le chef suprême de l’Atarelia, la milice chargée de la protection de Wataï. Moraviz est aussi en charge de ladiffusion de la culture, cela passe en grande partie par le recensement des langues et populations étrangères mais aussi par la conservation de l’écriture, sacrée à Wataï.

Après la chute économique d’Il’tra suite à l’embargo de Moraviz, les peuples des s’engagèrent dans un exode massif vers les Otalias, seules villes entièrement protégées contre les attaques de pirates. Cela engendra une hausse énorme de la pauvreté dans les cités concernées, notamment Velve. Moraviz s’est alors décidé à réduire à néant la piraterie à Wataï, mais celle-ci s’est déjà trop bien installée pour être vaincue si facilement...

Gorilus

Haut dirigeant de Velve, Massalio est également en charge du culte de l’Otalàn de la cité. Son influence commerciale à Wataï est très importante, puisque Velve représente deux tiers de la production d’algues de la province. Il est cependant très tranché dans ses décisions : il a décidé que Velve n’effectuerait plus de commerce du côté de Sakara, et soutient fermement l’embargo d’Il’tra.

Yamata

Chef des pêcheurs de la côte ouest d’Oetan. C’est à lui que revient l’honneur de diriger les Otalias à proximité de l’île pour assurer lebon déroulement des relations commerciales. Il utilise pour cela des lunettes réfléchissantes qui agissent comme un phare, indiquant aux navigateurs des cités aquatiques la position de la côte.

Mekaz

Mekaz est le haut dirigeant de l’île de Foriam. Il est avant tout connu pour son sens de la négociation. Sous son commandement, les importations et exportations de Foriam se sont multipliées par cinq. Il est un ami proche de Massalio, le haut dirigeant de Velve, avec il commerce très souvent.

Massalio

Chef du gouvernement d’Il’tra. Né d’une grande famille de commerçants arpentant les mers de Wataï, Gorilus a très vite appris à marchander et à naviguer. Avec sa famille, il transportait en grande partie du bois et de la pierre entre les îles. Mais un soir, alors qu’ils venaient d’arriver avec sa famille sur l’île de Foriam, ses deux parents furent tués lors d’une attaque de pirates. Il eut juste le temps de fuir la côte en s’enfonçant dans les plaines de l’île. Après quelques jours de marche, il atteignit l’autre extrémité de l’île où il découvrit le campement des pirates qui avaient attaqué la côte quelques jours auparavant. Il attendit la nuit pour se venger d’eux. Au matin, tous étaient morts : noyés, éventrés, égorgés. Il ne laissa vivant que leur prisonnier, Asthum, qui, reconnaissant, l’accompagne partout où il va depuis lors.

Par la suite, Gorilus relança ses affaires, à l’aide des richesses qu’il venait de reprendre aux voleurs. Il réussit à se constituer tout un équipage, qui finit éventuellement par devenir si grand que Gorilus finit par ordonner la construction d’une ville dans l’océan, non pas portée par une baleine comme les autres, mais construite sur pilotis. Au début, elle fut prospère, mais très vite l’influence des Otalias se révéla bien trop forte pour qu’elle puisse s’en sortir financièrement, et sa population s’appauvrit peu à peu. Cette ville est aujourd’hui connue sous le nom d’Il’tra, et la pauvreté et la criminalité y sont maîtresses.

Avec le temps, Gorilus lui-même finit par tomber dans la criminalité qu’il s’était autrefois juré de combattre...

Meï

Fille de Yamata. Très altruiste et téméraire, elle n’hésitera pas à aider un inconnu en danger. Elle s’occupe de soutenir son père et de l’assister dans l’organisation des échanges avec les Otalias.

Zô

Chef des pirates de la côte d'Oetan. Il s'agit d'un personnage cryptique et discret, dont le visage est en permanence recouvert d'un masque. Très peu d'informations sont disponibles à son sujet, bien qu'on le dise réputé pour sa fourberie et son intelligence.



Bestiaire

Démanta

Hauteur : 1m 20 Longueur : 2m Largeur : 80 cm

Les Démantas sont pacifiques et sont utilisées comme montures par les habitants des cités. Suffisamment grandes pour soutenir le poids d'un humanoïde, elles sont très rapides et agiles sous l'eau. Elles peuvent sortir et survivre en dehors de l'eau, mais perdent alors beaucoup de leurs capacités physiques, gênés par leurs ailes disproportionnées.

A l'état sauvage, elles se déplacent en banc, pour s'assurer une protection optimale face aux prédateurs marins. Leur vitesse leur permet de créer des courants marins qui repoussent les créatures qui suivent leur sillage.

A la sortie de l'œuf, les démantas sont très petits et faibles, mais arrivent très rapidement à maturité et deviennent des montures de choix après seulement quelques mois.

Les démantas sont un élément culturel si important à Wataï qu'à chaque fois que Gilda arrive sur l'île de Foriam, une course est organisée pour les célébrer.

Apparon

Hauteur : 1m 60 Longueur : 2m Largeur : 60 cm

Les Apparons sont originaires de Foriam. Ils vivent majoritairement sur les hauteurs des plateaux, en nids d'une dizaine d'individus. Cependant, ce sont généralement des chasseurs solitaires. Au sein du nid, le plus gros des Apparons possède le statut de dominant. Celui-ci ne chasse pas et se charge de garder le nid.

Ils possèdent 6 pattes : 4 à l'avant, utilisées pour se déplacer rapidement, et deux pattes plus puissantes à l'arrière qui leur servent à sauter. Une fois en l'air, ils peuvent planer grâce à leurs ailes cependant il est difficile pour eux de vraiment voler à cause de leur poids. Les bois placés à l'avant de leur crâne leur servent à chasser en fondant sur leurs proies à toute vitesse, au sol comme depuis les airs. Leur extrémité est extrêmement pointue mais s'émousse avec l'âge. Les plus vieux membres de la troupe sont donc abandonnés une fois qu'il leur devient trop compliqué de chasser.

Ce sont les femelles qui choisissent avec quel mâle elles vont se reproduire. Le mâle alpha est généralement choisi en priorité, mais il arrive que des femelles choisissent un autre mâle. Il n'est alors pas rare de voir ce mâle se faire attaquer par des congénères jaloux qui veulent prendre sa place.

Wataïen

Principale forme de vie intelligente à Wataï, les Wataïens sont des créatures qui ont adopté un mode de vie basé sur les rapports sociaux. En effet, leur culture met en avant le commerce entre les différentes îles de Wataï, mais aussi le savoir : les Wataïens accordent une grande importance à la langue, ils retranscrivent et apprennent le plus de langues possibles.

Wataï ne serait rien sans les Otalias. Cela fait des siècles depuis que les premiers habitants se sont installés sur le premier Otalan. Ce sont les Otalias qui ont permis à l'empire créé par les Wataïens de s'imposer dans la région.

Le souverain des Wataïens, Moraviz, contrôle même une milice chargée de la sécurité de tous les Wataïens, l'Ataralia. Elle sert notamment d'arme dissuasive face aux différentes menaces que peut affronter l'empire. En outre, les Gueraros, et de manière plus interne, les pirates. Les pirates sont en grande partie des Wataïens qui rejettent l'empire gouverné par Moraviz, qu'ils jugent vide de liberté. Auparavant, il ne s'agissait que de petits groupes éparpillés à travers Wataï, mais la création d'Il'tra et l'embargo provoqué par Moraviz a été la porte d'entrée à nombre de pirates vers la création de ce qui deviendra par la suite la grande cité pirate, gouvernée par Gorilus.



Milut

Hauteur : 60 cm Longueur : 40 cm Largeur : 30 cm

Les Milluts sont des petites créatures (environ 15cm de haut) qui pullulent au sein des villes de Wataï. Bien qu'on ne sache pas leur origine, il est probable qu'ils y soient entrés depuis le continent, en traversant le désert.

Particulièrement invasifs, ils se sont reproduits à une vitesse impressionnante et sont maintenant considérés comme des vermines par les autochtones. Opportunistes, ils doivent leur survie à leur grande capacité d'adaptation : ils peuvent se nourrir d'à peu près n'importe quelle matière organique, et subsistent grâce aux déchets laissés par les habitants. Seuls et craintifs lorsqu'ils sont isolés, ils développent toutefois une véritable conscience collective lorsqu'ils sont en groupe. Ils se montrent alors très hostiles envers tout ce qui pourrait nuire à leur survie. Ils n'ont pas de période précise de reproduction et les femelles portent en moyenne 5 bébés qui deviennent très vite indépendants après la naissance.

Clapstère

Hauteur : 60 cm Longueur : 1 m Largeur : 40cm

Les clapstères sont des petites créatures à la peau dure qui se déplacent au fond des océans. Il arrive régulièrement qu'ils se dirigent vers les plages pour y déposer leurs oeufs. Ils sont très passifs (et inoffensifs) mais restent très résistants aux prédateurs. Il arrive souvent que des clapstères s'enfouissent dans le sable pour s'y maintenir au chaud pendant la ponte.

Sneak

Hauteur : 90 cm Longueur : 2 m 50 Largeur : 80 cm

La femelle (en vert) et le mâle (en blanc) vivent séparés tout au long de leur cycle de vie, ne se rencontrant que lors des périodes de reproduction. Ces dernières ont lieu tous les 4 mois environ. Les femelles qui vivent en haut des plateaux en descendent pour rejoindre les mâles en contrebas. Le taux de mortalité des femelles est bien plus élevé que celui des mâles puisque cette migration leur demande beaucoup d'efforts et les rend vulnérables. Une fois qu'elles ont mis bas, ce sont donc les mâles qui s'occupent des jeunes.

Tandis que les femelles ont développé une peau verte pour se dissimuler dans les herbes des hauts plateaux, les mâles, bien plus petits (environ 80cm contre 1m pour les femelles), ont développé une peau diaphane, due à l'absence de lumière dans les petites grottes où ils résident. Les Sneaks se nourrissent de viande. Ils chassent généralement des proies de taille moyenne autour desquelles ils s'enroulent pour les taillader avec leurs épines dorsales et les vider de leur sang.

Modvag

Hauteur : 1m 50 Longueur : 6m Largeur : 60 cm

Ces créatures sont parfaitement pacifiques et se nourrissent des plantes situées en haut des plateaux. Les Modvags se déplacent généralement assez lentement. Ils se cachent parmi les herbes hautes ou s'enfouissent dans la terre pour dormir. Lorsqu'ils se sentent menacés, ils se dressent sur leurs pattes arrière pour se défendre et paraître plus imposants. Dans cette position, ils atteignent les 4 mètres de haut. Ils s'écrasent ensuite de tout leur long sur leur assaillant, faisant alors trembler le sol sous leur poids. En effet, les Modvags adultes peuvent peser jusqu'à 1,5 tonne. En raison de leur grande taille, ils possèdent un métabolisme lent et passent le plus clair de leur temps à se nourrir. Les Modvags immatures ne se séparent pas de leur mère avant avoir atteint un poids d'1 tonne.

Crips

Hauteur : 20 cm Longueur : 25 cm Largeur : 15 cm

Crustacés qui élisent domicile au sein des ossements d'autres créatures. Il n'est pas rare d'en voir investir les crânes d'autochtones morts en mer. Pour chasser, ils se cachent à l'intérieur de leur «coquille» et attendent qu'une autre créature s'approche. Ils bondissent alors sur leur proie et s'y agrippent à l'aide des ergots piquants présents sur leurs pattes. S'ils n'ont pas trouvé de proie potentielle, ils se rabattent sur les bouquets d'algues qu'il trouvent au fond de l'océan.



Iluxon

Hauteur : 50 cm Longueur : 90 cm Largeur : 35 cm

L'Iluxon est un félin possédant de petites ailes lui permettant de planer sur de courtes distances. Il vit uniquement à flanc de falaise, à l'intérieur des cavités rocheuses d'Oetan, et s'agrippe au bord des plateaux à l'aide de ses pattes crochues. Ses yeux perçants lui permettent de voir très loin, et ainsi de débusquer de petites proies, mais aussi d'échapper aux éventuels dangers.

Moix

Hauteur : 90 cm Longueur : 2 m 50 Largeur : 80 cm

Les Moix sont des prédateurs des plages, semblables à des requins munis de pattes. Des cornes orientées vers l'arrière se sont développées sur leurs têtes, et leur servent à éloigner les assaillants qui viendraient les attaquer par l'arrière ou depuis leurs flancs. Ils sont relativement rapides et résistants. Bien que les jeunes soient pratiquement inoffensifs, les adultes peuvent constituer une réelle menace s'ils sont affamés. Leur proie préférée est l'Iluxon, mais ils se nourrissent en grande partie des Evelins qui vivent au bord des plages.



Evelin

Hauteur : 40 cm Longueur : 50 cm Largeur : 40 cm

Volatiles à 4 pattes, lents mais très puissants. Possèdent une paire d'ailes, certes trop courtes pour la pratique du vol, mais qui leur permettent d'amortir leurs chutes. Les Evelins peuvent effectuer des sauts allant jusqu'à 5 mètres de haut. Leurs oeufs sont sphériques, et d'une teinte rougeâtre. Leurs plus grands prédateurs sont les Moix, qui vivent sur les plages. Les Evelins évoluent sur les côtes de Oetan, là où la végétation est la plus prospère, ainsi que dans les plaines de Foriam.

Rousset

Hauteur : 40 cm Longueur : 1m Largeur : 30 cm

Les Roussets sont de petits mammifères à la fourrure bleutée qui vivent dans les sentiers qui serpentent entre les plateaux d'Oetan. Bien que relativement faibles, ils attaquent toute proie potentielle à vue. Leur fourrure est enduite d'un mucus qui les rend glissants et leur permet de fuir facilement s'ils se rendent compte qu'ils ne peuvent pas vaincre leur proie. Leur espérance de vie est très faible mais elle est compensée par un cycle de reproduction très rapide.

Rêche

Hauteur : 50 cm Longueur : 2 m Largeur : 50 cm

Les Rêches sont des mammifères marins d'apparence très similaire aux Roussets. Toutefois, contrairement à leurs proches cousins, les Rêches ont développé des nageoires et des crocs plus longs. Leurs pattes palmées, plus adaptées à l'environnement aquatique, leur permettent de s'y mouvoir avec aisance et fluidité. Elles ont moins tendance à se montrer agressives, mais restent redoutables en combat. Pour se nourrir, les Rêches creusent des terriers avec leurs pattes, puis attendent que de petits animaux aquatiques y passent avant de les y piéger en obstruant la sortie avec leur nageoire caudale. Personne ne sait réellement depuis quand les rêches sont apparues près des côtes d'Oetan, mais certains pensent que cela est dû à la migration des poissons.

Archan Hauteur : 2 m 20 Longueur : 90 cm Largeur : 1 cm (Ailes repliées)

Oiseaux géants vivant au sommet des plateaux de Oetan. Leur plumage est de couleur rouge feu, et leur tête est blanche.

Ils s'attaquent en priorité à de petites proies, mais il peut arriver qu'ils s'en prennent à des autochtones qui les dérangeraient.

Ils pondent leurs oeufs dans les creux et les fissures des plateaux, pour les protéger de tout prédateur. S'ils sont attaqués, ils hérissent leurs plumes pour intimider leurs adversaires.

Impristère

Hauteur : 50 cm Longueur : 3 m Largeur : 40 cm

Créature hostile vivant dans la partie haute des océans, ils vivent à proximité des baleines, se nourrissant des nombreux poissons qui suivent leur itinéraire. Leurs pattes palmées leur permettent de nager à une très grande vitesse. Ils tuent leurs cibles en leur arrachant la tête à l'aide de leur mâchoire puissante et se nourrissent uniquement du corps décapité de leur proie, laissant de côté la tête afin de marquer leur territoire et éloigner leurs congénères de leur terrain de chasse. En effet, les impristères sont très sensibles au sang, et il n'est pas rare qu'ils s'affrontent pour une proie. Les spécimens juvéniles mesurent à peine quelques centimètres, mais leur croissance est fulgurante : leur taille adulte (environ 3 mètres de long) est atteinte en seulement quelques mois. Les femelles sont en moyenne plus grande que les mâles.

Clatrax

Hauteur : 2 m Longueur : 1 m Largeur : 80 cm

Grand crustacé vivant autour d'Oetan. Ayant un comportement très imprévisible, ils ont tendance à se cacher dans des endroits sombres pour éviter d'être dérangés, et sont capables d'une très grande hostilité lorsqu'on s'en approche. Dès qu'ils se sentent menacés, ils se lèvent sur leurs deux pattes arrières pour effrayer leurs adversaires puis leurs assènent un grand coup de pince afin de les assommer. Ils se nourrissent principalement de petits poissons et crustacés ou de charognes, dont ils prélèvent des morceaux avec leurs appendices buccaux.



Fongus

Hauteur : 35 cm Longueur : 1 m 50 Largeur : 25 cm

Parasites marins dotés d'une gueule d'environ 80cm de diamètre, les Fongus s'en servent pour s'accrocher à des créatures plus grandes qu'eux et vivre à leurs dépens en absorbant les nutriments présents dans leur sang. Ils sont recouverts de pics vénéneux, dont la neurotoxine peut tuer un humanoïde en moins de 24 heures. On ne peut les décrocher par la force sans y laisser un morceau de chair. Pour s'en débarrasser, il faut attendre qu'ils se soient gorgés de sang et les saisir par leur appendice frontal afin de les endormir et les retirer en toute sécurité.

Ils peuvent survivre quelques temps sans hôte, en se nourrissant de petits poissons.

Il n'est pas rare d'en trouver sur le corps des otalans. Ce sont alors les autochtones qui les retirent. Les plats à partir de Fongus sont très rares et chers car il est difficile de les cuisiner à cause de leur poison et du peu de chair que contient leur corps.

Flore

Carogne

Plante que l'on ne peut rencontrer qu'à Oetan. Elle nécessite très peu de nutriments pour survivre. Ses gousses contiennent un liquide visqueux, très nocif, qu'elles libèrent lorsqu'on les écrase. Le seul animal immunisé contre son poison est le Mo-dvag, qui en raffol

Polox

Le polox est un petit arbuste que l'on rencontre un peu partout à Wataï. On en voit surtout dans les zones très exposées à la chaleur. Son fruit, le polix, est très sucré et apprécié des autochtones. Foriam possède la plus grande concentration de fermes à polox de Wataï, et en est la principale productrice.

Arsson

Végétal que l'on trouve dans les fosses d'Oetan ainsi que sur les plages des îles de Wataï. Il s'agit de larges herbes qui poussent dans des cavités. Elles sont la principale source de nourriture des animaux herbivores à Wataï.

Nom	Zone	PV	Attaque	Bonus
Apparon	Foriam	10	3	Subit 1 dégât de plus des attaques à distance et 1 dégât de moins des attaques physiques.
Archan	Plateaux d'Oetan	18	3	Intouchable par les attaques physiques quand il est en l'air.
Clatrax	Près des rochers, grottes et plages d'Oetan	15	4	Au début du combat, étourdit le joueur le plus proche et lui inflige 3 points de dégâts.
Crips	Océan et plages	3	5	Aucun
Inpristère	Océan, près des Otalias	11	8	Attaque avant les joueurs.
Milut	Partout	18	1	+1 ATQ pour chaque autre Milut dans la horde.
Moix	Plages	4	6	Après avoir attaqué, se soigne de 2 PV
Pirate	Partout	9	3	Après avoir attaqué un joueur, il se défause d'une carte aléatoire.
Rèche	Océan	10	6	Ne subit des dégâts qu'en dehors de l'eau.
Rouset	Sentiers d'océan	6	3	Ne subit que les dégâts supérieurs ou égaux à 6.
Sneak	Foriam	5	2	Attaque avant les joueurs.



SAKARA

U-437

TRAILBLAZERS

Le désert de Sakara recouvre à lui seul un continent entier. Le climat y est très rude, ardent. Bien qu'il ne s'agisse pas de la seule population de Sakara, ce sont les Gueraros qui le gouvernent. Peuple de guerriers à la peau écaillée, semblables à des reptiles humanoïdes, ils imposent leur pouvoir par la force et écrasent tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Leur capitale, Jayzer, est à l'origine un vaste complexe militaire. La cité concentre un très grand nombre d'habitants, mais ce n'est pas le seul point d'intérêt de la région.

A l'est de Jayzer se trouve Kalimasha, le complexe ouvrier où est extraite la majeure partie des ressources des Gueraros. Plus au nord, on trouve ce qui reste de Zarem'Gar, une ancienne cité construite par une civilisation aujourd'hui disparue. Cet endroit fait partie des coins les plus dangereux de tout Uthea ; certains vont même jusqu'à dire qu'il est protégé par un dieu. Peu d'autochtones osent s'aventurer près du temple, de peur de s'attirer les foudres de quelque entité ancienne.

L'empire des Gueraros est gouverné par un triumvirat, dont chaque membre est chargé d'un des domaines suivants : l'armement, l'énergie et le territoire. On appelle ce système la Division de guerre, puisque la guerre est la première des préoccupations de l'empire Gueraros.

Les Gueraros sont dévoués à l'art du combat, allant même jusqu'à modifier leurs corps en remplaçant leurs membres par des pièces de métal. Plus le corps d'un Gueraros est métallique, plus celui-ci est respecté. A Sakara, on trouve un grand nombre d'arènes, les combats à mort étant le seul véritable divertissement offert au peuple. Ces cercles de combat ont une place très importante dans la vie de la cité, notamment à Jayzer, où l'honneur et la loi ancestrale des Gueraros commandent que tout défi doit obligatoirement être accepté. On appelle ces combats à mort les Kal'ral.

Entrée de journal de bord 02— Ninna Flint

« Ce qu'on crève de chaud ici !... J'aime pas ça. Et puis tout ce sable à perte de vue, ça me donne le tournis. Du sable, du sable, du sable. Partout où je regarde, encore du sable. Je m'ennuie... Ça me donne envie de construire un robot, tiens. Heureusement, ces lézards géants ont l'air d'aimer la mécanique. Et moi aussi, j'aime ça. C'est forcément bon signe, non ? »

■ Lieux

Jayzer

A l'origine, Jayzer n'était qu'un simple complexe militaire, où étaient fabriquées les premières armes de l'époque de l'armement Gueraros. Construit au centre d'un cratère entouré de pics rocheux, le complexe n'attirait que peu de monde, mais au fil des années, à mesure que le domaine de l'armement prenait de l'importance à Sakara, les populations y affluèrent en masse, jusqu'à ce que le cratère soit entièrement peuplé. Toutefois, le flux de nouveaux arrivants ne s'arrêta pas là. Les Gueraros continuèrent de s'installer autour des pics entourant la ville, jusqu'à former une ceinture urbaine complexe autour de ceux-ci. L'étalement urbain est si fort à Jayzer que des plans pour la construction de nouvelles villes adjacentes sont en cours d'élaboration.

La ville est dirigée par le haut chef de l'industrie d'armement, Raeveros.

Jayzer étant la capitale des Gueraros, un nombre conséquent d'arènes y ont été construites. Raeveros organise régulièrement des combats entre des civils, promettant une promotion en récompense au vainqueur.

Kalimasha

Véritable cœur ouvrier des Gueraros. Cette zone est formée d'un réseau de tunnels miniers où travaillent les esclaves capturés par les Gueraros. Les travaux d'extraction qui y prennent place visent un minerai en particulier : l'exetium, une gemme très rare capable d'absorber et d'emmagasiner une quantité phénoménale d'électricité. Elle représente la source d'énergie principale qui permet de faire fonctionner l'ensemble des technologies Gueraros. Le puissant Tarrakus, membre de la Division de guerre, effectue souvent la route depuis Jayzer pour inspecter l'évolution des travaux et vérifier que tout se passe comme prévu.

La majeure partie des esclaves présents à Kalimasha sont des rebelles ou des étrangers jugés indésirables par les Gueraros.

Akham'Ray

Située à la frontière avec Argraman, cette zone est hautement surveillée par le gouvernement des Gueraros. Il s'agit d'une terre fortement aride, étalant son immensité plate et craquelée à perte de vue, à peine égayée par les quelques arbustes éparpillés qui s'y trouvent, et dont la présence se fait plus importante à mesure que l'on se rapproche d'Argraman. Il n'y a quasiment aucun regroupement civil qui vive au sein de cette terre désolée et inhospitalière. On peut toutefois noter la présence d'un certain nombre de campements de mercenaires, établis là afin de surveiller les frontières.

■ Personnages notables

Raeveros

Parmi tous les Gueraros, il est de loin le plus intelligent. A l'origine de la grande partie des innovations Gueraros, Raeveros ne cesse de redoubler d'ingéniosité quand il s'agit de créer des engins de destruction. Sa dernière création, le Sh'arja, un immense bolide blindé, semble avoir été conçu dans un but très précis. Les Gueraros prépareraient-ils une invasion ?

Lashar

Grand guerrier des Gueraros, ce qui correspond à leur chef militaire). Il n'y a qu'un nom que l'on souhaite crier lors qu'un duel à mort, c'est le sien. On ne retrouve presque aucune trace de son corps d'origine sur lui à l'exception de la partie supérieure de sa tête, c'est une véritable machine à tuer : queue en acier, bras équipés de scies, mâchoire en fer renforcé, un oeil en exetium...). Il n'a jamais connu la défaite jusque-là et rien ne semble pouvoir l'arrêter.

Krataras, le hurleur des cryptes

Krataras est le plus gros Karshak de Sakara. Il s'agit d'une immense bête sauvage, qui ère dans les profondeurs des temples de Zarem'gar depuis leur destruction. Même les Gueraros les plus puissants fuient lorsqu'ils entendent son cri. Il est d'ailleurs la raison qui pousse les Gueraros à éviter cette zone, et rares sont ceux qui s'aventurent à Zarem'Gar sans y avoir été contraints

■ Bestiaire



Gueraros

Hauteur : 2 m 30 Longueur : 40 cm Largeur : 55 cm

Peuple guerrier reptilien à la force incommensurable. Ils sont sans pitié envers les étrangers et contrôlent la totalité du territoire désertique où ils habitent : Sakara. Ils utilisent des pièces mécaniques en remplacement à leur corps : celles-ci montrent leur rang dans la société. Chacun d'entre eux peut défier son supérieur dans un duel à mort pour prendre sa place. Les combats sont donc fréquents, à tel point qu'ils ont construit un grand nombre d'arènes. Ils se servent d'esclaves afin de récolter les matériaux métalliques dans des mines.

Les Gueraros ont une soif de pouvoir intense, et cela se traduit à travers leurs traditions. La plus importante est le combat à mort («Kal'ral» dans leur langage) qui permet à tout individu d'en affronter un autre pour régler un conflit ou prendre sa place dans la hiérarchie. Des arènes sont notamment construites dans tous les coins de Sakara pour que la foule y assiste aussi. De plus, l'armement fait partie intégrante de la vie des Gueraros. Pour eux, la présence de métal et d'armes sur le corps est synonyme de puissance. Les supérieurs hiérarchiques sont donc généralement ceux avec le plus d'armes et de modifications corporelles (bras mécanisé, mâchoire en acier etc).

Entrée de journal 06 — Augustus vink

« Voilà des créatures qui ont fière allure ! Ils ont l'air d'être redoutables en affaires... J'irais bien leur donner une carte de visite. Qui sait, peut-être ont-ils ce que je désire ? »

Otirius

Hauteur : 1 m 50 Longueur : 50 cm Largeur : 40 cm

Population vagabonde à l'allure de petits lézards.

Elle renouvelle sa peau régulièrement afin de récupérer ses forces physiques. Contrairement aux Gueraros, ils ne sont pas spécialement agressifs, et essayent même de rester le moins possible près de ceux-ci.

La grande partie d'entre eux effectuent du commerce entre les différentes régions de Sakara, et parfois même à Watai.

Faibles et pauvres, leurs vêtements sont assez rudimentaires. Le métal ne fait d'ailleurs pas partie de leur quotidien, trop cher. Ils portent de nombreux voiles sur eux, afin de se protéger des rayons du soleil lorsque leur peau se vieillit.

Bien que beaucoup soient nomades, il existe quelques camps d'Otirius à Sakara (quelques tentes et habitations en pierre) où les étrangers peuvent se rendre, n'étant pas les bienvenus dans les territoires Gueraros. Il faut noter que les Otirius sont les seuls habitants de Sakara étant autorisés à commercer avec les Wataïens, sur la côte du désert.

Taron

Hauteur : 35 cm Longueur : 85 m Largeur : 30 cm

Reptiles à la carapace de pierre qui se déplacent en se roulant en boule. Ils sont si nombreux qu'ils font partie intégrante du décor de Sakara. Relativement faibles, les Tarons ne se nourrissent que de petits insectes et de restes d'animaux morts. S'ils sont attaqués, ils fuiront le combat au lieu de se battre. Les plus grands spécimens dépassent rarement 1 mètre.

Sibil

Hauteur : 25 cm Longueur : 2 m Largeur : 15 cm

Les sibil sont de petites créatures similaires à un fennec. Animaux fouisseurs, ils usent de leurs petites griffes aiguisées pour creuser des terriers dans le sable, et s'y cacher afin d'échapper aux prédateurs. Ils se déplacent en groupe et se nourrissent des gros insectes qui vivent dans le désert.

Entrée de journal 09 – Harchid Braldor

« J'aime pas la façon dont ce bonhomme me regarde. J'aime pas ça... »

**Himut**

Hauteur : 2 m Longueur : 1 m 80 Largeur : 50 cm

Puissant, robuste et grand, l'himut est une monture de choix pour traverser le désert. Ils possèdent 4 larges et longues pattes pouvant soutenir de longs voyages sans faiblir, un grand cou leur permettant d'observer les environs, ainsi qu'un dos très épais et résistant. Leur queue est plutôt longue, et peut parfois laisser des traces dans le sable, là où ils passent.

Bien que les Gueraros préfèrent s'en servir en tant que source de nourriture, les petits villages les ont apprivoisés, n'ayant pas toujours accès à d'autres moyens de transport.

Les Himuts se déplacent relativement vite (15 km/h). Il faut seulement 4 ou 5 jours pour parcourir l'entièreté du désert sur leur dos. Leur nourriture préférée est le Scarax, mais comme ils ne peuvent pas rivaliser contre eux, ils se nourrissent des restes de leurs carcasses que l'on trouve régulièrement dans le désert.

Malou

Hauteur : 1 cm Longueur : 1 m 20 Largeur : 45 cm

Espèce invasive du désert, ils vivent à proximité des villes et subsistent en volant de la nourriture aux Gueraros ou en chassant de petits animaux. Relativement intelligents, certains témoins les auraient vu voler du métal pour se construire des abris de fortune.

Ils se déplacent rarement en groupe de plus de 2 ou 3 individus. Les plus gros spécimens, souvent considérés comme des menaces par leurs congénères, vivent en général en solitaire.

Dressés sur leurs pattes arrière, ils mesurent approximativement 1 mètre de haut. La longueur de leur queue équivaut à 80% de celle de leur corps. Ils possèdent 4 pattes, chacune pourvue de 4 doigts munis de longues griffes (5cm en moyenne).

Leur vision est monochromatique et se base sur le mouvement, qu'elle détecte exceptionnellement bien.

Pendant sa période de reproduction, la femelle dépense le moins d'énergie possible puisqu'elle peut avoir jusqu'à une douzaine de rejets par portée. C'est donc le mâle qui subvient aux besoins de la femelle, quitte à se laisser lui-même mourir de faim. Il est probable que les Milluts des milieux aquatiques de Wataï aient évolué à partir de cette espèce.

Scarax

Hauteur : 1 m Longueur : 2 m 20 Largeur : 45 cm

Les scarax sont des scorpions géants dont l'abdomen est recouvert de plaques chitineuses extrêmement dures. Pour s'en débarrasser, il faut viser les points d'articulation où se segmente leur carapace, là où ils sont les plus vulnérables, et tenter de les démembrer. Ils ont tendance à se cacher dans le sable, attendant patiemment que des Gueraros insouciant s'approchent assez près d'eux pour leur inoculer leur venin et les découper à l'aide de leurs pinces.

L'effet de leur venin est relativement bénin mais possède d'intenses propriétés hallucinogènes.

Carnet de tests chimiques – Markus Hein

« J'ai rencontré ce drôle de spécimen dans un terrier tout à l'heure. Il semblerait bien qu'elle soit similaire aux petits êtres que nous avons rencontré à bord de l'Otalia. Comment les autres membres peuvent-ils ne pas être fascinés par cette merveille d'évolution? Reviens ici, petit ! J'ai besoin de recueillir un échantillon ! »

Qitacq

Hauteur : 2 m 30 Longueur : 1 m Largeur : 80 cm

Volatile imposant doté d'une très grande force. Ils se déplacent en groupe de 10 à 15 individus pour mieux protéger leurs petits. Les plumages de Qitacqs sont très colorés, et varient selon les régions. Cet animal n'est pas agressif en lui-même mais mieux vaut ne pas se trouver sur la route d'une cavalcade lancée à vive allure. Comme ils ne s'occupent que très peu de leur progéniture, il n'est pas rare de trouver des œufs de Qitacq abandonnés parmi les dunes.

Karshak

Hauteur : 3 m 50 Longueur : 4 m 80 Largeur : 1 m 60

Gueraros primitifs qui n'ont pas évolué jusqu'au stade de conscience. Ils sont semblables à des crocodiles bipèdes.

Restés à l'état sauvage, les Gueraros s'en servent comme montures et en tant qu'adversaires lors des combats d'arène. Leur peau recouverte de pointes à la texture pierreuse en fait de redoutables adversaires.

Leur corps est lourd et leurs pattes larges et arquées afin d'en supporter le poids, ce qui les rend très lents. Ils sont cependant très endurants et résistent exceptionnellement bien à la fatigue, d'où leur utilisation régulière dans les convois de marchandises à travers le désert.

Scarax thermophile Hauteur : 90 cm Longueur : 2 m Largeur : 40 cm

Scarax à plusieurs queues vivant dans les zones les plus chaudes de Sakara. Leurs pinces et leur tête sont légèrement plus petites que celles d'un scarax normal. Ils sont plus fragiles, mais plus agiles. Leur piqûre est très douloureuse, mais puisque leur poison est réparti entre leurs différentes queues, il n'est jamais injecté en dose suffisante pour être létale. Toutefois, plusieurs injections répétées pourront entraîner la mort. Les nombre de queues semble varier en fonction de la chaleur de leur environnement, les scarax occupant les lieux les plus chauds en possédant jusqu'à 5.

Ipache

Hauteur : 1 m Longueur : 1 m 70 Largeur : 40 cm

S'il y a bien une espèce dont il ne faut pas croiser la route, c'est bien les Ipaches. Petites mais extrêmement rapides, ces dernières sont armées de griffes crochues et de 4 pattes très agiles. Leur pelage est orangé et constellé de tâches rouges, marron et noires. Elles attaquent tout ce qui se met en travers de leur chemin, jusqu'à ce qu'il n'en reste rien. Se déplaçant en groupe de 3 à 5, elles constituent la cause principale de mort à Sakara. Elles vivent près des ruines de Zarem'Gar, là où elles peuvent trouver des grottes pour dormir. Leurs proies préférées sont les sibils, qu'elles dénichent dans leurs trous.

Crieur

Hauteur : 1 m Longueur : 6 m 50 Largeur : 80 cm

Les Crieurs sont des créatures rampantes vivant enfouies dans le sable et ne supportant pas la lumière. Le seul moment où ils sortent à la surface est lorsqu'une tempête de sable survient. Ils bénéficient alors de la couverture des nuages de sable pour se trouver rapidement une proie. Une fois leur cible identifiée, on entend leurs cris stridents retentir. Il ne leur faut alors que quelques secondes pour se jeter sur elle. Ils ont un corps segmenté dont la forme évoque celle d'une chenille. Ils se servent des 4 pattes placées à l'avant de leur corps pour faciliter leurs déplacements dans le sable. Seule leur gueule ouverte est exposée, le reste – et surtout leurs yeux – étant recouvert d'épaisses écailles destinées à les prémunir des rayons du soleil. Leur gueule contient une substance toxique qui leur permet de mieux digérer les aliments qu'ils mangent.

Ichodron

Hauteur : 2 m 30 Longueur : 2 m Largeur : 1 m 10

Reptiles à la tête de cobra et au corps de varan. Ce sont de redoutables adversaires en combat, car ils allient agilité et force. Ils se nourrissent en grande partie d'insectes mais il peut arriver qu'ils s'attaquent à des proies plus grandes s'ils ne sont pas suffisamment rassasiés. Animaux résolument solitaires, les Ichodrons défendent fièrement leur territoire. C'est la raison pour laquelle il est rare d'en croiser 2 au même endroit. Les femelles pondent des œufs dans le sable (entre 2 et 3), et attendent leur éclosion pour revenir nourrir les nouveaux nés.

Nom	Zone	PV	Attaque	Bonus
Crieur	Désert pendant les tempêtes de sable	14	7	Après avoir pris un coup, se cache dans le sable et devient invulnérable jusqu'à attaquer. Inflige un poison de niveau 1 aux joueurs qu'il attaque physiquement. Subit 1 dégâts de moins de toutes les sources.
Gueraros	Partout	12	5	Inoffensif
Himut	Désert	14	0	Quand un joueur l'attaque, il défusse la carte du dessus de son deck. Si sa puissance est inférieure à 4, l'Icodron ignore les dégâts.
Ichodron	Désert	16	5	Inflige 2 points de dégâts au joueur qui frappe cette créature physiquement.
Ipache	Zarem'gar	7	5	Les actions des joueurs affectant cette créature ont +1 de puissance.
Karshak	Zarem'gar, Convois et arènes	30	6	A +5 PV et +5 ATQ si c'est le seul Malou de la horde.
Malou	Villes	8	2	Inoffensif
Qitacq	Désert	7	2	Inoffensif
Scarax	Désert	18	6	Après avoir attaqué un joueur, lui inflige un poison de niveau 2.
Scarax arides	Désert (zones les plus chaudes)	16	4	Après avoir attaqué un joueur, lui inflige un poison de niveau 1 ainsi qu'aux joueurs proches.
Sibil	Désert	5	0	Inoffensif
Taron	Désert	12	0	Subit 1 dégâts de moins de toutes les sources.



ARGRAMAN

U-437

TRAILBLAZERS

Argraman est une mangrove géante, presque entièrement plongée dans l'eau. Les quelques recoins de terre ne sont même pas suffisants pour traverser librement la zone. Les civilisations locales sont très peu influentes sur le milieu, et préfèrent vivre en l'air, suspendu aux arbres. Argraman est si réputée pour son environnement hostile que même les Gueraros n'ont pas réussi à s'y imposer. Pour accéder à Argraman, il y a trois options, entrer par la côte qui relie la zone à Watai,, franchir la forêt fongique de Silverane ou s'y rendre par Sakara, en passant par Akham'Ray, la zone desséchée de la mangrove.

L'état primitif domine l'ensemble du biome : les Velox et les Gatragos ne sont qu'une infime partie de tous les êtres vivants d'Argraman. Ces deux espèces sont d'ailleurs les seules formes de vies intelligentes capables de survivre ici. Elle se confrontent régulièrement lors d'affrontements, où les Velox tentent de chasser les Gatragos afin que ceux-ci retournent à Sakara, alors que la grande partie des Gatragos ont été banni de là-bas, ou n'en ont jamais vu la lumière. Argraman est un véritable mélange entre civilisation et nature, ainsi qu'entre fascination et répugnance.

Entrée de journal de bord 03— Harchid Braldor

« Bon sang, mes bottes sont remplies d'eau. Les foutus moustiques font la taille d'un poing, ici, et ma jambe me fait un mal de chien à cause de cette satanée humidité. Mais bon, j'ai trouvé une drôle de bestiole dans un trou d'eau pas loin. J'espère qu'Augustus a faim. Et y'a plutôt intérêt à ce qu'il fasse pas la fine bouche comme la dernière fois ! »

■ Lieux

Mir'Veil

Principal village de Velox, situé au sud est d'Argraman. La chasse ici est une activité considérée comme sacrée. Tout le monde y chasse dès le plus jeune âge. Des grands repas sont organisés régulièrement, pour fêter la chasse. Le village effectue le lien entre un grand nombre de villages, grâce à ses ponts suspendus. Les premiers ponts furent d'ailleurs bâtis à partir de Mir'Veil, qui attira un grand nombre d'habitants grâce à cette innovation.

Zeil'Oram

Village situé à l'ouest d'Argraman. Contrairement à Mir'Veil, la chasse y est moins importante, en raison de la présence faible de gibier et de la surprésence des Visceray (voir créatures). Ils s'alimentent grâce à l'agriculture, plus spécifiquement à base d'ilgero, un fruit qui pousse sur des lianes qui s'accrochent aux arbres des mangroves.

Tasil'Daro

Grand village de Velox au nord, proche de la frontière de Silverane. Tasil'Daro est un village moins accueillant que le reste des villages de Velox. La proximité avec Silverane rend l'environnement près du village difficile, et les habitants de Tasil'Daro vont parfois chasser sur de très longues distances.

Kaldeiro

Principal camp de Gatragos à Argraman, situé non loin de la frontière avec Sakara. Il y a trop peu d'habitants là-bas pour réellement parler de village, mais on peut tout de même remarquer que malgré le cadre de vie dans lequel ils doivent évoluer, les Gatragos ont réussi à s'adapter à cet environnement qui n'est pourtant pas le leur.

■ Personnages notables

Gaartox

Chef du village de Mir'Veil. Il s'est fait connaître par ses compétences de chasseur. Comme la chasse est très importante à Mir'Veil, Gaartox est très vite devenu un personnage important dans le village. A la mort de son prédécesseur, il a pris sa place. Sous ses directives, les chemins de ponts se sont fortement agrandis, permettant de se rendre

Glabatox

Glabatox est le chef de village de Tasil'Daro. Il déteste au plus haut point les Gueraros. Il a développé des missions de chasse au Gueraros et de surveillance de la frontière avec Sakara.

■ Bestiaire

Urzel

Hauteur : 60 cm Longueur : 1 m 10 Largeur : 50 cm

Descendants des Karshaks (voir créatures Sakara) s'étant adaptés à l'environnement d'Argraman. Ils vivent la majorité du temps sous l'eau. Ils sont plus rapides et plus agile que les Karshaks, mais sont plus petits. Personne ne sait réellement ce qui les a poussés à migrer depuis Sakara. Ils se sont tout de même très bien adaptés à ce nouvel environnement où ils se présentent comme de redoutables prédateurs capables de rivaliser avec la faune et la flore locales.

Beble

Hauteur : 20 cm Longueur : 40 cm Largeur : 20 cm

Ces créatures se font passer pour des fruits. Lorsqu'une autre créature essaye de s'en nourrir, ils s'envolent en lâchant un gaz à très courte portée qui paralyse leur cible en tendant tout leur muscle. Ils se nourrissent alors de leur proie encore vivante qui ne peut rien faire. Ils pondent ensuite des œufs dans le cadavre et laissent leurs bébés se nourrir des restes, cependant il arrive parfois qu'ils ne laissent pas assez de nourriture à leur bébé et alors une partie d'entre eux meurent de faim.

Velox

Hauteur : 1 m 40 Hauteur : 1 m 40 Largeur : 35 cm

Habitants principaux d'Argraman. Ces créatures ont une puissance de mouvement exceptionnelle, qui leur permet de se déplacer très facilement dans leur environnement si besoin. Ce sont de redoutables chasseurs, et malgré l'hostilité forte d'Argraman, ils font face à une faune et une flore capable de les déchiqueter en seulement quelques mouvements. Ils sont très puissants au combat à distance, notamment grâce à leurs lances et massue qu'ils fabriquent à partir de bois et d'ossements. Les Velox vivent en hauteur, pour ne pas être à portée des prédateurs aquatiques en contrebas. Leurs habitations sont entièrement constituées de bois, matière première à Argraman. Leur peuple a suspendu de nombreux ponts à travers le temps, on peut donc se déplacer à travers la mangrove en restant en hauteur constamment.

Les Velox sont divisés en clans. Les villages sont donc très nombreux à travers lamangrove. Bien qu'il n'y ait aucune loi ou équivalent sur le territoire, les Velox restent souvent dans leur clan toute leur vie. Les rencontres entre différents clans ne sont cependant pas rares, mais ils ne se livrent à aucune guerre de territoire.

Les Velox ont cependant une haine envers les Gueraros. Ils réservent un comité d'accueil à tous ceux qui auraient la malchance de se faire repérer par eux. Cette haine est due aux différentes tentatives des Gueraros d'entrer à Argraman pour s'y installer. Il n'en reste que quelques Gueraros ont réussi à aller vivre à Argraman et y survivre malgré la présence des Velox.



Carnet de tests chimiques — Markus Hein

« Essai n°26 de l'apoxymium, c'est comme ça que je l'ai baptisé. Je ne sais pas quelle utilité ce produit peut apporter, mais je suis sûr que ça en a une. J'ai l'impression qu'on nous observe, et ce produit pourrait s'avérer d'une grande aide. ET QUI A CONSTRUIT CES FICHUS PONTS ? Essai n°27 de l'opxymimum, c'est comme ça que je l'ai baptisé...»

Dieranf

Hauteur : 60 cm Longueur : 1 m 20 Largeur : 30 cm
 Ces créatures ne sont pas particulièrement hostiles. Elles mesurent jusqu'à 2m de longueur avec une bouche de 80cm de diamètre. Elles nagent très lentement pour ne pas faire de mouvement brusque dans l'eau et ne pas se faire remarquer.



Carnet de tests chimiques – Markus Hein

«Les derniers tests de l'apocynose n'étaient pas fructueux, mais j'ai réussi à extraire une nouvelle substance d'une sorte de poisson que j'ai baptisé Akato. Je sens que je suis sur la bonne voie.»

Zugya

Hauteur : 20 cm Longueur : 2 m 10 Largeur : 80 cm

Ces créatures ont de longues ailes munies de trois griffes chacune qui leur permettent de grimper dans les arbres. Ils utilisent cette capacité pour aller chercher des petits animaux qui vivent dans les branches. Lorsqu'ils ont repéré une proie ils l'attrapent avec leur mâchoire se projettent en l'air et lâchent leur proie dans le vide pour les tuer grâce à la hauteur. Ils vivent dans les arbres les plus hauts, et peuvent mesurer jusqu'à 3 mètres d'envergure.

Mistra

Hauteur : 50 cm Longueur : 1 m 50 Largeur : 3 m 50

Il se camoufle sur les troncs d'arbres morts et rentre alors en semi-hibernation. Le mistra attend alors de sentir une créature qui utilise le tronc comme pont et marche sur son dos, se réveille alors et saute puissamment pour faire tomber sa proie dans l'eau. Il se jette sur sa proie et essaye de l'achever pour la manger. Lorsqu'ils ne trouvent pas de tronc où se camoufler, les mistras utilisent leurs puissantes pattes pour casser des arbres eux-mêmes.

Gatragos

Hauteur : 2 m 50 Longueur : 65 cm Largeur : 75 cm

Les Gatragos sont des Gueraros qui se sont repliés dans Argraman pour diverses raisons. Ils sont revenus à un état moins évolué mais leur force leur a tout de même permis de survivre dans cet environnement hostile. Notons qu'ils entretiennent des relations pacifiques avec les urzels : l'instinct leur fait sentir que les Gatragos sont de lointains parents. Bien qu'il soit difficile de parler de village, on trouve quelques regroupements de Gatragos à Argraman. Les confrontations entre Gatragos et Velox sont très fréquentes, et les Gatragos en portent de lourdes traces sur le corps, souvent démunis face à l'agilité des Velox. Leur instinct de survie semble s'être réveillé, loin de leur société d'origine. A quoi

Flore

Ilgero

Fruit qui pousse sur les lianes des arbres d'Argraman. Il s'agit de la principale source de nourriture à Zeil'Oram, où les viscerays empêchent les Velox d'aller chasser.

Carnet de tests chimiques – Markus Hein

«Eurêka ! Avec le plétocébolmétaphylixus ainsi que quelques doses de phyzagines, ce fruit est l'élément manquant à la formule de percetémol. Les humains pourront développer une vision nocturne temporaire... Je vais la baptiser... Hmm, laissez-moi réfléchir... Je sais ! La génialotose ! »

Viscera

Plante aquatique qui, passé un certain stade, se détache de ses racines. Elles peuvent prendre plusieurs formes de plantes à la naissance. Elles restent immobiles attendant que leurs proies passent près de la surface aquatique. Elles sont cependant incapables de sortir de l'eau, étant dépendante de l'eau pour ne pas s'assécher.

Nom	Zone	PV	Attaque	Bonus
Beble	Partout	1	0	À ne pas manger. Si un PJ s'y risque, elle libérera un poison de niveau 5 sur ce joueur, le paralysant fortement. Si ce PJ n'est pas protégé par ses compagnons, il sera une proie facile.
Dieranf	Rivières	5	0	Ne subit pas de dégâts physiques dans l'eau.
Gatragos	Zones peu marécageuses	17	6	Attaque deux PJ à la fois s'ils sont à moins de 3 mètres chacun.
Mistra	Près des troncs	19	6	Propulse un PJ au début du combat et l'étourdit pour un tour.
Pistadon	Rivières	5	7	Frappe uniquement les PJ dans l'eau. Fuit le combat si tous les PJ ont quitté l'eau.
Urzel	Rivières	7	6	Ne subit pas de dégâts physiques dans l'eau.
Visceray	Partout	9	3	Attaque avant les PJ. Quand elle attaque un PJ, celui-ci évite les dégâts si la puissance totale de sa main est de 10 ou plus.
Zugya	Océan	10	6	S'envole avec un PJ, le neutralisant. Si elle n'est pas tuée après un tour, elle le lâche et lui inflige des dégâts équivalents à la valeur de la carte du dessus de son deck.



SILVERANE

U-437

TRAILBLAZERS

Silverane vient prolonger le règne naturel d'Argraman. Situé au nord de la mangrove géante, cette forêt est couverte de champignons géants. Le mucus a repris ses droits et tout est couvert de champignons, même les créatures et habitants locaux.

Selon certains récits wataïens, il s'agirait de l'endroit le plus hostile de tout Uthea. Sa concentration fongique a rendu l'endroit invivable, mais... pour qui ? Les quelques traces de civilisations sont les bannis, des créatures de tout peuple qui n'ont trouvé que cet endroit comme refuge, ainsi que les Altera, un peuple de petites créatures fongiques originaire de Silverane. Ils ne possèdent qu'un seul village, appelé Y'shfama, à l'est de la forêt, le plus loin possible des autres civilisations.

Les bannis, quant à eux sont en général des nomades, errant à travers la forêt sans but, oubliant petit à petit ce qu'ils sont, jusqu'à mourir du mucus, rongant leur corps à mesure qu'ils s'exposent aux champignons

Entrée de journal de bord 04—
Markus Hein

« Hmm. Il semblerait que le règne animal entretienne une relation symbiotique avec l'environnement fongique... Remarquable. Fascinant. Tout bonnement prodigieux, même. Il faut absolument que je consigne ça dans mes notes... Ah, oui, et récupérer deux ou trois spécimens au passage, bien sûr. Voyons voir, où sont mes tenailles... Ah, voilà. Il suffit de... Aïe ! Cette plante m'a mordu ! »

■ Lieu

« AAAAAAAAAAAAAAAAAAH ! »
- Augustus Fink

Y'Shfama

Village des Alteras. Il est à l'écart de toute autre civilisation et n'est pas très grand. Les maisons sont construites en matière fongiques, récupérées sur des champignons morts.

Les créatures ne s'approchent que très rarement du village, car la forte

■ Bestiaire

Exilés

Les exilés sont des créatures de plusieurs types. Les exilés se couvrent de mucus et de feuillage à mesure que le temps passe. Leur corps est rongé, et ils oublient peu à peu leur existence, jusqu'à ne devenir qu'un tas de champignons détruit par le climat de Silverane. La grande partie des exilés sont des bannis de leur peuple qui n'ont pas trouvé refuge ailleurs.

Altera

Les Alteras sont des petits habitants fongiques originaires de Silverane. Ils vivent à l'écart des autres populations, dans l'est de Silverane.

Leur civilisation n'est pas très sophistiquée, leurs armes sont très rudimentaires et construites à partir du peu de bois qu'ils ont réussi à trouver malgré leur environnement. Ce peuple est très craintif, et fuit les créatures plus imposantes que lui.

Krax

Hauteur : 1 m 40 Longueur : 1 m 80 Largeur : 75 cm
Les Krax sont d'immenses estomacs sur pattes à la gueule béante. Ils se cachent dans les fourrés et en surgissent brusquement, sans crier gare. Ils grandissent en s'accrochant aux arbres dont ils tirent les nutriments. Arrivés à un certain stade de maturité, ils descendent de l'arbre sur lequel ils sont nés et entament alors une chasse sans fin, qui durera tout le reste de leur existence. Aveugles, ils se repèrent essentiellement aux vibrations qui font tressauter leurs écailles. Leur salive contient un composé chimique très collant, qui leur permet d'engluer toute proie qu'ils n'auraient réussi à prendre par surprise.

Numont

Hauteur : 1 m Longueur : 1 m 60 Largeur : 60 cm
Sorte d'ovins, à ceci près qu'ils sont recouverts non pas de laine, mais d'une couche de champignons. Ces derniers sont bioluminescents et leur permettent de se repérer dans l'obscurité de la forêt et d'échapper à leurs prédateurs. Ils sont pacifiques et préféreront systématiquement la fuite au combat. Cependant, leurs champignons sont très contagieux et nocifs.



Scarax de Silverane

Hauteur : 1 m Longueur : 1 m 60 Largeur : 70 cm

Bien qu'il ne s'agisse pas réellement de Scarax à proprement parler, c'est ainsi qu'ils sont désignés par les populations locales, en raison de leur forte ressemblance avec ces derniers. Les Scarax de Silverane sont toutefois nettement plus petits que leurs homologues de Sakara. Leur force principale réside dans leur poison, qui contient un somnifère extrêmement puissant, capable de faire sombrer n'importe quelle créature dans un sommeil profond en quelques secondes seulement.

Korsha

Hauteur : 1 m 60 Longueur : 2 m 20 Largeur : 90 cm

Créatures semblables à un rhinocéros. Ils sont entièrement couverts de champignons. Lorsqu'ils s'allongent, leur corps ressemble à s'y méprendre à un rocher couvert de champignons, ce qui leur permet de se cacher des prédateurs. S'ils se sentent acculés, ils n'hésiteront pas à charger vers leur prédateur, afin de les empaler avec leur corne, constituée de mycélium durci.

Nom	Zone	PV	Attaque	Bonus
Altera	Y'Shafama	1	0	Quand un joueur le touche physiquement, lui inflige un poison de niveau 3.
Fizix	Partout	15	6	Attaque en priorité le joueur avec le moins de PV à proximité.
Korsha	Partout	23	4	Quand un joueur le touche physiquement, lui inflige un poison de niveau 1.
Krax	Partout	21	4	Au début du combat, crache de la bave sur tous les joueurs à proximité les empêchant de se déplacer.
Numont	Partout	3	0	Quand un joueur le touche, l'empoisonne.
Scarax de Silverane	Partout	9	4	Après avoir attaqué un joueur, lui inflige un poison de niveau 5

■ Flore

Fizix

Plantes carnivores qui se cachent derrière un enchevêtrement de fleurs et de racines. Elle se nourrit essentiellement d'insectes qui viennent butiner leurs fleurs, mais peuvent toutefois s'attaquer à des créatures plus grandes si elles passent à portée de leurs mâchoires.



GORDAM

U-437 TRAILBLAZERS

Gordam est la région la plus froide de tout Uthea. L'endroit est si difficile d'accès que même les récits wataïens ne décrivent pas l'endroit. Accessible uniquement depuis Silverane ou la mer glacée qui encercle la zone, cette région abrite d'immenses et puissantes créatures, adaptés à des températures en-dessous de -20°C.

Une colonie d'humains y a établi domicile depuis quelques dizaines d'années, et a créé le refuge.

Une puissante source d'exetium s'y trouve. Un immense cratère contenant une quantité incroyable de minerais sur plusieurs centaines de mètres de diamètre. Tout cet exetium pourrait alimenter les ressources en électricité de la planète Terre pendant plusieurs centaines d'années. Il s'agirait de la source de l'exetium que l'on trouve réparti sur tout Uthea.

Entrée de journal de bord 05—
Noor Al-Qamar

« Oh, regardez comme c'est joli ici ! Quelle vue imprenable... Gnagna-gna... Hmpf ! Ce qu'il faut pas entendre. C'est exactement le même paysage que sur Akaltaro... »

■ Lieu

Le refuge

Le refuge est une colonie humaine, installée depuis 30 ans à Gordam. Les humains sont bloqué dans la région, n'ayant pas de moyen de traverser Silverane. Ils se sont donc installés, créant petit à petit un véritable village, isolé de toute autre civilisation. Rares sont les membres du refuge qui ont fui Gordam. Que sont-ils devenus ? Difficile de le savoir. Que se passerait-il s'ils revenaient ? Il ne le peuvent pas. Au refuge, fuir Gordam sans autorisation est considéré comme un acte de trahison envers ses congénères. Ces humains sont bannis dès qu'ils franchissent Silverane... sont-ils devenus des exilés de Silverane ?

■ Personnages notables

Percy

Percy est le plus ancien de la colonie d'humain de Gordam. Il est très protecteur depuis qu'il a atterri sur Uthea. Son bras droit cassé, il est souvent accompagné pour l'aider à vivre, étant trop faible pour surmonter son handicap. C'est grâce à lui que les humains ont réussi à s'installer plus facilement à Gordam. Son sens de l'organisation lui a valu de devenir le chef de la colonie. Il est respecté par tous. Quand il approche, il vaut mieux se taire, par respect.



■ Bestiaire

Krax de Gordam

Hauteur : 1 m 40 Longueur : 1 m 80 Largeur : 75 cm

Plus petits que les Krax classiques, les Krax de Gordam se sont adaptés au climat enneigé de cette zone. Plutôt que de grandir accrochés aux arbres, ceux-ci évoluent dans les grottes de Gordam. Ils se nourrissent en particulier des Ervix, qui y ont également élu domicile. Au lieu de se cacher dans les buissons, ils se camouflent dans des tas de neige, et à la moindre vibration, se jettent sur leur proie.

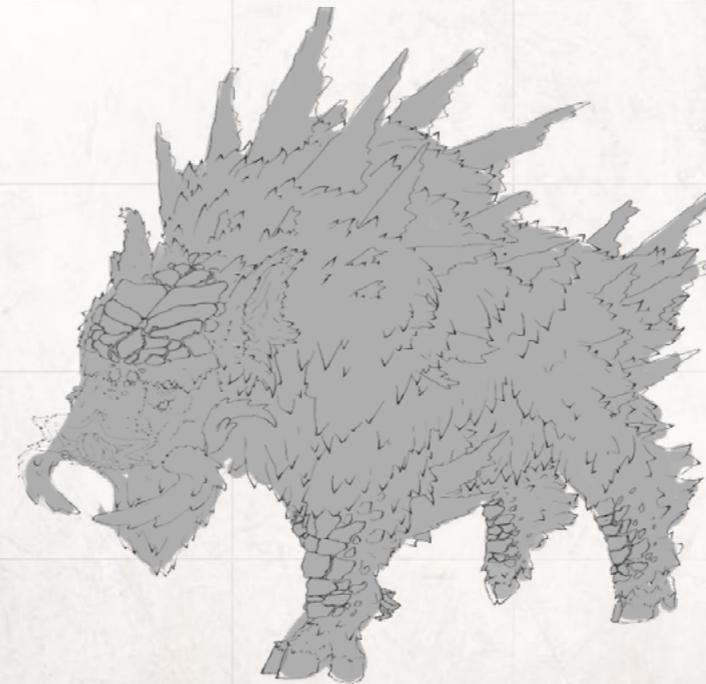
Datrion

Hauteur : 1 m 60 Longueur : 2 m Largeur : 55 cm

Animaux robustes possédant 2 longues cornes. Leur fourrure est extrêmement épaisse, ce qui les protège du climat difficile qui sévit sur les sommets les plus hauts de Gordam.

Leurs pattes sont très grandes et adroites, ce qui leur permet de sauter, jeter des projectiles et s'agripper à des saillies rocheuses avec facilité.

Il s'agit d'une espèce très intelligente. Ils ne sont pas agressifs à moins d'y être poussés. Très sensibles au son, ils peuvent entrer dans une véritable frénésie s'ils entendent un bruit particulièrement fort.



Carilon

Hauteur : 3 m 50 Longueur : 4 m Largeur : 1 m 30

Enormes animaux terrestres tenant du cochon sauvage. Ils sont en général couverts d'un épais dépôt de neige et de glace, car ils ne se déplacent que très peu. Leur fourrure est si imposante qu'il arrive que certains insectes ou même d'autres animaux y trouvent leur abri. Leurs défenses sont très longues et courbées, et leurs oreilles très grandes, légèrement orientées vers l'avant afin de mieux percevoir les sons au travers des tempêtes de neige. Ils emploient leur groin pour sentir les odeurs des éventuels prédateurs et se nourrissent en grande partie de feuilles d'arbres ou de champignons. S'ils sont attaqués, ils n'hésiteront pas à foncer sur leur adversaire pour leur asséner un coup de tête très souvent mortel.

Ossari

Hauteur : 50 cm Longueur : 70 cm Largeur : 20 cm

Petits reptiles à la peau dure comme la pierre. Ils ne sont pas très hostiles, mais possèdent 2 glandes au niveau de leur cou leur permettant d'envoyer du poison dans une zone proche s'ils se sentent en danger. Ils peuvent facilement être apprivoisés si on leur donne à manger.

Ervix

Hauteur : 80 cm Longueur : 70 cm Largeur : 35 cm

Reptiles vivant dans les cavernes de Gordam. Ils hibernent la grande partie du temps près des sources d'exetium. La proximité avec le minerai les a transformés peu à peu. Quelques excroissances d'exetium rougeâtre recouvrent leur corps.

Orvillon

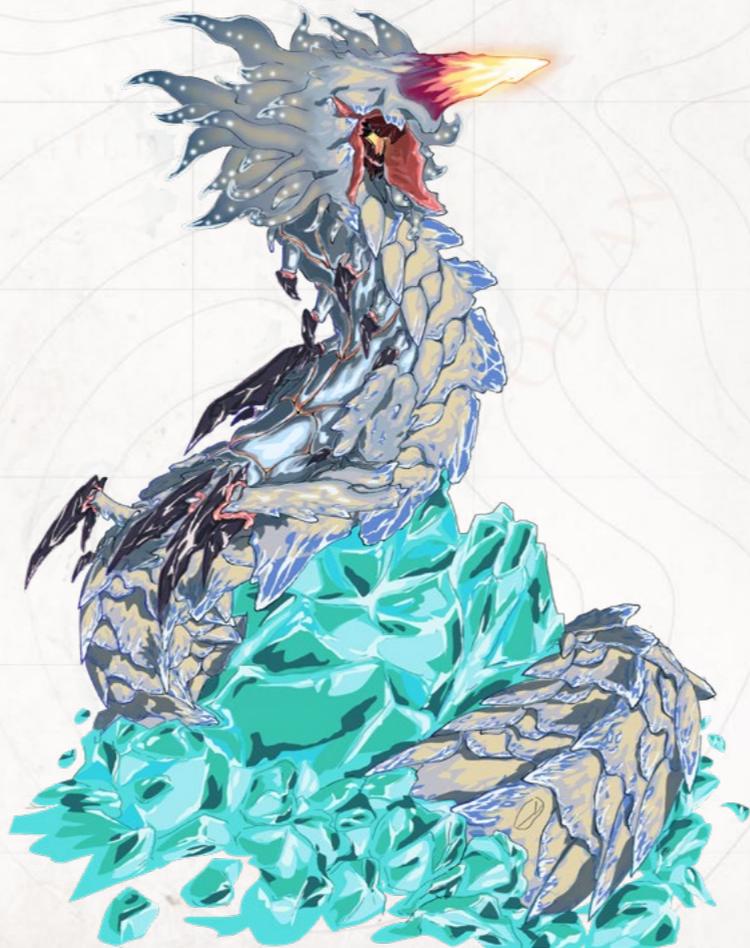
Hauteur : 40 cm Longueur : 80 cm Largeur : 30 cm

Petit mammifère ressemblant à un hérisson. Ils possèdent une large fourrure et des cornes épaisses sont présentes au-dessus de leur tête. Leurs oreilles sont légèrement pliées en raison de leurs cornes qui les repoussent vers l'avant.

Grustol

Hauteur : 80 cm Longueur : 4 m Largeur : 70 cm

Espèce proche du crieur de Sakara. Ils vivent dans les zones les plus froides d'Uthea, notamment dans les grottes et les alcôves criblant les plateaux de Gordam. Tout comme les Crieurs, ils ne sortent que lorsque les conditions météorologiques se dégradent, lors d'un blizzard. Moins grands et puissants que les crieurs, ils sont toutefois plus résistants en raison du blindage qui leur couvre le dos.



Nom	Zone	PV	Attaque	Bonus
Carilon	Plateaux bas et zones d'herbe	35	8	Subit 1 dégâts de moins de toutes les sources. Au début du combat, tente d'empaler un joueur. S'il fait un test d'agilité avec 7 de puissance ou plus, il évite le coup.
Datrion	Montagne	25	7	Quand un joueur effectue une action très bruyante, il devient la cible du Datrion.
Ervix	Grottes	14	1	Aucun
Grustol	Pendant les blizzards	22	5	S'il est tué par des dégâts supérieurs ou égaux à 5, ajoute un nouveau Grustol à la horde.
Krax de Gordam	Grottes	16	3	Quand il subit une attaque physique, a une chance sur 3 de riposter.
Orvillon	Zones d'herbe	6	0	Inoffensif
Ossari	Plateaux bas	10	2	Inoffensif

SCENARIO

Acte 1 : Arrivée sur Uthea	00
Acte 2 : Gilda, l'Otalia	00
Acte 3 : Velve, la Déesse	00
Acte 4 : Il'Tra, Cœur de la Piraterie	00
Acte 5 : Argraman, la Mangrove Hurlante	00
Acte 6 : Sakara, le Désert d'Acier	00
Les Boss	00
Les Quêtes secondaires	00

Le Prologue

Le Point de Chute

Après une procédure d'atterrissage d'urgence, c'est ici que l'ordinateur de bord du TLZ Wanderlust a jugé le plus propice de s'écraser. Il aurait pu en être autrement, si le champ électromagnétique de cette planète n'avait pas ébouriffé vos radars.

Ce site de crash constitue le point de départ de l'aventure et marque le premier contact des joueurs avec la surface d'U-437.

Perché au sommet d'un haut-plateau, l'endroit présente l'avantage d'être niché dans les hauteurs, à l'abri de presque toute forme de danger potentiel, et d'offrir une vue dégagée sur la mer et les plaines environnantes. Il s'agit, pour les joueurs, de la zone la plus sécurisée de tout Uthea, et elle fait office de camp de base. Sur place, l'équipe de liaison supervise les réparations du vaisseau et s'assure que le reste de l'équipage attende les Agents Trailblazers, tout le temps qu'il leur faudra pour mener leur mission à son terme.

Acte 1

Arrivée sur Uthea

es PJ viennent d'atterrir en catastrophe. Ils émergent, et prennent conscience de leur environnement.

Description à donner aux PJ

Première bonne nouvelle : l'air semble respirable, sur cette planète. Autour de vous, tout n'est que nature sauvage. À première vue, vous êtes sur un haut-plateau, façon canyon de Far West. En outre, vous notez que vous n'êtes pas les seuls rescapés de l'atterrissage. D'autres membres de votre équipage ont survécu.

Vous les sentez aussi perplexes que vous.

Laisser les PJ faire ce qu'ils veulent, pendant un court moment.

Alors que les PJ commencent à prendre leurs repères, un des membres d'équipage vient les voir.

Il est souriant, propre sur lui, plutôt svelte, et se présente comme Luca d'Ismael.

• Si les PJ doutent de son identité, ils peuvent faire un test :

- de Perception. S'ils réussissent, ils décèlent les tics du mensonge chez Luca.
- d'Intelligence. S'ils réussissent, ils se souviennent que ce PNJ s'appelle en fait Amaro Wellas.

Sans perdre de temps, Luca fait une offre aux PJ :

« Alors, messieurs dames, je vous propose un deal. Pour moi, vous êtes les membres les plus valides de cet équipage. Tous les autres sont des boulets : cette planète inconnue les tuera très vite, bien avant qu'on ait pu redécoller.

Du coup, ce que je vous propose, c'est qu'on tue tous les autres membres, et on se partage leurs rations. Si on veut survivre à trente, on sera tous morts de faim dans trois jours.

Si on n'est que sept, on a une chance de s'en sortir. »

Laisser les PJ réagir comme ils le veulent.

- Si les PJ contredisent Luca, il insistera, sans jamais être agressif.
- Si les PJ attaquent Luca, il ne se défendra pas, mais appellera à l'aide et accusera les PJ de vouloir tuer tout le monde.
- Si les PJ acceptent, Luca les félicitera pour leur pragmatisme, prendra sa part du butin, mais leur faussera compagnie et partira seul.

Après cet épisode, laisser les PJ faire ce qu'ils veulent.

Assez rapidement, un oiseau colossal fend le ciel. C'est un Archan. Il est si massif que les PJ sont obligés de le voir ou de l'entendre. Au bout de quelques secondes, un deuxième oiseau vient rejoindre son collègue.

Ils volent en cercle au-dessus du groupe, avec des coassements ambigus.

Laisser les PJ faire ce qu'ils veulent.

• Si les PJ ne se cachent pas, les deux oiseaux se rapprochent, jusqu'à se poser à côté du groupe. Ils ne sont pas hostiles, mais riposteront féroce ment s'ils se sentent agressés.

• Si les PJ n'interagissent pas avec les oiseaux, ces derniers finissent par partir sans esclandre.

Les PJ peuvent reprendre leurs activités.

Peu après, ils se confrontent à une des situations de la

lliste ci-dessous.

Le MJ peut piocher une carte. La carte tirée indique la situation qui se produit.

1 : Les PJ passent à côté d'un tas d'ossements. Un groupe de 3 à 5 Crips en sort et attaque le groupe. Le combat démarre.

2-3 : Deux roussets se faufilent auprès du groupe, et bondissent sur le PJ le plus en retrait. Le combat démarre.

4-5 : Les PJ sont surpris par un mystérieux cliquetis. Un Clatrax surgit brusquement d'une grotte, et frappe le PJ en tête de file. Ce dernier subit 2 points de dégâts, et le combat démarre.

6-7 : Un troupeau d'Iluxons jaillit par-dessus les joueurs. Ceux-ci ne peuvent qu'admirer la splendeur de ces créatures. Leurs traits sont félines, mais elles pourraient aussi bien sortir d'un conte de fées.

• Au bout d'un moment, quoi que les PJ fassent (exploration, teuf dans le vaisseau, méditation collective...), un autochtone leur apparaît.

Ce dernier s'appelle Meï, et c'est une marchande influente de Oetan.

Son apparence est celle d'une géante de trois mètres, menaçante et toute en muscles.

Elle surgit devant les PJ, sans un mot. Elle les toise et guette leur réaction.

- Si les PJ l'attaquent, elle pousse un long soupir et leur adresse ces mots :

« Vous ne connaissez rien d'autre que la violence ? Très bien.

Lequel d'entre vous veut mourir en premier ? »

Dès lors, Meï se bat sans aucun enthousiasme. Elle s'arrête sur-le-champ si les PJ demandent une issue pacifique.

- Si les PJ ne l'attaquent pas et ne fuient pas, Meï les gratifie d'un large sourire.

« *Et bien, vous semblez plus intelligents que vos prédécesseurs. Les derniers ont essayé de me blesser, dès qu'ils m'ont vue. Pauvres, pauvres humains...* »

Puis, elle s'assoit en tailleur et entame la conversation.

Après ce premier contact, si elle n'est pas neutralisée, Meï renseigne les PJ sur Uthea.

Tout d'abord, elle se présente comme une pêcheuse locale.

Puis, elle donne le nom de l'île où les PJ ont atterri, et décrit brièvement sa géographie. Pour finir, elle les met en garde contre les pirates qui rôdent alentours.

« *D'ailleurs, je croyais que vous faisiez partie de leur bande* » avoue-t-elle au groupe. « *C'est pour ça que je vous pistais.* »

À présent, Meï est ouverte aux questions.

- Au bout de 3 questions, ou si les PJ n'ont aucune question, Meï leur fait une proposition :

« *Humains, vous n'avez pas votre place ici. Je sais que les vôtres aiment le confort facile, et vous ne le trouverez pas sur cette île. Nous avons des bateaux, qui pourront vous amener dans les grandes cités. Êtes-vous intéressés ?* »

Si les PJ acquiescent, Meï leur donne **une carte d'Oetan**

rudimentaire, et elle y marque un point.

« *Demain, au zénith, venez à l'emplacement que je vous ai indiqué.*

Vous y trouverez l'embarcadère. Je serai là, pour vous négocier une place. »

Si les PJ s'étonnent de cet altruisme, Meï demandera d'une voix sévère : « *Si vous rencontrez un oisillon blessé, l'abandonnez-vous à son sort ?* »

Après cette discussion, elle salue le groupe.

Alors qu'elle s'apprête à disparaître, elle ajoute une dernière chose.

« *Faites attention, quand la nuit tombe.* »

Puis elle disparaît dans l'ombre.

• Et en effet, la nuit commence à tomber. La température chute à une vitesse dramatique.

- Toute la nuit, les PJ ayant une Endurance inférieure à 4 subissent un malus de -1 à leurs cartes Physique, sauf s'ils trouvent un moyen de se réchauffer.

Laisser les PJ faire ce qu'ils veulent.

Au bout d'un moment, ils se confrontent à l'une des situations de la liste ci-dessous.

Le MJ peut piocher une carte. La valeur de la carte tirée indique la situation qui se produit.

1 à 4 : Un rousset s'infiltré dans les sacs de provisions du groupe.

Les PJ peuvent tenter un test de Perception. S'il est réussi, ils remarquent la bête et lui font comprendre leur point de vue.

Sinon, le rousset leur emprunte de la nourriture à tout jamais, et les PJ ne profiteront pas de leur nuit.

5 à 7 : La nuit est calme, mais glaciale. Cette nuit, les PJ auront du mal à dormir et se reposer. Chacun a une chance sur deux de récupérer 3 PV.

Après cette première situation, laisser les PJ reprendre leurs esprits.

Puis, leur demander un test de Perception.

- S'ils le réussissent, ils entendent des bruissements, quelques mètres derrière eux.

Ceux qui ont réussi leur test ont le temps de faire une seule action. Ensuite, un individu surgit de la pénombre. C'est un géant, entièrement métallique. Robot, cyborg, ou simple homme en armure, les PJ ne peuvent en être certains. Il lève une main en signe de paix, et se présente comme Zô, chef des pirates de Oetan. À partir de là, il ne fera que mentir, pour faire des PJ ses pions.

« *Je vous ai vus parler avec Meï. Elle vous raconté ses histoires de bateau qui vous emmeneraient les grandes villes ? Ne croyez rien de ce qu'elle dit. C'est un piège. Si vous allez à son rendez-vous, elle vous embusquera, vous capturera et vous vendra comme esclaves.* »

- Si les PJ demandent des preuves, Zô leur montre son corps.

« *Avant, j'étais comme vous. J'étais humain, moi aussi. Mon vaisseau a échoué ici il y a bien des années... J'ai eu le temps de bourlinguer depuis, et je peux vous dire qu'il est rarissime de trouver des alliés, sur cette planète. Il y a six mois, j'ai rencontré Meï. Elle m'a raconté les mêmes conneries qu'à vous. Sauf que moi, je l'ai crue.. J'ai fini comme esclave à Sakara, loin d'ici. J'ai pu m'enfuir, mais j'y ai laissé ma peau - littéralement. Vous savez, là-bas les autochtones ne vous veulent pas du bien ?* »

Quel que soit le tour de la conversation, Zô fait cette proposition aux PJ :

« *Ce que je vous conseille ? Allez au rendez-vous de Meï, faites semblant de la croire. Quand les bateaux apparaîtront, soyez conscients qu'ils seront remplis d'esclavagistes. Au moment où ça arrivera, soufflez dans ce sifflet. Je viendrai aussitôt à la rescousse, je déjouerai ces bandits, et je m'emparerai d'un de leurs bateaux. Vous pourrez partir en mer avec moi, si vous voulez. Entre hu-*

ains, on s'entraide, mh ? »

Sur ce, Zô disparaît.

Si les PJ l'ont attaqué, il donnera tout de même ce conseil, puis disparaîtra sans pouvoir être pisté.

Laisser les PJ faire ce qu'ils veulent.

• Le jour est levé.
• Si les PJ attendent la fin de la matinée pour partir, passer directement à la partie « L'embarcadère ».
• S'ils décident d'explorer les environs, les PJ peuvent faire un test de perception.
• Si le test est réussi, ils vont découvrir une grotte, verte et luisante de laquelle provient une étrange odeur. Les joueurs peuvent décider d'y entrer ou non. S'ils y entrent, démarre la quête « La grotte aux Moldvags »
• Si les joueurs n'entrent pas ou ratent le test de perception, lancer la quête « Le village ».

L'embarcadère

• Si les PJ honorent leur rendez-vous avec Meï, ils se rendent à l'embarcadère en fin de matinée, grâce aux indications de Meï.

Ils y trouvent Meï et Yamata, son vieux père, sur un petit ponton en bois au bord de la plage.

Les PJ sont à quelques pas du village le plus proche.

Au loin, un Oétan, immense, se rapproche. Ainsi, les PJ découvrent ce qu'on appelle « bateau », ici.

Désormais, ils sont à deux doigts de pouvoir quitter Oetan.

• S'ils appellent Zô, avec le sifflet qu'il leur a confié, le chef des pirates apparaît. Meï et Yamata considèrent alors les PJ comme des pirates et des traîtres.

Yamata dégaine son arme, et le combat s'engage. Ce combat est de difficulté Boss.

Zô ne participe pas au combat. Il laisse les PJ se battre, et se prépare à aborder l'Oétalia. À bord d'une petite pi-

rogue, il se dirige vers lui, pour grimper à son bord.

• Si les PJ ont vaincu Yamata, Zô honorera sa parole et les amènera volontiers avec lui.

Les PJ découvriront alors que les Oétalans ne sont pas du tout des bateaux d'esclavagistes - mais c'est trop tard : ils sont maintenant considérés comme complices de Zô, aux yeux des habitants de Oetan.

• S'ils appellent Zô, mais qu'ils trahissent le pirate, alors un combat différent s'engage.

Cette fois-ci, c'est Zô contre tout le monde (Meï et Yamata s'allient aux PJ). Toutefois le chef des pirates est un adversaire extrêmement vicieux. Ce combat est de difficulté Boss.

• Si Zô est vaincu, il s'enfuit.

Dès lors, Yamata et Meï félicitent les PJ d'avoir su acculer ce pirate. En plus d'un laisser-passer pour les Oétalias, tous les PJ reçoivent une lettre de recommandation de Yamata.

• S'ils n'appellent pas Zô, Meï et Yamata prennent le temps d'accueillir les PJ.

Alors qu'ils font leurs adieux, Zô surgit de nulle part et se précipite sur un bateau vacant, avec l'intention de voguer jusqu'à l'Oétalan. Yamata et Meï le reconnaissent immédiatement, et hurlent aux PJ de l'arrêter.

À ce moment, Zô se fige, regarde les PJ et leur dit simplement : « *Vous êtes avec moi ou contre moi ?* »

Selon l'attitude des PJ, on aboutit à l'un ou l'autre des combats de Boss décrits précédemment.

•Après cet affrontement, les PJ embarquent sur l'Oétalia. Il s'agit de la capitale de Wataï, Gilda, la « mère ».

Fin de l'acte 1.

Acte 2

Gilda, l'Otalia

L'entrée dans Gilda

Les PJ entrent dans Gilda par un embarcadère. Une plateforme en bois est abaissée. Les PJ montent dessus, et sont tractés à bord de l'Otalia.

Description à donner aux PJ

Face à vous, l'Otalia Gilda. Son dos porte une cité colossale, construite toute en hauteur.

Vous avez vu beaucoup de merveilles au cours de vos missions, mais cette ville-baleine force votre admiration. Hélas, comme tous les passagers de moindre extraction, vous y entrez par la Ville Basse. D'emblée, deux odeurs vous criblent de nausées. Celle de l'Otalan. Celle de la pauvreté. Cette Ville Basse rappelle des souvenirs aux plus marginaux d'entre vous. L'architecture vous dépayse, mais vous sentez l'atmosphère crasseuse des bas-fonds.

Qu'importe : vous faites votre premier pas sur Gilda.

Le PJ le plus en retrait peut effectuer un test de Perception.

- Si le test est raté, rien ne se produit.
- Si le test est réussi, le PJ remarque une créature reptilienne, qui dénote dans la foule de géants wataïens. C'est un Otirius, une espèce d'homme-lézard plutôt malingre.

Alors que les autres autochtones semblent indifférents à la présence des PJ, l'Otirius les fixe avec insistance. Puis, il disparaît dans une ruelle.

Si Zô voyage avec les PJ, il les prend à part :

« Chers amis, je crois que notre collaboration a été fructueuse. Hélas, c'est déjà l'heure des adieux. Pour votre propre bien, mieux vaut qu'on ne vous voie pas trop avec moi. »

Puis, le pirate s'éclipse discrètement.

59

Sur ces entrefaites, un Wataïen en armure vient se planter devant les PJ. Sur un ton sévère, il leur lance : « Bonjour, étrangers. Je suis Ferius, officier de l'Atarelia et chargé des douanes portuaires. Vos papiers ? »

#Laisser les PJ réagir comme ils veulent.

Quoiqu'il arrive, au bout de quelques secondes, Ferius se fend d'un large sourire, et reprend :

« Je plaisante, je plaisante, étrangers ! Je vous ai vu monter à bord de l'Otalia. C'est Yamata qui vous l'a suggéré, c'est ça ? »

Vous avez bien fait de l'écouter.

Vous savez que chaque fois qu'il envoie des touristes à Gilda, il gagne une prime ? »

#Laisser les PJ répondre comme ils veulent.

Après un moment, Ferius fait une proposition.

« Vous ignorez tout de notre pays, n'est-ce pas ? Écoutez, ce n'est pas dans nos coutumes d'abandonner des animaux perdus. Suivez mon familier. Il vous mènera à la Fontaine des Mille Grâce. Ensuite, vous vous débrouillerez. »

Une démanta s'approche alors des PJ.

L'écusson de l'Atarelia est tatoué sur sa peau, et elle jappe avec enthousiasme, invitant les PJ à la suivre. Ferius leur fait comprendre qu'ils ont intérêt à obtempérer.

- Si les PJ refusent, le familier les suivra pendant une journée, et les guidera à la Fontaine des Mille Grâce s'ils le demandent.
- Si les PJ suivent le familier, ils arrivent à la Fontaine des Mille Grâce.

Description à faire aux PJ

Vous arrivez dans un quartier plus huppé de la Ville Basse. Devant vous se dresse une vaste place ronde, étonnamment peuplée. Au centre de la place, une fontaine titanique, en forme d'Otalias jumelles. Le familier jappe fièrement à votre attention.

Vous êtes arrivés à la Fontaine des Mille Grâce.

Autour du monument, vous apercevez des dizaines de Wataïens agglutinés.

Vous pouvez faire un test de Perception pour distinguer ce qu'ils sont en train de faire.

- Si un PJ réussit son test de Perception, il voit que les citoyens attendent leur tour, pour se présenter auprès d'un vieux Wataïen.

#Laisser les PJ réagir comme ils veulent à cette information.

- Si personne ne réussit, les PJ peuvent s'approcher pour constater la même chose.

Quoiqu'il arrive, un Wataïen en tunique bleue vient s'adresser aux PJ.

« Vous venez d'arriver, étrangers ? Vous êtes là pour le Jour des Charités, j'imagine ? Allez rejoindre la file. »

- Si les PJ demandent ce qu'est le Jour des Charités, le Wataïen développe.

« Les étrangers sont vraiment de plus en plus incultes. Le Jour des Charités est un jour rituel, où notre seigneur Moraviz fait don de son savoir à n'importe quelle personne qui saura le lui demander. (Soupir) Bien, je suis obligé d'avoir pitié de votre ignorance. Suivez-moi, je vais vous ymener. »

- Si les PJ acceptent, ils sont amenés devant la file d'attente.

#Les PJ peuvent attendre cinq minutes, pour que quelqu'un leur cède sa place. Bien sûr, cette personne les gratifiera d'un « C'est votre première fois, non ? Honneur aux oisillons qui boitent encore. Allez-y. »

Moraviz les reçoit alors. À leur approche, il renifle attentivement.

« Mmh. Cette odeur. Des humains ? Fraîchement débarqués... Vous sentez encore les étoiles... Je suppose que vous avez des questions ? J'y répondrai, ne vous inquiétez pas. Mais avant, faites plaisir à un vieillard : racontez-moi une histoire fantastique de votre monde. » Sur ce, Moraviz attend, souriant mais écrasant d'autorité.

#Laisser les PJ réagir comme ils veulent.

- Si les PJ acceptent, un joueur conte une histoire de son choix. Ensuite, il peut faire un test de Charisme, avec un bonus/malus à la discrétion du MJ, en fonction de la qualité de son histoire.

Si le test est réussi, Moraviz est agréablement surpris. Si le test échoue, Moraviz leur fait gentiment part de son ennui.

Dans tous les cas, il fait signe aux PJ de le suivre.

Après une courte marche, le groupe est amené dans une salle spacieuse, où plusieurs gardes semblent patienter. En y regardant de plus près, les PJ constatent que ces gardes protègent une porte colossale. « Je préfère discuter ici, c'est moins bruyant. Alors, étrangers, dites-moi tout ? » La voix de Moraviz est douce mais vigilante, comme s'il était prêt à attaquer en cas de besoin.

#Laisser les PJ poser leurs questions sur Wataï, la langue, la monnaie, le territoire, les Otalias et Uthea.

Dès lors que les PJ ont posé toutes leurs questions, Moraviz poursuit : « Vous n'êtes pas là par hasard, quelque chose vous a menés à Gilda, ou Uthea. Les derniers humains qui nous ont rendu visite n'étaient pas là par hasard, eux non plus. »

Il marque une courte pause, puis reprend : « Peu importe. Cette discussion peut attendre. Pour l'heure, allez découvrir notre belle capitale - cela sera plus agréable que de parler affaires, n'est-ce pas ? Vous serez hébergés dans une bâtisse à l'extérieur du palais. Elle est réservée aux infirmes et aux visiteurs qui ne peuvent pas se débrouiller seuls. Je pense que vous correspondez à l'une ou l'autre de ces catégories ? Et ne vous angoissez pas trop pour la nourriture, vous y aurez droit à un repas par jour. Si vous n'avez pas d'autres questions, je vous suggère d'aller faire un tour en ville, vous avez des choses à apprendre sur notre culture. Estimez-vous heureux : Gilda est une oasis de savoirs, et beaucoup de Wataïens connaissent votre langue. D'ailleurs, laissez-moi vous offrir ce cadeau

de bienvenue. » Il tend un grimoire élimé aux PJ : c'est un manuel de wataïen commun. « Il s'agit d'un ouvrage qui vous permettra d'apprendre le wataïen. Ne me remerciez pas : instruisez-vous, et je serai satisfait. »

Puis, Moraviz tourne les talons, pour échanger quelques mots avec un garde. Les PJ ne comprennent pas ce qui se dit, mais le garde acquiesce et se dirige vers eux, une bourse à la main. « Voici un sac contenant cinquante perles, notre monnaie. Considérez ça comme une dernière grâce du seigneur Moraviz. Vous trouverez le marché à l'arrière de l'Otalia. Vous pouvez aussi vous rendre près de l'embarcadère, les voyageurs y trouvent toujours de quoi s'émerveiller. Ce sera plus divertissant que d'explorer les rues de la Ville Basse. »

Sur ce, le garde rejoint son poste, et Moraviz retourne vaquer à ses occupations. Les PJ sont alors face à trois choix :

- S'ils souhaitent se rendre au marché, lancer la quête « Les affaires sont les affaires ».
- S'ils préfèrent visiter l'embarcadère, lancer la quête « La pêche au gros ».
- S'ils arpentent les rues de la Ville Basse, lancer la quête « Le mystère Zô ».

Après cette journée mouvementée, les joueurs arrivent devant la résidence que Moraviz leur a désignée. Ils y trouvent tout ce dont ils ont besoin : nourriture, douches sommaires, et même des vêtements adaptés au climat. La nuit passe...

Les jours et nuits étant plus longs sur Uthea, les PJ se réveillent avant le soleil.

Ayant remarqué cela, un garde wataïen s'approche d'eux et leur annonce : « Bien le bonjour, étrangers ! Moraviz souhaite vous parler. Il vous attend dans la Grande Chambre. Rejoignez-moi dès que vous serez prêts, je vais vous guider. »

Les PJ peuvent prendre le temps de se préparer, avant de sortir et de rejoindre le garde.

Dès lors, le garde prend la tête de file, silencieux. Il conduit les PJ dans la même pièce que la veille. Déjà présent, Moraviz ouvre la porte colossale : « Voyageurs, entrez ! Nous avons beaucoup de choses à nous dire. » Il fait signe aux PJ de franchir la porte, afin d'entrer dans la Grande Chambre. Outre sa taille imposante, cette salle est une exposition à elle toute seule : objets de toutes sortes, grimoires d'âges variables, armes au mécanisme intrigant...

Au milieu de la Chambre, une grande table basse. Autour d'elle, moult coussins dodus sont posés à même le sol. Sur l'un d'eux, les PJ voient un Wataïen, plus grand que Moraviz.

Cordial, ce dernier fait les présentations : « Je vous présente Massalio, le haut dirigeant de Velve, une autre ville-baleine. Il séjourne chez nous depuis quelques jours, et je n'ai pu m'empêcher de lui parler de vous. En apprenant la présence d'humains à Gilda, il m'a harcelé pour que j'organise une rencontre. » Le dénommé Massalio salue les PJ de la main, puis prend la parole : « En effet, il y a bien longtemps que je n'ai pas parlé à des humains. Je ne sais pas ce que vous cherchez, mais votre espèce me fascine. Si ambitieuse, mais si fragile... Je m'en voudrais de vous laisser livrés à vous-mêmes : vous perdriez la vie si facilement sur Uthea. D'ailleurs, que faites-vous ici, exactement ? »

Laisser les joueurs répondre.

- Si les joueurs souhaitent se rendre à Sakara, Massalio leur adressera un sourire taquin. « Ah, Sakara, le désert d'acier... Fier pays des Gueraros... Vous y allez pour les minerais, j'imagine ? Je comprends votre attrait : on dit que le désert de Sakara regorge de trésors, pour ceux qui ont la force de s'en emparer. De fait, il semble logique que vous soyez à Gilda : c'est la seule Otalia qui passe près de la côté sakarienne. »

- Si les joueurs souhaitent se rendre à Argraman, Massalio répondra avec enthousiasme : « Oh! Argraman? Quel endroit magnifique. Mais... vous n'étiez pas au courant ? Gilda ne passe jamais par cette

60

zone. Pour vous rendre là-bas, il faudra passer par Velve, la cité que je dirige. Pour ce faire, vous pouvez vous rendre à l'embarcadère demain, au coucher du soleil. Ce sera l'heure de la Grande Rencontre : Gilda et Velve se rapprocheront l'une de l'autre, et le chemin entre les deux Otalias sera rendu possible pendant quelques temps.»

Les PJ peuvent choisir l'une ou l'autre des destinations : Sakara et ses trésors, ou Argraman la belle.

• S'ils choisissent Argraman, Massalio poursuit : « Très bien : rendez-vous demain à l'embarcadère. J'ai hâte que l'on vous fasse visiter Velve.»

• S'ils choisissent Sakara, Moraviz sourit : « Alors vous êtes tentés par Sakara ? Ça ne m'étonne pas, votre peuple aime le mystère et la richesse. Pour votre information, Gilda y accostera demain. Ça vous laisse une journée pour finir votre visite touristique. »

Peu importe la décision des PJ et leur destination, Moraviz leur proposera de quoi s'occuper le reste de la journée : « Hier, vous avez dû découvrir de belles choses. Tout-à-gois, je doute que vous ayez visité notre Bibliothèque Centrale. Allez-y, je suis sûr que ça vous plaira.»

Massalio ajoute : « Moraviz, n'oublie pas que c'est aujourd'hui que la Fête du Poisson a lieu. Si j'étais vous, je me rendrais sur la grande place, c'est là que vous trouverez ce qu'il vous faut pour vous divertir.»

• Si les PJ se rendent à la bibliothèque, lancer la quête « **Bouquins et milluts** ».

• S'ils préfèrent se rendre à la Fête du Poisson, lancer la quête « **Fête en folie** ».

De retour dans le bâtiment où ils sont hébergés, les PJ passeront une nuit plus clémentine que les précédentes, le climat semblant moins froid.

La Grande Rencontre

Au matin, les PJ sont réveillés par le tintamarre d'une foule. Le jour de la Grande Rencontre est arrivé ! S'ils sortent, ils remarquent une seconde Otalia qui approche de Gilda.

Un garde s'approche des PJ, et ils reconnaissent celui qui les a guidés la veille. « Velve, la déesse. Après Gilda, c'est la plus grande Otalia de notre peuple. »

• Si les joueurs décident de se rendre à Sakara, ils resteront sur Gilda. Dès le lendemain, ils atteindront la côte de Sakara où ils descendront. Démarrer l'acte 6.
• S'ils préfèrent se rendre à Argraman, ils rejoindront l'embarcadère où se trouve Massalio.

Fin de l'acte 2.

Acte 3

Velve, la déesse

Une toute autre Otalia

Arrivés à l'embarcadère, les PJ retrouvent Massalio, qui les accueille avec bonhomie. « Ah! Vous voilà. Suivez-moi, je vais vous présenter Velve. Vous allez adorer.» Massalio accompagne les PJ jusqu'à un pont mobile, servant de liaison entre les deux Otalias. Il entame la marche sur le pont et invite les PJ à lui emboîter le pas.

Description à donner aux PJ

La ville est plus petite, l'Otalan aussi. Vous entrez dans la cité, et Gilda n'est plus qu'une lointaine rumeur, qui se mêle au râle des vagues. À cette distance, impossible de se douter que la baleine abritait une capitale entière.

Arrivés de l'autre côté, Massalio annonce aux PJ : « Et voilà Velve ! L'attente ne sera pas très longue jusqu'à Argraman, vous verrez, ça se passera bien. Profitez, nous atteindrons la côte demain matin. »

Il demande à un garde de l'Atarelia de guider les PJ jusqu'à une sorte de maison d'hôtes, près du port. Une fois arrivés, les PJ pourront y déposer des affaires, puis visiter Velve. Ils y découvriront un temple monumental, et une zone de pêche d'algues très fréquentée. Le reste de leur visite ne montrera que des zones résidentielles, fort

paisibles au demeurant. En fonction de leur parcours, une quête différente commencera :

• S'ils décident de se rendre près du temple, lancer la quête « **Le temple de la déesse** ».

• S'ils ont décidé de visiter la zone de pêche, lancer la quête « **Un port tout vert** ».

• Si le groupe se rend dans la zone résidentielle, lancer la quête « **Un quartier peu bruyant** ».

Suite à cette visite, la nuit tombe, et les PJ peuvent retourner dormir dans la maison d'hôtes. Le climat se rafraîchit de nouveau, puisque Velve s'éloigne de la côte de Sakara. Malgré tout, les PJ s'endorment paisiblement, bercés par le ronronnement des vagues.

Le jour se lève.

Nous sommes à quelques heures de l'arrivée à Argraman, selon les dires de Massalio. Toutefois, quelque chose cloche. Les PJ entendent à nouveau la cohue de la foule. Mais le ton général est étrangement inquiétant... Des voix indistinctes s'entrechoquent, et elles mutent parfois en cris. Les PJ peuvent se préparer, tandis que le chahut se fait de plus en plus oppressant. Une fois sortis de la maison d'hôtes, les PJ comprennent. À quelques centaines de mètres de Velve, déchirant l'océan, se trouve une immense cité, perchée sur un massif rocheux. Cette cité s'appelle Il'tra, la grande ville pirate.

Fin de l'acte 3.

Acte 4

Il'tra, Cœur de la Piraterie

Débarquement forcé

Description à donner aux PJ

La ville est pharaonique, construite toute en hauteur, comme Gilda. Des bâtiments troglodytes sont construits dans la roche. D'autres maisons plus basses reposent sur des pilotis. D'un autre côté, un port gigantesque, où sont stationnés de vastes navires. Deux d'entre eux se dirigent vers Velve.

Les PJ peuvent effectuer un test de Perception. S'il est réussi, ils arriveront à percevoir la panique qui gagne la foule. Quelque chose ne va pas, et cela semble être en lien avec la ville qui leur fait face.

Tous les habitants se massent près du port, et le quartier de la maison d'hôte se vide rapidement.

Laisser les PJ réagir face à la situation.

Dès que les PJ se rapprochent suffisamment du port, ils pourront s'enquérir de la situation. Les locaux leur répondront que Velve est en train de s'approcher d'Il'tra, ville de pirates sanguinaires.

Les autochtones ajoutent que cette situation est absurde : les navigateurs qui pilotent Velve savent pertinemment qu'il ne faut jamais croiser la route d'Il'tra !

Pourtant, l'Otalia se rapproche de plus en plus de la cité pirate, qui n'est plus qu'à une centaine de mètres...

Soudain, Velve se fige...et un instant plus tard, une marée de pirates afflue sur l'Otalia. Quelques gardes de l'Atarelia tentent de leur barrer la route, mais ils sont rapidement balayés.

• Le PJ le plus en retrait peut faire un test de Perception. S'il est réussi, il remarque qu'un groupe de quatre pirates s'approche des PJ. Le combat démarre. Si le test est raté, le combat démarre mais les pirates attaqueront avec un tour d'avance. Une fois le combat terminé, les PJ se retrouvent face à deux choix :

• Ils peuvent encore s'avancer dans le port, où les habitants de Velve se font embarquer sur un navire. Démarrer la quête « **Un accueil peu amical** ».

• S'ils cherchent un moyen d'éviter le port, ils trouveront une pirogue en piteux état, qui peut leur permettre d'atteindre la côte d'Il'tra. Ils arrivent alors auprès des maisons sur pilotis. Tous les joueurs font alors un test de Discrétion.

• Si moins de la moitié réussit, ils se font arrêter par une dizaine de pirates, et sont emmenés vers le port. Lancer la quête « **Un accueil peu amical** ».

• Si la moitié réussit, les PJ se retrouvent alors dans la cité, livrés à eux-mêmes, sans toit ni guide, cette fois. Lancer la quête « **Les bas-fonds d'Il'tra** ».

Révolte générale

Une fois le combat contre Gorilus terminé, les PJ entendront une forte agitation près du port. Au bout de la pièce où ils se sont battus, ils découvrent une porte ouverte qui mène à l'extérieur du repaire. La cité est en plein chaos. Les pirates se battent avec les habitants d'Il'tra. Personne ne semble avoir fait attention à Gorilus.

Les PJ doivent désormais trouver un moyen de quitter la cité.

• Si les joueurs ont rencontré Aluto, il fait irruption dans la pièce et crie aux PJ :

« Vous avez réussi ! Merci infiniment. Venez, j'ai dégagé le passage, et les iltraïens se sont révoltés contre les pirates. Suivez-moi, j'ai réussi à nous trouver un navire qui peut vous amener où vous souhaitez. »

• Si les PJ n'ont pas rencontré Aluto, il les guettera de loin.

Lorsqu'ils atteignent une zone plus basse d'Il'tra, il va à leur rencontre.

« Vous avez vaincu Gorilus ? Vous avez fortement aidé notre cité en l'éliminant. Venez, je peux vous conduire en dehors de la cité... »

Il guide alors les joueurs vers le port.

Arrivés à destination, les PJ effectuent un test de Discrétion. Si la moitié réussit, les PJ se fauflent sans se faire remarquer, alors que les pirates sont trop occupés à se défendre face à la foule. Si le test échoue, trois pirates repèrent les PJ et attaquent.

Aluto mène ensuite les PJ vers un navire, plutôt chétif. Quelques iltraïens y sont déjà postés, et Aluto fait signe à l'un d'eux. Celui-ci détache alors la corde qui attache le navire au port. Hélas, des pirates remarquent cette agitation, et se ruent vers l'esquif pour l'aborder. Beaucoup échouent, mais deux pirates s'accrochent tant bien que mal au bateau. Le combat démarre.

Une fois les pirates vaincus, le bateau est déjà suffisamment loin du port. Aluto se retourne et se présente (si ce n'est pas déjà fait) :

« Je ne me suis toujours pas présenté. Je suis Aluto J'essayais d'organiser cette révolte depuis longtemps, avec mes alliés. Lorsque nous avons appris que les pirates avaient réussi à détourner la route de Velve, en corrompant l'un des navigateurs de la ville, nous avons sauté sur l'occasion. Il ne restait plus qu'à s'occuper de Gorilus... mais vous vous en êtes chargé.»

• Si Aluto a obligé les PJ à se battre, il s'excusera en affirmant qu'il n'y avait pas d'autre option.

« Et maintenant, où souhaitez-vous aller ? »

Laisser les joueurs répondre.

« La côte la plus proche est celle d'Argraman. Nous nous arrêterons là-bas. Nous pourrions vous y déposer. »

Le voyage dure quelques heures, et la nuit tombe sereinement.

Arrivés sur la côte, les Wataïens proposeront aux PJ de passer la nuit à bord du vaisseau afin de se reposer. Le climat est plus doux qu'à Il'tra... Au matin, les iltraïens saluent les PJ, avant de reprendre leur route vers Il'tra.

Les PJ sont désormais seuls sur la côte d'Argraman.

Fin de l'acte 4.

Acte 5

Argraman, la mangrove hurlante

Description à donner aux PJ

Argraman se présente comme une immense forêt marécageuse. Le terrain est si profond que la majorité de la zone est submergée. Pas le choix. Pour avancer, il faudra se mouiller à un moment ou à un autre. Aucune structure ne semble prouver la présence de vie intelligente. Vous n'avez qu'une seule certitude : la traversée s'annonce périlleuse.

Le jour venant de se lever, les PJ n'ont plus qu'à entamer leur marche à travers la forêt. Au début, l'eau n'est pas très profonde. Cependant, celle-ci devient de plus en plus boueuse, et les mollets des PJ s'enfoncent inexorablement.

Rapidement, les voyageurs constatent qu'à Argraman, la nature sauvage règne en maître. La faune et la flore différente de tout ce qu'ils ont connu jusqu'ici. D'imposantes créatures zèbrent le ciel, tandis que des ombres s'amoncellent au fond de l'eau. Les PJ sentent que, tôt ou tard, ils devront s'y confronter.

Et en effet, après une heure de marche, les PJ affrontent une des situations de la liste ci-dessous. Le MJ peut piocher une carte. La carte tirée indique la situation qui se produit.

1 : Les PJ atteignent un petit sentier, qui serpente entre deux rivières. Ils aperçoivent alors trois urzels, qui les embusquent. Le combat démarre.

2 : En passant près d'un tronc d'arbre mort, le PJ en tête de file se fait renverser par un mistra, qui le projette dans l'eau. Un autre mistra se réveille alors, propulsant un autre joueur. Le combat démarre.

3 ou 4 : Les PJ entendent des bruissements au-dessus de leur tête. Les PJ peuvent effectuer un test de Perception. S'il est réussi, ils apercevront une ombre de la taille d'un enfant, qui file à travers les broussailles. Le bruit se perd dans le lointain, et les PJ n'ont plus qu'à reprendre leur route.

5 ou 6 : Une visceray attaque par surprise. Elle cible le PJ le plus en retrait. Le combat démarre, et la visceray attaque avec un tour d'avance.

7 : Les PJ remarquent du mouvement, dans une mare voisine. Quelques petits poissons sont attirés à la surface. Les PJ peuvent effectuer un test de Perception. Si le test est réussi, les PJ détectent un dieranf en plein déjeuner : la créature aspire goulûment les poissons qui passent à sa portée. Après cela, le dieranf part vaquer à ses occupations. Les PJ n'ont plus qu'à reprendre leur route.

La traversée continue, et les PJ finissent par atteindre une zone complètement émergée. En revanche, son sol reste poisseux. S'il y a un signe de civilisation alentour, les PJ ne l'ont pas remarqué. Soudain, un sifflement retentit dans leur dos. Un Gatragos les charge brutalement, avec la ferme intention de se remplir la panse. Les PJ qui ont une Agilité inférieure à 3 agiront après le Gatragos. Le combat démarre.

Une fois ce Gatragos vaincu, deux autres surgiront, alertés par le tumulte. Alors qu'ils se ruent sur les PJ, ils se font chacun empaler par des lances. Leurs meurtriers se révèlent : ce sont des Velox, qui descendent d'un arbre. Ils ne semblent pas hostiles envers les PJ – ils viennent même de leur sauver la vie. Néanmoins, les PJ restent passablement intrigués par ces créatures étranges. Les Velox récupèrent leurs lances, fichées dans les Gatragos. Puis, ils se dirigent vers une clairière, un peu plus loin. Les PJ joueurs arrivent à apercevoir la destination de leurs sauveurs : un pont, permettant d'accéder à un village suspendu dans les arbres. Ce pont est suffisamment grand pour laisser passer un Velox ou un humain, mais pas assez pour un Gatragos. À première vue, l'endroit paraît relativement sécurisé.

• Si les PJ ne suivent pas les Velox, ils continuent vers le nord, unique route émergée. Bientôt, ils distinguent les abords de Tasil'Daro, à la frontière de Silverane. Ignorer ces mystérieuses créatures amphibiennes...était-ce une bonne idée ?

Quelle sera leur espérance de vie, dans cette contrée où la mort les talonne ?

L'aventure du kit de démarrage de Trailblazers : Uthea, s'arrête sur ce choix.

• Si les PJ suivent les Velox, ils atteindront le village de Mir'Veil. Ils découvrent ce paysage, qui ne leur évoque rien de connu. Arrivés en haut du pont, les PJ s'avancent sur une plateforme qui fait le tour d'un arbre. Celle-ci mène aux différentes zones du village. Comme on pouvait s'y attendre, les Velox locaux dévisagent les PJ avec circonspection. Les deux Velox qu'ils ont rencontré plus tôt ne tardent pas à retourner chasser. Ils font signe à un de leurs congénères, assis au bord d'un pont. Puis, les deux chasseurs bondissent sur un arbre voisin, puis un autre, jusqu'à disparaître dans les ramures d'Argraman...

À nouveau, les PJ sont abandonnés à eux-mêmes, dans un village étrange, où personne ne parle leur langue. Ces Velox sont-ils bienveillants, comme le laissent présager les apparences ?

L'aventure du kit de démarrage de Trailblazers :Uthea, s'arrête sur ce choix.

Fin de l'acte 5.

Acte 6

Sakara, désert d'acier

Les PJ approchent de Sakara.

Description à donner aux PJ

En scrutant l'horizon, vous distinguez des formes confuses. Ce sont des masses immenses, qui jaillissent de l'océan. Vous les voyez vibrer, et vous les entendez rugir. En vous approchant, vous comprenez : ces masses sont de gigantesques tempêtes de sable. Le continent en est couvert, et vous sentez l'air s'assécher à chaque minute. Quand l'Otalia accoste, vous êtes surpris de constater que des silhouettes sont attroupées sur la côte. Ce sont des créatures mi-hommes, mi-reptiles. Vous en avez entendu parler, pendant la traversée : on les appelle les

Gueraros. Vous n'en avez jamais vu, mais vous avez eu vent de leur réputation. Les Gueraros sont cruels, amoureux du sang, et convaincus que l'esclavagisme est un système intéressant. Avez-vous bien fait de poser le pied à Sakara ?

• Les PJ sont invités à débarquer. À l'instar des autres voyageurs, ils sont escortés par la milice wataïenne, jusqu'à poser pied à terre. Avant de les quitter, un milicien wataïen les prévient : « Je ne sais pas ce qui vous amène à Sakara, mais je pense que vous êtes fous. Vous ne survivrez pas trois jours ici, vu votre gabarit. Évitez de regarder les gens dans les yeux. »

Laisser les PJ répondre ce qu'ils veulent. Quoiqu'ils répondent, le milicien se contente d'un soupir las. Puis, il rejoint l'Otalan, et Gilda reprend tranquillement sa route.

• Les PJ sont donc livrés à eux-mêmes. D'office, la chaleur désertique leur brûle la gorge. Tant qu'ils sont en plein soleil, les PJ qui ont une Endurance inférieure à 2 subissent un malus de -1 à leurs tests.

Description à donner aux PJ

L'embarcadère est un lieu chaotique. Ici et là, de petits hommes-lézards étalent leurs marchandises sur le sol. Probablement des vendeurs à la sauvette... Ces hommes-lézards ne sont pas des Gueraros, et vous reconnaissez de la soumission dans leurs regards. Vous voyez aussi que certaines personnes se battent, parfois jusqu'au sang. Les gardes n'y prêtent aucune attention, mais certains passants s'arrêtent pour assister à ces duels. Vous comprenez qu'ils sont en train de parier sur le gagnant. Enfin, à une centaine de mètres, vous remarquez une vingtaine de caravanes. À leur bord, vous voyez des Gueraros, mais aussi des étrangers. Des étrangers comme vous.

Laisser les PJ répondre ce qu'ils veulent.

Puis, lancer la quête « **Bienvenue à Sakara** ».

• Suite à cette quête, la rencontre se poursuit. Une figure massive s'approche des PJ. Elle ressemble à un Gueraros, mais sa tête de crocodile est entièrement métallique. Elle se dirige vers le PJ qui a la Force la plus haute, et s'adresse à lui : « Vous pas Gueraros. Vous pas bienvenus, ici. Allez caravanes, sinon vous mourir. » À ces mots, les PJ entendent le ululement d'une corne de brume. C'est un caravanier qui vient de jouer cette note. Notre Gueraros reprend : « Caravanes bientôt partir. »

Secret !

En réalité, ce Gueraros est Zô le pirate, déguisé. Il souhaite inciter les PJ à embarquer dans l'une des caravanes. Ces dernières amènent des étrangers jusqu'à la ville de Kalimasha, pour les vendre comme esclaves. Bien sûr, les passagers n'en ont aucune idée : puisqu'ils payent leur place, ils pensent que les caravaniers prendront soin d'eux...

Laisser les PJ répondre ce qu'ils veulent.

Le Gueraros leur fait des réponses monosyllabiques, et il se désintéresse d'eux assez rapidement.

• Quoiqu'il arrive, on ne peut quitter l'embarcadère qu'en embarquant dans une caravane. Les PJ peuvent essayer de partir par leurs propres moyens. Dans ce cas, ils ont le temps de faire quelques dizaines de mètres, après être sortis de l'embarcadère. Une bourrasque sableuse les engloutit alors. Le sable s'infiltre dans leurs poumons, et chaque PJ perd 1 PV. Derrière eux, les PJ entendent les caravaniers ricaner. Au loin, ils voient qu'une tempête de sable titanique se prépare.

• Si les PJ s'entêtent, une deuxième bourrasque, plus puissante, les renverse. Chaque PJ perd 2 PV. Tant que les PJ s'obstinent, une nouvelle rafale vient les lacérer à chaque minute. Chaque bourrasque inflige 1 dégât de plus que la précédente.

• Si les PJ rebroussement chemin, un caravanier vient se planter devant eux. Il leur montre une perle, et leur fait comprendre qu'il s'agit du prix par passager.

• Si les PJ n'ont pas de quoi embarquer, Zô (toujours déguisé en Gueraro) apparaît. Il échange quelques borborygmes avec le caravanier, puis s'adresse aux PJ : « Vous pouvoir prendre caravane. Vite. Vous dette moi. » Puis, le Gueraros s'eclipse. Le caravanier soupire, et fait signe aux PJ de monter. Puis, il souffle à nouveau dans sa corne de brume. Peu après, la caravane commence sa route vers Kalimasha. Kalimasha, le Puits du Désert

Description à donner aux PJ

Le trajet ne dure pas. Au bout d'une heure à peine, vous apercevez les abords de la ville. Pendant le voyage, vous n'avez compris qu'une chose : votre destination s'appelle Kalimasha. Un passager vous a expliqué que ce mot signifie « Le Puits du Désert », dans la langue locale. Quoiqu'il en soit, l'architecture de la cité vous intrigue. Les bâtiments sont bardés de pics et de tourelles, et des cadavres d'âge varié sont suspendus aux toits. Tandis que la caravane progresse dans la ville, vous remarquez aussi que beaucoup de murs sont couverts de fresques colorées. Elles représentent des scènes de duels ou de banquets.

Néanmoins, ce qui vous impressionne le plus, c'est le squelette reptilien de cent mètres de long qui gît au fond de la ville. Des édifices ont été creusés dans sa carcasse, et de petites silhouettes vont et viennent dans ses orbites vides. C'est là que la caravane se dirige. Comme tous les autres passagers, les PJ sont amenés à l'intérieur du squelette géant.

• La caravane y entre par la bouche, et les PJ peuvent faire un test de Perception. Si un PJ réussit son test, il remarque qu'un portail gigantesque est en train de refermer la bouche du squelette.

Les PJ comprennent qu'ils ne pourront pas sortir, tant que ce portail sera fermé. Sur ces entrefaites, la caravane s'arrête enfin. Un groupe d'Otarius vient l'accueillir avec enthousiasme. Les PJ ne comprennent pas ce qui se dit, mais un caravanier leur fait signe de débarquer et de suivre les Otarius.

Laisser les PJ répondre ce qu'ils veulent.

• S'ils refusent, le caravanier désigne le PJ avec l'Endurance la plus basse. Il lui donne un coup de fouet, et lui fait perdre 1 PV. Puis, il renouvelle sa consigne.
• Si les PJ sont ouvertement hostiles, une quinzaine de gardes Gueraros surgit de la caravane. Ils viennent ceinturer les PJ, les immobilisent, mais ne les blessent pas.

• Si les PJ acceptent de débarquer sans broncher, ils découvrent leurs environs : une immense pièce ovale, qui semble servir de parking pour les caravanes comme la leur.

Au fond de la pièce, vingt portes de pierre.

Les PJ sont invités à faire un test d'Intelligence. Si l'un d'eux réussit, il scrute le plafond, constate qu'il est fait d'os, et comprend que le groupe se trouve toujours dans le crâne du squelette. Autour des PJ, les autres passagers se dégourdisent les jambes, et commencent à suivre les Otirius. Ces derniers vous regardent, et l'un d'eux vous invite à vous joindre à la procession.

• Si les PJ refusent, les quinze gardes Gueraros se pressent autour d'eux, menaçants. Un caravanier s'adresse aux PJ, avec un accent presque incompréhensible : « Vous venez d'arriver à Sakara. Étrangers doivent s'enregistrer. Les Otirius vont vous enregistrer. » Comme pour faire valoir le poids des lois, un garde Gueraros dégage un sabre, et toise les PJ. Puis, le caravanier reprend : « Obligatoire. Après, vous ferez ce que vous voulez. »
• Si les PJ s'obstinent à refuser, le caravanier soupire et fait un geste, à l'attention des gardes.

Ceux-ci empoignent les PJ, et les forcent à suivre les Otirius.

• Si les PJ acceptent, l'Otirius les gratifie d'un rictus obséquieux.

Puis, il les guide vers une des sorties de la pièce.

Larmes de Reptile

Cette fois, les PJ arrivent dans une salle minuscule.

Description à donner aux PJ

C'est un petit bureau, très sobre. La seule source de lumière provient d'une énorme luciole, enfermée dans un bocal. Face à vous, une Gueraros particulièrement massive. Elle vous tourne le dos, et semble très concentrée sur quelque chose. Votre guide Otirius pose un doigt sur ses lèvres, en signe de silence. Puis, il quitte le bureau.

Laisser les PJ répondre ce qu'ils veulent.

• S'ils font une action bruyante, la bureaucrate Gueraros leur lance aussitôt une dague de jet, en continuant de leur tourner le dos. La dague touche le PJ à l'Agilité la plus basse, et lui fait perdre 1 PV. Toujours de dos, la Gueraros s'adresse alors aux PJ : « Restez sages. Je finis ça. Je m'occupe de vous après. »

• Si les PJ veulent faire une action furtive, ils peuvent faire un test de Discrétion. S'ils échouent, la Gueraros agit comme expliqué ci-dessus.

• Si les PJ veulent examiner discrètement ce que fait la Gueraros, ils peuvent faire un test de Discrétion, puis un test de Perception. S'ils réussissent, ils découvrent qu'elle est en train de dessiner sur une tablette de pierre. Le dessin représente des silhouettes ressemblant fortement aux PJ. Ils sont aux prises avec une bête gigantesque...

Quoiqu'il arrive, après un bref moment, la Gueraros daigne leur accorder son attention. Toujours de dos, elle se présente machinalement : « Salutations, étranger. Je suis Coda, affectée à la Gestion des Immigrés à Sakara. Veuillez me... »
Coda s'interrompt. Elle s'est enfin tournée, et elle voit les PJ pour la première fois.

Description à donner aux PJ

Vous voyez Coda fondre en larmes. Vous n'auriez pas cru cela possible, chez une créature aussi terrifiante. Entre deux sanglots, la Gueraros vous dévisage, comme si elle n'arrivait pas à croire à votre présence. Sa main tremblante se tend vers vous... Puis Coda tombe à genoux.

Laisser les PJ réagir comme ils veulent.

• Si les PJ ne font rien pendant quelques secondes, ou s'ils questionnent Coda, cette dernière s'explique : « Vous êtes... humains, n'est-ce pas ? Les voix du sable annonçaient votre venue. Mais je croyais que c'était un vieux mythe. Vous êtes vraiment humains ? »

Laisser les PJ répondre ce qu'ils veulent.

Secret !

Coda ment aux PJ. Elle leur fait croire qu'ils sont des figures mythologiques, pour leur faire baisser leur garde. En réalité, elle les amènera simplement à l'Arène de Gladiateurs de Kalimasha, où ils seront livrés en pâture aux jeux de la fosse. Contrairement à ce qu'elle prétend, cette Gueraros n'est pas du tout affectée à la Gestion des Immigrés (ce service n'existe pas). Il s'agit simplement d'une prédatrice qui s'amuse avec ses proies.

• Si les PJ confirment qu'ils sont humains, Coda leur demande une preuve. C'est une simple technique d'amadouement, et Coda fait mine de croire n'importe quelle preuve proposée par les PJ.

Elle essuie alors une nouvelle larme, et renchérit : « Je dois vous paraître ridicule. Vous n'avez aucune idée de ce que signifie la présence d'humains, pour nous. Sakara n'a vu votre espèce qu'une fois. C'était une femme humaine : elle a rencontré notre société arriérée, et lui a montré la technologie de votre peuple. » Coda exhibe un glaive, puis reprend : « Voyez-vous cette arme ? Nous étions incapables de fabriquer ce genre d'objets. Et, quand je vous vois, je sais que, grâce à vous, les Gueraros apprendront des choses qui défient l'imagination. » Elle les prie ensuite humblement de la suivre, à travers un corridor richement décoré. Arrivés au bout du corridor, elle ouvre la porte de sortie, incline respectueusement la tête à l'attention des PJ, et les invite à sortir : « Désormais, vous dépendez d'une juridiction plus haute que la mienne. Je prie pour que vous nous apportiez vos lumières, vous qui venez d'au-delà du ciel. » Coda reste là, jusqu'à ce

que les PJ franchissent la porte. S'ils traînent, elle les enjoint poliment à se hâter, car elle ne peut retourner à ses affaires, tant qu'elle n'a pas assuré leur passage. Si les PJ passent la porte, ils déclenchent la quête du Colisée.

• Si les PJ infirment, Coda affiche une moue déçue. Elle affecte la frustration, reprend un air monotone, et demande aux PJ de bien vouloir la suivre pour la suite de la procédure. Elle les amène dans un corridor décoré avec élégance.

• Si les PJ la questionnent, elle répond qu'elle n'est pas guide touristique, et se renfrogne.

Arrivée au bout du corridor, elle déverrouille la porte de sortie, et invite les PJ à l'emprunter : « Vous entrez, puis vous vous présentez à mon collègue. Dites-lui que c'est Coda qui vous envoie. » Coda reste là, jusqu'à ce que les PJ franchissent la porte. S'ils traînent, elle les enjoint à presser le pas, car elle n'a pas toute la journée.

• Si les PJ sont hostiles (dans le bureau de Coda, ou dans le corridor), la Gueraros active un levier caché. Aussitôt, le sol s'ouvre sous les PJ, et tous atterrissent lourdement dans une pièce totalement obscure. Tous les PJ perdent 1 PV. Lorsqu'ils reprennent leurs esprits, un mur de la pièce coulisse bruyamment, libérant une ouverture.

• Si les PJ l'empruntent, ils atteignent directement la quête du Colisée

Le Colisée

Dès que les PJ passent la porte, ils entendent que celle-ci se verrouille derrière eux. Ils entrent alors dans le Colisée.

Description à donner aux PJ

À votre grande surprise, vous arrivez sur une place titanessque. Vous êtes toujours dans le squelette géant, mais le plafond culmine à une trentaine de mètres. En entrant, vous remarquez aussi que la place est entourée par des gradins, où se massent des milliers de Gueraros. Le brouhaha est assourdissant, et vous entendez à peine la voix de Coda, derrière la porte, qui vous dit :

« Imbéciles. »

Vous n'avez pas le temps de réagir, car une voix tonitruante fait taire la place entière. C'est le ton d'une Gueraros femelle, et vous ne comprenez rien, naturellement. Heureusement pour vous, une ombre familière apparaît dans votre dos. C'est le Gueraros au crâne métallique, qui vous a conseillé d'embarquer dans la caravane, quand vous êtes arrivés à Sakara...

Sous vos yeux dépités, il retire son crâne, qui n'était en fait qu'un casque. Sous ce déguisement, vous reconnaissez votre vieil ami Zô.

Zô apparaît aux PJ, malicieusement.

De sa voix mielleuse, il leur adresse ces mots :

« Comme on se retrouve, camarades. À croire que vous me suivez dans tous mes déplacements ! Bon, je vais vous la faire courte pour ne pas faire attendre notre public. Bienvenue au grand Colisée de Kalimasha ! C'est ici qu'ont lieu les combats de gladiateurs qui font la gloire de cette cité. Les Gueraros paraissent rustres, mais ce sont des amateurs passionnés de spectacles. Je pense que ça vous plaira aussi, d'ailleurs. Je vous ai dit que les gladiateurs étaient généralement des étrangers, amenés ici à leur insu ? »

Sur ce, les PJ entendent une herse colossale, qui se lève à l'autre bout du Colisée. Sous les vivats de la foule, une créature de cauchemar s'en extirpe.

Zô reprend, nonchalamment :

« C'est un Crieur. Habituellement, ils vivent enfouis dans le sable, et ne sortent à la surface que pendant les tempêtes de sable. Celui-là a été, ahem, domestiqué par les Gueraros, afin de servir de divertissement pour le Colisée. Malheureusement, son milieu naturel lui manque beaucoup, et ça a tendance à l'enrager de plus en plus... Vous ne comprenez rien au Gueraros, mais je vous dis ce qui vous attend. Si vous abattez ce Crieur, vous gagnez et je perds. Si j'abats ce Crieur, je gagne et vous perdez. C'est une simple course contre la montre, finalement ! Les gagnants seront libérés, et pourront demander un cadeau aux Gueraros. Les perdants seront mis à mort. Bonne chance ! »

• À ces mots, le Crieur se rue sur les PJ, et le combat s'engage.

• Si Zô abat le Crieur, le public est en liesse.

Aussitôt, une vingtaine de guerriers Gueraros surgissent, pour cerner les PJ.

Ceux-ci ont le droit à quelques dernières paroles, avant d'être exécutés glorieusement.

Ceci marque alors la fin de ce scénario d'introduction à Trailblazers :Uthea !

• Si les PJ abattent le Crieur, un silence de mort s'abat sur le Colisée. Si Zô a survécu, il s'éclipse discrètement, comme à son habitude. Les PJ ne peuvent ni le suivre, ni le pister.

La voix féminine qui a ouvert les jeux résonne à nouveau. Elle parle en Gueraros ;mais cette fois-ci, un Otirius l'accompagne, et traduit ses paroles dans un humain lacunaire :

« Humains. Je ne me souviens pas de la dernière fois que j'ai parlé à l'un des vôtres. Par contre, je me rappelle du goût de votre chair. Nos traditions permettent à un guerrier de gagner sa liberté, en combattant dans l'arène. Même si vous n'êtes que des morceaux de viande, j'honorera nos préceptes. Le plus puissant d'entre vous peut être libre. Bien sûr, pour confirmer son droit, il devra tuer les autres humains de votre groupe. Puis, il pourra me demander un cadeau. »

Laisser les PJ réagir comme ils le veulent.

• Si les PJ acceptent de s'entretuer, les Gueraros tiennent leur promesse, et honorent le dernier PJ survivant. Celui-ci est affranchi, et peut s'établir à Kalimasha. Il y sera maltraité, mais il ne sera pas esclave. Si Zô est encore vivant, le pirate rendra visite au PJ, pour le féliciter :

« Bien joué, affranchi(e). Vous êtes comme moi, à présent. Vous avez fait le bon choix : c'est une nouvelle vie qui s'offre à vous. »

Ces mots achèvent ce scénario d'introduction à Trail-blazers !

• **Si les PJ refusent, une clameur sanguinaire commence à s'emparer du public. La patronne du Colisée reprend alors :**

« *Humains, vous semblez avoir du mal à choisir qui survivra dans votre groupe. Laissez-moi vous aider. Lashar, viens à nous !* »

À ces mots, une autre herse s'ouvre, non loin des PJ. En sort un Gueraros d'âge avancé. À l'exception de la partie supérieure de sa tête, l'intégralité de son corps semble mécanique. Au bout de chaque bras, une scie. Sur sa queue, des pointes métalliques, ternies de sang séché.

Il s'avance vers les PJ, au pas tranquille d'un fermier qui va égorger ses poules.

Lorsqu'il arrive à une vingtaine de mètres des PJ, il s'arrête. Sans se hâter, il se penche pour ramasser une pierre de la taille d'une tête. Puis, comme s'il s'agissait d'un biscuit, il la réduit en miettes d'une seule main.

Après cet acte d'intimidation, il tend une autre main vers les PJ, et leur fait signe de lui porter la première attaque. Ainsi commence le combat contre Lashar, « la Morsure du Désert ».

Fin

• **L'issue du combat contre Lashar signe la fin de ce scénario d'introduction.**

• **Si Lashar tue tous les PJ, sauf un, il épargne le rescapé. La patronne du Colisée s'exprime alors, pour la dernière fois :**

« *Lashar a décidé. Humain(e), vous êtes libre.* » Ainsi, le PJ survivant est affranchi, et peut s'établir à Kalimasha. Il y sera maltraité, mais il ne sera pas esclave.

• **Si Zô est encore vivant, le pirate rendra visite au PJ, pour le féliciter**

« *Bien joué, affranchi(e). Vous êtes comme moi, à présent. Vous avez fait le bon choix : c'est une nouvelle vie qui*

s'offre à vous. »

Ces mots achèvent ce scénario d'introduction à Trail-blazers :Uthea !

• **Si les PJ tuent Lashar, le sentiment de déception du public est tangible, voire oppressant. La patronne du Colisée s'exprime alors, pour la dernière fois :**

« *Lashar n'avait jamais été vaincu...Humains, vous êtes une grande menace. Et nous aimons les grandes menaces. Nous allons nous réunir pour décider de votre sort. En attendant, vous habitez dans le Colisée, et vous serez traités comme des étrangers libres. J'aimerais vous dévorer tout de suite, mais je ne souhaite pas déshonorer nos traditions.* »

• **Si Zô est toujours vivant, il entre en scène et félicite les PJ :**

« *Au cas où vous n'auriez pas compris, on vient de vous dire que vous êtes libres. Quand les Gueraros disent qu'ils décideront de votre sort plus tard, ça signifie que vous êtes tirés d'affaire. Sinon, ils vous exécuteraient sur-le-champ. Vous êtes comme moi, à présent ! À la revoyure.* » Pour la dernière fois, il s'apprête à se volatiliser -mais il se ravise, et lance aux PJ :
« *N'oubliez pas que les vainqueurs du Colisée ont le droit de demander un cadeau !* »

Ces mots achèvent ce scénario d'introduction à Trail-blazers :Uthea !

Quêtes

Oetan

La grotte aux Modvags :

• **Si les PJ entrent dans la grotte, ils y verront un large groupe de Modvag, très calmes, ainsi qu'une forte présence de carognes. À tout moment, les PJ peuvent sortir de la grotte et passer à la suite de l'aventure.**

Les PJ peuvent attaquer un ou plusieurs Modvags : leur corps se fendra simplement et ils mourront sans se dé-

fendre. Les PJ n'obtiennent rien en tuant un Modvag.

Les PJ ayant un score d'Agilité inférieur à 4 marchent chacun sur une carogne, et font un test de poison.

Ceux qui ont un score de 4 ou plus prennent le temps d'observer l'endroit. L'un d'entre eux découvre un cadavre sur le sol. La dépouille est très endommagée, et il est difficile de préciser l'espèce de la créature en question.

Dans les restants de sa main droite, un sac contenant une trentaine de perles. Le PJ peut s'en emparer.

En investiguant, les PJ ne trouvent rien d'intéressant dans cette grotte.

En sortant de la grotte, les PJ suivent un sentier qui les mène jusqu'à un village. Lancer la quête « Le village ».

Le village :

Les PJ arrivent près d'un village, au bord de la mer. S'ils essayent de parler aux autochtones, ils se confrontent à la barrière de la langue.

À moment donné, un autochtone s'approche d'eux et s'exclame :

« *Alors la petite Meï ne nous racontait pas des salades ! Cela fait quelques années depuis la dernière fois que nous avons vu des humains ici à Oetan. Permettez-moi de me présenter. Je suis Ataïm, un éleveur local.* »

• **Si les PJ souhaitent entamer la conversation, Ataïm leur donnera quelques précisions sur Oetan et Wataï. Il évitera toute question concernant les pirates.**

• **Si les PJ lui demandent pourquoi certains locaux parlent la langue humaine, il leur répondra que toutes les réponses seront à bord de l'Otalia.**

Ataïm poursuit :

« *Vous avez de la chance que Gilda arrive aujourd'hui sur la côte. Ce n'est pas tous les jours que cela arrive. Au passage, si vous cherchez l'embarcadère, il est par là.* »

Ataïm pointe alors du doigt un petit endroit muni d'un ponton de bois, qui s'apparente plus à un coin de pêche

qu'un embarcadère.

« *J'ai du travail qui m'attend. Je vous souhaite bon voyage, humains.* »

Ataïm s'en va, laissant les joueurs seuls au beau milieu du village. L'heure de l'embarquement approche à grand pas.

• **Les PJ peuvent se rendre à l'embarcadère, à présent.**

• **Si les PJ ne se rendent pas à l'embarcadère, ils rencontreront Meï en chemin, qui leur proposera de les y accompagner, pensant qu'ils se sont perdus.**

La quête se termine lorsque les PJ s'approchent de l'embarcadère.

Gilda

Les affaires sont les affaires :

Les PJ arrivent sur la place du marché. Il s'agit d'une grande allée où les commerçants proposent leurs produits. Une foule d'autochtones s'est rassemblée sur la place, et il est difficile de ne pas s'y perdre. On trouve des vendeurs d'algues, de bois, de ce qui s'apparente à du poisson, de vêtements mais aussi d'objets plus atypiques, tels que des coquillages, des carcasses de Clatrax et des colliers.

Laisser les PJ parler aux marchands. S'ils souhaitent acheter un objet, ils le peuvent.

• **Si un des PJ s'arrête devant un stand de babioles, le marchand démarre la conversation :**

« *Bienvenue à Gilda, étrangers. Vous souhaiteriez acheter quelque chose? Voyez par vous-mêmes, colliers, coquillages, plantes de décoration... Et bien sûr la spécialité de la maison, la carcasse de Clatrax, objet de goût par excellence !* »

Lorsque les PJ ont terminé leurs courses, un étrange personnage aux allures d'homme-lézard s'approche d'eux.

• **Si le PJ en retrait l'avait remarqué, il reconnaît la créature reptilienne qui dévisageait le groupe, à leur arrivée sur l'Otalia.**

La créature entame la conversation. Elle a du mal à s'exprimer et insiste beaucoup sur les fins de mots.

« *Salutations étrangers ! Je suis Mavix, un simple commerçant de Sakara. C'est très loin d'ici, et je doute que vous sachiez même ce que c'est. Je suis un Otirius, et j'ai un laissez-passer pour Gilda. J'ai effectué ce voyage pour vendre mes produits qui sont très prisés à Wataï.* »

Les joueurs remarquent que la créature passe son temps à se frotter les mains et à regarder dans tous les sens.

« *Suivez-moi ! J'ai des choses à vous montrer. C'est assez bruyant par ici.* »

Elle leur montre l'entrée d'une rue peu fréquentée.

« *Mon pays, Sakara, est connu pour ses déserts de sable et pour les richesses qui s'y cachent. Cette contrée est dirigée par les Gueraros, peuple guerrier et traditionaliste. Mon peuple subit leur tyrannie, mais je ne suis pas là pour m'apitoyer sur mon sort. Je souhaite simplement vous prévenir que, si votre route vous amène dans ce désert, soyez vigilants. Oui, beaucoup de voyageurs en reviennent richissimes. Mais les butins ne s'offrent qu'aux meilleurs, si vous voyez ce que je veux dire. De plus, la côte de Sakara semble s'être militarisée récemment.* »

Il montre aux joueurs une carte de Wataï.

« *Je peux vous échanger quelques renseignements sur Uthea. Mais cela n'est pas gratuit. Nous, Otirius, sommes un peuple marchand, et la générosité n'est pas notre point fort. Je peux vous les donner contre... disons... quarante perles.* »

• Si les PJ achètent la carte, l'Otirus leur donne la carte, y marque un point et poursuit :

« *Je vous note l'emplacement d'un autre pays. On l'appelle Argraman, la mangrove géante. Ce n'est pas plus sûr que Sakara, mais au moins, vous aurez le choix. Sur ce, des affaires m'attendent, je dois vous laisser.* »

Sur ces belles paroles, Mavix tourne les talons.

• **Si les joueurs essaient de négocier, ils peuvent effectuer un test de Rhétorique.**

S'il est réussi, l'Otirus leur fera la réduction suivante.

Sinon, il maintiendra son prix. Toutefois, si les PJ refusent d'acheter la carte, l'Otirus leur propose aussi la réduction suivante.

« *Alors disons 30 perles. Ne négligez pas cette opportunité, cela peut vous être très profitable.* »

• **Si les PJ acceptent la seconde offre, il leur donnera les mêmes explications que s'ils avaient accepté la première.**

• **Si les joueurs déclinent l'offre, l'Otirus reprend.**

« *Eh bien c'est dommage que nous ne puissions faire affaire. A bientôt, étrangers...* »

Il s'en va.

Une fois Mavix parti, la quête s'achève.

La pêche au gros :

Les PJ atteignent l'embarcadère, par où ils sont montés sur l'Otalia. L'endroit est bien moins rempli qu'il ne l'était la matinée. L'embarcadère n'est pas aussi magnifique que le garde ne l'avait prétendu. Il n'en demeure pas moins impressionnant, de grandes quantités de poissons sont chargées dans des caisses, les pêcheurs travaillent avec force sans même prêter attention aux joueurs.

Le joueur le plus en arrière sent une main se poser sur son épaule :

« *Vous n'allez pas resté plantés là, vous voulez visiter?* »

Lorsque les PJ se retournent, ils découvrent un grand wataïen, aux habits légèrement déchirés et trempés.

« *C'est beau n'est-ce pas?* » continue l'individu.

Il leur montre un bâtiment au bout du quai.

« *Suivez-moi ! Ce n'est pas le meilleur endroit pour discuter, c'est très bruyant.* »

Le personnage les accompagne jusqu'à la bâtisse. L'endroit semble assez bien entretenu, les murs sont propres. A l'entrée, des cargaisons sont entreposées, contenant un grand nombre d'objets et de ressources alimentaires. Les PJ remarquent que certains caisses contiennent une

sorte d'algue bleutée.
Le wataïen entre dans le bâtiment. Il n'y a pas de porte, juste une simple entrée ouverte.

«Entrez !»
Une fois à l'intérieur, l'individu continue :
«Je me présente, Horeo. Vous êtes à la capitainerie de Gilda. C'est ici que sont enregistrées les différentes commandes et livraisons. Il s'agit d'un endroit très important à Wataï. J'imagine que vous avez remarqué que le commerce est très fort dans cette région d'Uthea.»

Après un court instant, sans laisser aux joueurs le temps de s'exprimer il poursuit :
«Je ne m'attendais pas à croiser des humains. A vrai dire, cela fait très longtemps. Mais tant mieux, vous allez pouvoir apprendre plein de choses. Que diriez-vous d'aller pêcher? Nous allons avec mon équipage faire une session. L'occasion de mieux faire connaissance.»

#Les joueurs peuvent accepter ou décliner la proposition.

• **S'ils refusent, Horeo, réitérera sa demande. Si les joueurs refusent à nouveau, il terminera la discussion :**
«Bien ! Je comprends que cela puisse ne pas vous intéresser. Si vous souhaitez continuer votre visite, je vous conseille d'aller visiter le marché. Il est ouvert tous les après-midi. Tournez simplement à gauche, la rue vous mènera directement au marché. Inutile d'emprunter les autres chemins, ce ne sont que de simples quartiers résidentiels.»

• **Si les joueurs vont jusqu'au marché, lancer la quête « Les affaires sont les affaires ».** S'ils préfèrent longer les chemins des quartiers résidentiels, lancer la quête « **Le mystère Zô** ».

• **S'ils acceptent d'aller pêcher, Horeo, ravi s'exclamera :**
«Fantastique ! Déposez vos affaires ici, ce sera plus pratique.»
Une fois que les PJ sont prêts, il les conduit jusqu'à une

plateforme similaire à celle sur laquelle ils sont monté pour rejoindre l'Otalia. Des démantas y sont postées.
«Voilà nos montures !Montez dessus, n'ayez pas peur.»
En faisant signe à un autre autochtone qui porte des lances attachées à des cordes sur lui, il continue :

«Et nos armes ! Je sens que nous allons nous amuser. Montez sur vos démantas.»
Les PJ sont surpris en voyant à quel point les démantas sont dociles et facile à monter.
• **Si l'un des joueurs ne souhaite pas aller pêcher, Horeo leur proposera de simplement rester sur le quai pour observer.**

Une fois tous les PJ sur la plateforme, Horeo crie « *Ha-letae !* ». A ce moment, un autochtone se sert d'un mécanisme en corde pour abaisser la plateforme. Celle-ci atteint l'eau. Les démantas commencent à flotter sur l'eau et à se déplacer pour ne pas rester près du corps de l'Otalan.

«Je vais vous expliquer comment on fait. Les animaux marins ont tendance à remonter à la surface quand l'Otalan passe. A ce moment, vous lancez votre lance. Puis, remontez la corde pour ramener la lance vers vous. C'est simple non?»

Au bout d'un moment, ils se confrontent à une des 6 situations de la liste ci-dessous.

Le MJ peut piocher une carte parmi 4 pour chaque joueur. La carte tirée indique la situation qui se produit.

1 : Le joueur à beau diriger sa démantas pour se déplacer et inspecter les environs, il n'arrive pas à trouver le moindre animal marin.

2 : Le joueur trouve un petit poisson, fait un test de force. S'il est raté, sa lance ira s'enfoncer dans l'eau mais sera retenu par la corde. S'il est réussi, il attrapera le poisson et Horeo le félicitera pour cette première prise.

3 : Le joueur remarque une étrange ombre dans l'eau. Il peut effectuer un test physique pour envoyer sa lance sur la créature. Si le test est réussi, il ramène sa lance vers lui et découvre un impristère ou une rèche (choisit au hasard). Sinon, l'animal surgit violemment

hors de l'eau, frappe le joueur, le poussant dans l'eau et lui inflige 3 points de dégâts. Ajoute l'animal à la horde et démarre un combat.

4 : Une vague vient frapper le joueur de plein fouet et le pousse dans l'eau.

Si un joueur tombe de sa monture, un autre joueur ou Horeo doit venir l'aider pour qu'il remonte sur sa démantas.
• **A la fin de la partie de pêche et de retour à la capitainerie, Horeo félicitera les joueurs s'ils ont pêché quelque chose.**

• **S'ils ont affronté un impristère ou une rèche, Horeo s'excusera auprès des joueurs**

«Mes excuses ! Je ne m'attendais pas à ce que cette séance de pêche se passe comme ça. Il est rare de voir ce genre d'animaux rôder près des Otalans. Tenez ceci pour m'excuser.»
Il cherche dans ses affaires et tend aux joueurs un sac en toile de jute contenant 20 perles.

• **S'ils n'ont rien rencontré, Horeo commencera la discussion :**
«Ce n'était pas très fructueux, mais c'est ainsi. Peut-être aurons-nous plus de chances la prochaine fois !»

La quête se termine à la fin de la séance de pêche.

Le mystère :

Les PJ, ayant décidé de se promener dans les rues de Gilda, entrent dans une des rues de la capitale. Les rues sont étroites, les bâtiments relativement hauts. On remarque que la cité est construite pour entasser beaucoup de monde.

Très vite, les PJ se rendent compte que les autochtones ne mentaient pas. Les rues se ressemblent toutes, la plupart sont vides, tout le monde étant rassemblé sur la place commerçante, et aucun bâtiment semble sortir du lot.

Soudain, un bruit se fait entendre de l'autre côté de la rue. Les PJ, surpris par le bruit ne peuvent s'empêcher de

regarder. Un groupe de 3 gardes est en train de courir après quelque chose, difficile de savoir quoi.

• **Si les PJ décident de ne pas intervenir, ils continueront de longer une grande allée au bout de laquelle se trouve la place marchande. Lancer la quête « Les affaires sont les affaires »**
• **Si les PJ interviennent, ils tournent alors sur la rue de droite et remarquent que les gardes sont en train de courir après un wataïen.**

Ils se rapprochent de la scène et entrent dans le cul-de-sac où les gardes se sont enfoncés. Les PJ entendent les wataïens parler dans la langue locale, difficile d'en comprendre un mot.

• **Les PJ peuvent demander aux gardes ce qui se passe, l'un d'entre eux répondra alors :**
«Hier soir, nous avons surpris ce gredin en train de décharger à bord d'un autre navire des vivres volés. Il n'y a que des pirates pour faire ça.»

Les deux autres gardes attrapent le pirate violemment.
«Moraviz décidera de son sort.» poursuit le garde.
Il observe les PJ et s'exclame :

«Eh bien qu'avez-vous à faire cette tête ! C'est la routine ici, les pirates passent leur temps à faire de la contrebande à Gilda pour nous voler nos richesses et les apporter à Il'tra.»
A ce moment Zô surgit et assomme les gardes sans qu'ils ne puissent agir.

«Merci d'avoir fait diversion camarades.»

• **Si les joueurs avaient aidé Zô à vaincre Yamata, il continue :**
«Continuez comme cela, vous m'êtes d'une grande aide !»
Il attrape le pirate par la main et s'enfuit.

• **Si les PJ avaient affronté Zô, il les observe un moment et continue :**
«Ecoutez. Je sais que je vous ai mentis. Mais je l'ai fait pour votre bien. C'est confus je le sais, mais vous comprendrez bientôt.»

Il attrape le pirate par la main et s'enfuit en tapotant le joueur le plus proche de lui.

• **Les PJ peuvent ou aider les gardes à se relever, ou essayer de poursuivre Zô.**

• **S'ils décident d'aider les gardes, l'un d'entre eux, frappé moins violemment se relève et annonce :**

«Vous connaissez cet individu? Il n'a pas l'air de nous vouloir du bien. J'ai peur que quelque chose se prépare. Aidez-moi à porter mes collègues au poste de secours. Il n'est pas très loin d'ici.»
Cette action prendra le reste de l'après-midi. La quête se termine.

• **Si les PJ décident de poursuivre Zô, ils suivront ses pas sur quelques rues, mais ces bruits les mèneront à l'arrière de l'Otalia.** Derrière, plus rien excepté la mer. Zô s'est volatilisé.

Les joueurs trouvent cependant un message sur une feuille très abîmée :
«Cela ne sert à rien de vouloir m'arrêter. Vous perdez votre temps, c'est moi qui vient à vous, pas vous qui venez à moi.»
Zô s'est volatilisé, les joueurs n'ont plus qu'à retourner au temple de Moraviz pour passer la nuit.

La quête est terminée.

Bouquins et milluts :

Les PJ sont guidés jusqu'à la bibliothèque par un garde. Les joueurs avancent derrière le garde, mais il s'arrête brusquement devant un bâtiment.
«C'est ici.»

L'endroit ressemble à une simple maison wataïenne. Elle est de la même taille que tous les autres bâtiments et ne semble pas avoir de traits particuliers. Le garde fait signe aux joueurs d'entrer.
A l'intérieur, un Wataïen les salue.

«Bienvenue dans la bibliothèque de Gilda étrangers. Je dois avouer que vous tombez au pire moment, un groupe

de milluts, des petits rongeurs, est entré dans la bibliothèque ce matin et a fichu une belle pagaille. Heureusement que nous faisons toujours une copie de nos livres que nous entreposons à Velve, sinon, tout ce merveilleux savoir serait perdu à tout jamais. Il doit encore en rester quelques-uns qui traînent dans les étages de la bibliothèque, pourriez-vous vous en occuper? Je n'ai pas encore terminé de ranger cet étage...»

• **Si les PJ refusent d'aider le bibliothécaire, celui répondra :**

«Je comprends. C'est votre premier voyage sur Gilda, personne n'a envie de le passer à chasser ces satanés créatures. Allez en ville, c'est la fête du poisson aujourd'hui, la grande place est juste au bout de la rue.»
Lancer la quête « Fête en folie »

• **Si les PJ acceptent d'aider le bibliothécaire, ils monteront les 3 étages de la bibliothèque.**

Chaque étage comporte un certain nombre de milluts à affronter, selon la liste suivante :

1er étage : 2 milluts.

2ème étage : 4 milluts.

3ème étage : 5 milluts.

Le bibliothécaire les remercie de l'aider :
«Merci infiniment, je ne sais pas ce que je ferai sans vous.»
Une fois la bibliothèque vidée des rongeurs, le bibliothécaire ira voir les PJ :

«Ca va me prendre un temps fou pour tout remettre en ordre. Je ne sais pas comment vous remercier.»

Il semble figé pendant un instant puis s'exclame :
«Mais bien sûr ! Vous êtes humains, vous ne connaissez pas la faune et la flore locales. Attendez-moi là !»

Il court au 2ème étage, y prend un livre et descend à vive allure.

«Et voici !»

Il tend un livre aux PJ

«Il s'agit d'un livre que l'on offre à tous les marins et soldats, il y décrit des informations sur chaque région du monde. Peut-être que cela vous servira, vous m'avez l'air

d'être partis pour un long voyage, à la vue de votre équipement.»

Les joueurs sortent de la bibliothèque, afin de laisser le bibliothécaire la ranger. Ils longent une allée qui les mène à la grande place où se déroule la Fête du Poisson. La nuit vient de tomber et les joueurs ont déjà manqué une partie de la fête.

Fête en folie :

Sur la route vers la grande place., les PJ remarquent que de nombreux habitants de Gilda sont rassemblés dans les rues pour fêter. L'odeur du poisson s'intensifie énormément, et il est difficile pour les joueurs de ne pas y faire attention. Arrivé sur la grande place, les PJ remarquent que presque toute la ville s'est rassemblée pour fêter l'évènement. Après quelques temps passés à regarder les différents stands (ne proposant que du poisson bien évidemment), les joueurs vont remarquer que la foule se dirige vers le même endroit.

Les joueurs , trop petits, n'arrivent pas à voir par-dessus la foule, pour voir ce qui les attire.

• **Si les joueurs demandent à un autochtone où est-ce qu'il va, il répondra sans hésiter :**

«La remise du prix du meilleur pêcheur bien évidemment ! Ce n'est pas tous les jours que l'on peut voir nos meilleurs talents.»

Les joueurs arrivent tant bien que mal à se frayer un chemin dans la foule.

Ils aperçoivent enfin l'endroit ce qui attire cette foule : Moraviz est face à la foule et offre de grands sacs de perles à des pêcheurs.

La cérémonie suit son cours habituel. Puis, selon les actions antérieures des personnages, différentes actions peuvent se produire :

• **Si les joueurs sont allés pêcher le premier jour, ils vont remarquer Horeo qui va les saluer après s'être fait remettre son sac de perles :**

«Oh c'est vous ! Regardez ce que j'ai remporté ! C'est le

prix que reçoive les dix meilleurs pêcheurs de la traversée. C'est la deuxième fois que je le remporte.»

Il observe les stands.

«Si on allait manger un morceau ? C'est moi qui paie pour vous.»

Il accompagne les joueurs jusqu'à un stand où sont exposés un grand nombre de plats typiques de la région.

«Vous savez, être pêcheur ici n'est pas chose aisée, c'est très physique. C'est pour cela que nous organisons régulièrement cette fête. Et la veille de chaque fête, Moraviz organise le Jour de Charités. Je suppose que vous l'avez rencontré à cette occasion?»

Horeo laisse aux joueurs le temps de répondre.

« Et si on allait jouer à un jeu? Il y a plein d'animations qui seront organisées pendant la fête.»

• **Si les joueurs ont rencontré Zô le jour précédent, ils vont à un moment tous effectuer un test de perception, si au moins 2 joueurs le réussissent, ils vont remarquer que l'un des pêcheurs est le pirate qui s'était fait arrêté la veille. Ils peuvent intervenir. S'ils n'interviennent pas ou ne démasquent pas le pirate, lancer la quête « Les jeux de Gilda ».**

Les joueurs interviennent lors de la cérémonie et les gardes se rendent compte de la supercherie. Le même garde que la veille ordonne à ses collègues d'arrêter le pirate. L'intervention des gardes ne prend que quelques secondes, ceux-ci étant très nombreux cette nuit.

Il se présente face aux joueurs :

«Vous êtes très perspicaces. Je comprends mieux comment ce pirate avait eu accès aux mécanismes de l'embarcadère. Il est lui-même pêcheur. Nous l'interrogeons pour savoir ce qui le lie aux pirates.»

Moraviz s'approche des joueurs :

« C'est votre deuxième jour et vous avez arrêté un pirate. Je n'avais jamais vu ça. Où l'avez-vous rencontré ? »

#Laisser les joueurs répondre. Ils peuvent mentir comme être honnêtes. Dans tous les cas, Moraviz continuera à parler :

« Si plus de monde agissait comme vous, nous aurions bien moins de mal à gérer la piraterie. Je vous souhaite de passer une excellente fête. Profitez-bien tant que vous êtes sur Gilda, le plus sûr est à venir. »

Lancer la quête « **Les jeux de Gilda** ».

• **Si les joueurs étaient allés sur la place marchande et avaient rencontré Mavix, ils vont à nouveau croiser celui-ci, près d'un stand de poisson :** « Oh ! Voyageurs ! Vous ? Ici ? Ah oui ! La fête... »

Les joueurs le voient en train de se gaver de poisson.

« C'est qu'à Sakara, le poisson ça n'existe pas voyez-vous. Je profite tant que je suis là... Souhaitez-vous toujours acheter quelque chose? Je n'y avais pas pensé la veille mais je peux vous fournir cette gemme d'exetium. C'est très rare chez nous, et d'une grande valeur. Avec ceci, vous pourrez alimenter pendant une très longue durée n'importe quel appareil. »

Il regarde les joueurs qui se demandent sûrement quel prix cela peut avoir.

« Ah oui le prix... Ce poisson me fait oublier les bonnes habitudes. 50 perles. Pas de remise. »

#Les joueurs peuvent acquérir ou non la gemme.

• **Si les joueurs avaient acheté la carte de Wataï à Mavix, il leur demande :**

« Au passage, saviez-vous que demain à lieu la grande rencontre ? Vous pourrez monter sur Velve qui vous mènera sur la côte d'Argaman. »

#Les joueurs peuvent répondre à la question.

Mais Mavix semble trop intéressé par le poisson pour prêter attention à la réponse des joueurs.

• **Sinon :**

« Nous arriverons bientôt à Sakara. Préparez-vous, ça ne sera pas aussi doux qu'ici. »

Dans tous les cas, Mavix reprendra une autre assiette de poisson au commerçant du stand. Lancer la quête « **Les jeux de Gilda** ».

Les jeux de Gilda :

La nuit tombant peu à peu, les joueurs ont l'occasion de parler à différents Wataïens, mais aussi de jouer aux jeux suivants :

1. **Un jeu de tir à la corde, celui faisant le score physique le plus élevé l'emporte, tirant plus fort que son adversaire et l'entraînant vers lui.**

2. **Un jeu de découpe de poisson. Celui effectuant le meilleur score d'agilité l'emporte.**

3. **Un jeu où 4 concurrents doivent manger 5 poissons le plus vite possible. Le joueur obtenant le meilleur score d'endurance l'emporte.**

Les joueurs peuvent jouer entre eux ou avec des autochtones.

Arrive le moment où la fête se termine. Les Wataïens rentrent chez eux. Les joueurs peuvent rentrer se reposer ou rester dehors, mais l'air devient de plus en plus glacial à mesure que la nuit avance.

• **Si les joueurs rentrent, la quête se termine.**

Toute la nuit, les PJ ayant une Endurance inférieure à 2 subissent un malus de -1 à leurs cartes physique, sauf s'ils trouvent un moyen de se réchauffer.

S'ils décident de rester dehors plus longtemps, et s'ils ont combattu Zô lors de l'embarquement à Oetan, deux pirates surgiront d'une ruelle pour les attaquer. Ils s'ajoutent à la horde et le combat démarre.

Une fois les pirates vaincus, la quête se termine.

Velve

Le temple de la déesse :

À l'approche du temple, les joueurs se rendent compte que des Wataïens sont réunis autour d'une statue en pierre, à la forme indéfinissable.

Un wataïen s'approche des joueurs, son accoutrement est très différent des autres Wataïens.

«Bienvenue voyageurs, je suis Odama. Cherchez-vous la bénédiction de la déesse?»

Laisser les joueurs répondre.

Le wataïen prendra un air conciliant face à l'ignorance des joueurs de ce qu'est la déesse.

«La déesse, voyez-vous, nous sommes sur elle. Elle nous guide à travers l'océan. Sans elle, nous ne serions qu'un peuple reculé et pauvre. Elle nous a apporté le savoir, le commerce, plus simplement, Wataï. Il en va de même pour les autres Otalias.»

Laisser les joueurs réagir face à cette information.

« Peut-être que vous souhaitez en apprendre plus ? Suivez-moi, je vais vous faire visiter le temple... »

Odama guide les joueurs à travers le temple. Il s'agit d'un assez grand bâtiment en pierre blanche. Des algues sont placées un peu partout dans le temple, parfois sur les murs, parfois par terre.

Quelques fontaines sont placées sur les côtés du bâtiment. Odama, pendant qu'il mène les joueurs, leur présente différents statues, censées symboliser l'esprit de la déesse. Difficile cependant pour les joueurs de comprendre le lien entre ces statues et la déesse, bien que cela soit évident pour le prêtre.

Il présentera aussi aux joueurs des vivres, en leur indiquant que ce sont les fruits apportés par la déesse. Enfin, il amènera les joueurs près d'une petite fontaine, arborant une statue similaire aux autres.

« Nous avons une tradition, ici à Velve. Chaque prêtre peut proposer aux étrangers de prier pour la déesse, afin de passer un bon voyage. Voulez-vous essayer ? » Si les joueurs refusent, Odama ne sera pas énervé, et se montrera même compréhensif :

« Ce n'est pas grave. C'est une culture différente de la vôtre, je comprends. Mais... dites m'en plus. Je suis intrigué. »

Laisser les joueurs parler de leur culture au prêtre.

• **Si les joueurs acceptent de prier, Odama les couron-**

nera d'un collier d'algues :

« C'est un élément essentiel pour prier. Maintenant, pensez fort à la déesse afin de la remercier... »

La prière ne dure que quelques minutes.

Odama demande ensuite aux joueurs de le suivre. Il les amène dans un endroit près de l'entrée, où des motifs sont dessinés sur le sol. Il se retourne vers les joueurs :

« Et voilà ! C'est terminé. Mais avant tout, je suis obligé de vous offrir quelque chose, c'est dans notre nature à Velve d'aider les étrangers. »

Il attrape un sac contenant des vivres.

« Voilà de quoi tenir la route. » Il sourit.

Si les joueurs ont prié, il leur offre également un sac contenant 30 perles pour les récompenser de leur bonne foi.

« Veuillez m'excuser. On m'attend. »

Il s'en va, laissant les joueurs à l'entrée du temple.

La visite aura été plutôt longue, les joueurs aperçoivent déjà la nuit tomber. La quête se termine.

Un port tout vert :

Les joueurs se retrouvent près du port de Velve. Il semble plus grand qu'à Gilda, mais les cargaisons sont remplies d'algues bleutées. Les joueurs commencent à sentir leur odeur, qui est à la fois sucrée et nauséabonde. Elle leur donne des sensations qu'ils n'avaient jamais vécu jusqu'ici. Les pêcheurs semblent être préoccupés par quelque chose, les joueurs les voient rassemblés près de ce qui ressemble à la capitainerie.

• **Si les joueurs ignorent le regroupement et continuent leur marche, ils avanceront soit en direction du temple, soit vers les habitations.**

S'ils se dirigent vers le temple, lancer la quête « **Le temple de la déesse** ».

S'ils vont en direction des habitations, lancer la quête « Un quartier peu bruyant ».

• **En revanche, si les joueurs vont en direction du regroupement d'autochtones, ils vont pouvoir échanger avec eux :**

Laisser les joueurs démarrer la discussion.

L'un des autochtones s'avance vers les PJ.
«*Bienvenue à Velve voyageurs. Je me permets de parler au nom de mes camarades qui ne connaissent pas votre langue, celle-ci est moins répandue à Velve qu'à Gilda. Si vous vous demandez pourquoi nous sommes réunis, c'est pour échanger sur la situation de la pêche d'algue. Celle-ci a fortement baissé au cours des derniers cycles, nous avons peur de ne plus pouvoir fournir assez d'algues à la région lors des prochains cycles.*»

Laisser les joueurs réagir.

Le pêcheur reprend :
«*La baisse d'algue pêchée est due au changement de l'itinéraire de l'Otalia, pour éviter les zones de piraterie intense. Nous arpentons des routes moins riches en algues qu'auparavant. Il s'agit de la principale source de revenue de la cité, sans elle nous ne pourrions jamais nous en sortir financièrement... Voyageurs, pourriez-vous transmettre cette lettre à Massalio ? Nous avons besoin d'armer le filet pour la pêche d'aujourd'hui.*»
• **Si les joueurs refusent, ils continueront leur marche et une nouvelle quête démarrera selon l'endroit où il se dirige comme décrit précédemment.**

• **S'ils acceptent, le pêcheur donnera aux joueurs une lettre de recommandation à transmettre à Massalio.** Elle est écrite en langage tribal, que les joueurs ne maîtrisent pas encore. Le joueur qui possède le livre de traduction peut tout de même comprendre qu'elle traite des algues ainsi que de l'économie de la ville.
Si les joueurs attendent avant d'aller rencontrer Massalio, ils auront comme décrit au-dessus le choix entre 2 autres quêtes. Ils pourront jusqu'à la fin de la journée rencontrer Massalio pour lui transmettre la lettre.
Dès que les joueurs vont voir Massalio, poursuivez cette quête.
Les joueurs se déplacent dans la ville, cherchant Massalio. Ils découvrent une grande bâtisse au sommet de la ville, similaire à celle où ils avaient rencontré Moraviz.

Bien que l'architecture soit différente, on comprend tout de même que c'est là que vit Massalio. Arrivés au palais, ils y trouvent 3 gardes placés à l'entrée. L'un d'entre eux les remarque :

«*Que cherchez-vous ici, étrangers ?*»

Laisser les joueurs répondre.

Le garde s'avance :
«*Il est interdit de rendre visite à Massalio sans sa permission. Cela fait partie de notre protocole de sécurité.*»

Laisser les joueurs réagir.

Les joueurs peuvent faire un test de perception chacun, jusqu'à convaincre le garde. Celui-ci continue :
«*J'aimerais bien vous faire rentrer, mais je n'en ai pas le droit. Donnez-moi cette lettre, je la ferai transmettre à Massalio.*»
Une fois la lettre remise, les joueurs pourront retourner voir les pêcheurs pour leur confirmer que la lettre à été transmise, ou ils pourront se rendre dans les quartiers résidentiels ou au temple. En fonction de l'endroit où ils vont, lancer la quête adéquate comme décrit précédemment.

La quête se termine.

Un quartier peu bruyant :

Arrivés dans la zone résidentielle de Velve, les joueurs pourront visiter les rues, mais découvriront un quartier très calme. Il devient clair que face à Gilda, Velve est une ville bien plus paisible. Quelques autochtones passent près des joueurs et les saluent, mais il ne se passera rien de plus dans cette zone.
À tout moment, si la nuit n'est pas tombée, ils peuvent quitter la zone résidentielle pour se rendre ailleurs.
• **S'ils n'ont toujours pas visité le port, ils peuvent s'y rendre, lancer alors la quête « Un port tout vert ».**
• **Si les joueurs préfèrent se rendre près du temple, lancer la quête « Le temple de la déesse ».**

l'Itra**Un accueil peu amical :**

Les joueurs s'approchent de plus en plus du port, et, en effet, les pirates sont en train d'embarquer sur des navires les habitants de Velve. La ville est prise d'assaut, et il semblerait qu'il n'y ai pas d'autres issues. Arrive le tour des joueurs pour monter dans le navire. Une dizaine de pirates les font descendre.
Les pirates sont surpris de voir des humains. Ils sont tous wataïens et ne semblent pas parler la langue humaine. L'un d'entre eux fait signe aux joueurs de s'arrêter avec sa lance. Il appelle un autre pirate, et lui pointe doigt les PJ. L'autre pirate, stupéfait, s'approche des joueurs. Il parle mal la langue humaine mais reste intelligible.
«*Vous êtes humains...? Qu'est-ce que faire vous sur Velve ?*»

Laisser les joueurs répondre.

Le pirate réfléchit, et se met à parler avec l'un des autres pirates. Il se retourne vers les joueurs et leur fait signe :
«*Vous... allez se rendre à grand chef. Entrez dans la cale.*»
Il pointe du doigt une petite porte qui mène à une cale. Les joueurs ne sont pas en position de refuser la demande, les pirates sont prêts à se servir de leur lance à tout moment.
La cale, n'est en réalité qu'un débarras où les pirates rangent le matériel pour nettoyer le navire. Quelques seaux pleins d'algues s'y trouvent aussi, probablement rangés ici par erreur ou manque de place.
Le voyage ne sera pas très long, le bateau fera le tour de la cité pour se rendre au port. Le même pirate ouvre la porte de la «cale» et leur ordonne de sortir.
Étrangement, il poursuit, hésitant :
«*Suivez-moi... mener jusqu'à chef.*»
Il conduit les joueurs à travers le port, où des dizaines de pirates sont postés à tous les coins. Les joueurs sont isolés des Wataïens qui semblent être menés vers une sorte de grotte.

Le pirate montre aux joueurs une porte, placée sur le mur d'une grotte.

«*Ouvrez... porte ! Avancez jusqu'à chef.*»

Dès que la porte s'ouvre, les joueurs se retrouvent face à une sorte d'escalier en colimaçon creusé dans la pierre du massif rocheux et menant vers le haut. L'escalier est très étroit, et il est difficile de savoir ce qui se trouve au bout.

• **Si les joueurs prennent du temps à observer l'escalier, le pirate ordonnera à nouveau :**

«*Montez... maintenant ! Faire vite !*»

Une fois les joueurs dans la grotte, le pirate ferme la porte, les joueurs se retrouvent dans le noir total. Pour avancer dans les escaliers, ils doivent toucher les murs et le sol avec leurs pieds et leurs mains. Après une cinquantaine de marches, les joueurs arrivent à apercevoir une lumière provenant de l'escalier.

En effet, une petite porte est placée au bout de l'escalier. Elle est faite en bois, mais semble si ancienne que des trous sont percés à travers.

• **Si l'un des joueurs regarde à travers l'un des trous, il peut effectuer un test de perception. S'il réussit, il peut apercevoir à travers le trou un coffre au bout d'une pièce.**

Les joueurs commencent à entendre des bruits de discussions en wataïens.
Les joueurs peuvent ouvrir la porte à tout moment. Dès qu'ils ouvrent la porte, ils atterrissent dans une pièce construite en pierre, avec une architecture très étrange. Des traces sont gravées dans la pierre de tous les côtés, parfois la pierre est remplacée par du bois, le sol est jonché de trous de quelques centimètres de diamètre...

Les discussions se font de plus en plus fortes.
Un étrange wataïen entre dans la pièce, accompagné de quatre pirates. Il est armé d'une sorte d'arbalète en acier et semble très vieux, sa peau est plus grisée, son corps plus recourbé...

Il observe les joueurs et dit :

«*Tiens donc... Quelle surprise nous ont envoyé nos amis de chez Velve ?*»

Il s'arrête, observe les joueurs, et reprend :

«*Savez-vous où vous êtes ?*»

Laisser les joueurs répondre.

Peu importe la réponse, il continue :

«*Vous ne savez pas. Je ne m'attendais pas à croiser d'humains aujourd'hui. A vrai dire, plus jamais. Mais soit. C'est grâce aux humains que cette cité existe, mais... les temps ont changé. Ils m'ont trahi. Que voyez-vous lorsque vous me regardez ? Une bête sanguinaire, ou un simple commerçant ?*»

Laisser les joueurs répondre.

• **Si les joueurs répondent « une bête sanguinaire », il réplique :**

«*Pourrais-je dire le contraire ?*»

• **Si les joueurs répondent « un simple commerçant », il réplique :**

«*Aurai-je pu dire le contraire ?*»

Peu importe la réponse, il quittera la pièce et demandera aux pirates d'éliminer les joueurs en wataïens. Chaque joueur peut faire un test de perception. Ceux qui réussissent auront l'avantage, les autres auront un désavantage.

Les 4 pirates s'ajoutent à la horde, le combat démarre. Une fois les pirates vaincus, les joueurs seront désormais libres de quitter la pièce et d'aller dans la pièce où le « chef » s'est rendu. Ils le retrouvent assis sur une sorte de banc, accompagné d'un pirate, comme s'il les attendait. Le pirate accompagnant Gorilus est Asthum, son acolyte. Les joueurs remarquent que ce pirate possède deux lances, et que ses habits sont déchirés de toute part.
«*C'est bien ce que je me disais, les humains sont coriaces. Je n'en ai plus pour longtemps, finissons-en et réglons cela une bonne fois pour toute. Je me vengerai des humains qui m'ont détruit, je me vengerai pour ma famille, je me vengerai pour ma vie.*»
Le combat contre Gorilus démarre. Il est accompagné d'Asthum, son acolyte.
Une fois Gorilus et Asthum vaincus, la quête se termine.

Les bas-fonds d'Itra :

Les joueurs atteignent la rive sans se faire repérer. Les pirates sont trop occupés à l'avant de l'Otalia pour prêter attention à la zone où sont les joueurs.
L'endroit semble désert. Aucun bruit.

Laisser les joueurs réagir comme ils veulent face à la situation.

Les joueurs sont sur un ponton qui semble plutôt fragile. Le climat est froid, le ciel grisé. Au bout du ponton, un amas de rocher semble poursuivre la route jusqu'à une caverne.

Laisser les joueurs se déplacer jusqu'au bout du ponton.

Arrivés au bout du ponton, les personnages entrent dans la grotte. Elle n'est pas très grande, et les joueurs aperçoivent déjà le cœur de la cité, au creux du massif rocheux. Des maisons sont construites à toutes les hauteurs, des ponts suspendus viennent de tous les côtés, facilitant le déplacement, des bateaux sont même présents au beau milieu de quartiers résidentiels.
Après un moment dans la ville, un habitant de la cité s'approche des joueurs. Il s'appelle Aluto, mais ne donne pas son nom aux joueurs.
«*Vous n'êtes pas d'ici... Vous venez de Velve ? Vous vous êtes mis dans de beaux draps en fuyant l'Otalia. Si les pirates vous retrouvent, ils vous tueront, et ils sont assez nombreux pour le faire. Vous ne pouvez pas rester là. Venez, suivez-moi, je peux vous mener à un endroit plus sécurisé.*»
Il conduit les joueurs jusqu'à une petite maison en bois. Rien d'incroyable, elle est tout aussi dégradée que les autres bâtiments.
À l'intérieur, le wataïen se retourne vers les PJ, et retire un morceau de planche du sol, révélant une voie vers une sorte de grotte.
«*Suivez-moi !*»
Une fois que les joueurs l'ont rejoint, il replace le morceau

de bois pour dissimuler ses traces, et marche au-devant des PJ.

« Vous voulez quitter l'île au plus vite, je suppose. Vous ne pouvez pas. Toutes les côtes sont surveillées par des pirates, et on ne sort qu'avec une autorisation de Gorilus en personne. Si vous voulez partir, c'est par lui qu'il faudra passer... Sa première envie en vous voyant, ce sera de vous tuer. »

Laisser les joueurs réagir.

Il fait alors une proposition aux joueurs :

« Gorilus est le seul moyen de sortir de l'île. Vous voulez sortir de l'île ? Tuez-le. C'est le seul moyen. Vous avez vu de quoi ses pirates sont capables ? Emprisonner une cité toute entière. L'effectif pour le protéger doit sûrement être réduit à l'heure qu'il est. Au vu de la pagaille qui a été déclenchée à Velve. C'est le moment. Je sais que cela peut vous sembler bizarre, mais croyez-moi, c'est la seule solution. »

Il s'approche d'une pièce creusée dans la roche, éclairée par quelques torches.

« Nous, les habitants d'Il'tra, préparons une révolte depuis fort longtemps. Mais notre armement est trop bien contrôlé pour nous le permettre. En revanche vous, vous en êtes capables. »

Il soulève une roche qui mène à un petit couloir.

« Au bout de ce couloir, vous entrerez dans le repaire de Gorilus. Vous n'avez qu'un essai, c'est votre seule chance. Votre avenir et celui de la cité est en jeu. Ah ! Aussi... Faites attention à Asthum, son acolyte. Il est très coriace. »

• Si les joueurs n'entrent pas, l'habitant essaiera de les convaincre. S'ils refusent catégoriquement, il quittera la pièce et activera un mécanisme qui va faire s'écrouler une grande masse de pierre, bloquant l'accès à l'entrée par laquelle ils sont passés. Les joueurs se retrouvent alors contraint de sortir par la pièce.

• Si les joueurs entrent dans le repaire, ils atteindront une grande pièce, 4 pirates patrouillaient. Ajoute quatre pirates à la horde, le combat démarre.

Une fois les pirates vaincus, les joueurs pourront se déplacer jusqu'à un escalier menant vers le haut. Au bout de celui-ci se trouve une grande pièce, taillée dans la roche. Gorilus s'y trouve, armé d'une sorte d'arbalète en acier. Les joueurs remarquent son âge de par sa peau plus grisee, et son corps plus recourbé.

« Des humains ? Quelle surprise. Comment êtes-vous arrivés jusqu'ici ? »

Il remarque que les joueurs sont prêts à se battre.

« Alors c'est ainsi... On voudra ma peau jusqu'au bout. »

Il se prépare à utiliser son arme. Les joueurs remarquent qu'un pirate derrière lui se prépare à se battre. Il s'agit d'Asthum, l'acolyte de Gorilus. Ses habits sont déchirés de toute part, et il possède deux lances, contrairement à une seule.

Le combat contre Gorilus démarre. Il est accompagné d'Asthum, son acolyte. Une fois Gorilus et Asthum vaincus, la quête se termine.

Sakara

Bienvenue à Sakara :

• Si les PJ vont voir un vendeur à la sauvette, ce dernier leur présente son étal.

Hélas, les prix sont bien au-dessus de leurs moyens.

En outre, le vendeur ne connaît que quelques mots d'humain : toute tentative de marchandage est vouée à l'échec.

• Si les PJ s'approchent d'un combat, un Otirius leur expliquera qu'ils peuvent rejoindre les parieurs.

Un PJ peut être parieur. Il mise le nombre de perles qu'il veut.

• Si les PJ vont inspecter les caravanes, ils découvrent que les passagers payent leur place. En observant quelques clients, ils peuvent estimer le coût du transport à 1 perle par personne.

Dès que les PJ ont achevé l'une de ces situations, la quête s'achève.

LE LEXIQUE

BOSS

GORILUS

• PV : 60

• Attributs :

Force 04

Intelligence 04

Charisme 03

Endurance 04

Perception 03

Agilité 01

• Compétences :

Déloyal : Au début du combat, Gorilus détourne l'attention des joueurs en lançant un meuble. Les joueurs piochent une carte de moins au début du combat.

• Équipements :

- Arbalète iltrienne : Arbalète robuste et puissante. Elle décoche jusqu'à 3 flèches à la fois, et on dit qu'elle ne manque jamais sa cible. Confère un bonus de +2 aux attaques à distance.

• Actions :

- Déluge de coups : Attrape un adversaire et lui assène 3 grands coups de poings. Chaque coup inflige respectivement 2, 4 et 6 points de dégâts à l'adversaire qui a une chance sur deux d'esquiver chaque coup. Si un coup est esquivé, les prochains le sont également.

- Coup de crosse : Frappe un adversaire avec la crosse de son arbalète. Les dégâts physiques infligés ont un bonus de +2.

ASTHUM

• PV : 40

• Attributs :

Force 02

Intelligence 02

Charisme 01

Endurance 04

Perception 04

Agilité 05

• Compétences :

Vengeance de Gorilus : Si Gorilus meurt, Asthum mettra toutes ses dernières forces en œuvre et gagnera +1 à tous ses attributs.

• Équipements :

- Duos de lances : Deux lances sont plus fortes qu'une. Asthum peut attaquer deux fois par tour, et gagne un bonus de +2 aux dégâts.

• Actions :

- Croche-patte: Inflige 1 point de dégâts à un adversaire et le fait tomber par terre. La cible ne peut pas agir pendant un tour.

ZÔ

• PV : 60

• Attributs :

Force 04

Intelligence 06

Charisme 03

Endurance 06

Perception 06

Agilité 05

• Compétences :

Art du Chat Borgne : Le style de combat de Zô est vicieux et déroutant, et le pirate enchaîne les bottes secrètes imprévisibles. Quand il attaque au corps-à-corps, il utilise son intelligence pour ses tests. De plus, Zô peut attaquer trois fois par tour, au corps-à-corps.

• Équipements :

- Six-coups rafistolé : Contient 6 balles. Si une cible est touchée, elle fait un test de Physique. Si elle échoue, elle est paralysée pendant un tour.

- Mauvais Œil : Une fois par combat, Zô peut utiliser ses yeux cybernétiques pour générer un mirage. Pour ce faire, il regarde une cible dans les yeux. Celle-ci doit réussir un test de Perception ou succomber au mirage. Elle croit alors que Zô est un allié. Pendant un tour, elle le protège, et attaque un PJ déterminé par le MJ.

Yamata

• PV : 40

• Attributs :

Force 05

Intelligence 02

Charisme 03

Endurance 05

Perception 04

Agilité 05

Meï

• PV : 25

• Attributs :

Force 04

Intelligence 04

Charisme 02

Endurance 03

Perception 06

Agilité 06

Yamata et Meï**• Compétences :**

Empoignade : Yamata (ou Meï) peut faire un test de Force opposé avec la cible. S'il gagne, il l'agrippe fermement et l'empêche de se déplacer. À son tour, la cible peut tenter de se dégager avec un test de Force opposé.

• Équipements :

- Filet : Attaque à distance. Yamata (ou Meï) peut lancer cette nasse de pêche sur une cible. S'il touche, la cible est immobilisée par le filet, et ne peut pas attaquer. À son tour, elle peut tenter de se libérer avec un test de Force ou d'Agilité (au choix). Un allié peut tenter de la libérer avec les mêmes tests.

• Actions :

- Trident : Attaque de corps-à-corps. Yamata (ou Meï) peut attaquer deux fois par tour avec son trident.

Notes des développeurs :

Yamata et Meï possèdent un profil similaire. Seuls leurs attributs diffèrent.

LE CRIEUR

• **PV** : 35

• Attributs :

Force 08
Intelligence 01
Charisme 01
Endurance 06
Perception 04
Agilité 04

• Compétences :

- Aucune.

• Équipements :

- Aucun.

77

• Actions :

- Morsure empoisonnée : Attaque de corps-à-corps. Si une cible est touchée, lui inflige un effet de poison de niveau 1.

- Complainte du Désert : Une fois par combat, le Crieur peut pousser un hurlement terrifiant. Toute créature qui l'entend fait un test de Physique. Si elle le rate, elle est paralysée par la peur, et ne peut pas agir pendant un tour.

Lashar "la Morsure du Désert"

• **PV** : 60

• Attributs :

Force 08
Intelligence 03
Charisme 01
Endurance 07
Perception 06
Agilité 07

• Compétences :

- Œil d'exetium : S'il touche une cible sur une attaque de corps-à-corps, Lashar lui vole 1 point d'énergie.

• Équipements :

- Lance-grenades aveuglantes : Attaque à distance. Contient 3 charges.

Toutes les créatures qui peuvent voir Lashar sont complètement aveuglées pendant un tour. Elles ne peuvent pas faire d'actions requérant la vue. Elles peuvent faire un test d'Agilité pour éviter les grenades, mais elles ne pourront pas se déplacer à leur tour.

• Actions :

- Scies de Bourreau : Attaque de corps-à-corps. Si une cible est touchée, elle prend un niveau de poison (cet effet est cumulatif). De plus, Lashar peut attaquer trois fois par tour, au corps-à-corps.

FAUNE ET FLORE**A-E**

- Altera : peuple fongique de Silverane.
- Apparon : créature à 6 pattes originaire de Foriam
- Archan : immense rapace originaire d'Oetan.
- Arsson : plante de Wataï.
- Beble : insecte très nocif ressemblant à un fruit.
- Carilon : grand mammifère vivant dans les plateaux de Gordam.
- Carogne : plantes toxique d'Oetan.
- Clapstère : créature aquatique de Wataï.
- Clatrax : crustacé géant originaire d'Oetan.
- Crieur : créature survenant lors des tempêtes de sable à Sakara.
- Crips : créature vivant dans les ossements.
- Datrion : puissant animal habitant les plus hauts plateaux de Gordam.
- Démanta : animal servant de monture aquatique aux Wataïens.
- Dieranf : poisson très lent qui aspire les petits poissons pour se nourrir.
- Ervix : créature possédant des excroissances en exetium, provenant de Gordam.
- Evelin : volaille originaire de Wataï.
- Exilés : peuples nomades de Silverane, rongés par le mucus.

F-J

- Fizix : plantes carnivores qui se cachent derrière les fleurs qui poussent sur elle.
- Fongus : énorme sangsue s'accrochant aux créatures les plus grandes, notamment les Otalans.
- Gatragos : Gueraros vivant à Argraman, et retournés à un état plus primitif.
- Gueraros : puissants pertiliens guerriers vivant à Sakara.
- Grustol : ver descendant des crieurs de Sakara.
- Himut : animal originaire de Sakara servant de monture.

- Ichodron : grand reptile de Sakara qui protège fermement son territoire.
- Ilgero : plante à fruit qui pousse sur les lianes des arbres d'Argraman.
- Iluxon : félin ailé qui vit sur les falaises de Oetan.
- Ipache : animal vivant près des ruines de Zarem'Gar.

K-O

- Karshak : immense reptile originaire de Sakara.
- Korsha : grand animal se cachant près des rochers à Silverane.
- Krax : grande créature aveugle de Silverane.
- Krax de Gordam : Krax ayant un corps plus adapté au froid de Gordam qu'un Kraxclassique.
- Malou : créature invasive de Sakara.
- Millut : descendant du Malou de Sakara, vivant à Wataï.
- Mistra : animal d'Argraman ressemblant à un tronc.
- Modvag : insecte originaire d'Oetan.
- Moix : mammifère vivant sur les côtes des îles de Wataï.
- Numont : animal ressemblant à un mouton, sur lequel pousse des champignons.
- Orvillan : petit mammifère originaire de Gordam.
- Ossari : petite créature reptilienne de Gordam, possédant 2 glandes toxiques.
- Otirius : autochtones reptiliens marchands, originaires de Sakara.

P-T

- Pistadon : long poisson
- Polox : plante originaire de Wataï.
- Qitacq : volatile provenant du désert de Sakara.
- Rêche : mammifère marin descendant du Rousset.
- Rousset : animal originaire de Wataï.
- Scarax : scorpion géant provenant du désert de Sakara.
- Scarax thermophile : variantes du scarax vivant dans les lieux les plus chauds et possédant plusieurs queues.
- Scarax de Silverane : variante du scarax s'étant adapté à l'environnement de Silverane
- Sibil : petit animal fuyard vivant à Sakara.

- Sneak : reptile originaire de Wataï.
- Taron : petit reptile inoffensif de Sakara qui se roule en boule pour se protéger.

U-Z

- Urzel : descendant du Karshak de Sakara, l'Urzel est un petit reptile qui s'est adapté au climat d'Argraman.
- Velox : habitants principaux d'Argraman. Ils vivent dans des villages suspendus aux arbres.
- Visceray : plante carnivore d'Argraman qui se détache de ses racines après avoir atteint un certain stade et devient une plante épiphyte.
- Wataïen : habitants principaux de Wataï.
- Zugya : animal d'Argraman qui projette ses proies en l'air pour les tuer

CREDITS
Baptiste WISDORFF
Guillaume COURCELAUD
Hery RANDRIANARISON
Rayan JABER
Isaac MENARD
Thomas LAHAYE

Quentin EUNG
Louise JANIN-LOPEZ
Pauline ROLLET
Eugène CAUBEL
Céline TRUONG
Felix BAKA DUNN

78

