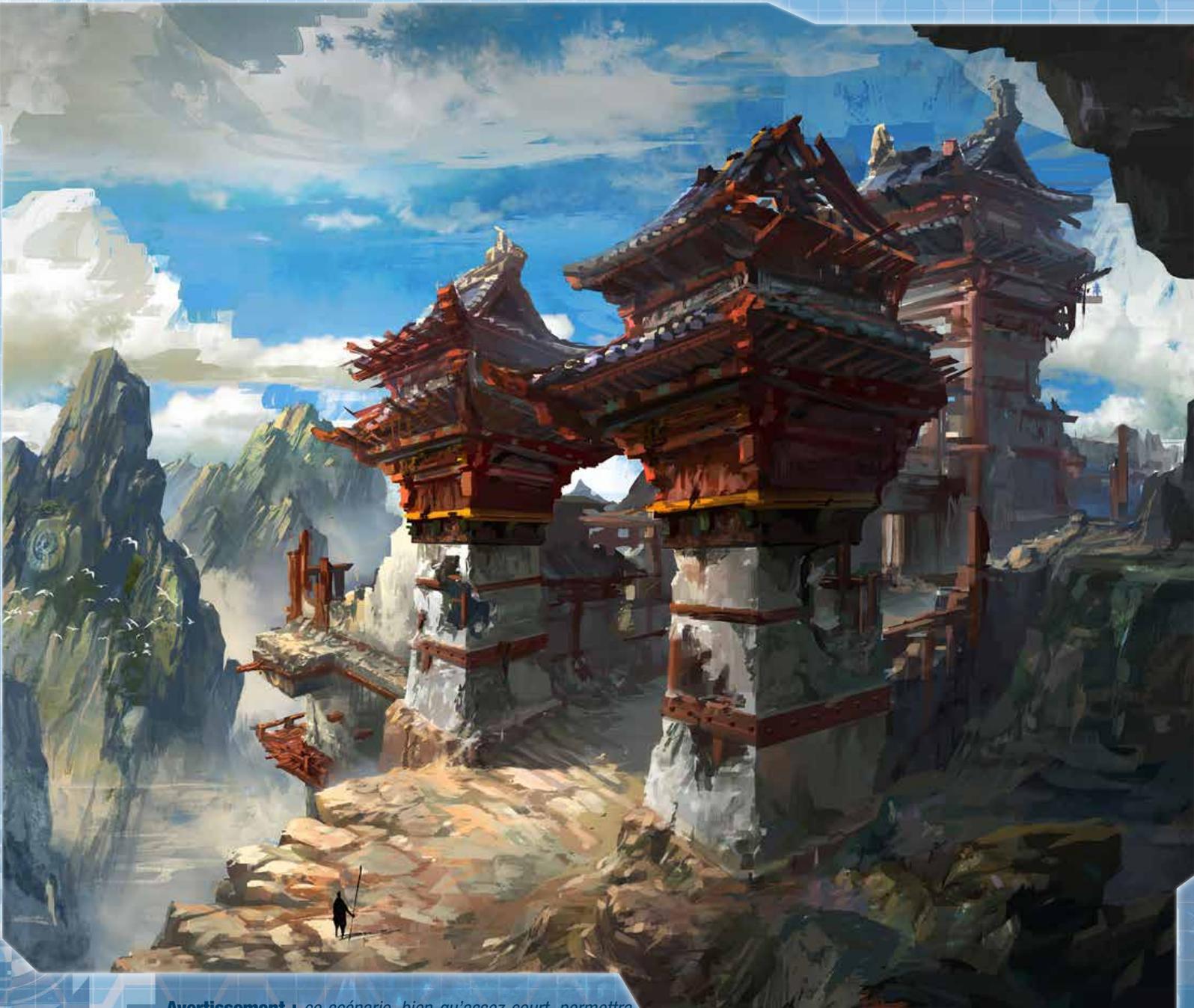


SUBABYSSE

LE JEU DE RÔLE ABYSSAL



Avertissement : ce scénario, bien qu'assez court, permettra à vos personnages de découvrir un territoire peu connu de Subabysse, le Petit Continent. Ce lieu leur réserve plus d'une surprise, espérons qu'elles ne seront pas trop mauvaises. Ce premier épisode introduit une mini-campagne qui reprend le mythe de la Terre Creuse. Il conduira les pas des personnages vers les mystérieux royaumes de Shambhala et d'Agartha, joyaux de la Terre.

SCÉNARIO : CHEMIN VERS
SHAMBHALA

1

INTRODUCTION

Nanto Shimaro, une ancienne relation des personnages (probablement un ami d'enfance) et archéologue subabyssien de renom, propose de prendre part à une mission d'exploration. Il donne rendez-vous aux personnages à Minert, en Sumérie, dans trois lectras.

Objet

Nanto est mandaté par un certain Eddy Tarvel, riche collectionneur sumérien ayant fait fortune dans l'immobilier. Ce dernier désire financer une petite expédition pour explorer une partie du Petit Continent afin de ramener des objets anciens et précieux datant de l'époque des Infidèles, des plantes rares et quelques animaux jusqu'alors inconnus.

L'archéologue est un homme d'une quarantaine de mériums, pas très grand, à l'allure un brin cabocharde mais assez sympathique au demeurant. Il ne quitte jamais une vieille sacoche faite d'un cuir usé, dont l'origine remonte probablement à d'anciennes expéditions à la surface. Il en sort régulièrement tout un tas de petits objets authentiques, dont la plupart datent de l'époque des Infidèles, comme une boussole, une pipe en bois noir, une longue-vue en laiton, un couteau suisse, une flasque à alcool ouvragée en argent, un fouet en cuir...



Tarvel s'appuie sur un fragment d'une ancienne carte décrivant une région au milieu des montagnes, à plusieurs lectras de marche de la côte. D'après ses dires, peu de personnes se sont rendues là-bas et des richesses y sont certainement cachées. Tout ce qui sera trouvé devra donc passer entre les mains de Nanto, le chef de mission afin d'être identifié et évalué. Pour cela, les membres de l'expédition recevront une part du butin s'il est excellent, sinon une prime de 5000₶ sera versée à la fin de l'expédition. Les personnages peuvent éventuellement demander une avance de 2500₶. En dehors de la prime, les personnages sont correctement équipés : tentes deux places, matériel de survie, d'escalade, vivres de qualité, vêtements adaptés à la haute montagne...

NANTO SHIMARO

Profession : archéologue subabyssien tendance pillier de tombes, 44 mériums.

FORCE MENTALE : 37

C. du monde extérieur	50	87%
Fouille	50	87%
Expertise	47	84%
Lire les Anciens	50	87%
Perception	40	77%
Résistance	25	62%

PHYSIQUE : 27

Agilité	27	54%
BD	+2	
Combat (Cogne)	25	52%
Discrétion	25	52%
Esquive	25	52%
Résistance	45	72%

HABILETÉ : 30

Armes à feu terrestres	15	45%
Armes tranchantes	30	60%
Médecine	30	60%
Précision/Lancer	25	55%

FACTEUR CHANCE : 37

Armes : MAT 25 (Dom : 4D10 + 3)
Fouet en cuir* (Dom : 2D10 + BD)
Couteau (Dom : 3D10 + BD)

Matériel : matériel de survie pour la surface et d'escalade (tente, sac de couchage, rations lyophilisées, corde, pitons...), sacoche en cuir, téléphone satellite, trousse de premiers soins.

Génétique : vision nocturne, perception assidue.

* Peut servir à désarmer une cible ou attraper un objet à moins de 5 m (test spécifique).

- **Expertise (FM) :** savoir tout d'un objet, sa provenance, son âge, son rôle, sa composition, comment l'entretenir, sa valeur archéologique et monétaire... Un jet réussi donne un bonus de +20% en Commerce pour évaluer son prix. **Cette aptitude est accessible uniquement aux archéologues et aux contrebandiers.**

Coût à la création : 25%
Coût après la création : 55 réussites
Réussites 1^{re} col./2^e col. : 6/7

Note Comprenons-nous bien, il s'agit là d'une mission totalement hors-la-loi puisque dans la majorité des pays dans le monde – exception faite pour Subabyssie où la pratique est tolérée et pour Ambremer où elle est obligatoire – le trafic des antiquités provenant de l'époque des Infidèles reste fortement prohibé. Cela comprend également les explorations à la surface dans ce but, même dans un territoire international comme le Petit Continent. Cependant, vu que les cités côtières vivant de l'exploitation des mutants (Scar, Quent, Qualms et Ini) sont essentiellement peuplées par des Subabyssiens qui ont bien d'autres choses à faire, le risque d'être ennuyé s'avère assez faible.

Le trajet

Un aquajet de luxe est affrété à cette expédition depuis Minert pour se rendre jusqu'au lieu de départ : Ini, sur la côte nord du Petit Continent. Il s'agit d'une agglomération indépendante en bordure de mer, lieu de conditionnement de milliers de mutants en partance pour Subabyssie. Cette dernière étape, des plus violentes, avant la mise en vente des mutants cause environ 20% de décès. Beaucoup apprennent la discipline et la soumission ici.

Après un accueil plutôt glacial de la part des habitants d'Ini, essentiellement des Subabyssiens et des Sumériens, l'expédition peut prendre le départ sans tarder. Il est facile de deviner qu'ils n'apprécient pas la venue d'étrangers foinant dans leurs affaires. Ils n'ont eu que trop affaire à des groupuscules extrémistes atlantes qui pronnent l'émancipation des mutants.

Une belle connerie ! La dernière action en date, du déclin dernier, a plongé dans l'obscurité la totalité des installations. Ceci était dû à l'explosion suite au sabotage du générateur principal. L'opération, qui fut revendiquée par le groupe « Génome 24 », fit trois victimes parmi les exploitants et permit à environ 300 mutants de se faire la belle. Autant dire que si l'un des personnages vient de l'Atlantide ou correspond au physique atlante – grand, athlétique aux cheveux blancs ou blond clair –, il faudra faire profil bas. Éviter la baston sera un vrai challenge surtout si les personnages décident d'aller visiter la cité afin d'acheter des produits alimentaires frais.

Cependant, à la première blessure sérieuse, une BG par exemple, nos téméraires gardiens de mutants prendront la fuite pour revenir une demi-heure plus tard avec des renforts (6-7 PNJ). Mais d'ici-là, les personnages seront partis vers d'autres horizons...

PNJ BAGARREURS (x 3)**Profession :** gardiens de mutants subabyssiens.**FORCE MENTALE : 27**

Perception	26	53%
Résistance	35	52%

PHYSIQUE : 32

Agilité	14	46%
BD	+3	
Combat (Cogne)	38	70%
Discrétion	24	56%
Esquive	31	63%
Résistance	31	63%

HABILITÉ : 30

Armes tranchantes	40	70%
Précision/Lancer	23	53%

FACTEUR CHANCE : 26**Arme :** batte de roquetball (Dom : 3D10 + BD)**Protection :** veste renforcée.

L'EXPÉDITION

Le climat, de type montagnard, se dégrade assez rapidement : il fait froid et il neige un fin grésil qui transperce les os. Heureusement, les tenues achetées par Nanto sont chaudes et coupent bien le vent glacial.

Le paysage, hors du commun, est une source inépuisable de beauté et d'admiration. La terre est restée l'état sauvage, dans toute sa splendeur comme si l'homme n'avait jamais existé. D'immenses vallées s'ouvrent sur des gouffres sans fin au fond desquels coule une eau claire et sauvage, parmi la plus pure au monde. Ici, la nature a repris depuis bien longtemps ses droits, les animaux de toutes sortes abondent (bouquetins, ours, rapaces, rongeurs, poissons...) et côtoient des plantes rares et précieuses. Le genre de matériel génétique unique pour développer les produits et autres remèdes pharmaceutiques de demain.

Malgré l'aspect quelque peu bucolique du lieu, la progression est lente et demande beaucoup de prudence. Un fois par lectra, chaque personnage doit faire un jet de Survie à -10% ainsi qu'un jet d'Escalade Normal. Un échec sur l'un de ses jets indique une perte de temps sans trop de gravité. Les corps se fatiguent vite à cause de l'altitude et du climat. Deux échecs ou un échec total de l'un des deux jets provoque un incident :

JET INCIDENT

1-4 **Engelures mineures** sur les extrémités (mains et pieds). -5% à toutes les aptitudes en Physique et en Habileté pendant 24 h.

5-6 **Intoxication alimentaire** mineure due à l'eau. -10% en Physique pendant 24 h.

7-8 **Chute de quelques mètres.** Forte entorse à une cheville. -20% à toutes les activités physiques liées à cette pathologie (Combat, Esquive, Escalade, Nager...) pendant trois lectras.

9-10 **Éboulement de rochers,** fracture ouverte d'une jambe. -40% à toutes les activités physiques liées à cette pathologie (Combat, Esquive, Escalade, Nager...). -20% aux autres actions à cause de la douleur. Il faudra transporter le personnage.

11-12 **Chute mortelle.** Seul un jet de Facteur Chance + Physique à -60% peut éviter le drame. En cas de réussite, le personnage est dans le coma.

Modificateurs

▶ -2 dans le cas d'un double échec Survie/Escalade.

▶ +2 sur un résultat de 100 lors d'un échec total.

Un jet de Médecine Normal, pour les résultats de 1 à 6 et à -20% pour ceux de 7 à 10, permet de diviser par deux les malus et le temps de guérison.

Le pont de corde

Il y aura plusieurs types de problèmes sur le chemin dont un pont de corde à traverser au-dessus d'un gouffre. De belles bourrasques de vent, un cordage usé par les intempéries et des planches recouvertes d'une fine pellicule de glace attendent nos personnages. Il s'agit du seul passage direct ou alors c'est un détour de trois lectras à travers une forêt enneigée des plus inquiétantes.

Pour traverser, chaque personnage doit réussir un jet d'Agilité à -20%. Un échec signifie que le personnage n'a pas suffisamment d'assurance pour y arriver, les conditions actuelles ne permettent pas la traversée sans risque. Il faudra alors attendre quatre heures, que le temps devienne plus clément, pour tenter sa chance à nouveau (jet d'Agilité Normal). Un échec total à ce moment-là provoque une glissade et potentiellement, une chute mortelle. Seul un jet de Facteur Chance + Physique à -20% permet de se rattraper. Une corde attachée solidement évite toute chute mortelle et donne un bonus de +10% au jet d'Agilité. Mais faut-il encore penser à s'assurer avec...

L'avalanche

Dans leur progression, au matin du second lectra, les personnages franchissent un col enneigé des lourdes précipitations de la veille. Heureusement, aujourd'hui le soleil brille et réchauffe l'air ambiant de quelques degrés. Suffisamment pour rendre l'ascension dangereuse. En effet, au moment de passer le col, les personnages entendent un léger grondement (jet de Perception à -10% ou Vigilance Normal) qui devient soudain assourdissant. Une énorme plaque de neige s'est détachée du versant voisin et déboule à plus de 200 km/h ! Les personnages n'ont que quelques secondes devant eux pour trouver un refuge ou bien ils seront emportés par l'avalanche.

Le jet de Perception ou de Vigilance est une réussite : pas de problème, les personnages ont assez d'avance pour se cacher dans un trou qui semble déboucher sur une grotte naturelle. En cas d'échec, il faudra réussir un jet d'Agilité à -20% pour arriver à temps à se mettre à l'abri et ne pas être balayé par cette immense vague blanche. Si tel est le cas, les victimes subiront 8D10 de dommages et s'ils ont de la chance (jet de Facteur Chance + Physique à -20%), ils se retrouveront à la surface, sous quelques centimètres de neige. Dans le cas contraire, ils seront entièrement enseveli et succomberont d'asphyxie (Physique) minutes plus tard. Espérons que les secours mettront moins de temps.

Après ce premier évènement et croyant être en sécurité, les personnages feront une rencontre houleuse avec le propriétaire des lieux, un ours noir assez peu matinal.

OURS NOIR

Profession : dormeur de mauvais poil !

FORCE MENTALE :	22	
Perception	42	64%
Résistance	18	40%
PHYSIQUE :	38	
BD	+2D10	
Combat	40	78%
Discrétion	28	66%
Esquive	32	70%
Résistance	43	81%
HABILETÉ :	21	
FACTEUR CHANCE :	26	

Armes : Morsure/griffes (Dom : 3D10 + BD)

Taille : Grande Taille (Dom : -3 colonnes).

Protection : 3 points (épaisse fourrure).

Le temple en ruine

Le troisième lectra se passe plutôt bien, la progression étant grandement facilitée par le beau temps général et les températures plutôt clémentes.

Le soir, après une longue marche, le groupe découvre les ruines d'un temple bouddhiste (voir illustration), un lieu abrité du vent qui permettra de récupérer des forces la nuit venue. L'endroit fut sans doute un lieu important à l'époque des Infidèles. Sa haute architecture a résisté à 300 méridiens d'intempéries et elle se tient encore debout, fière de contempler le monde. Même si l'extérieur affiche encore les couleurs d'une époque révolue, l'intérieur tombe en décrépitude. De nombreux voyageurs ou mutants sont passés sous ces magnifiques arches et ont largement utilisé les matériaux, en particulier le bois, pour faire du feu. Ses murs, érodés par le gel et le vent, soutiennent péniblement ce qu'il reste du toit. À croire qu'une force invisible protège ces lieux pour que les voyageurs perdus dans le froid puissent y trouver refuge.

Voici ce que l'on peut trouver en fouillant les divers bâtiments (jet de Fouille Normal) : des ossements humains, des tapis en lambeaux, des livres et des rouleaux décrépis, des statues de Bouddha en pierre, des lampes à huile en cuivre, de la vaisselle en porcelaine de Chine...

Mais le plus intéressant nécessite un jet de Fouille à -30%, ce qui permet de mettre à jour quatre livres et une statuette taillée dans une pierre verte aux formidables reflets. Un jet de Connaissance des minéraux à -20% permet d'identifier du jade. Un second jet d'Expertise à -20% apprend qu'il s'agit d'un ancien dieu Infidèle connu sous le nom de Bouddha. Il s'agissait d'une divinité qui prônait la non-violence et le respect de la vie. Sa valeur avoisine les 10 000€. Cette estimation peut être comprise dans le jet d'Expertise, grâce à un jet de Commerce à -20%.

Tous les livres sont écrits en tibétain, il faut réussir un jet de Lire les Anciens à -40% pour comprendre de quoi ils parlent.

1^{er} livre : cet ouvrage traite du bouddhisme, de théologie et de l'histoire sainte de Bouddha. La lecture complète de ce dernier permet de gagner 3% en Lire les Anciens et 2% en Connaissance du monde extérieur.
Temps de lecture et d'assimilation : 60 - (score en Force Mentale) lectras.

2^e livre : ce second document parle de méditation, de tout ce qui est important pour un bouddhiste. Il est indissociable du premier livre. Une lecture complète donne la possibilité d'apprendre l'aptitude supplémentaire Méditation. Cette étrange discipline d'un autre âge vise à produire la paix intérieure, la vacuité de l'esprit, des états de conscience modifiés ou l'apaisement progressif du mental voire une simple relaxation. Voici, en termes de jeu, ce que cela peut apporter :

EXEMPLE	MODIF.
Retrouver son calme	Normal
Ignorer le malus (-10%) d'une BN*	-10%
Ignorer le malus (-20%) d'une BG*	-20%
Ignorer les effets de la peur (E1)*	-10%
Ignorer les effets de la peur (E2)*	-20%
Méditer (1 h = 2 h de sommeil)	Normal
Stase physique (catalepsie, fonctions vitales au ralenti, comme mort)	-60%

* Un jet/4 heures.

Temps de lecture et d'assimilation : 100 - (score en Force Mentale) lectras.

Méditation

Coût à la création : 25%
Coût après la création : 55 réussites
Réussites 1^{er} col./2^e col. : 6/6

3^e livre : nommé « Le livre de Shambhala », cet ouvrage traite d'un royaume parfait dissimulé dans l'Himalaya. Un monde souterrain que seul celui qui est en paix avec le monde peut découvrir. Un étrange dessin coloré est décrit comme la clé pour localiser l'entrée de Shambhala. Le livre se termine par une description de sa capitale, Kalapa, aux murs recouverts de pierres précieuses et aux rues dallées d'or.

Note Ce troisième livre propose un fil conducteur aux personnages qui donnera lieu à une suite de plusieurs scénarii. La recherche du royaume secret de Shambhala a fait couler beaucoup d'encre et de sang. De nombreuses expéditions partirent en quête de cet « El Dorado » tibétain sans savoir véritablement à quoi elles s'attaquaient. Les Infidèles tentèrent leur chance à plusieurs reprises, à l'époque de Marco Polo – dont certains écrits affirment clairement qu'il aurait trouvé sa capitale, Kalapa –, sous l'empire napoléonien et sous le 3^e Reich – Hitler étant passionné par tout ce qui touchait à l'occulte. Mais il faut croire que Shambhala ne se livre pas facilement... Bien entendu, tout ceci n'est que pure fiction.

4^e livre : il s'agit d'un recueil décrivant un grand nombre de techniques martiales regroupées sous de nom de Kung-fu.
Temps de lecture et d'assimilation : 150 - (score en Force Mentale) lectras.

LE KUNG-FU

Score minimum en combat de 20% à la création. Technique de combat reproduisant des postures animales utilisables uniquement sur terre. +1 au Bonus aux dommages. Bonus de 10% pour l'Esquive. Bonus de 5% en Armes tranchantes.

Kung-fu

Coût à la création : 35%
Coût après la création : 85 réussites
Réussites 1^{er} col./2^e col. : 7/6



Shambhala tel qu'il apparaît sur un thangka : on distingue les 8 régions et la capitale Kalapa au centre.

Durant cette même nuit, pendant que les personnages fouillent, Nanto téléphone à son patron afin de lui annoncer la proximité avec la cible, une réserve de mutants en devenir. Seuls ceux qui ne fouillent pas s'apercevront de cette communication insolite.

Le lendemain, notre groupe d'explorateurs rencontre d'un petit troupeau formé de lamas et quelques bouquetins. Ces animaux se laisseront approcher assez facilement, du moins, tant qu'on ne leur fait aucun mal. De nombreuses plantes, diverses et variées, aux vertus médicinales vivent dans ces alpages. Libre à vous, si vos personnages s'y intéressent, d'exploiter cette ressource naturelle. Certaines espèces peuvent entrer dans la composition de produits génétiques rares et donc, très coûteux.

Exemple ► La baie de goji de l'Himalaya

Ce fruit pousse principalement au Tibet et dans les montagnes situées en Mongolie. La baie de goji a besoin d'un sol assez calcaire et aussi d'une altitude assez importante. Elle peut pousser jusqu'à une hauteur de 3500 mètres, ce qui est bien sûr assez rare pour les plantes. C'est sans doute cette capacité à pousser dans des milieux où la plupart des plantes ne pourraient pas survivre qui lui donne toute sa force au niveau nutritionnel.

La baie de goji possède des éléments nutritionnels d'une très rare densité (plusieurs vitamines en tous genres avec beaucoup d'oligo-éléments). On peut sans problème considérer ce fruit comme l'un des plus nutritifs de toute la planète. Elle a bâti sa réputation autour d'une légende selon laquelle des moines d'un vieux monastère datant de l'époque des Infidèles auraient réussi à prolonger de manière importante leur espérance de vie en consommant ce fruit sans le savoir

car les petites baies rouges tombaient dans leur fontaine. Et c'est ainsi qu'au fil du temps, la baie de goji est devenue de plus en plus célèbre dans toute la Chine...



On l'utilise en médecine pour soigner des maladies liées à la vie moderne comme le stress ou bien tout simplement pour optimiser sa forme et sa santé.

De nombreux biologistes se sont intéressés à cette plante depuis très longtemps. Une autre légende prétend qu'un docteur chinois serait parvenu à vivre plus de 250 mérimus en consommant quotidiennement cette plante (quelques baies fraîches chaque lectrice dans un bol). Il n'a pas malheureusement pas été possible de confirmer ses propos car il n'y avait pas à l'époque de registre de naissance et la manipulation d'informations était donc assez aisée...

Quoi qu'il en soit, la baie de goji est l'un des plus riches antioxydants de la planète, ce qui lui permettrait d'être l'un des plus puissants produits anti-âge si on venait à l'exploiter...

En termes de jeu, la consommation quotidienne de goji augmente l'espérance de vie d'environ 10%, soit 10 mérimus pour l'habitant des profondeurs. L'espérance de vie moyenne monte donc à 98,5 mérimus pour les hommes et à 105 pour les femmes.

LA VALLÉE

Le soir du 4^e lectrice, Nanto annonce qu'ils arriveront demain dans la vallée désirée, lieu de leur prospection : une grande agglomération en ruines. Le soir même et contre toute attente, il disparaît, capturé par un groupe de mutants attirés par le campement. Les personnages ne s'apercevront de rien, Nanto s'étant discrètement levé au milieu de la nuit suite à un besoin pressant...

Au matin, plus de guide et plus de carte. La direction reste la même, mais que faire ? Seule solution dans cette nature hostile : continuer. De toute façon, il est impossible de suivre ses traces, la fine couche de neige tombée dans la nuit a tout effacé.

Quelques heures plus tard, au détour d'un col escarpé, un paysage splendide s'ouvre à eux : un village niché au creux de trois montagnes, dans une belle vallée fertile de plusieurs kilomètres de large. La ville semble encore en état, et pour cause : une multitude de mutants y grouille ! Assez rapidement, les personnages remarquent

qu'il y a un mutant volant juste au-dessus d'eux, à plusieurs dizaines de mètres. Il les observe et a visiblement signalé leur présence (indésirable ?) au reste de la communauté.

Pas le temps de fuir qu'une centaine de mutants sort d'un peu partout et viennent à la rencontre des personnages. Ils sont armés d'arcs, de lances et d'épées, prêts à se battre jusqu'à la mort s'il le faut. Malgré leur armement conséquent, ils ne paraissent pas hostiles mais plutôt très prudents.

La discussion s'avère être la meilleure option, les mutants paraissant intelligents et ouverts au dialogue. À présent, aux personnages d'être convaincant, et de préférence en idrack ! Quoi qu'ils disent, ils seront de toute façon désarmés. Si les personnages ne choisissent pas la voie diplomatique, un combat rapide et sanglant aura lieu avec la mort de tous les personnages présents, sauf ceux qui jeteront leurs armes tout en se couchant à terre.

À grands renforts de grognements et de regards méfiants, le groupe est conduit dans la vallée vers une grande bâtisse. Les mutants d'ici vivent comme au Moyen Âge, exploitant les ressources naturelles que sont la pierre et le bois, et forgeant des métaux récupérés probablement dans les cités en ruines des Infidèles. Ils pratiquent l'élevage de nombreux animaux comme des poules, beaucoup de chèvres, des moutons et quelques lamas. Les terres, même pauvres, servent à la culture en étages de quelques céréales et autres légumineuses locales. À première vue, plus de 500 mutants, plutôt de bonne qualité (avec peu d'afflictions handicapantes) composent cette communauté.

Une ancienne lamaserie construite en pierre et en bois fait office de demeure au chef du village, qu'on nomme ici l'irwaë. Là, un vieux mutant les attend, tout décrépi, usé par le climat et le poids des mériums. Des morceaux de peau tombent et manquent sur son visage, laissant apparaître des chicots pourris et noircis. Le tout dégage une infâme odeur de rat crevé. Cependant, le vieux n'est aucunement surpris de la venue des personnages et s'adresse à eux en subabyssien. Il se présente comme l'irwaë du village, répondant au nom de Gylark. Après quoi, il les interroge sur leurs intentions et ce qu'ils sont venus chercher ici.

Si les personnages racontent qu'ils sont venus pour rapporter des objets anciens, le vieux les traite de menteurs et jette la carte d'identité de Nanto au sol, superbement entêtée du logo de la compagnie exploitante des mutants, *Ini Export*. Très en colère, Gylark demande alors réparation pour cette tromperie, il propose un combat à mains nues contre Goutrack, leur champion. Si les personnages sont de bonne foi, ils vaincront le mutant sans difficulté, leur dieu Doriath les protégera durant l'affrontement. Si par contre, ils perdent le duel, ils seront tous sacrifiés au même dieu, leurs corps serviront alors de nourriture à toute la tribu !



LE GOUTRACK

Profession : mutant de combat, 17 mériums.

FORCE MENTALE :	12	
Perception	40	52%
Résistance	10	22%
PHYSIQUE :	45	
Agilité	24	69%
BD	+1D10 + 1	
Combat (Cogne)	47	92%
Discrétion	05	50%
Esquive	41	86%
Force	50	95%
Résistance	50	95%
HABILETÉ :	20	
FACTEUR CHANCE :	36	

Armes : Crocs et griffes (Dom : 3D10 + BD)

Protection : 3 (peau épaisse et fourrure).

Taux de contamination : 6.

Maladies : herpès, syphilis (stade primaire).

Afflictions : bestialité (E4), débile baveux.

Capacité spéciale : il s'agit d'un mutant avec quatre bras qui bénéficie donc de deux attaques par round. Il aime se vêtir d'une vieille cape sur ses épaules afin de dissimuler tous ces bras et ainsi surprendre et effrayer ses adversaires.

2,10 m de hauteur, 150 kg de muscles, une peau grisâtre, des crocs acérés, une tête disproportionnée et un regard qui en dit long sur le vide sidéral contenu entre ses deux oreilles. Cette immense brute, bas-de-plafond, ne sait faire qu'une seule chose : distribuer des coups.

Si les personnages gagnent le combat tout en épargnant le mutant, le vieux veut bien croire les dires des personnages et leur demande alors de quitter la vallée en hommes libres. S'ils échouent, les mutants conduisent les personnages en haut d'une colline où ils sont attachés à un poteau. Là, à moitié nus, le vent glacial aura vite fait de les geler sur place, à moins qu'un hélicoptère de la compagnie ne passe dans le secteur (voir plus loin). Leurs corps serviront de nourriture et leur matériel sera confié au chef du village.

Nanto

Torturé par trois mutants dans une hutte voisine à la lamaserie, il a eu juste le temps d'indiquer la position de la vallée aux dirigeants de la compagnie sur Ini. D'ici trois heures un hélicoptère arrivera pour reconnaître les lieux afin d'établir un itinéraire d'exploitation pour les semaines à venir. Autant dire qu'il est déjà trop tard...

Si les personnages se sont montrés honnêtes depuis le début et ont fait preuve de discernement en épargnant le Goutrack, le vieux irwaë vient quémander leur aide. Il les conduit alors au prisonnier qui leur révèle le véritable objectif de cette exploration : localiser de nouvelles ressources mutantes pour la compagnie « Ini Export », dont leur commanditaire, Eddy Tarvel, est l'actionnaire majoritaire. Dans moins de trois heures, un hélicoptère sera là pour repérer les lieux.

Le seul moyen de retarder l'opération est de « convaincre » Nanto d'indiquer une nouvelle position au pilote afin que les personnages puissent organiser l'évacuation de la vallée et/ou la capture de l'hélicoptère. De toute façon, le problème n'est que retardé, un jour ou l'autre cette petite communauté sera découverte.

Dans cette tâche, les personnages reçoivent une aide totale des mutants. La fin de cette histoire demeure incertaine et entièrement liée à ce que vont faire les personnages. Ils peuvent soit réussir à contrôler l'hélicoptère et donc revenir avec ou bien rentrer à pied, soit s'associer avec la compagnie et aider l'exploitation de ces pauvres mutants, et toucher une substantielle prime de 5000€ supplémentaires. Enfin, ils peuvent prendre les mutants en pitié et les aider à quitter la vallée pour un autre lieu, à quelques lectras de marche, vers les ruines d'une grande cité sur les bords d'un magnifique fleuve...

Fleur des neiges fanée d'un ancien empire Infidèle, nichée sur le flanc d'une montagne, Lhassa l'immortelle vous contemple (ancienne capitale du Tibet).

Réussites supplémentaires :
entre 10 et 13.

Une croix dans une caractéristique au choix du MJ.

CRÉDITS

Auteurs : Yan « Phéjal » BOURGET et David Marchal.

Dessinateur : Alexandre Durand.

Graphiste/Maquette : Josselin Grange et Yan Bourget.

Relecture : Ivanna Jeune.