

J'en croia pas mes yeux

Cette aventure est prévue pour être jouée comme un flashback lors de la première rencontre entre la guilde des Francs-Lanciers et le peuple kéréane.

WE'KI'TO

Les habitants du village de We'ki'to vivent principalement de la pêche dans le lac Hé'to. Mais ce ne sont pas leurs capacités de martin pêcheur qui font leur renommée. Leur proximité avec la grande forêt de Ké'wé'poro leur permet de rayonner dans le domptage d'hylopihèques (cf. Planète Caravane p. 248). Il n'est pas rare qu'ils commercent avec la cité de To'iwak en trainant leurs marchandises sur le dos de ces puissantes créatures simiesques.

DRAMATIS PERSONAE

PEUPLE KERANE

- Aso'kosha, 34 ans, doyenne de We'ki'to. Elle gère les affaires courantes du village et guide les kéréanes dans le culte de la Grande Roue. **Archétype** : *Bourgmestre*
- Pini'takshi, 25 ans, dompteur en chef du village. Malgré son air bourru, il assiste les jeunes kéréanes afin qu'ils puissent passer leur rite de passage. **Archétype** : *Aventurier* (remplacer Archéologie par Domestication)
- Amata'ikki, 17 ans, artiste de To'iwak. Terrifiée par le massacre perpétré à To'iwak, elle espère trouver refuge à On'kota. **Archétype** : *Artiste*
- Afto'tuy, 21 ans, fils d'Aso'kosha. Grand dadais effrayé par son ombre, il fait souvent office de poids mort pour le village. **Archétype** : *Marchand*

BAALIAL

Soldat zélé aux ordres de l'Imperator, Baalial est ce qu'on peut appeler un boucher. Il prend un malin plaisir à écraser toutes formes de vie plus faibles que lui. Depuis plusieurs jours, il traque un groupe de réfugiés de To'iwak. Il a lâché une nuée de panoptiks dans Ké'wé'poro dans ce but, mais les drones ont rencontré un funeste destin après avoir salement blessé une mère hylopihèque. **Archétype** : *Seraphim*

LE RITE DE PASSAGE

Les PJs sont conviés par Aso'kosha pour leur rituel de passage à l'âge adulte. A We'ki'to, il est dit qu'un kéréane ne peut prétendre à l'indépendance qu'une fois revenu sur le dos d'un hylopihèque. Afin d'éviter que les jeunes kéréanes ne se perdent, Pini'takshi fournit à chaque groupe une carte des environs, ainsi quelques conseils concernant la faune et la flore locale.

Avant qu'ils ne partent, Aso'kosha demande aux PJs une faveur : emmener son fils Afto'tuy avec eux. Ce dernier n'a toujours pas effectué son rite de passage. Il est grand temps pour lui de faire le grand saut. Manière douce ou manière forte, la doyenne donne carte blanche tant que son fils ne se fait pas amocher. Pour finir, elle leur indiquera qu'ils pourront facilement le trouver flânant sur les berges d'Hé'to.

Alors qu'ils s'enfoncent dans la forêt Ké'wé'poro (case n°7 ou n°9), les PJs peuvent entendre des gémissements. Il s'agit de jeunes hylopihèques qui tentent d'aider leur mère. Cette dernière présente de nombreuses traces de laceration. Un bout d'appendice métallique dépasse de son dos. A moins de réussir un jet de Médecine (DD 10), elle mourra de ses blessures avant la tombée de la nuit. Un jet d'Observation (DD 8) permet de remonter la piste vers les agresseurs des hylopihèques. Des panoptiks réduits en miettes gisent dans une petite clairière.

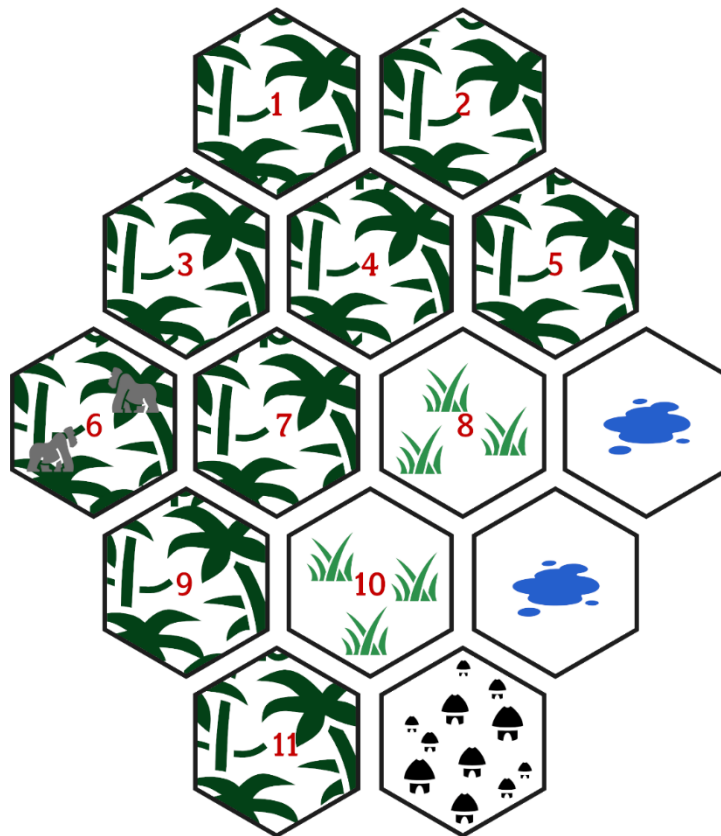
Peu après qu'ils aient mis les pieds dans la clairière, les PJs sont interpellés par une voix aigüe. Il s'agit d'Amata'ikki qui s'était terrée sous les racines d'un arbre. La jeune kéréane présente de nombreux signes de fatigue et diverses blessures. Ses propos ne sont pas des plus cohérents, alors qu'elle essaie d'alerter au sujet de la catastrophe qui a frappé To'iwak.

COLERE DIVINE ?

Sur le chemin du retour, un puissant grondement emplit l'air, suivi du vacarme des explosions. Une fois sorti de la forêt, les PJs peuvent constater l'ampleur du massacre. Au-dessus du village, un navire de guerre ekkaim laisse pleuvoir un déluge de feu et de guerriers ailés, massacrant la moindre opposition. Des villageois tentent de fuir le village par tous les moyens. Un jet d'Observation (DD 10) permet d'apercevoir Pini'takshi mener un groupe de rescapés sur des chariots tirés par des hylopihèques vers le nord. Pris de panique, Afto'tuy prend ses jambes à son cou en direction de la forêt. Si personne ne l'arrête, il terminera sa course pendu à un arbre (case n°11).

Rentrer au village est toujours possible. Toutefois, les rangs de guerriers continuent de gonfler, alors qu'ils sont peu à peu rejoints par des exo-molosses, les keeluts.

CARTE DES LIEUX



Un jet de Voyage (DD 8) est requis pour passer d'une case à l'autre :

- En cas d'Échec, les PJs se perdent en chemin et reviennent à leur point de départ, au bout d'une heure.
- Avec une Réussite Partielle, le trajet leur prend deux heures.
- Avec un Réussite Standard, le trajet leur prend une heure.
- Avec un Réussite Majeure, le trajet est parcouru en une demi-heure.

Après l'arrivée du navire ekkāim, une Réussite Partielle peut amener à une rencontre avec l'ennemi au lieu de prendre plus de temps.

Case Rencontre

Case	Rencontre
1	Un groupe mené par Aso'kosha a trouvé refuge dans les branchages d'un arbre titanesque. La cheffe du village s'inquiète de ce qu'il est advenu de son fils, Afto'tuy. Elle l'a perdu de vue en fuyant We'ki'to. Dès que son fils lui est ramené, elle prend la décision d'amener les rescapés vers On'kota.
2	Trois panoptiks poursuivent un kérane et son enfant. Si personne n'intervient, ils finiront dans le vaisseau de Baalial.
3	Un jeune et puissant hylopythèque rôde dans les parages. Il semble chercher un adversaire pour prouver sa valeur à sa meute.
4	Afin de ralentir leurs assaillants, Pini'takshi a disposé plusieurs chausse-trappes (p.90 LdB)
5	Les PJs passent sous une vespertine qui tente de se reposer dans un arbre. Ekkāime ou kérane, peu importe. Quiconque la réveillera risque de passer un sale quart d'heure.
6	Territoire des hylopythèques. Ces créatures simiesques ne présentent aucun risque pour les kéranes.
7	Un Jet de <i>Survie en milieu sauvage</i> (DD 12) réussi permet de tomber sur une grotte inoccupée. Elle peut facilement être aménagée en refuge pour bivouaquer.
8	Les PJs tombent sur un parterre de On'ru-cho. Un conflit au milieu de ces plantes pourrait vite tourner au carnage, si l'une d'elles venait à être percée.
9	Un légionnaire ekkāime a fait une funeste rencontre. Un vénateur céruléen dévore actuellement sa dépouille. Une bardiche git à quelques mètres à peine du prédateur, prête à se laisser dérober.
10	Baalial a fait atterrir son navire de guerre dans cette zone dégagée. Il fait embarquer les kéranes capturés pour les déporter vers l'empire ekkāim.
11	Des cris résonnent. Accroché à un arbre, Afto'tuy pend mollement la tête en bas. En contrebas, deux keeluts attendent patiemment pour le réceptionner.

NOM : MAIMAI'RIKO **TAELS :**

PEUPLE : KERANE (TO'MOSH'IR) **ASTRES :**

DESCRIPTION :

.....

TRAITS :

APHASIE	AMI DES ANIMAUX
LANGUE PREHENSILE	SENS DE L'ORIENTATION
LITTERAL	



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 3	1D6 + 1	1D6 + 3	1D6 + 2	DÉS: 2

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
PASSION (PECHE)	1	
COMBAT RAPPROCHE	2	
VOYAGE	2	
OBSERVATION	1	
DOMESTICATION	2	
MUSCULATION	2	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	6
Sprint / Charge	12
Distance de saut	2
Résistance Physique	10
Poids	100
Résistance Magique	10
Résistance Mentale	6
Seuil de Blessure	6

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
MAKIRI	1 (3)

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
VETEMENTS DE VOYAGE	RP + 1
BOTTES DE VOYAGE	RAP + 1
CAPE DE VOYAGE	PROT. VS FROID

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X								
VIVRES	X	X	X	X					

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions et Lore & Legacy sont des marques déposées.

NOM : PINI'ITAK **TAELS :**

PEUPLE : KERANE (TO'MOSH'IR) **ASTRES :**

DESCRIPTION :

.....

.....

TRAITS :

APHASIE	GACHETTE RAPIDE
LANGUE PREHENSILE	EXPERT DE LA SIESTE
TIMIDITE MALADIVE	HARDI



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 1	1D6 + 2	1D6 + 3	1D6 + 2	1D6 + 3	1D6 + 3	DÉS : 2

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
PASSION (CONTES & LEGENDES)	1	
COMBAT A DISTANCE	2	
COMBAT RAPPROCHE	2	
SURVIE EN MILIEU SAUVAGE	2	
DISCRETION	2	▲
ESCALADE	1	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	7 (8)
Sprint / Charge	14 (16)
Distance de saut	3
Résistance Physique	10
Poids	100
Résistance Magique	6
Résistance Mentale	6
Seuil de Blessure	6

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
COUTELAS	0
SARBACANE (PORTEE : 10 / 20)	0
BATON	1

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
VETEMENTS DE VOYAGE	RP + 1
BOTTES DE VOYAGE	RAP + 1
CAPE DE VOYAGE	PROT. VS FROID

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X						
VIVRES	X	X	X	X							

DERNIÈRE CHANCE	POINTS DE VIE
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

7	3
6	2
5	1
4	0

19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions et Lore & Legacy sont des marques déposées.

NOM : POLO'RAMRA **TAELS :**

PEUPLE : KERANE (TO'MOSH'IR) **ASTRES :**

DESCRIPTION :

.....

.....

TRAITS :

APHASIE	ARMURE FAMILIALE
LANGUE PREHENSILE	MAIN DOMINANTE
BARAQUE	---



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR ▲	FORTUNE
1D6 + 1	1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 3	1D6 + 2	1D6 + 3	DÉS : 3

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
PASSION (MEDITATION)	1	
BOUCLIER	1	
COMBAT RAPPROCHE	2	
ARMURE LEGERE	1	
CHARGE	3	▲
PRESENCE APAISANTE	1	
ENDURANCE	1	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	5
Sprint / Charge	10
Distance de saut	2
Résistance Physique	12
Poids	120
Résistance Magique	8
Résistance Mentale	8
Seuil de Blessure	5

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
HACHETTE KERANE	2
BOOMERANG (PORTEE : 50 / 100)	1

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
ARMURE CUIR CLOUTE	RP + 3
TARGE	RP + 1
BOTTES DE VOYAGE	RAP + 1

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

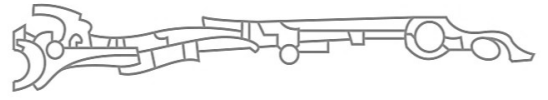
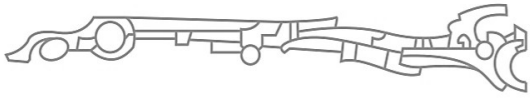
BAGAGE	X	X	X	X	X				
VIVRES	X	X	X	X					

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions et Lore & Legacy sont des marques déposées.



NOM : ASO'NEKU **TAELS :**

PEUPLE : KERANE (TO'MOSH'IR) **ASTRES :**

DESCRIPTION :

.....

.....

TRAITS :

APHASIE	VELOCE
LANGUE PREHENSILE	CUIR SOLIDE
ANIMISTE (SORCELLERIE)	



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 3	1D6 + 3	1D6 + 3	1D6 + 2	1D6 + 1	1D6 + 2	DÉS : 2

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
PASSION (BOTANIQUE)	1	
SORCELLERIE	3	▲
MEDECINE	2	
ESQUIVE	2	
MYSTICISME	2	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	7
Sprint / Charge	14
Distance de saut	3
Résistance Physique	6 (8)
Poids	60
Résistance Magique	12 (14)
Résistance Mentale	10
Seuil de Blessure	2

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
BOURRASQUE (3 PM)	
INCINERATION (6 PM)	3
TRANSPARENCE (3 PM)	
VALARI (PORTEE : 40 / 80)	3

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
VETEMENTS DE VOYAGE	RP +1

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X							
--------	---	---	--	--	--	--	--	--	--

VIVRES	X	X	X	X					
--------	---	---	---	---	--	--	--	--	--

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions et Lore & Legacy sont des marques déposées.

