

## Persinia – Chapitre 1 : Inoculation (A.D 1348)

Scène 1 - En mer : 11 septembre 1348. Les protagonistes voguent à bord d'une caravelle marchande, l'Azalea. Elle est en provenance de l'Orient et à destination de l'Europe.



Une cinquantaine d'âmes habitent l'embarcation. Mercenaires, négociants, fugitifs, chacun a son motif. Les PJ sont invités à faire connaissance et à occuper leurs journées comme possible. Les voyages en mer sont péniblement longs au XIIIe siècle... La nourriture est aussi maubaise que l'alcool est abondant : biscuits, viande salée, fèves et vin sont au menu. Le **Scorbut** fauche certains membres d'équipage arbitrairement ; on les jette par-dessus bord et on prie pour son salut. Malgré tout, ce n'est que monnaie courante lors de tout voyage marin et une ambiance joyeuse règne à bord de l'Azalea. Les ménestrels et bardes exercent leur art tout comme les voleurs, les mercenaires peaufinent leur technique et les marins parient et boivent (souvent dans cet ordre). Il peut se trouver à bord quelques personnages intrigants ne se mêlant pas au reste de

l'équipage. Parmi eux le chirurgien, un prêtre et le capitaine. Ceux-ci restent dans leurs quartiers, parlent peu quand ils en sortent et passent le plus clair de leur temps à lire, écrire ou prier pour ce qui est du prêtre.

Le vaisseau renferme une pleine cargaison d'épices et de soie destinée à la revente. Les passagers sont entassés en soute au milieu des caisses de marchandises. Par conséquent, la dite soute est parcourue de hamacs, mobilier improvisé et effets personnels. Elle est faiblement éclairée par des lanternes éparses et la lumière extérieure filtrant au travers des sabords. Seuls les membres d'équipage importants ont leurs appartements personnels à la poupe (Le capitaine bien sûr mais aussi le chirurgien et le clerc).

*Scène 2 – Bienvenue à Cabrera*: A l'approche des côtes européennes, l'*Azalea* est malmené par un violent orage presque surnaturel.



Nuit du 17 au 18 septembre 1348, l'orage a duré plusieurs jours sans interruption et certains membres d'équipage sont à bout voyant parfois leur raison vaciller. L'un crie et chante pour couvrir le bruit de la mer en furie, l'autre s'approprie tout le vin à bord. Certains deviennent même violents et dangereux. Alors que la tempête semble atteindre son point culminant, une lueur d'espoir se

profile à l'horizon. Un phare ! Ou sont-ce des échoueurs... Trop tard, l'Azalea s'approche obstinément vers cette lumière à priori salvatrice. Un grand fracas retentit, l'eau enbahit la soute au même rythme que la panique. Tout devient confus, les protagonistes peubent tenter de lutter contre les flots mais leurs forces les quittent, l'un après l'autre.

Les **PI** sont réveillés par des cris effroyables, alors que certains oubrent les yeux ils

### Fanatique



Vêtues de robes de tissu noir, ces personnes infectées par la peste pensent qu'elles doivent leur salut à des forces occultes. Par conséquent elles massacrent avec une effrayante ferveur pour ces puissances maléfiques.

STR 11                      POW 10  
 CON 8                        DEX 10  
 SIZ 10                        APP 0  
 INT 10                        **HP 9**

Armure : Robe épaisse 1

Attaques : Dague 30% D3+1 (Saign.)

Compétences : Sentir 55%, Exécuter 99%

Maladie(s) : **Peste**

### Le Bourreau



Homme gigantesque mesurant plus de 2m, il porte un sac de jute sur la tête et un grand tablier en cuir tâché de sang. Des lames cassées et des flèches sont plantées sur tout son corps. Il traîne une hache aussi grande que lui. Il entraîne les fanatiques de la région dans ses raids sanglants.

STR 18                        POW 15  
 CON 18                        DEX 12  
 SIZ 14                        APP 0  
 INT 11                        **HP 17**

Armure : Tablier 1

Attaques : Hache 65% 2D6+2+D4 (Saign.)

Compétences : Sentir 55%, Exécuter 99%

aperçoivent le sable de plage sur laquelle ils se sont échoués, maculé de sang et baigné du feu de l'imposant bucher qui a servi à tromper le navire. Une mer rougeâtre et glaciale les trempe. A mesure qu'ils reprennent leurs esprits, un spectacle d'une violence surréaliste s'offre à ceux qui ont eu le malheur de revenir à eux. Une silhouette intimidante de plus de 2 mètres parcourt pesamment les débris de

l'Azalea. La chose a l'apparence d'un homme gigantesque et massif, elle arbore un sac de juste en guise de tête et un tablier de cuir recouvre son torse immense. L'intégralité de l'être apparaît comme rongé par la corruption. Le monstre laisse une gigantesque hache ensanglantée traîner dans son sillage de mort. Il chasse les naufragés et les exécute tel un **Bourreau**. Il est accompagné par une dizaine de **Fanatiques** qui traînent les malheureux hors de l'eau et les massacrent. Les PJ doivent trouver une façon d'échapper à cette tuerie. Une fois les assaillants évanouis dans la nature (ou éliminés !), voilà les protagonistes libérés à eux-mêmes quelque part sur les côtes d'une Europe bien différente de celle qu'ils avaient laissée.

---

*Scène 3 - La forêt du Rat* : Les PJ quittent la plage et n'ont d'autre choix que de s'enfoncer dans une forêt de pins s'étendant au Nord derrière les dunes de sable.



Une brume de mort s'élève jusqu'à hauteur de la taille au fur et à mesure que les PJ progressent dans cette atmosphère pesante. Ils peuvent avoir la

sensation d'être observés voir traqués. Ils réalisent bientôt que la forêt est piégée lorsqu'ils découvrent un **Fanatique** éventré pendu à un arbre par les pieds. La progression n'en est que plus angoissante. De nombreux pièges similaires reposent dans la brume. Avec de la chance, ou un bon sens de l'orientation, les PJ peuvent trouver la cabane de **Rattus** plus au Nord.

Son abri est vide quand ils arrivent. La porte n'est pas verrouillée et de la lumière filtre à travers les planches. A l'intérieur règne une odeur épouvantable et un désordre total, presque volontaire. Il s'agit d'une seule petite pièce, le sol est couvert d'un vieux tapis taché, on y trouve un tonneau de vin, une table, tout juste assez de chaises pour **Rattus** et les PJ et une petite cheminée où une marmite remplie de viande mijote au dessus des braises. Une torche fébrile suffit à éclairer tout l'intérieur ; il n'y a pas de fenêtres. Si les PJ fouillent attentivement, ils réalisent que le sol est creux et trouvent une trappe sous le tapis. Cette trappe mène à la cave de **Rattus**, elle renferme son gibier et son secret... Seule la faible lumière de l'étage filtre à travers le plancher. L'odeur s'intensifie à mesure que l'on descend dans la cave. Armé d'une source de lumière, on peut reconnaître avec effroi que les « proies » accrochées aux murs de pierre par des crochets métalliques sont humaines ! Au centre de la cave siège l'établi sur lequel **Rattus** prépare ses repas. Un tronc y repose quand les personnages explorent la cave. Si tous les PJ sont rentrés, **Rattus** verrouille la trappe derrière eux. En revanche, si les PJ ne connaissent pas son secret, il les surprend dans sa maison, étonnamment ravi de la compagnie des intrus et les invite à

## Rattus



Rattus est un très petit homme gras et répugnant. Il souffre d'une sévère malformation de sorte que sa tête est prise de spasmes et en permanence inclinée sur le côté gauche. Il est joufflu, a les yeux globuleux dont l'un est plus gros que l'autre et des fils bruns clairsemés parcourent le dessus de son crâne. Il est torse nu laissant apparaître son corps pourri par la maladie. Il deviendra **agressif** dès qu'il saura que les PJ connaissent son secret.

STR 7                      POW 10

CON 10                     DEX 17

SIZ 5                        APP 10

INT 15                     **HP 8**

Attaques : Hachoir 35% D6+1-D6 (Saign.)

Compétences : Sentir 45%, Lancer 50%

Maladie(s) : **Syphilis**

partager son repas... particulier. La viande, non seulement humaine, est également imprégnée d'une mixture soporifique. Cette scène peut avoir de nombreuses issues mais dans tous les cas, lorsque le danger qui menace les protagonistes atteint son point culminant (Ils sont enfermés dans la cage, **Rattus** devient agressif, ils vont être assaisonnés...) ils sont « délégués » par l'attaque inattendue du **Bourreau** sur la cabane de **Rattus**. C'est l'occasion de fuir pendant que **Rattus** est violemment démembré par ses agresseurs car le **Bourreau** ne compte épargner personne. S'ensuit une poursuite à travers les bois, des **Fanatiques** filent entre les pins alors que le **Bourreau** se rapproche inexorablement des protagonistes. Ces derniers aperçoivent ultimement le village de **Terrebaux** à l'Est avec plus ou moins d'aisance.

Scène 4 – Terrebaux: Arrivés au village à bout de souffle et dans la panique la plus totale, les joueurs réalisent qu'ils ont semé leurs chasseurs... ou presque.



Un poignard lancé depuis la forêt atterrit aux pieds des PJ. En se retournant vers la forêt du **Rat**, ils sont frappés d'une vision pour le moins troublante. A la lisière de la forêt paraissent, debout et immobiles, une vingtaine de silhouettes encapuchonnées, la lune se reflète sur les poignards sanglants des cultistes. Au centre de cet alignement de **Fanatiques** trône le **Bourreau**, lui aussi

à l'arrêt. Il lève sa hache et pousse un puissant cri pénétrant les PJ jusqu'au fond de leur âme. Puis il se retire avec ses acolytes dans les tréfonds de la forêt.

Les joueurs se tournent désormais vers l'investigation de Terrebaux. Le village est encerclé de torches (ce que les PJ les plus perspicaces peuvent remarquer) mais l'intérieur n'est éclairé que par le clair de lune. Il fait suffisamment clair pour circuler dans les larges rues boueuses sans torche. Les ruelles entre les bâtiments restent cependant obscures. La pluie cesse enfin. L'impression d'avoir trouvé un répit mérité gagne certains personnages mais il est une chose qui marque : les rues sont désertes. Même à cette heure tardive on s'attend à voir une lueur percer au travers de quelques fenêtres, l'Auberge rejeter un panache de fumée mais pas ici. Le silence est assourdissant, et Terrebaux semble dénué de toute énergie vitale.

Au fur et à mesure de leur exploration, les joueurs peuvent trouver l'auberge déserte où tout semble avoir été laissé à la hâte. Le « J » de l'Inquisition est grossièrement peint en blanc sur la porte. Il reste des choppes partiellement remplies sur le comptoir, le mobilier est dérangé, le foyer est éteint depuis peu. Une vitre est cassée, une torche éteinte repose au sol devant cette vitre. Une épée batarde se trouve à l'atelier du forgeron et 2 arcs avec 9 flèches attendent chez l'archer. Quelques vivres tels que du pain rassis et des fruits moisissés subsistent dans les maisons demeurées accessibles au premier venu. A cela près, il n'y a rien qui vaille la peine d'être pris. La chapelle renferme un odieux spectacle. Le sol est couvert de sang, des corps sont pendus aux poutres du toit et un véritable charnier s'étend devant l'autel. Une bannière de l'Inquisition couronne cette vision insoutenable. A côté de la chapelle se trouve un petit potager pillé et la cure (demeure du

## Harmel



Ce fermier menait une vie paisible avant l'arrivée de la Grande Peste. Contrairement à la plupart des gens, elle n'a pas été pour lui la fin de toute chose mais un renouveau inespéré. Il est devenu immensément riche en reprenant les terres laissées par ses semblables ayant succombé.

STR 12                      POW 14

CON 14                      DEX 11

SIZ 10                      APP 9

INT 13                      **HP 12**

Attaques : Arbalète moy. 55% 2D4+2 (Empal.)

Compétences : Pister 62%, Navigation (Cabreria) 80%, Commandement 39%

curé). La cure est verrouillée mais on peut y entrer en brisant une petite fenêtre sur le mur Est, depuis le potager. L'intérieur est la simplicité même : une chaise devant un bureau, un lit et un feu contre le mur Nord. Au sol, une page du journal du curé en date du 16 septembre 1348.

Après une courte demi-heure, les curieux sont surpris par Harmel et 2 de ses Compagnons. Harmel tient les joueurs en joue depuis un toit voisin et les compagnons les menacent avec des fourches. Si les joueurs gardent leur sang-froid Harmel les laissera expliquer leur présence et lui et ses Compagnons auront tôt fait de baisser les armes. Une discussion bien menée peut permettre aux joueurs de récolter les informations suivantes (par ordre de tribalité décroissante) :

- Les joueurs se sont échoués sur l'Île de Cabrera, une des îles Baléares dans la mer méditerranée.

### Compagnon d'Harmel



Les compagnons de Harmel sont simplement des paysans du village assez chanceux pour avoir échappé à l'Inquisition, à la Peste et aux Hérétiques parcourant les forêts de Cabrera.

STR 11                      POW 7

CON 10                      DEX 10

SIZ 10                      APP 8

INT 9                      **HP 10**

Attaques : Fourche 25% D6+1 (Empal.)

Compétences : Cultiver 75%

- La Peste s'est abattue sur l'île il y a 1 mois quand un navire venu d'Espagne y a fait escale.

- La panique s'est emparée du village et certains sont partis ou ont été chassés.

- D'autres ont fait le choix de se tourner vers Dieu, d'autres encore vers des pratiques occultes.

- L'Inquisition a frappé le village la veille (le 17), les survivants les plus pieux sont partis avec eux. Les autres ont été emmenés à l'Église.

- Il existe un embarcadère de l'autre côté de l'Île à l'Ouest, aux dernières nouvelles le vaisseau espagnol n'en est jamais parti.

- Il est accessible via un réseau de tunnels condamnés qui serpentent sous la forêt du Rat. Les contrebandiers les utilisaient pour échapper à la vigilance des gardes.

- [Secret] Les tunnels ont été condamnés après qu'on y ait entassé les pestiférés.

Si les joueurs le demandent, **Harmel** leur montre l'entrée des souterrains dans la cave d'un entrepôt reculé. Il acceptera même de les aider à retirer les fines planches de bois qui barrent l'entrée mais lui comme ses pairs refuseront catégoriquement de descendre dans les tunnels, par superstition disent-ils. Il est vrai que l'entrée une fois découverte provoque une impression de malaise à tous les personnages présents. De plus, un bruit rauque en émane de temps à autre, « C'est qu'le vent » disent les laboureurs qui tentent de se rassurer.

---

*Scène 5 – Les souterrains*: Suivant les indications des villageois surbivants, les joueurs s'engouffrent dans les souterrains.



L'entrée se mue, dans les égarements de l'esprit, en une gueule béante et fétide prête à engloutir quiconque y met le pied. Les galeries sont creusées à même la roche ce qui se traduit par des parois irrégulières si tant est que les protagonistes aient une source de lumière pour les voir. En effet, l'intégralité des tunnels est plongée dans l'obscurité. Les boyaux permettent seulement à 2 hommes de corpulence moyenne de se tenir de front. Les PJ descendent d'une quinzaine de mètre dans les entrailles de la terre. La traversée des tunnels peut révéler les salles suivantes (cf. plan) :

- **Salle inondée :** Première salle à avoir été creusée, une partie du plafond s'est effondré laissant la lumière extérieure rayonner sur l'étendue d'eau peu profonde ayant rempli la salle. Ce que les PJ ignorent ce que la crevasse qui déchire le plafond se situe en pleine forêt, et les villageois y ont jeté leurs malades. Un examen approfondi de la « marre » permet de repérer un corps flottant ; d'autres sont encore sous l'eau. Si un joueur décidait de boire de cette eau infecte il risquerait de contracter le **Choléra**. Au fond de cette salle se situe l'entrée secrète vers la salle de l'or. Il s'agit d'un trou creusé dans la paroi à 4m en hauteur environ. Il peut contenir un homme accroupi. 3 lianes semblent pendre de la crevasse, le plafond est trop sombre pour qu'on puisse retracer leur cheminement. Quand on fait face à l'entrée secrète : celle de gauche est détendue, elle a jadis été décrochée par un infortuné contrebandier qui a fini empalé sur la paroi par un large pieu en bois. Son squelette est encore sur le mur et son bras droit a été cloué pointant vers l'extérieur. C'est en réalité un « aide-mémoire » pour les contrebandiers puisque la liane de droite libère une échelle de corde lorsqu'elle est détachée de son socle sous l'eau. L'autre (celle au centre) réserve un sort identique à celui de l'aide-mémoire à quiconque la libèrera : un pieu fondra sur l'actionneur par un simple système de poulie.

## Pestiféré



Ces personnes ont fui par peur d'être mis en quarantaine ou même tués par les autres habitants à mesure que la panique enbahissait les cœurs. Ils ne survivent généralement guère longtemps après leur départ. La maladie aidant ils ont développé une paranoïa sévère et se montrent agressif envers quiconque leur est inconnu. Ils vivent souvent en groupe ce qui en fait une vraie menace malgré leur faiblesse individuelle.

STR 6                      POW 12

CON 5                      DEX 9

SIZ 11                      APP 6

INT 11                      **HP 8**

Attaques : Poings 65% D3 (Crush), Dague 60% D4 (Saign.), Epée courte 60% D6+1 (Empal.), etc. selon contexte.

Compétences : Lutte 70%

Maladie(s) : **Peste**

- Salle de l'or : Il s'agit plus d'une cabité que d'une salle. Elle renferme 3 sacs de jute bien remplis. Ils contiennent chacun de quoi faire rendre un seul homme très aisé. Cependant il peut être difficile aux PJ de tout emporter. La salle comporte 2 accès : le petit boyau de la salle inondée et un autre petit boyau à l'Est condamné volontairement par un éboulement car jugé trop accessible aux non-initiés.
  - Salle commune : Il s'agit de la pièce qu'utilisaient les contrebandiers qui avaient besoin de rester cachés quelques jours. Elle est simplement meublée de hamacs et de tonnelets qui font office de tables. Le plafond est à hauteur d'homme. Quelques bibres subsistent sur les tonnelets, pain, fromage et vin. L'ambiance rappelle un peu la soute de l'Azalea, en moins vibrant... Tout au fond, contre la paroi Sud, se trouvent empilés 5 cercueils de bois sommaires ouverts. Dans certains hamacs reposent 6 **Pestiférés** immobiles, yeux clos. Ils tenteront de profiter d'un moment d'inattention des joueurs pour les attaquer.
  - Marchandises et provisions : Peu avant la sortie du côté de l'embarcadère, le boyau a été creusé un peu plus large sur un côté pour entreposer les marchandises de contrebande en attente. Si les joueurs arrivent sans discrétion ils provoquent la panique d'une nuée de rat en train de se repaître des caisses de fromage laissées là et également du cadavre d'un homme d'armes. On peut reconnaître sur lui les couleurs de l'Inquisition (noir et or) ainsi que leurs armoiries (le « J » doré caractéristique). Il porte une cote de maille intacte, il est mort de la **Peste**. Ses armes lui ont été enlevées. Un peu plus loin se trouve la sortie des tunnels.
-

***Finale – L'embarcadère:*** Après avoir échappé de justesse aux dangers des souterrains, les aventuriers débouchent en bordure de forêt et aperçoivent des cabanes de pêcheurs en abal.



Entre les cabanes se trouvent 2 courts quais de bois. Voici la scène qui se déroule à quai (ce que les joueurs verront dépendra fortement du temps qu'ils ont mis pour parvenir jusque là !). Une quarantaine d'hommes de l'Inquisition se sont établis momentanément autour des quais pendant qu'ils embarquent des caisses de marchandises prises aux villageois. Leur imposante nef est appontée à l'un des quais, les boîtes sont marquées des armoiries de l'Inquisition. Des marins s'affairent et montent péniblement les caisses à bord avec une poulie. La nef prend la mer dans la journée du 18 septembre avec la plupart des hommes à son bord. Sont laissés en arrière une 8 **Marins**, 3 **Hommes d'armes** et un **Chevalier de l'Inquisition** chargés de nettoyer la caravelle espagnole (San Galdina) toujours amarrée au second quai et de la mettre à flots. Les héros vont devoir la leur subtiliser s'ils veulent quitter cette île. Ils ont une totale liberté quant à la façon d'approcher la situation. Il faut simplement savoir que le Chevalier commande le groupe d'hommes, les Hommes d'armes font office de gardes et les marins vont et viennent autour du vaisseau (cf. plan). Si le Chevalier et la majorité des Hommes d'armes venaient à périr, il suffirait de peu pour que leurs congénères se soumettent aux assaillants, plus particulièrement les marins qui sont plus mercenaires que dévots. Ceci qui peut profiter aux protagonistes qui pourraient avoir besoin de bras pour manier le bateau.

## Chevalier de l'Inquisition



Les chevaliers sont pour la plupart des nobles entraînés aux arts de la guerre. Ce sont à la fois d'habiles combattants et des personnages importants de la haute société médiévale disposant d'une certaine étiquette. Certains chevaliers ont rejoint les rangs de l'Inquisition par vocation ou pour s'attirer leurs faveurs. Ils remplissent souvent des fonctions de commandement dans ses contingents armés.

STR 15            POW 12  
 CON 15            DEX 15  
 SIZ 15            APP 12  
 INT 11            **HP 15**

Attaques : Epée longue **bénie**\* 75% D8+1+D4 (Saign.), Masse 65% D6+2+D4 (Crush.), etc. Ecu 65% D3+D4 (Pousser).

\***bénie** : dégâts x1.5 contre hérétiques

Armure : Plats (partielle) 7AP sur tout le corps + casque.

Compétences : Commander 45%, Esquive 50%, Français 35%, Chevaucher 75%

## Homme d'armes



Qu'ils soient mercenaires ou conscrits, ces hommes subviennent à leurs besoins par la voie des armes. Loin de leur assurer la survie, ce mode de vie promet de l'action, de l'aventure et une paie décente en cas de prise de butin. La camaraderie est très présente entre les membres d'une même troupe et ceux-ci se soutiennent aussi bien au combat que dans leur vie quotidienne.

STR 13            POW 11  
 CON 13            DEX 13  
 SIZ 13            APP 10  
 INT 10            **HP 13**

Attaques : Epée longue 55% D8+D4 (Saign.), Masse 45% D6+2+D4 (Crush.), etc. Bouclier normand 45% D4+D4 (Pousser).

Armure : Maille (complète) 7AP, Ecaille (corps + casque) 6AP, Cuir bouilli (corps) 3AP + casque métal 5AP, etc.

Compétences : Esquive 30%

## Marin



Doués dans l'art délicat de la navigation et habitués à la rudesse des longues traversées, les marins font de leur vaisseau leur résidence principale. Ils proposent souvent leurs services au plus offrant des capitaines.

STR 14            POW 10

CON 15            DEX 14

SIZ 13            APP 13

INT 11            **HP 14**

Attaques : Couteau 45% D3+1+D4 (Empal.),  
Poing 50% D3+D4 (Crush)

Compétences : Escalade 80%, Artisanat  
(menuiserie) 55%, Esquive 40%, Navigation  
50%, Piloter (Navire) 35%

Maladies : Parfois *Syphilis* et/ou *Scorbut*

*Épilogue – La fuite*: Une fois à bord du San Galdina il peut y rester quelques corps de marins pestiférés à évacuer. Bientôt, les héros reprennent la mer et se dirigent vers les côtes européennes pour de bon cette fois... du moins ils l'espèrent.



*FIN*

## Annexe 1 – Factions

## L'Inquisition



L'Inquisition représente ici un groupe de fanatiques religieux parcourant villes et villages pour purger les hérétiques... le plus souvent par une mort brutale. Ils espèrent ainsi se repentir et mettre un terme à l'épidémie de Peste qui frappe l'Europe. Leur méthode de prédilection consiste à organiser un tirage au sort au sein des villages afin de laisser le destin désigner les « hérétiques ». Ils les torturent, les font abouger et les exécutent à titre d'exemple. Ils partent ensuite pour un autre village et recommencent. Ils traversent parfois plus d'une fois une même localité, inspirant une terreur sans fin.

Il existe de nombreuses cellules de l'Inquisition parcourant l'Europe et le nombre de leurs membres est inconnu bien que leurs rangs aient fortement grossi depuis le début de la **Grande Peste**.

## Hérétiques

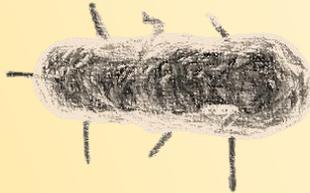


Certains ont pensé que la solution pour faire face à la **Grande Pestilence** était de se tourner vers des rites païens pour le moins controversés. Incluant meurtres violents et sacrifices humains, ces pratiques sont destinées à honorer de puissants Dieux destructeurs qui gratifient souvent les cultistes d'une folie complète. Cependant certains s'élèvent au rang de Champion et accèdent à des pouvoirs surhumains octroyés par le Dieu auquel ils ont prêté allégeance. Ces Champions prennent des formes variables allant de l'amas de chair pestiférée à la montagne de muscle dévastatrice.

L'ambition des Dieux du chaos est de corrompre les âmes du monde entier et il existe dans ce but des cultes sur tous les continents. Ceux d'Europe ont connu un essor effrayant depuis ces années marquées par la maladie et la mort.

## Annexe 2 – Maladies

### La Peste



Grand fléau du XIII<sup>e</sup> siècle, la peste peut prendre différentes formes : bubonique, septicémique ou pulmonaire, la dernière étant transmissible d'homme à homme. Il n'existe à l'époque aucun traitement. Elle se déclare dans une période de 1 à 3 jours après infection.

Transmission : Puces et rongeurs pour la forme bubonique et septicémique, toux pour la forme pulmonaire. Rarement tissus et fluides corporels.

Symptômes : Forte fièvre, frissons, bubons, toux. [STR, CON, INT]

Aggravation : Tous les jours

Phase max : (3) Mourant

Traitement : Aucun

Autres noms : La Grande Peste, La Grande Pestilence

### Le Scorbut



Redouté des marins jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle le scorbut est un syndrome causé par une sévère carence en vitamine C.

Transmission : Régime alimentaire sans fruits et légumes.

Symptômes : Anémie, hémorragies des gencives, mauvaise cicatrisation, sensibilisation aux autres pathologies. [STR, CON]

Aggravation : Toutes les semaines

Phase max : (2) Maladie grave

Traitement : Vitamine C (Agrumes)

### La Syphilis



Infection aux symptômes effrayants, elle est courante chez les gens aux mœurs légères. Elle peut durer plusieurs années.

Transmission : Relations sexuelles, contact avec un corps infecté.

Symptômes : Lésions cutanées diverses, infections, défiguration [CON, APP]

Aggravation : Toutes les 2 semaines

Phase max : (4) Phase terminale

Traitement : Aucun

## Annexe 2 (suite) - Caractéristiques des maladies

**Transmission :** Aussitôt qu'un personnage est exposé à une ou plusieurs de ces conditions il effectue un test d'endurance (CONx5). Un succès signifie qu'il résiste vaillamment à la contamination. Un échec signifie qu'il a contracté la maladie Phase 1. Un échec critique le verra immédiatement atteint de la maladie Phase 2.

**Symptômes :** Points de caractéristiques affectés par la maladie

**Aggravation :** Fréquence à laquelle la maladie passe à la phase suivante si elle n'est pas guérie.

**Phase :** Fréquence à laquelle sont perdus les points de caractéristique.

- 0 Sain
- 1 Maladie bénigne (1 pt par semaine)
- 2 Maladie grave (1 pt par jour)
- 3 Mourant (1 pt par heure)
- 4 Phase terminale (1 pt par minute)

La guérison fonctionne comme suit :

Test de CON x [5 - phase - conditions défavorables] chaque jour. Si le test réussit, le patient entame une guérison de [phase] semaines à la fin desquelles il aura graduellement retrouvé les points de caractéristique perdus (sauf pertes définitives, à la discrétion du MJ). Les conditions défavorables incluent l'absence de soins, l'exposition aux éléments, une activité épuisante...

Exemple :

Sibnokan, un jeune paysan aventureux (CON 11) fréquente assidûment les filles de maubaise vie. Ce qui devait arriver arriva. Après une entrevue, le MJ lui demande d'effectuer un test d'endurance, c'est maubais signe... Echec ! Il obtient un 62, c'est au dessus de 55 ! Il a contracté la Syphilis phase 1. Il perd son 1<sup>er</sup> point de CON ainsi que d'APP.

Chaque jour il est aux champs, privé de soins et de nourriture convenable, il effectuera donc un jet de CON x [5 - 1 - 3 = 1] pour savoir s'il entame une guérison. Malheureusement, dans de si maubaises conditions son corps ne peut lutter et ses lancers sont insuffisants. Au bout de 2 semaines il est toujours malade. Il a perdu 2 autres points de CON et APP, un chaque semaine de maladie bénigne.

La maladie s'aggrave alors. Elle passe en phase 2 et devient une maladie grave ! Il va être de plus en plus difficile de guérir de cette affliction et Sibnokan s'apprête à être réduit en un tas de chair bouillonnante...