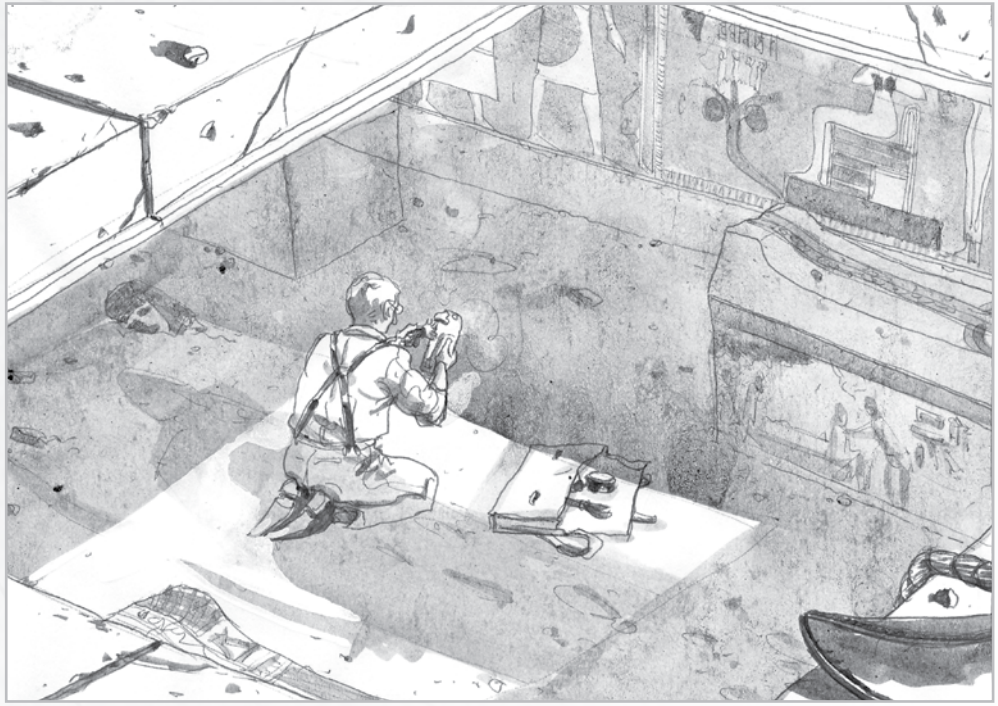
Les Chercheurs de Reliques

Un supplément gratuit pour

Bienvenue dans ce premier numéro de la Gazette Arcadienne, petit supplément gratuit pour Aventures dans le Monde Intérieur. Vous trouverez dans ces pages de quoi enrichir le livre de base et vous lancer une nouvelle fois à l'assaut du Ventre-Monde. Dans la première partie, vous découvrirez deux nouveaux Archétypes orientés tous deux vers la recherche des trésors et des reliques perdues. Un catalogue d'objets étranges et fabuleux vous sera également présenté, et vous pourrez l'exploiter immédiatement grâce à un nouvel Ouvrage appelé sobrement « Reliques ». La seconde partie de cette Gazette est un scénario de type « Carte d'Aventure » qui conduira les Telluriens jusqu'aux froides contrées de Boréalis pour... chut ! C'est encore un peu tôt pour en parler. D'ailleurs, assez tourné autour du pot. Plongeons dans le Ventre-Monde !



Nouveaux Archétypes

Cette première partie introduit deux nouveaux archétypes, un nouvel Ouvrage et se conclut sur un court catalogue de reliques étranges...

Antiquaire

L'homme perspicace n'a nul besoin de partir à l'aventure pour dénicher des trésors. Des reliques inestimables dorment déjà sous la poussière de quelque grenier, sur les rayons de quelque brocante ou dans les étals de quelque pays lointains, attendant que l'antiquaire les exhumes et leur rende leur lustre d'antan.

La Fondation surveille de près le marché des pièces anciennes, à l'affut des objets qu'elle ne peut laisser circuler librement. Mais cela ne suffit pas. Inévitablement, quelques-unes filtrent entre les mailles du filet et finissent entre les mains de professionnels du vétuste. Ceux dont la morale conviendrait à l'esprit Arcadien sont alors approchés et rejoignent les rangs des Telluriens. Artefacts de civilisations disparues et de peuples infraterrestres les attendent... Quel bouleversement pour ces amateurs de vieilleries !

Qualités : Rigoureux, Cultivé ou Savant.
Talents : Archéologie, Géographie, Artisanat.
Ouvrage : Reliques.
Réserves : Génie 1, Panache 1.

Chasseur de Trésor

Pilleur de tombes ou profanateur de temples pour les uns, sauveur de patrimoine pour les autres, le chasseur de trésors parcourt les terres sauvages de vestiges piégés en ruines oubliées à la recherche des merveilles du passé. Ses découvertes, acquises à la sueur de son front, alimentent les musées publics ou les collections privées de riches commendataires, à moins qu'elles n'aboutissent sur les bureaux d'études d'universités prestigieuses.

Évidemment, la Fondation Arcadia garde un œil sur le cercle très fermé des chasseurs de trésors, dans la crainte d'une découverte qui en dirait trop long sur le Dessous et à l'affut des aventuriers les plus méritants. Ceux-là se joignent aux Telluriens et se lancent sur la piste de reliques dont ils n'auraient jamais espéré l'existence.

Qualités : Intrépide, Instinctif, Robuste.
Talents : Progresser, Survie, Archéologie.
Ouvrage : Reliques.
Réserves : Héroïsme 2.

Nouvel Ouvrage :

Reliques

Délai : Entre deux aventures.
Jet : Archéologie.
Type : Spécial.
Effet : Un jet d'Ouvrage est effectué à la fin de la création du personnage, puis au début de chaque scénario (le premier y compris). Le meneur de jeu peut autoriser le joueur à effectuer un second jet si la période espaçant deux aventures est particulièrement longue, ou lui interdire simplement le recours à cet Ouvrage s'il était resté en situation incapacitante (emprisonné, par exemple).
Le résultat du test d'Ouvrage indique le nombre de points de Reliques cumulés par le personnage durant l'entredeux, points venant s'ajouter à ceux qu'il n'avait pas encore dépensés. Grâce à cette ressource, le joueur peut acquérir des Reliques – voir plus bas – au prix indiqué pour chacune d'elles. En terme d'interprétation, le personnage n'achète évidemment rien : par le fruit du hasard ou d'une longue investigation, il déniche, retrouve la trace, négocie ou déterre ce trésor du passé dans un vestige lointain, sur un marché de vieilleries ou dans une vente aux enchères de province... Cette relique lui appartient désormais !
Exemple : Au début d'un scénario, un joueur obtient un résultat de 17 au jet d'Ouvrage. Il décide qu'entre deux aventures, son personnage a mis la main sur la Conque de Chagos, oubliée sur l'étal anonyme d'un petit négociant du Caire. Cela lui coûte 15 points. Il lui en restera 2, qu'il mettra à profit pour l'acquisition ultérieure d'une autre Relique. À charge du joueur d'intégrer les Reliques à l'histoire de son Tellurien en improvisant un petit récit relatant sa découverte !

Négoce et philanthropie

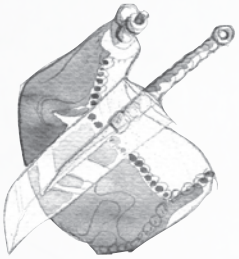
Un personnage peut conserver les Reliques pour un usage personnel ou en faire profiter la communauté en la cédant à un musée, à un collectionneur privé ou à la Fondation Arcadia qui s'empressera de la faire figurer en bonne place dans l'une de ses galeries secrètes.
Entre deux parties, le joueur peut ainsi décider de faire un don d'une ou de plusieurs de ses Reliques. Son Personnage reçoit un nombre de points de Statut (pour l'argent tiré d'une vente privée) OU de Prestige Arcadien (pour une donation à la Fondation) égal au chiffre entre crochets indiqué après le coûts en points de Reliques, et ce au choix.

Les Reliques

1. Reliques mystérieuses

Poignard d'émail de Négato

Coût : 15 points de Reliques – [1].
Description : ce long poignard d'os couvert de motifs énigmatiques fut découvert en 1832 par l'équipage du Nautile Johanssen dans un sanctuaire englouti de la faille Négato. L'étude de l'objet et l'analyse du site permirent au professeur Holland de conjecturer son usage cultuel. Le mystère du matériau nacré constituant sa lame fut plus long à élucider. Il fallu attendre près de trente ans et l'exploration des abîmes intermédiaires de la septième Marche pour que soit formulée l'hypothèse selon laquelle le poignard d'émail de Négato serait en réalité le fragment d'une dent du mythique Mégalodon. La relique disparu voilà une vingtaine d'années avec le HMS Vigilant, navire chargé de la transporter de l'île du Diable à Londres. Malgré les recherches conduites par la Fondation, on ne retrouva de l'épave que quelques pièces de charpente atrocement déchiquetées...
Effet : le poignard semble conférer à son porteur la sauvagerie du terrible Mégalodon. Pour chaque attaque réussie avec le Poignard d'émail, le personnage recevra un bonus cumulatif de +1 à ses jets d'attaque et de dommage (avec le poignard) lors de ses prochains tours, jusqu'à la fin de la scène d'Action, même s'il change de cible mais jusqu'à un bonus maximum de +4. Ainsi, si le personnage réussit son attaque au premier round, il effectue les dommages normalement. Par contre, dès le round suivant, il bénéficiera d'un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dommages. S'il touche à nouveau, le bonus passera à +2 au troisième round, etc.



Collier de griffes d'Imana

Coût : 15 points de Reliques – [1].
Description : cette relique fut découverte fortuitement en 1828 par un jeune soldat des armées égyptiennes de Méhémet Ali dans la région du Kanem au nord du Kamerun. Il s'agit d'une impressionnante parure de griffes – dont certaines d'animaux inconnus – qui aurait appartenu aux prêtes-rois Sao de la première dynastie des Sefuwa,héritiers du clergé d'Amon de la vallée du Nil ayant régné sur ces terres voilà des millénaires. Cette relique disparut lorsque son porteur périt à la bataille de Konya, non loin de Constantinople, vers 1832.
Frappé des glyphes du savoir d'Imana l'invisible, le collier semble conférer à son porteur la noblesse et la sagesse du dieu solaire.
Effet : le porteur du collier de griffes dispose d'un point de Chance lors de chaque aventure, susceptible d'être dépensé comme un point d'Héroïsme, Génie ou Panache. De plus, la dépense d'un point de Chance, Héroïsme, Génie ou Panache octroie un bonus d'un dé supplémentaire lorsdes jets des Talents Prestance, Médecine ou Forcer.

La statuette de Jańgala

Coût : 15 points de Reliques – [1].
Description : découverte au XVIème siècle par un navigateur portugais sur l'archipel de Papouasie occidentale, cette petite statuette de bronze est attribué à la civilisation disparue du Fou-Nan. Cette dernière, s'étant développée voilà quinze siècles sur les rives du Mékong, était connue pour rendre la justice en soumettant l'âme des suspects au jugement des Dieux.
Cette statuette d'or a l'aspect d'un homme grimaçant à sept bras, possède une gueule béante et deux gros yeux en perles. Selon la légende, elle serait capable de sentir la culpabilité dans le sang.
Cette relique disparut en 1588 au large des îles Shetland avec les restes de la flotte portugaise

lorsque l'Invincible Armada espagnole fut défaite par la marine anglaise.

Effet : le personnage doit déposer une goutte de sang de la personne dont elle veut « peser l'âme » dans la gueule de la statuette, et plonger ses yeux dans le regard de perles. Un éclat fugace y passera si la cible s'est rendue coupable d'un crime ou d'un délit depuis la dernière pleine lune. Ce reflet sera d'autant plus net que ce péché aura été important.

Pavois grimaçant d'Unkulunkulu

Coût : 15 points de Reliques – [1].

Description : la légende raconte que le roi Chaka, unificateur des tribus d'Afrique du sud et fondateur du royaume zoulou, exhuma cet horrible bouclier d'un tertre Khoïkhoï au sommet du mont Thabana.

Cet objet intimidant, qu'il reçut comme un don du dieu Unkulunkulu, l'aida à conquérir les peuplades locales et à constituer son empire. Ses ennemis en vinrent à craindre autant la face grimaçante dessinée par les projections de sang que le roi sanguinaire lui-même.

Après l'assassinat fratricide de ce dernier, une lutte de succession déchira les tribus désunies, et la trace de cette relique finit par se perdre à l'aube des guerres contre les colons hollandais.

Effet : le pavois grimaçant octroie un bonus de +2 aux jets de Se Battre dans le cas d'une Parade ou d'une Esquive. De plus, pour chaque coup paré par le pavois, l'attaquant perd 1d6 points de Blessure, tandis qu'une vive douleur l'irradie de sa propre arme.

Clef d'Orphir

Coût : 15 points de Reliques – [2].

Description : un fragment apocryphe de la Bible conservé dans les bibliothèques du Vatican décrit la vie de Manne, marin hébreu au service du roi Salomon qui fut le premier à atteindre la fabuleuse cité d'Orphir et à en revenir les soutes pleines d'or, de joyaux et de bois de santal. Manne se serait à ce point montré digne de confiance que les princes d'Orphir lui auraient remis la clef des portes de leur cité. Cette merveilleuse relique aurait accompagné le navigateur toute sa vie, et disparut avec lui, avant d'être redécouverte au début du 18ième siècle par le sage et érudit ottoman Abul El-Anjar Ben-Aqba dans une tombe anonyme de Jérusalem, pour disparaître à nouveau sur les marchés d'Ankara.

La clef d'Orphir est une splendide pièce orfèvrerie, couverte d'or, d'argent et de pierres précieuses. On dit que le pouvoir divin de desceller les portes même du royaume céleste s'accrocherait encore à elle.

Effet : la clef d'Orphir semble toujours rayonner de la grandeur de la cité d'or et de la noblesse de Manne. Elle constitue une réserve de 2 points de Panache que son porteur pourra utiliser comme siens. Les points de Panache dépensés sont régénérés toutes les nuits de nouvelle lune.

De plus, la clef semble encore baignée des pouvoirs de protection que lui conférèrent les rois d'Orphir. Gardée dans une Colonie, elle octroie aux troupes cherchant à défendre le site un bonus de +1 aux jets de Bataille.

L'atlatl du Roi-Locuste

Coût : 20 points de Reliques – [2].

Description : le mythe du terrible roi-locuste fut contée aux arcadiens par le peuple de Mû. Il stipule que ce dernier naquit voilà six millénaires parmi une communauté d'une cruauté indicible et d'une dévotion totale aux Abysses, dont il prit la tête après avoir tué le chef, dompté le ver tyran et supporté le rite d'union avec trois Locustes. Le règne du Roi-Locuste fut si violent et sa foi si pure que le Sarcophage que vénérait son peuple fini par s'ouvrir et que du fond des ténèbres, surgit un atlatl d'onyx aux crochets suintants, présent des Abysses à leur plus fidèle émissaire. L'histoire de l'atlatl d'onyx fut considéré comme une fable par la Fondation, jusqu'à ce que l'un de ses agents doubles n'intercepte des communications du Masque Noir annonçant sa redécouverte et son prochain acheminement vers Venise. Le navire chargé du transport fut heureusement coulé, mais du terrible lanceur de crochets, on ne trouva nulle trace...

Effet : l'atlatl du Roi-Locuste est solidement enfermé dans une boite métallique dont il ne peut être sorti qu'avec la plus grande prudence, car son seul contact est si dérangeant qu'il impose la perte d'un point de Moral. Il s'agit d'une arme, possédant le profil suivant :

Dom.	Mun.	Règles spé.
+3d	1 crochet	Tranchant, lent.

Spécial : Si une cible subit au moins 1 point de Blessure par une attaque de l'atlatl d'onyx, les sucs enduisant le crochet submergent son esprit de visions de cauchemar. Elle perd immédiatement 2d6 points de Moral. Un perdant 7 points de Moral ou plus est neutralisé, s'effondre en hurlant et se débat contre des ennemis invisibles pour le reste de la scène.

Dragon de Jade

Coût : 20 points de Reliques – [2].

Description : de vieux rouleaux conservés dans la bibliothèque de l'Empereur Guāngxù narrent l'incroyable histoire d'un paysan chinois dont le nom demeure inconnu et qui vécu dans la ville de Yanshi au début du XVIème siècle. Le jour de ses vingt ans, ce jeune cultivateur découvrit par hasard une très vieille nécropole au fond de la forêt bordant ses terres. Dominant la crypte sur un piédestal d'argile, une idole de jade à la forme serpentine semblait monter une garde éternelle sur une douzaine de tombes renfermant d'étranges squelettes.

Le paysan revint à son village en dissimulant la verte statuette sous ses haillons. Pour le moins inculte et d'une foi très limitée, le fermier finit pourtant par attirer l'attention du sage empereur Kangxi, car c'est bientôt des quatre coins de la province du Henan que les citoyens affluèrent pour écouter les oracles de celui que l'on disait capable d'entendre l'avenir dans le tonnerre. Malheureusement, lorsqu'il atteint Yanshi, l'envoyé de la Cité Interdite eut la surprise d'être reçu par une demeure vide. Les cieux avaient averti le jeune oracle sa venue et il était parti vers le nord pour ne jamais revenir. Du paysan et de son dragon de jade ont n'entendit plus jamais parler, jusqu'aux lendemains de la guerre de l'Opium où la rumeur commença à courir sur les marchés de Shanghai au sujet d'une mystérieuse idole de jade que l'on disait capable de

conférer la sagesse et clairvoyance des cieux...
Effet : le Dragon de Jade renferme 2 points de Génie que son possesseur utilise comme s'ils étaient les siens, reflétant les brutales inspirations que semblent lui souffler sa statuette. Le Dragon de Jade régénère un point de Génie dépensé au premier coup de tonnerre de chaque orage.

La première adobe d'Uruk

Coût : 15 points de Reliques – [1].
Description : C'est en 1824 que l'archéologue allemand Ulrich Zimmer exhuma des vestiges de Babylone une petite pierre noire et lisse correspondant à la description que donnaient les tablettes de Kish de la première adobe d'Uruk.
Ce bloc anguleux et opalin aurait été remis à Gilgamesh par Uta-Napishtim l'immortel, le survivant du Déluge, pour devenir la première pierre d'une cité où le roi mésopotamien pourrait enfin trouver la paix.
Dernier vestige des temps antédiluviens, monceau du palais d'Ereshkigal, fragment de la déesse-lune Nanna ou simple éclat de météorite ? Les légendes entourant l'adobe d'Uruk ne sont pas claires au sujet de son origine, et guère plus quant à sa destinée. Elle aurait rejoint les trésors d'Hammourabi pour finalement se perdre parmi les montagnes d'or et de joyaux.
Persuadé de détenir là la clef de la vie éternelle, Zimmer partit vers l'est de la péninsule arabique à la recherche du Jardin des Gemmes, où il disparu à jamais.
Effet : la première adobe d'Uruk semble encore porter en elle une parcelle du don de longévité Uta-Napishtim. Appliquée durant 5 minutes sur une blessure ouverte ou sur le front d'un patient malade, elle restitue 1d6 points de Blessure et le double de points de Fatigue. De plus, la première adobe peut servir de première pierre à une colonie pour lui attirer les faveurs d'Inanna. Une colonie où est gardée la première adobe bénéficie d'1d6 points de Fondation supplémentaires à chaque phase de Développement.

Masque d'or de Motagua

Coût : 15 points de Reliques – [2].
Description : C'est en suivant les indications contenues dans les carnets de voyage du navigateur Francisco de Orellana que l'explorateur anglais sir Walter Raleigh découvrit, au début du XVIIème siècle, les ruines d'une ancienne cité sur les rives du fleuve Motagua. Ce qu'il prit tout d'abord pour l'Eldorado tant convoité se révéla être une simple ville maya, qu'il s'apprêtait à abandonner lorsque son instinct lui dicta de s'intéresser au temple-pyramide dominant le site. Dans ses profondeurs, il découvrit un masque d'or brillant étrangement sous la lumière de sa torche. Fort de sa trouvaille, il se présenta à ses hommes qui semblèrent, tout d'abord, ne pas le reconnaître et faillirent le tuer. Dès lors persuadé que cette relique recelait un étrange pouvoir, il l'enferma dans un solide coffret et regagna l'Angleterre, attendant d'y être accueilli en héros par le roi au nom duquel il avait conquis de nombreuses terres.Un destin tout autre l'attendait. Il fut arrêté, accusé de trahison et exécuté au pied de la tour de Londres. De sa précieuse relique, on oublia jusqu'à l'existence et il fallu qu'un jeune conservateur redécouvre son journal de bord dans les archives pénitentiaires deux siècles plus tard, pour que son histoire ne commence à circuler dans le milieu des amateurs d'antiquités étranges.
Effet : dans ses carnets personnels, Raleigh émit l'hypothèse que le Masque d'or était l'un des objets enchantés conçu par les prêtres mayas pour perdre les étrangers à la recherche de l'Eldorado. Il pensait que la relique avait le pouvoir de semer confusion, zizanie et malchance. Peut-être avait-il raison. Lorsque le Masque est sorti de son coffret de bois, toutes les personnes dans un rayon de 20 mètres considèrent tous les doubles (sauf les doubles 6) sur leurs jets de Talents ou d'Ouvrage comme des maladresses. De plus, toutes les réussites obtenues sur les jets de Talents Sociaux (sauf les exploits) sont considérées comme des échecs, et les échecs comme des échecs critiques.

Le sceptre des Pharaons Rouges

Coût : 15 points de Reliques – [1].
Description : lorsqu'il localisa l'accès de la Vallée interdite d'Ashrar et s'enfonça pour la première fois dans les restes de la civilisation Kemseth, l'aventurier Arcadien sir Duke Hammond découvrit le tombeau des Pharaons Rouges. Ces monarques - dont l'histoire couvrait les murs du sanctuaire - avaient décidé eux-mêmes de leur ensevelissement après avoir triomphé d'un mal terrible sorti de la « gueule du désert » : le Sceau de Nécropolis. Le gisant du premier Pharaon Rouge tenait dans sa main gauche un sceptre d'or et de lapis-lazuli à l'image d'un scarabée. Cet objet s'avérait posséder une étrange propriété : tous les midis, au moment où la course éternelle d'Amon-Rè atteignait son zénith, ses ailes s'ouvrait, laissant apparaître un énorme rubis au puissant reflet. Malheureusement, le mystère du sceptre des Pharaons Rouges ne put être résolu car dès son retour au Caire, l'équipe de sir Hammond essuya une attaque massive de l'Œil d'Horus, et la relique disparut dans les flots du fleuve nourricier.
Effet : le sceptre des Pharaons Rouges semble conçu pour lutter contre les Abysses. Lorsqu'une personne ou une créature infectée par ses effluves s'en approche, les ailes du scarabée d'or s'ouvrent et dévoilent le rubis dont l'éclat occasionne la perte de 3d6 points de Moral à l'assaillant. Une perte de 7 points de Moral suffit pour mettre en déroute la plupart des séides chthoniens, et 10 points de Moral chasserait même une nuée de Locustes !

L'Oeil du Serpent

Coût : 15 points de Reliques – [2].
Description : l'Œil du Serpent est en réalité un œuf de la taille d'une balle de caid irlandais, dont l'espèce et l'origine demeurent encore inconnues. Apparu brusquement sur le marché parallèle des reliques subterriennes, il attisa la curiosité de toutes les factions en lice pour la conquête du Sous-Monde.
Trésor dérobé aux Ophidiens ? Œuf d'un Dévoreur Naga ? Fœtus de Basilic ? Toutes les théories ont été émises sans qu'aucune ne fasse l'unanimité chez les spécialistes.
Le dernier propriétaire connu de l'Œil du Serpent, un comte italien excentrique nommé Giorgio Bartoga, disparut avec lui voilà une vingtaine d'année lors d'un périple vers la Sicile où, selon la rumeur, il ambitionnait de faire éclore la chose en la mettant à couver sur les

pentes du Vésuve. Depuis, plus de nouvelles...
Effet : l'Œil du Serpent excite la curiosité des hommes, mais exerce également une fascination sur les Ophidiens et les créatures reptiliennes. L'Estime des communautés de Piailleurs et d'Ignanidus envers le porteur de cette relique sera augmenté de 1. De plus, les Ophidiens et les créatures hostiles craignent de s'en prendre à lui et ne l'attaquent que s'ils y sont obligés. Lorsque c'est le cas, leur incertitude leur vaut 1d de malus aux jets d'Attaque et de Dommages.

Conque de Chagos

Coût : 15 points de Reliques – [1].
Description : cette imposante coquille fut découverte par le quartier maître Jérémie Tortale dans un temple englouti de l'archipel de Chagos. Enchâssée dans une circonvolution de corail, elle émet un son grave et puissant audible des lieues à la ronde. Selon les croyances des natifs, ce son s'avérerait si puissant qu'il serait perceptible jusqu'au royaume des morts.
La conque était en effet utilisée par les sorciers tribaux à la veille d'une bataille pour attirer l'esprit des trépassés afin qu'ils puissent participer au combat et soutenir les vivants.
La Conque de Chagos fut précieusement gardée par le marin Tortale, avant que ce dernier ne disparaisse lors d'une escale dans les bouges du royaume d'Obock, au sud de la péninsule arabique.
Effet : si son porteur souffle assez fortdans la conque avant un combat, tout se passera comme si l'esprit des morts se manifestait en la faveur de son camp. Il effectue un jet de Forcer : ses troupes recevront un bonus de 1, plus 1 par tranche de 3 points de Marge obtenu sur ce jet (1 à 12 : 1, 13 à 15 : 2, 16 à 18 : 3, etc.), à leur premier jet de Bataille. Les PJ reçoivent ce bonus pour leurs jets de Talent et de dommage, lors du premier round du conflit.

Les crânes de cristal

Coût : 15 points de Reliques par crâne – [1].
Description : de semblables reliques furent découvertes dans de nombreuses civilisations de la Terre, aussi bien à sa surface que dessous.
Ces petits crânes humanoïdes, taillés dans le cristal le plus pur selon un procédé encore incompris, constituaient de façon invariable un attribut du pouvoir dans toutes les cultures où ils furent découverts. Legs atlante pour les uns, héritage Mûin pour les autres, ces reliques conservent encore leur mystère et leur réunification constitue l'objet d'une compétition informelle entre chercheurs de reliques des deux mondes.
Effet : pour chaque crâne de cristal possédé par un personnage, l'effet de ses dés de Chance, Héroïsme, Génie ou Panache est accru de 1 (jusqu'à un maximum de +4). Ainsi, pour un chasseur de trésor possédant deux crânes de cristal, la dépense d'un point d'Héroïsme octroierait un bonus de 1d6+2 et non plus de 1d6.

Les Tablettes perdues de l'Atlantide

Coût : 10 points par tablette – [1].
Description : lors des premiers jours de l'exploration de l'Atlantide, les communautés agarthiennes vivant sur les abords de l'archipel fantasmagorique approchèrent les Arcadiens pour les mettre en garde. L'Hyperborée, dirent-ils, ne se laisse pas conquérir facilement, et seuls les détenteurs du savoir des Anciens ont une chance de survivre à ses caprices. Ce savoir est condensé sur de mystérieuses plaques d'Orichalque connues par les peuples infraterrestres sous le nom de « Tablettes d'Atlantis ».
Ces reliques constituent un Legs confié par la Première Race aux premières civilisations humaines. Elles renferment les secrets permettant aux hommes de s'enfoncer dans le Saint des saints sans craindre sa colère. Malheureusement, comme tous les Legs, ces tablettes furent réparties aux quatre coins des deux mondes par les Anciens eux-mêmes et c'est à une quête longue et fastidieuse que se livrent aujourd'hui ceux qui ambitionnent de reconstituer ce puzzle séculaire.
Effet : pour chaque acquisition de cette Relique, c'est en réalité une Tablette qui rejoint la collection du personnage.
Pour chaque Tablette possédée par le personnage, il bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de Progresser, Survie et Hyperboréen effectués pour déjouer les pièces laissés par les Anciens dans l'Atlantide. Chose plus étrange, ces mêmes pièges paraissent se montrer moins mortelles envers le porteur des Tablettes. Les jets de dommages qu'ils lui occasionnent sont diminués de 1 par Tablette.

2. Les Reliques de légende

Les reliques de légende sont des objets mythiques dont la recherche a usé des générations de chercheurs de reliques. Aussi ambitieux qu'ils soient, les Telluriens ne doivent pas s'attendre à tomber sur elles du jour au lendemain. La quête est longue, fastidieuse et parfois même périlleuse. En terme de jeu, la recherche de chaque relique de légende est divisée en « étapes ». Chaque étape peut être validée pour le coût indiqué en point de Reliques, et apporte au personnage son lot d'avantages.

L'arche d'Alliance

Le coffre où furent enfermés les tables de la Loi offertes par Dieu à Moïse. Cette relique d'un pouvoir immense est recherchée, convoitée et crainte depuis des millénaires par les érudits aussi bien juifs, chrétiens et musulman qu'athées.
La **première étape** (coût : 15 points de Relique) de sa recherche consiste en une période d'étude des textes sacrés et apocryphes, imposant un voyage au Vatican et la visite de ses bibliothèques interdites. Le personnage développe la Langue [Italien] et le Domaine de Compétence [Religions du Livre] grâce auquel il reçoit un bonus de +2 à ses jets de Talent portant sur la connaissance du judaïsme, de la chrétienté ou de l'Islam.
La **deuxième étape** (coût : 15 points de Relique) conduit le chercheur au Moyen-Orient, sur l'ancien royaume de Canaan et jusqu'à Jérusalem. Il gagne ainsi la Langue [Hébreu] et le Domaine de Compétence [Moyen Orient] lui donnant un bonus de +2 à tous les jets de Talents de connaissance concernant cette région du monde.
La **troisième étape** (coût : 20 points de Relique) oblige le personnage à s'enfoncer dans les souterrains labyrinthiques courant sous le Mont du Temple, où la proximité de l'introuvable relique lui confère un point de Chance, récupéré au début de chaque aventure, et pouvant être dépensé comme un point d'Héroïsme, Génie ou Panache.

Le Graal

La coupe qui recueillit le sang du Christ et qui conférerait la vie éternelle.

La **première étape** de la quête du Graal (coût : 15 points de Reliques) mène le personnage jusqu'à Jérusalem, au mont Golgotha et aux cimetières construits sur ses pentes. Il gagne ainsi la Langue [Arabe] et le Domaine de Compétence [Moyen-Orient] lui donnant un bonus de +2 à tous les jets de Talents de connaissance concernant cette région du monde.

La **deuxième étape** (coût : 15 points de Reliques) envoie le personnage en Bretagne, sur les traces du roi Arthur, de Merlin et de la légendaire cité de Camelot. Il y développe le Langage [français] et le Domaine de Compétence [mythes et légendes celtiques] qui lui donne un bonus de +2 à tous les jets de Talent liés à ces connaissances.

La **troisième étape** (coût : 30 points de Reliques) emmène le personnage jusqu'au cœur de la forêt de Brocéliande où serait dissimulée l'entrée du royaume d'Avalon. Sa proximité avec l'inaccessible Graal fait définitivement augmenter ses points de Blessure de 5 et ses points de Fatigue de 10.

Les Legs

Les sept Legs hyperboréens, la sagesse des Atlantes dont les civilisations subterriennes reçurent chacune un petit fragment.

Chaque étape de cette quête coûte 20 points de Reliques et mène le personnage à approcher et étudier l'un des grands peuples infraterrestres (Agartha, Mû, Thulée, Yulan, Kala' Kur'Pa et Thellos), ce qui lui permet de développer le Domaine de Compétence correspondant (qui lui donne un bonus de +2 à tous jets de Talent lié à la connaissance de ce peuple) et de gagner 1 point dans le Talent Hyperboréen.

3. Textes et grimoires

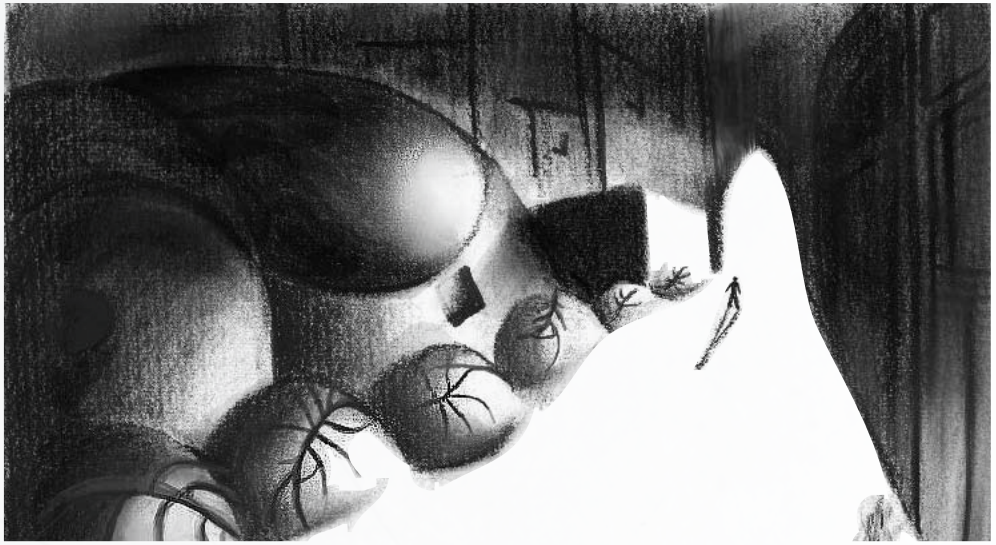
Les reliques suivantes sont des sources de connaissance, livres, tablettes et vieux grimoires dont la lecture autorise le personnage à parfaire ses connaissances sur des sujets parfois très sensibles.

La lecture d'un Texte demande la dépense d'un point d'Apprentissage et doit être menée entre deux aventures. Le joueur effectue un jet de Linguistique. Les gains tirés de sa lecture sont indiqués dans la description de chaque relique. À moins que le contraire ne soit précisé, le personnage reçoit le gain correspondant au résultat de son jet, plus ceux de tous les niveaux de réussite inférieurs.

En dépensant un autre point d'Apprentissage, un personnage peut tenter de relire un Texte qu'il a déjà parcouru pour tenter de mieux le comprendre. Le joueur effectue un nouveau jet de Linguistique, dont les effets ne sont toutefois pas cumulés aux précédents: on conserve le meilleur résultat.

Notez qu'une fois lu, un Texte peut tout à fait être cédé, mais l'usure occasionnée par son étude diminue la valeur marchande indiquée entre crochets de 1...

Important : lorsque un personnage acquiert un Domaine de Compétence, cela se traduit par un bonus de +2 à tous les jets de Talents en rapport avec cette connaissance. Ainsi, un personnage recevant un Domaine de Compétence [Maya] bénéficie désormais d'un bonus de +2 pour ses jets de connaissance portant sur la civilisation d'Amérique centrale.



Les chapitres interdits du Bardo Thödol

Coût : 20 points de Reliques - [2].

Description : le Bardo Thödol est le livre tibétain des morts, décrivant les étapes de l'existence de l'âme après le trépas et avant sa réincarnation. Attribué à Padmasambhava, ce manuscrit fut découvert par un jeune moine bouddhiste au sommet du mont Gampodar. Après sa récupération par les sages de Nyingmapa, les deux derniers chapitres de l'ouvrage jugés trop dangereux furent interdits et confiés à un courageux bonze qui reçut la mission de les conduire au sommet de la montagne où les glaces se chargeraient de les protéger pour l'éternité. Malheureusement, le moine connut un sort funeste au fond d'une crevasse et les pages anathèmes filèrent aux quatre vents...

Effet : les chapitres interdits du Bardo Thödol suggèrent l'existence de ponts entre le royaume des vivants et le royaume des morts, et indiquent comment l'âme des défunts erre entre l'un à l'autre durant 47 jours.

Le jet de Linguistique effectué à la lecture du texte sert à évaluer la compréhension du personnage des rites morbides permettant de contacter les morts.

En présence d'un cadavre décédé depuis moins de 47 jours, le personnage peut se lancer dans le rituel mortuaire. Il doit plonger ses yeux dans ceux du corps en entonnant la litanie adéquate, et établir un dialogue silencieux avec l'âme pour finalement s'approprier une partie de sa connaissance.

Le personnage effectue un jet d'Empathie avec un malus de -10 et un bonus égal à la marge du jet de Linguistique obtenu à la lecture du Bardo Thödol. En cas de réussite, le meneur de jeu glisse l'information de son choix concernant la vie ou la mort du défunt. De plus, le personnage gagne un unique point d'Expériencedans un Domaine défini par le meneur de jeu selon la nature et la profession du mort. Cela représente les connaissances et savoir-faire volés au corps.

Le second codex du Popol Vuh

Coût : 15 points de Reliques.
Description : le Popol Vuh est un texte très ancien, considéré comme une Bible de la civilisation Maya. Le texte principal décrit comment les dieux donnèrent naissances aux hommes à partir du maïs, après deux tentatives ratées basées sur la terre et le bois. Le second codex, encore plus rare que le premier, décrit le destin que connurent les races destituées après le Déluge déchainé par les dieux pour nettoyer le monde de ses imperfections. La première race s'enfonça dans les forêts pour y devenir des hommes singes. La seconde, quant à elle, fut consumée par un profond sentiment de colère et de vengeance. Elle disparu dans les profondeurs de la Terre pour y vénérer de nouvelles idoles bien plus sinistres.

Jet de linguistique	Effet
10 à 12	Dom. de Compétence [Maya]
13 à 15	Dom. de Compétence [Lémuriens]
16 et plus	Dom. de Compétence [Abysses]

Le quinzième manuscrit du Corpus Hermeticum

Coût : 25 points de Reliques.
Description : Le Corpus Hermeticum est à la base de l'ésotérisme initiatique depuis la nuit des temps. Attribué à Hermès Trismégiste, figure légendaire et énigmatique identifiée à Thot chez les Égyptiens et à Mercure chez les Romains, ce Texte regrouperait toutes les clefs du pouvoir occulte. Durant la Renaissance, de nombreuses cabales d'initiés vénitiens, florentins ou byzantins se réapproprièrent l'Hermetica, redécouvert dans les bagages d'immigrants juifs chassés d'Espagne par la Reconquista et bientôt, les « Quatorze Fragments » se démocratisèrent dans les loges de leurs sociétés secrètes. Le Quinzième et dernier demeura étrangement oublié et fait encore aujourd'hui figure d'objet rare. Il contient pourtant les clefs d'un état d'éveil supérieur...

Jet de linguistique	Effet
10 à 12	+1 en Génie
13 à 15	+1 en Panache
16 et plus	+1 en Héroïsme

Les Eclogae perdus de Stobée

Coût : 20 points de Reliques.
Description : cette anthologie de textes et de traités ésotériques remontant au Vème siècle, évoquent en des termes à peine voilés l'origine subterrienne d'Hermès Trismégiste et les liens que le personnage mystérieux aurait entretenu avec le Monde Intérieur en des temps préhistoriques.
Stobée, que les experts Telluriens identifient aux Gardiens, aurait consacré sa vie à rassembler les textes anciens pour les expurger des passages trahissant trop ouvertement les secrets de l'infra-Terre, et notamment les récits des visites qu'Hermès rendit aux Anciens. Stobé prit toutefois soin de compiler les fragments tronqués dans de précieux grimoires constituant aujourd'hui de précieux almanachs pour les Arcadiens.

Jet de linguistique	Effet
10 à 11	+1 en Anthropologie
12 à 13	+1 en Zoologie
14 à 15	+1 en Botanique
16 à 17	+1 en Géologie
18 ou plus	+1 en Hyperboréen

Les Neiges Hallucinées

Où les personnages devront redorer le blason de la Fondation Arcadia auprès d'un havre de Boréalis. Cette petite Carte d'Aventure comporte un prologue se jouant comme un scénario traditionnel.

Prologue

Les aventuriers longent Boréalis depuis quelques jours sans oser y pénétrer. Ils n'ont plus d'équipement adéquat pour la traverser mais ils aimeraient pourtant rejoindre Hammerfolk et retrouver la civilisation.

Les raisons de leur présence ici est laissée à la discrétion du meneur de jeu. Ils peuvent arriver d'un autre niveau, supérieur ou inférieur (comme sortir de Sombrecour par le Sceau des Gardiens) ou être les derniers membres d'une équipe de Premiers Marcheurs tombés dans une embuscade du Masque ou de Chthoniens. Quoiqu'il en soit, ils sont totalement démunis pour affronter le froid polaire.

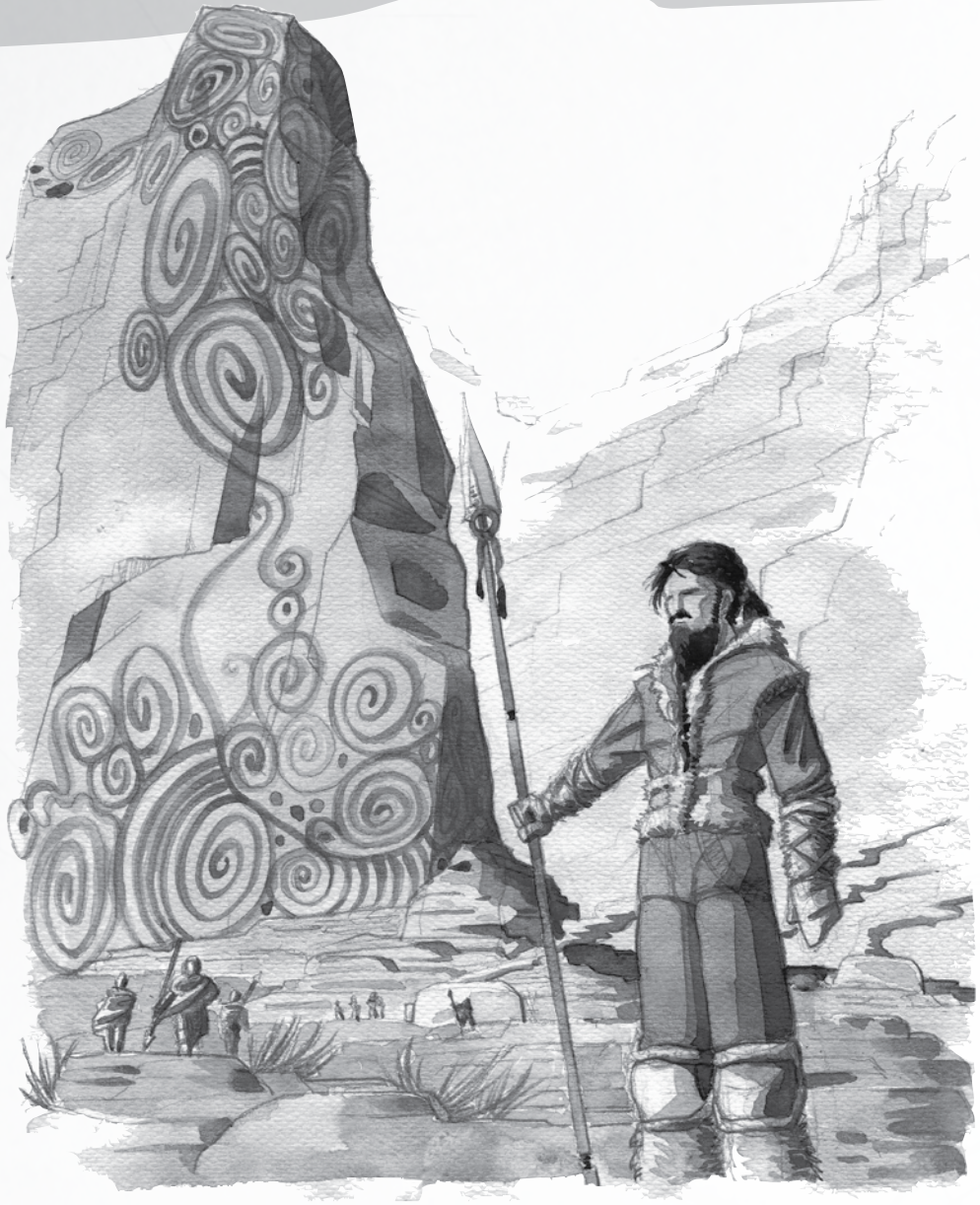
Laissez-leur le minimum d'équipement : une arme longue et un filtre à émanations pour trois personnages, une arme de poing pour deux, des vêtements inadaptés au climat mais assez de vivres pour deux jours et le matériel utile à l'ouvrage de chacun.

Épuisés, ils arrivent sur la crête d'un haut plateau et se motivent déjà pour la descente quand des cris attirent leur attention. En contrebas, une caravane de marchands est aux prises avec un fort parti de Néanderthaliens. Les voitures forment un cercle mais plusieurs défenseurs sont blessés, leurs arcs et lances ne pouvant contenir le nombre d'assaillants.

Les fusils des personnages font la différence. Inutile de tirer pour toucher, quelques tirs en l'air, renvoyés en échos de tonnerre par les parois, mettent rapidement en déroute l'ennemi superstitieux. Une joie nouvelle s'empare des aventuriers car ces marchands sont équipés pour pénétrer la froide contrée. Il est surement possible de leur demander de l'aide. D'ailleurs, reconnaissants, ces derniers font des signes d'encouragement aux Telluriens, leurs criant de descendre les rejoindre.

Ils leur offrent tenues chaudes, soins et nourriture puis leur proposent de se joindre à eux pour traverser Boréalis. Voilà une proposition qui ne se refuse pas. La guilde doit s'arrêter en chemin, faisant à plusieurs Havres pour écouler son stock. Son chef estime que l'arrivée à Hammerfolk se fera dans moins d'un mois.

Les chariots étaient à l'arrêt le temps de monter sous les essieux des skis en prévision de l'entrée en Thulé, quand les néanderthaliens ont tenté un pillage. C'est malheureusement monnaie courante par ici, les marchands ne sont pas sur-



Une guilde itinérante type

Nous le savons désormais, les routes du Monde Intérieur ne sont pas que des voies rectilignes et sûres. Pour ces raisons, des groupements de marchands se créent au départ des grandes cités. Ils parcourent les routes les plus évidentes du Monde Intérieur et commercent avec les peuples amicaux.

Croiser une caravane marchande est une aubaine pour une expédition. On y trouve de tout, l'essentiel comme l'inutile. Bien sûr, pas d'objets du Dessus, n'espérez pas vous procurer les balles de Colt qui vous font défaut, mais de l'huile pour lampe, des cordes, des vêtements adaptés au climat, de la nourriture et surtout de très précieux renseignements sur l'état des routes ou les dernières nouvelles concernant l'agitation des tribus hostiles.

La guilde de marchands qui accueille les aventuriers est forte d'une quinzaine de chariots et d'une quarantaine de personnes de plusieurs civilisations de l'Intérieur. Certains chariots sont bâchés, d'autres surmontés de citernes, d'autres encore équipés pour l'habitat. Ils transportent toutes sortes de produits et sont menés par Amaltar l'Agarthien. Ce groupement d'intérêts parcourt les terres gelées de Havres en Havres au printemps de Thulé (quand il ne fait « que » moins 10°), juste après les cérémonies de la Fonte. C'est un temps idéal où les thuléens entrent dans une frénésie d'échanges. Ils ont des envies mais surtout des besoins, de tissus, d'ustensiles simples (entendez par là d'utilisation trop frustre pour ne pas être forgés en Orichalque), de céréales et de fruits, secs en bouteilles ou frais. Ces derniers sont négociables à prix d'or tant les thuléens en sont friands.

pris. La troupe se remet en route. La première destination est le Havre de Kôôlm, région frontalière de Thulé à une demi-journée de voyage. La progression dans les galeries enneigées est pénible et longue. Il faut souvent pousser les chariots ou tirer sur les rayons de leurs roues crantées pour les faire tourner (jets de Forcer avec un malus de -4, en coopération).

Vous pouvez émailler la route de quelques rencontres de monstres (charge d'un velu solitaire, embuscade d'autres Néanderthaliens) ou faites deux jets sous la table de « périples » (voir p.169 du *LdB*). Mais n'en rajoutez pas trop, les vrais problèmes sont pour plus tard...

Introduction

À quelques centaines de mètres de l'arrivée à Köolm, alors que l'imposante stature de Mégalithes d'Orichalque envahit l'horizon, une patrouille armée d'une dizaine d'hommes montés sur velus vient à leur rencontre. Leur chef nommé Emök déclare d'une voix forte vouloir parler aux responsables du convoi. Selon lui, les arcadiens sont déclarés depuis peu ennemis du havre de Köolm et il ne saurait être question de les laisser entrer. Pourquoi ? Parce que des meurtres ont été perpétrés ici et les Arcadiens en sont tenus pour responsables.

Les aventuriers n'ont que peu de temps pour se préparer alors que les miliciens entament la fouille des chariots (fouille menée en douceur pour ne pas risquer de froisser la susceptibilité des marchands). Aidés de leurs amis, ils devraient se débarrasser de tout objet ou vêtement pouvant les identifier.

Emök prend le temps de regarder tout le monde de près, en glissant quelques mots d'agarthien. Un individu nul en langues est encouragé par les marchands (si ça ne vient pas naturellement à l'esprit de son joueur) à se faire passer pour muet. Faites un jet en opposition de Convaincre contre l'Empathie de Emök mais gardez le résultat pour vous. Si un personnage échoue, Emök nourrit assez de soupçons à son encontre pour lancer ses hommes dans une filature discrète de la caravane.

Carnet d'Aventure

Ce scénario commence véritablement quand les aventuriers franchissent le portail de Mégalithes, bien décidés à tirer cette affaire au clair et à redorer le blason de la Fondation Arcadia auprès des autochtones.

Les marchands ont pour habitude de s'installer plusieurs jours dans la ville principale d'un Havre et d'envoyer des « rabatteurs » partout dans la région pour rameuter la populace. Voici une couverture idéale pour mener une enquête discrète.

Ils confient une carte grossière aux personnages en recommandant de ne pas faire de vagues car les Thuléens semblent vraiment à cran.

Maintenant, les joueurs sont prêts à démêler cette affaire. Toutes les indications, descriptions et indices qui leur seront utiles se trouvent ci-après.

Que s'est-il passé ?

Juste avant l'hiver, une expédition anthropologique s'installe à Köolm. Ses membres, une vingtaine d'hommes et de femmes, construisent une petite colonie au nord du Havre pour passer la saison froide auprès des Thuléens, à étudier leur mode de vie. Tout va pour le mieux jusqu'à la découverte fortuite d'un temple abandonné. Cet endroit était le lieu de culte d'une religion dédiée à un dieu abject de la mort ou des souffrances, religion ayant depuis longtemps sombré dans l'oubli. Pour le professeur Naughton, doyen de l'équipe, c'est du pain béni (si l'on peut s'exprimer ainsi) et il se lance dans l'étude des lieux.

Il ignore les spécificités de l'endroit. Il est en effet bâti au-dessus d'une poche de gaz résultant de la putréfaction d'un lichen poussant au niveau inférieur, et les soubassements sont emplis d'émanations toxiques. Leur inhalation provoque de violentes hallucinations accompagnées d'accès de rage meurtrières et de crises de paranoïa. On comprend maintenant mieux les bases du culte de la mort qui a prospéré ici.

Tant que les glaces cernent l'endroit, le gaz prend une consistance qui l'empêche de s'évaporer à travers la roche. La chaleur dégagée par les travaux, les torches et les lampes, mais aussi le retour du printemps a remis en route le processus d'exfiltration, droguant Naughton et les siens. Dès lors, pris de frénésie, ils ont lancé une vague de meurtres aveugles, égorgeant des familles entières partout dans le Havre.

CARTE D'AVENTURE POUR LE MENEUR DE JEU

CARTE DU HAVRE DE KÖOLM

Partout dans le Havre

Les gens ne parlent que des meurtres. Il ne fait aucun doute pour la population que les Arcadiens sont coupables car ce sont les seuls étrangers à avoir passé l'hiver à Köolm. En résumé, une nuit, un hameau est attaqué, une famille est massacrée, certains de ses membres disparaissent. Puis pendant tout l'hiver, ce scénario s'est répété de manière aléatoire, jamais le même lieu, partout dans le Havre.

Les cérémonies de la Fonte ont eu lieu cette année mais les liesses traditionnelles ont été annulées. Il y a des patrouilles armées partout en ville, surtout la nuit où villes et hameaux sont éclairés de braseros. Toute la population en âge porte une arme.

Avec un peu de talent oratoire, un aventurier apprend que la Fondation possède un bout de territoire de Köolm où est installée une colonie.

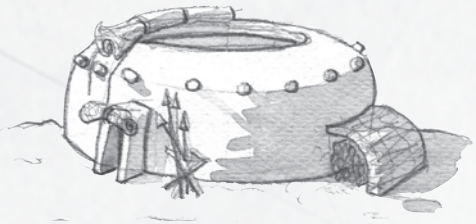
Sites remarquables

A / La ville de Köolm

Köolm est organisée en cercles concentriques autour d'un Gigalithe central. Les rues sont larges et bien entretenues. Beaucoup de maisons sont reliées entre elles par des tunnels de terre séchée construits pour se déplacer malgré l'abondante neige de l'hiver. Des halles et une vaste place accueillent les marchands. Les thuléens ne commercent pratiquement pas entre eux.

B / Les hameaux

Au cœur des champs, les familles d'agriculteurs vivent dans des hameaux, des groupements de ces maisons caractéristiques de Boréalis. Quelques demeures, des enclos à bestiaux couverts, des silos à céréales, un puits près d'un lavoir couvert, le tout serré au pied d'un Mégalithe couvert d'inscriptions et d'offrandes religieuses.



C / La colonie (site de fondation)

Un groupement de tentes rangées de façon toute militaire, une unique construction de bois renfermant un messe, une salle d'études et le bureau de Naughton, une palissade et un mirador pour se protéger des néanderthaliens, un mât dont le drapeau a été jeté à bas et souillé.

La milice d'Emök est venue procéder à une fouille en règle, jetant les objets, cassant du matériel hors de prix, répandant au sol les notes et croquis des érudits. Un gros travail de recherche et de classement (action longue de Linguistique, 20 points de Marge, délai de travail : 1 heure) révèle « les notes de Naughton ».

Dans son style très factuel, le professeur parle de la découverte du temple. D'abord des mesures très précises, des plans simples mais très nets et des hypothèses quant au culte auquel il était destiné. Puis les semaines passent et l'écriture évolue, le style est plus relâché, il y a moins d'indications mais une sorte d'emphase comme si le vieil homme glissait dans une passion monomaniaque pour ses recherches. Les dernières pages sont révélatrices du fait qu'il ne sait plus se concentrer, elles sont couvertes de mots épars et sans logique. Une ultime feuille glace le sang : elle est couverte d'une écriture très serrée et comporte la répétition de quatre propositions (comme un mantra ?) : « le sang, le sang, la mort, le temple des roches ».

Dans le poêle se trouvent des restes de pages calcinées, l'une d'elle comportait des indications géographiques, on ne lit maintenant plus que « Collines interdites... Nord... ».

D/ Les collines interdites

Le temple est situé dans la région de collines rocheuses qui bordent la paroi à l'extrême nord du Havre, en périphérie. Ces collines écrasées par la masse d'un Gigalithe baignent dans une ombre perpétuelle (malus à tous les jets requérant de la visibilité à -2).

Ces terres sont sacrées pour les Thuléens. Nul n'y pénètre sauf les liseurs d'aurores à cause de la présence du Gigalithe principal et d'un interdit remontant à la nuit des temps et aux raisons oubliées.

Les collines sont jonchées de détritus, d'excréments humains frais et de traces de sang sur les rochers. Des lambeaux de tissus arrachés à des vêtements de facture européenne sont accrochés aux buissons.

Explorer les collines réclame une action longue et en coopération de Progresser, 30 points de Marge requis, délai de travail d'une heure. Chaque heure passée, les aventuriers perdent 1D6 points de moral (effet cumulés du stress, de la fatigue et du décor sinistre). Enfin, lorsque l'action aboutit, les personnages entrevoient l'entrée du temple creusée au pied d'un éperon rocheux.

E / Le temple secret

Une rampe d'accès s'enfonce vers un vestibule rectangulaire, planté de colonnes où les fidèles faisaient des ablutions avant de se rendre dans les parties « saintes ». Ces lieux sont encombrés de matériel archéologique, d'outils et de restes effrayants comme ce cadavre partiellement dévoré et baignant dans des flaques de sang et de vomi.

Après une porte d'airain, si lourde qu'il faut la tirer à plusieurs (Action longue et en coopération de Forcer, marge à cumuler : 16) se trouve la salle de culte proprement dite. Les murs et le sol sont couverts de mosaïques composant des scènes de massacres et d'hystérie. Y trône une idole ressemblant étrangement à la déesse indienne Kali. Son regard pénétrant met mal à l'aise quiconque le soutient et impose la perte de 1d6 points de Moral. Au pied d'un autel, seul objet présent avec l'idole, sont entassés les cadavres de victimes, en partie dévorés.

Un mantra audible sur un jet de Vigilance provient du sol. Il existe un saint des saints, une salle secrète située sous l'idole dont l'entrée est astucieusement dissimulée par la mosaïque impie. Il faut un jet soit d'Archéologie, de Vigilance ou Artisanat -4 pour la trouver. Soulever la trappe qui la recouvre réclame de forcer avec un outil ou un levier (jet de Forcer -8, coopération possible) avant qu'un mécanisme ne prenne le relais et ne la fasse s'ouvrir.

Un nuage d'air vicié se répand comme une bombe fumigène. Quiconque respire ce gaz de lichens est pris de maux de tête (perte de 3d6 pts de Fatigue) et se met immédiatement à halluciner. Le gaz est une substance toxique (voir p.142 du *LdB*) comparable au venin de Ver thellosien sauf que sa période d'effet est d'un tour.

Les telluriens sont là, à réciter le mantra en se balançant doucement. Pour un aventurier porteur d'un filtre à émanations, ils sont assis sur le sol au milieu d'effluves verdâtres et de restes de leurs victimes. Pour un aventurier atteint par le gaz, ils sont au centre d'une toile d'araignée sortant du sol sous le regard de la déesse meurtrière, regard qui se tourne lentement vers lui.
Il est préférable de ne pas les déranger pour ne pas avoir à les affronter. Fanatisés, ils se battraient jusqu'à la mort (utilisez le profil de Gros-bras de la Kuk-Kapital de la Grande Galerie du *LdB*, p.214). La nuit, ils se lèvent et sortent, courant et grognant, battre la campagne à la recherche de proies.
La suite est ouverte. Voici le déroulement probable des événements.

Hallucinations

Les personnages atteints développent les mêmes symptômes meurtriers que l'équipe Naughton. Jouez finement des effets des hallucinations sur vos joueurs. Glissez des messages portant des mentions troublantes comme « il te cherche des crosses » ou « il te veut du mal » à ceux qui se disputent. Parlez-leur aussi d'envie de chair, dites-leur que leurs malheurs ont commencé avec les thuléens et que descendre au hameau « chasser un peu » serait une bonne chose pour soigner ces maux de tête.
Ils seront forcés de faire des jets d'Empathie ou perdront 1d6 points de Moral à chaque crise. Un personnage tombant à zéro devient incontrôlable et il faudra le maîtriser pour l'empêcher d'attaquer quelqu'un.

Déroulement probable

1. Mener une enquête sous couverture dans Köolm.
2. Visiter la colonie discrètement et découvrir l'existence du temple.
3. Explorer les collines.
4. Trouver le temple et les Telluriens.
5. Faire preuve de diplomatie et de bon sens en se dévoilant aux autorités du Havre (avec l'éventuel soutien d'Amaltar qui se porte garant de leur bonne foi) et intercéder en faveur de Naughton.
6. Faire venir une équipe de secours depuis Hammerfolk.
7. Capturer les Telluriens fous et les placer en soins à Hammerfolk.

Récompenses

5 points d'expérience par joueur. Les Domaines de Talents les plus utilisés seront probablement le Social, l'Érudition et le Physique.

Prestige Arcadien

- 1 point Prestige Arcadien par joueur si les relations amicales sont rétablies entre ce Havre et la Fondation,
- 1 point de Prestige Arcadien par joueur si, et seulement si, le professeur et au moins la moitié de son équipe sont saufs à la fin du scénario,
- -1 point de Prestige Arcadien au joueur qui se serait acharné à tirer sur les Néanderthaliens du prologue. Il n'était pas nécessaire de tirer pour toucher et l'étique de la Fondation est formelle là-dessus : toute violence est prohibée si elle peut être évitée.

Crédits

Découvreurs : Mikaël « Pyromago » Cheyrias et Laurent Jambert. **Enlumineur :** Mikaël « Pyromago » Cheyrias. **Gravures :** Benoit Blary, Jessy Cheyrias, Pierre Legay et Nelyhann. **Consolidation des charpentes :** Yann Lefebvre, Michel Strogoff. **Intendance des colonies :** Yann Bruzzo, Christophe Chaudier, Benjamin Diebling, Phileas Fogg. **Premiers Marcheurs :** David Borel, Cédric Chaillol, Jessy Cheyrias, Edouard Cour, Cédric Goglio, Quentin Jambert, Loludian, Alban Savoye, Patrick Trempond, Jules Verne.

PROCHAÎNEMENT : L'ALMANACH ARCADIEN