

Coup de foudre sur Arkanar

un scénario de **Warpland** par pitche

Les PJ font partie d'un groupe hétéroclite que les âpres conditions et dures nécessités de l'environnement et univers de Warpland ont formé. Ou alors en fonction de la dynamique du campagne du meneur, ils constituent un groupe soudé autour de forts idéaux et d'une tenace cohésion.

Ce scénario peut se jouer en one-shot ou s'intégrer dans une campagne. En effet, peut-être sont-ils déjà à la recherche de ce technocrate précis et connu pour bourlinguer dans les environs ou vont-ils vouloir s'approprier cette prodigieuse découverte pour espérer en tirer profit, eux-seuls, dans un second temps.

S'échiner ?

Toujours est-il que les PJ doivent se trouver aux abords (sud-est) de l'Échine de Wurm (p. 60, Warpland) pour prendre part à cette aventure.

Meneur et/ou joueurs ont bien l'occasion d'explicitier la raison de leur présence et/ou pérégrinations en ces lieux.

Durant ses tribulations, Zagon a été capturé par une bande de pilleurs de Cavaliers-crânes (p. 62-63, Warpland). Ceux-ci ont usé maladroitement de son artefact et l'un d'eux touché par la foudre a muté atrocement et rendu fou, a tué l'un des leurs. Dans la précipitation et le chaos qui s'en sont suivis, il s'est enfui et c'est *in media res* que les PJ le voient débouler devant eux, dévalant une pente caillouteuse et poussiéreuse, haletant, leur implorant sans plus d'explications, de sauver lui sa vie.

Zagon est un technocrate. C'est un nabot grotesque mais doté d'une rare intelligence. Affublé de profondes mutations, son allure et ses accoutrements prêtent à rire, à persécuter

ou à prendre en pitié. Vêtu d'une tunique fuchsia surmontée d'une capuche garnie d'une floche bordeaux, d'un sarouel turquoise et de babouches ocre. Il fuit la persécution des Fléaux. Il espère aussi pouvoir rejoindre Juda le Nomade (p. 76, Warpland) et devenir son Disciple.

Niveau 1. Aucune armure. PV (6-1) 5. Bâton +1 Contondant. Allonge. Deux mains. Chargeur de cristal (p. 108, Warpland). Grosses pierres d'obsidienne. Mutations : Bras affaibli, Nain et Boiteux (p. 105, Warpland).

Il y a autant de cavaliers-crânes que de PJ et pour sauver sa peau, Zagon peut être amené à prendre part au combat, même s'il n'a pas du tout le profil d'un Guerrier et qu'il préférera user de sa petite taille et de son bonus à la Furtivité.

Une fois la situation « pacifiée », les PJ peuvent l'interroger et apprendre plus sur sa personne, ses buts, ses recherches.

Jouer cartes sur table

Il ne se fait pas prier pour tout raconter par le détail car il sent bien qu'il a besoin de soutien et d'aide dans son entreprise.

Il rêve et espère concrétiser une théorie expérimentale technocrate de son crû. Il souhaite s'enrichir en favorisant la production de pierre de **jade**, si précieuse (p. 101, Warpland).

A ce stade, et actuellement, cela ne se passe que de manière très épisodique, désordonnée et complètement aléatoire. D'ailleurs, la région initiale d'Obsidia n'est pas réputée pour ses maelstroms pourtant nécessaires à la transmutation de l'obsidienne en **jade**.

Il pense trouver et acquérir une plaque métallique nécessaire à l'oasis d'AbraXas. Une grande surface polie telle un miroir fera l'affaire ou une pièce de bouclier ou d'armure (Poids 1 et Coût 100 pc).

Yeah « C'est risqué mais lucratif » conclut-il ! Nul doute que les PJ attirés par l'aventure, l'appât du gain, le besoin d'argent ou d'engagement, la curiosité, l'attrait pour la technologie, etc. seront de la partie.

Bof Si non, l'aventure s'arrête ici et les PJ peuvent être payés (15-20 pc/personne) pour escorter Zagon vers la communauté la plus proche.

Yark yark yark (ricanement) Ou alors, une fois en possession de toutes les infos, ils trucideront Zagon, s'empareront de son matériel et tenteront l'expérience seuls. On peut considérer que les PJ aient été formés mais doivent réussir un test Très difficile (-2) de Technocrate pour se servir du chargeur de cristal. Dans Warpland, le bien, le mal, sont des valeurs à géométrie variable et le meneur est invité à accueillir cette possibilité avec dynamisme et entrain.

<< Nous, pas pillons les cocons ? >>

Une puanteur tenace de chair en décomposition attire l'attention des PJ alors qu'ils progressent dans la Vallée Étrange. Au détour d'une petite ravine.

Si les PJ réagissent, ils peuvent réaliser un test d'Esprit et découvrir ce qui se trame là et réagir. Le meneur peut poursuivre à la section suivante.

Si les PJ ne font rien ou tardent trop à se décider, ils peuvent être pris à revers et se retrouver embusqués et attaqués. Il leur faut réussir un test de Surprise (cf. Attribut Esprit).

Au fond de la ravine, un chemin pentu mène vers un cirque rocheux où trône un cimetière à ciel ouvert et empilé. Autour et dessus, des mutants terrifiants, aux regards insectoïdes vicieux et torves. Avides de vous dévorer !

Tout le subtil d'une chrysalide qui arrive à son terme pour donner naissance à un monstrueux spécimen d'ersatz de papillon humanoïde qui lui-même, pourtant stérile, de manière grotesque finira par mourir, ne pondant pas d'œufs et voyant son cycle de reproduction brisée, le vouant tôt ou tard à une mort certaine, sans autre choix. Grotesque et pathétique horreur et illogique du Warp.

Mais la soie éthérée issue de ces cocons servira à produire les vêtements parmi les plus luxueux et extraordinaires avec un aspect iridescent et moiré. La beauté troublante issue de l'horreur glauque.

Le meneur trouve par la suite les caractéristiques de ces deux créatures à ajouter au Bestiaire de Warpland, à opposer aux PJ.

Il y a autant d'adversaires qu'une fois et demi le nombre de PJ avec un nombre égal d'hommes-papillons et d'hommes chenilles. Par ex., s'il y a 4 PJ, il y a 6 adversaires dont 3 hommes-chenilles et 3 hommes-papillons.

Homme-chenille est un personnage insectoïde (p. 104, Warpland) frappé par la foudre Warp et qui a muté totalement et brutalement.

NDA : la soie *éthérée* (issue du Warp) qui provient de son cocon est prisée pour confectionner les précieux vêtements de Noch faits de soie éthérée. Ce dernier est racheté 50 pc pour confectionner un vêtement luxueux d'une valeur de 150 pc. De ce mutant grotesque, son cocon permet d'obtenir cette subtile soie éthérée.

Il se nourrit de chair de cadavres pour former son cocon. Il est protégé dans sa forme de cocon par des hommes-papillons.

Niveau 0. Armure naturelle de 1 (moins qu'une carapace chitineuse). PV 5. Mutations partielles : Attaque par morsure et Fluide interne corrosif comme Salive empoisonnée (test d'Agilité ou perte de 1 PV). Les PJ au corps à corps subissent cet effet lorsqu'ils blessent l'homme-chenille. Difficulté d'élocution.

Les hommes-chenilles se trouvent sur la pile de cadavres car ils doivent en digérer une grande quantité pour tomber dans une sorte de léthargie et se recouvrir de cocon. De là, émanera un homme-papillon. Ce dernier s'arme sur les équipements restant des cadavres tués ou récupérés tels des charognards. Tous protègent farouchement les cocons. La pile est très glissante à escalader avec un test d'Agilité Difficile (-1) pour atteindre les hommes-chenilles.

Les hommes-papillons, tactiquement, n'hésitent pas à lancer l'une de leur hachette sur un adversaire PJ ou à se battre à deux mains.

Homme-papillon est un personnage insectoïde (p. 104, Warpland) qui s'extrait du cocon que forme l'homme-chenille telle une chrysalide. Stérile, il ne pond pas d'œufs mais défend avec férocité les cocons, aidé d'hommes-chenilles. Il s'équipe sur les monceaux de cadavres dévorés par les hommes-chenilles avant qu'ils ne s'enveloppent de soie éthérée.

Niveau 1. Armure naturelle de 2 (carapace chitineuse). PV 7. Mutations partielles : Ailes et Ailes empoisonnées avec Poison (test de Puissance ou perte de 1 PV pendant 1d3 rounds) si le PJ subit une complication (p. 10, Warpland) durant le combat. Bras affaiblis. 2 Hachettes. +1 Tranchant. Petite. Lancée. Voir règle Se battre à deux du Guerrier (p. 18, Warpland).

Les PJ vont peut être vouloir inspecter les lieux avant de quitter cet endroit maudit. Ils peuvent collecter d4 cocons qu'ils peuvent marchander à Noch pour un bon prix car cette soie issue de ces cocons est rare et précieuse. Ils peuvent aussi, au gré du meneur, retrouver d2 objets parmi la liste de Détrousser un Roturier (p. 22, Warpland) parmi le monceau de corps décomposés.

Parmi le tas de cadavres, les PJ en voient soudain un remuer et s'extraire. Il s'agit d'un jeune homme aux yeux vairons (l'un bleu et l'autre vert) prénommé Youri. C'est un

rescapé d'un sanglant combat. Il est d'ailleurs blessé et une blessure purulente à l'aine requiert des soins urgents avec un test Difficile (-1) de Guérisseur. Une odeur douceâtre s'en dégage. La gangrène peut avoir démarré.

Il s'agit d'un fugitif. Son village a été décimé. Sa tribu a été anéantie pour cause d'hérésie par une bande de Fléaux enragés. L'intervention d'un licteur (une femme) a fait cesser le massacre quand ce dernier a vu notre homme (Youri) se prendre un coup « fatal » pour s'interposer entre une masse ensanglantée et le tendre minois de sa jeune sœur visée par un membre des Fléaux. Il avait été laissé pour mort par le licteur et ses hommes après avoir subi une sérieuse blessure au revers.

Ensuite, les cadavres laissés, sur place, à pourrir, sans sépultures ou rites sacrés, ont été collectés par les mutants pour nourrir les hommes-chenilles avant leur phase de passage en cocon. Le restant de sa tribu a été emmené par le licteur. Youri souhaite regagner Abraxas pour y trouver refuge.

Fantasques mais cordiaux

Les PJ ne vont certainement pas sortir indemnes avec leur rencontre avec ce couple symbiotique et maudit d'hommes-papillon et d'hommes-chenille. Blessés, leur état de santé requiert des soins pour restaurer leurs PV perdus (p. 10, 18 et 22, Warpland) pour un test de Guérisseur Très difficile (-2) s'ils ne possèdent pas ce Savoir.

Ils vont crapahuter péniblement pour quitter la région de l'Échine de Wurm et atteindre la Vallée de l'Étrange. Là, ils ne vont pas tarder à rencontrer une escouade de barbares issus de la tribu des Mains Cramoisies. La compréhension de leur appellation ne va pas tarder à se faire plus claire pour nos PJ. Peut-être peuvent-ils connaître quelques brèves de rumeurs avec un test de Voyageur Difficile (-1) ou identifier leurs brûlures caractéristiques typiques avec un test de Guérisseur.

Les Mains Cramoisies est l'une des tribus barbares extravagantes qui peuple la Vallée Étrange (p. 44, Warpland) sise entre la Brune et l'Échine de Wurm.

Leur coutume d'intégration et d'adhésion est pour le moins caustique. Ils conservent précieusement et rituellement dans un récipient en cuivre ressemblant à un casque de l'eau provenant de la Sulfureuse (p. 73, Warpland).

Il faut que l'un des PJ du groupe réussisse l'épreuve d'y plonger sa main avec +4 dégât d'acide !

Suivant la règle de Séquelle (p. 14, Warpland), il peut être mutilé ou estropié avec un Bras affaibli (p. 105) vu la main gravement brûlé.

Une fois l'acceptation faite, chaque membre du groupe des PJ subit une accolade par le shaman de la tribu et qui lui marque les épaules de ces deux mains trempées dans d'une teinture et mixture de grenade écrasée au mortier.

Ces derniers qui tentent d'éradiquer ces mutants que les PJ viennent d'exterminer leur sont très reconnaissants. Car leur besoin constant de cadavres pour se reproduire les oblige à tuer sans cesse le moindre humanoïde qu'ils rencontrent ou pourchassent.

Ils peuvent leur proposer des soins et les héberger quelques temps s'ils parviennent à réussir leur rite de passage et d'acceptation. Une fois ce dernier passé, ils se montrent des plus cordiaux et amicaux leur offrant même quelques (d4 ou d6) consommables (flèche ou viande fumée).

Mais attention, ils suivent les préceptes de la Doctrines à la lettre et se montreront impitoyables (tels des membres des Fléaux) face à Zagon, le Technocrate s'ils l'identifient comme tel.

Une fois rétablis, ils peuvent reprendre la route et faire leurs adieux à leurs nouveaux amis en espérant que cette alliance ne s'est

pas marquée de manière cuisante dans leur chair, leur main mortifiée. Ce marquage leur apporte un test de Savoir Facile (+1) avec toutes tribus barbares de la région de la Vallée de l'Étrange.

Pax Abraxas ?

Le groupe de PJ et Zagon atteignent cet havre de quiétude et paix où cohabitent tant parias, mutants et fugitifs. Tous sont prêts à défendre chèrement leur mode de vie et à prendre littéralement les armes pour combattre les trouble-fêtes de l'harmonie plutôt efficiente qui règne ici.

S'ils sont encore en compagnie de Youri, alors qu'ils déambulent dans l'oasis ; ils sont interpellés par Marion (p. 133, Warpland), licteur (p. 40, Warpland) accompagnée de ses hommes. Elle a fait halte ici pour se reposer.

Elle désire qu'on lui livre cet homme. Il doit être fait prisonnier et amené avec le restant de sa tribu qui va être conduit à la Crasse comme esclaves. Elle l'a bien reconnu avec ses yeux vairs suite à son entrevue avec lui.

Youri peut éviter le bûcher aux membres de sa tribu et seulement les condamner aux travaux forcés à la Crasse.

A défaut, elle va requérir l'éradication complète de sa tribu pour donner satisfaction aux Fléaux qui n'attendent que ça pour les emmener femmes, enfants, vieillards au bûcher purificateur.

Voilà un dilemme moral qui va se poser pour les PJ. Zagon évite de se positionner et de se faire remarquer dans les discussions face au licteur. Youri est partagé entre la survie de son clan et sa liberté.

Au final, le groupe doit acquérir une plaque métallique avec un test de Marchand pour la poursuite de l'expérience en Arkanar. Ils vont quitter l'oasis et se mettre en route pour atteindre la région toute proche. Voyez la section Voyager (p. 26, Warpland).

Expérimentation en Arkanar

Les PJ atteignent les terres d'Arkanar après un long périple et moult péripéties. Là-bas, il y a de plus grande chance qu'éclatent les fameux maelströms (p. 101, Warpland) propices (+25%) à faire tomber les éclairs sur l'obsidienne pour la transformer en jade.

Les conditions météorologiques requises n°12 – *Des couleurs fluides et sans nom s'écoulent dans une spirale* et n°2 – *Gris monochrome* apportent près de 20% de chance qu'un éclair tombe à proximité des PJ et du dispositif mis en place par Zagon (p. 95-96 et 99, Warpland).

Le meneur peut lancer (ou décider) du résultat du test d'Éther (p. 95). Durant le temps où les PJ campent sur place, entre chaque changement de condition

météorologique, le meneur peut leur faire vivre des Événements mineurs ou majeurs propres à la région (p. 33, Warpland) de son choix ou hasard.

Zagon escompte avec son expérimentation obtenir une grosse pierre de jade qui ainsi transformée vaudra entre 400-600 pc/pièce. Toute l'expérience mise sur le chargeur de cristal pour attirer la foudre et la possession d'une surface métallique (tel un miroir par ex.) en métal poli pour augmenter les chances que la foudre s'abatte sur les pierres d'obsidienne.

Inutile de dire qu'il y a de fortes chances que les PJ ne survivent pas au déchaînement d'orages du Warp et soient foudroyés, subissant d'horribles et traumatisantes mutations. Tels sont les risques de ceux qui se moquent impunément de la Doctrine et se frottent aux Technocrates et leurs hérétiques machineries.