

AMNYOS

Par Xavier Allart

Un Univers Pulp/Fantasy à explorer pour Arkéos*

créé à l'occasion du
Royal Rumble 2005 - 24h chrono
(1ère Edition)

Sujet : Liquide(s) étrange®(s)

*Arkéos (so pulp !) - Un jeu EWStudio -
Arkeos © et EW-System © - Tous droits réservés - Christian Grussi

SOMMAIRE

AMNYOS.....	1
Acte I : l'élément Styx.....	2
Mais qu'ont-ils découvert ?.....	2
Acte II : Amnyos, le jeu.....	2
Idées d'aventures :.....	3
Acte III : Le Déluge ou Des origines d'Amnyos.....	4
Quelques figures et personnalités.....	4
Petit Bestiaire.....	5
Particularités de l'Amnyos.....	6
A vous de jouer.....	6
Scénario : La Clef d'Amnyos.....	7
Chapitre I : En terre indienne.....	7
Une mission de routine ?.....	8
Sacrifiez l'oiseau !.....	8
Où en sommes-nous ?.....	8
La « Clef de Discorde » :	10
Chapitre II : Périple en Amnyos.....	11
Dans la gueule du monstre !.....	11
Des troubles en Amnyos.....	13
Menace sur Allyophante.....	14
Chantage à L'Ythaire.....	16
Epilogue : retour à la terre ferme.....	17
Distribution.....	17
Les soldats nazis :.....	17
Les deux survivants GrabRäuber :.....	17
Les Hommes jaguars :	18
Nos amies les Bêtes.....	18

Acte I : l'élément Styx

...A mesure que je progressais dans ce boyau minéral, l'étrange liquide que j'avais remarqué dès mon entrée se faisait de plus en plus présent, suintant de toutes parts. Tout d'abord, je tentais systématiquement d'éviter son contact, mais, bien vite, cette omniprésence ne me laissait plus le choix. Non pas que la fragrance qu'il dégageait m'incommodât particulièrement, pas plus que son contact curieusement tiède contrastant avec la fraîcheur de la grotte ou encore cette sorte de luminescence qui en émanait. Non, c'était plutôt l'incongruité de sa présence en ces lieux, tout comme le caractère inconnu de cette substance qui m'inquiétait. Bientôt, d'autres étrangetés se manifestèrent : restes de petits animaux auxquels je ne pouvais donner de nom, ou même certains objets dont l'utilité m'échappait totalement. Mû par une curiosité incontrôlable et malgré les craintes que m'inspiraient ces étrangetés, je continuais ma progression. En fait, plus j'avancais dans cette grotte et plus se dessinait en moi l'impression de changer de monde, d'univers. Plus rien ne m'était vraiment familier...»

Le témoignage de Maxime Gryffon, capitaine d'industrie et explorateur amateur, découvreur de la substance « Styx », met en évidence cette impression de « descente aux enfers » avant de nous présenter, dans une suite que nous publieront plus loin, sa découverte d'un monde totalement inconnu jusque là.

De retour de son étrange expédition, Maxime Gryffon prendra sur lui de mettre à contribution sa fortune personnelle pour envoyer sur

place une équipe d'explorateurs. Ce seront nos personnages, vous l'aurez deviné, qui composeront cette équipe.

Mais qu'ont-ils découvert ?

Tout d'abord, ils suivirent le cheminement indiqué par leur prédécesseur jusqu'à buter sur un étrange obstacle : un mur liquide, obstruant totalement le passage. Le plus téméraire d'entre eux entreprit alors la traversée la plus périlleuse qu'on puisse imaginer. Progressant dans un élément parfaitement étranger (ce n'était pas vraiment de l'eau, mais quelque chose d'impossible à définir), il ignorait totalement combien de temps il pourrait retenir sa respiration. N'y tenant plus, se croyant perdu, il se rendit bientôt compte que, loin d'asphyxier et de périr noyé, il pouvait librement respirer dans ce liquide.

S'engageant à sa suite, le reste de l'expédition découvrira à son tour un monde nouveau et extraordinaire : l'Amnyos.

Acte II : Amnyos, le jeu

Lors de fouilles d'un site précolombien, des archéologues mettent à jour un passage inondé par un étrange liquide. Ce passage mène à un monde souterrain et sous-marin : peut-être la mythique Atlantide, ou bien est-ce un nouveau monde inconnu, à l'origine de ce même mythe. Le liquide qui baigne ce monde n'est pas de l'eau mais un curieux fluide nourricier : l'Amnyos qui donne également son nom au monde sous-marin. On s'y déplace comme dans l'eau, mais avec la possibilité de respirer librement.

Amnyos vous propose donc un nouvel Univers Antique/Fantasy pour Arkéos

Découvrons-en ensemble les principales caractéristiques..

Ses habitants : leur morphologie Adaptée leur permet de se déplacer facilement dans un milieu liquide. Ils disposent de membres palmés qui leur donnent une grande vélocité dans l'Amnyos.

L'habitat sédentaire : il ressemble étrangement aux créations de l'architecte « d'en haut » Jacques Rougerie. Peut-on se hasarder à un semblant d'hypothèse pour comprendre cette curieuse coïncidence ?

Les Cités-Bulles : au sein de l'amnyos circulent des «singularités», sortes de groupes compacts de bulles d'air géantes au mouvement lent et prévisible. Les amnyotes ont depuis longtemps appris à maîtriser ces agglomérations de bulles et à édifier, en leur sein, des cités se mouvant à leur rythme. Chaque bulle correspond aux contours d'un édifice dans lequel on peut donc circuler « à pied sec ». En outre, dans chacune des « Maisons des Archontes » se trouve une « **Mapulle** », d'allure hémisphérique, représentation en 3D du mouvement des cités-bulles les plus proches. Un regard profane n'aura l'impression d'y voir qu'une « boule de neige » géante.

Structure politique : Amnyos est gouverné par une monarchie, soutenue par des oligarchies locales. Chaque groupe d'archontes préside à la destinée d'une cité d'Amnyos et conseil le couple royal dans ses décisions.

Le palais d'Allyophante : contrairement aux autres cités amnyotes, Allyophante n'est pas une cité-bulles mais se trouve bâtie à l'intérieur des excroissances de la carapace d'une gigantesque tortue marine. Une particularité qui lui autorise des déplacements autonomes et rapides. On dit qu'un lien privilégié unie l'animal au couple royal. C'est en tout cas la seule façon d'expliquer la capacité

qu'ont les monarques à se rendre à volonté d'un point à l'autre de l'amnyos.

Idées d'aventures :

- ❖ Un scénario d'introduction pourrait mettre en scène la découverte du site précolombien et de l'Amnyos. Vous pouvez décider de faire commanditer cette expédition par Maximilien Gryffon ou bien laisser à vos joueurs la primeur de la découverte. Durant leur périple, les personnages se perdent dans l'Amnyos et se trouvent confrontés à la méfiance de ses habitants envers « ceux d'en haut ».
- ❖ Des individus malintentionnés sont sur le point de percer le mystère de l'amnyos. Comment les en empêcher ? Pour cela, les Amnyotes font appel aux personnages, à moins que ceux-ci n'aient eu vent de l'affaire par eux-mêmes.
- ❖ Suite possible : la tentative des personnages a échoué et les individus en question ont entrepris de rallier un groupe d'Amnyotes à leur cause. Comment rétablir la situation et empêcher d'autres ingérences ?
- ❖ Un représentant du peuple Amnyote souhaite partir à la découverte de la surface. Imaginez ses pérégrinations à travers notre propre monde... une équipe de gardes-chiourmes pourrait se montrer utile pour lui éviter bien des gaffes et des désagréments, bref pour le sortir d'une mauvaise passe dans laquelle il se serait fourré pour satisfaire sa curiosité...
- Nous vous proposons en seconde partie de ce livret un exemple de scénario complet : pourquoi ne pas commencer par celui-ci ? Nul doute que d'autres idées viendront compléter l'aventure...

Acte III : Le Déluge

ou Des origines d'Amnyos

«Comment c'est arrivé ?

Allez savoir. Alors que rien, en particulier, ne semblait le présager, une curieuse pluie, aux propriétés chimiques indéfinissables, commença à tomber sur l'ensemble du globe. Les prophètes s'empressèrent d'intégrer ce phénomène à leurs prévisions apocalyptiques, mais personne, en fait, n'avait d'explication à ce qui arrivait.

Cette étrange pluie dura, et dura encore, à tel point que l'on finit par en oublier la couleur du ciel. Lorsque enfin elle cessa, le monde avait changé. De quelle manière ? Eh bien, c'est difficile à dire, tellement les références à notre ancien mode de vie nous paraissent maintenant lointaines, confuses. Le plus simple je crois, est de vous décrire notre monde tel qu'il est devenu. D'abord, la géographie, comme vous vous en doutez, n'avait plus grand-chose à voir avec celle d'autrefois. Imaginez votre monde actuel et faites remonter le niveau des mers de quelques mètres, peut-être même quelques dizaines de mètres. Vous voyez le tableau ? Mais ce n'est pas tout : cette pluie chimique nous a transformés, nous aussi. Physiquement et mentalement, je veux dire.

Physiquement, de nouvelles particularités génétiques sont apparues, en réponse à un besoin d'adaptation à ce nouveau contexte. Mentalement, et surtout socialement, les populations se sont regroupées différemment, séparées à grande échelle par les

éléments et resserrant les liens du clan. Chaque cité, chaque village est devenu une entité politique à part entière. Nous avons dû abandonner les technologies « antédiluviennes », et un autre mode de vie s'est mis en place, progressivement.... »

Témoignage de Mnemos, Archonte et Archiviste de la cité d'Epheliote, sur le bouleversement du monde et ses conséquences à une époque très reculée (probablement contemporaine de la naissance du mythe du déluge et de celui de l'Atlantide).

L'histoire d'Amnyos ressemble à une succession de circonstances climatiques et géologiques que l'on pourrait résumer ainsi : à une époque où le monde était soumis à un déluge continu d'une origine inconnue, des glissements de terrains sur un sol détrempé ont permis, lentement mais sûrement, l'enfoncement de sites habités. Comme une énorme bulle de civilisation, Amnyos est alors descendue dans les profondeurs de la Terre, préservée du temps et livrée à sa propre évolution.

Faisons maintenant connaissance avec ce monde si particulier et ses habitants.

Quelques figures et personnalités

- ❖ Les Archontes : élus localement par leur clan, ils gèrent leur cité au quotidien, donnant au mot politique son sens originel (gouvernement de la cité). Vous pourrez trouver dans le scénario « Les clefs d'Amnyos » plusieurs exemples d'Archonte, dont Mnemos, Archiviste de la cité d'Epheliote.

- ❖ Les Monarques : appelés respectivement Ra et Rana, leur popularité est très grande auprès des amnyotes et leurs décisions font office de lois. Confiants en la fidélité des archontes, ils dirigent les affaires du royaume depuis le majestueux palais d'Allyophante. Etant donnés leur peu d'implication dans l'aventure, leurs caractéristiques n'ont pas vraiment d'importance.
- ❖ Les « petites gens » : très comparables au commun des mortels « d'en haut ». D'un point de vue technique, leur principale particularité est leur aisance dans le milieu amnyotique. Pour bien marquer la différence, donnez à vos joueurs un malus de -2 aux actions physiques dans l'amnyos (-1 avec la spécialité natation).

Petit Bestiaire

On peut supposer, à juste titre, qu'une faune spécifique s'est développée en Amnyos. En voici quelques spécimens particuliers :

- ❖ Les raies, par exemple, ont vu leur taille augmenter jusqu'à pouvoir servir de montures aux amnyotes ;
- ❖ Les crabes, également, ont une taille démesurée et, une fois domestiqués, sont utilisés comme animaux de trait.
- ❖ Les hippocampes, quant à eux, bien que de taille plus modeste, font d'excellents animaux de compagnie.
- ❖ On trouvera aussi des **Delphins**, cousins du dauphin, mais au corps plus élancé (la température dans l'amnyos restant uniformément clémente, une peau épaisse ne s'impose pas) et dont le comportement amical nous restera familier.
- ❖ Le **Camar**, lui, est un animal complètement endémique : il s'agit d'un grand amphibien assez semblable à une grenouille dont la taille avoisinerait celle d'un homme. Les amnyotes, très friands de sa chair, en font le principal gibier de leurs chasses.
- ❖ Le **Maukor** : comme tout écosystème, Amnyos possède aussi de terribles prédateurs. De l'allure générale d'une raie Manta, ce « diable de mer » d'une douzaine de mètres de long de la tête à l'extrémité caudale, se caractérise par des nageoires scindées en deux parties et se terminant par des tentacules préhensiles. En outre, l'extrémité de sa queue recèle un dard dentelé de la taille d'un poignard et infligeant de douloureuses blessures, à l'instar de ses mâchoires de requin. Son intelligence diabolique en fait un adversaire des plus redoutables à l'appétit féroce.
- ❖ Dans le même ordre d'idée, l'**Asphidule** (couramment appelée Lуска) est un monstre sédentaire d'une dizaine de mètres de diamètre. Se fixant sur le fond, il attend simplement qu'une proie passe à proximité pour ouvrir la partie supérieure de son corps bulbeux et absorber violemment le liquide ambiant en un puissant courant capable d'aspirer des proies de grande taille. L'amnyos ainsi absorbé est bien sûr aussitôt recraché par une multitude d'ouïes couvrant sa circonférence. En terme de jeu, les joueurs devront réussir un jet d'athlétisme (option natation) malaisé durant 4 tours de suite, pour résister au courant. Chaque échec les rapprochera de la gueule du monstre, augmentant la difficulté du jet suivant. En dernier recours, ils pourront tenter de s'accrocher in extremis (résistance plus aisée à l'aspiration) avant de disparaître dans l'estomac de la bête.

Animal	Phy	Men	Per	Init	Com	PV	Dég	Déf	Att.
Delphin	10	6	9	10	8	30	5	2	rostre
Manta	12	4	8	6	6	36	6	3	Ailes
Maukor	18	5	10	10	12	54	10	4	Dard crocs
Luska	20	1	7	1	-	60	-	5	spécial

Pour vos propres créations, vous pouvez également reprendre des espèces marines connues en considérant simplement qu'elles se sont développées d'avantage au contact du liquide nourricier. Espèces géantes donc, dont certaines seront domestiquées par les Amnyotes. D'autres, par contre, se trouveront à l'état sauvage et pourront réserver à nos aventuriers des surprises mémorables. Laissez aller votre imagination...

Particularités de l'Amnyos

On l'aura vu, cet étrange liquide possède des vertus nourricières pour ses occupants qui voient leurs capacités physiques, voir psychiques pour certains, sensiblement augmentées. En outre, sa composition lui permet aussi de diffuser une curieuse phosphorescence qui autorise une visibilité tout à fait exceptionnelle dans un milieu au départ si obscur, de même qu'une température quasi constante quelle que soit la profondeur.

« **Effet Charon** » : Vos joueurs découvriront également que les passages successifs vers l'Amnyos modifient progressivement le

métabolisme des explorateurs. Sans pour autant se voir métamorphosés en amnyotes (quoique...), ils pourront, au fil du temps acquérir certaines de leurs capacités : empathie avec le milieu amnyote, compétences de natation exceptionnelles... Ces phénomènes seront gérés par le conteur en fonction du gain d'expérience des personnages (cf. EW-System, « progression du personnage »). En terme de jeu, les personnages habitués à l'amnyos verront leur malus en milieu amnyotique (-2/-1) diminuer puis disparaître. L'acquisition de la spécialité Natation leur sera aussi proposée au niveau 1 dès la fin de leur premier séjour (ou augmentée de 1 s'il la possède déjà).

A vous de jouer...

Progressivement, les personnages se verront initiés à une facette insolite de l'histoire des civilisations. Les événements décrits devraient éclairer sous un autre jour certains mythes fondateurs. Quel plaisir alors pour le conteur que de mêler à ses scénarii des éléments de légendes qui pourront ainsi alimenter le fil des ses campagnes. N'hésitez pas à adapter vos propres créations à notre monde sous-marin. Désormais il est vôtre !

Bon voyage...

Scénario : La Clef d'Amnyos

Séquence pré-générique

Les fauves tournaient en rond depuis un moment déjà, ombres parmi les ombres de la Selva : ils avaient cerné leur gibier. La mise à mort n'était plus qu'une question de temps. Seule ombre au tableau : la jeune fille que l'une de leurs proies brandissait comme un bouclier vivant. Il ne fallait surtout pas la blesser : elle était sacrée à leurs yeux. Elle était des leurs...

La **Montaña péruvienne** est une bien fascinante région : débutant à l'est dans la vallée de l'Amazone elle en offre les caractéristiques de forêt tropicale (la **Selva**) avec une faune d'une très grande variété (jaguars, alligators, singes, perroquets, pécari, ainsi que toute une variété de serpents et d'insectes). Le relief va ensuite se transformer vers l'ouest pour aboutir à la **Ceja de Montaña**, piémont préfigurant la cordillère orientale des Andes, où l'on trouvera l'emblématique condor géant. C'est à la lisière de ces deux mondes que débute notre histoire...

Synopsis : Amazonie, Années 30. Nos héros sont à la poursuite de voleurs de reliques : la « clef d'Amnyos » a été dérobée à une tribu indigène par les GrabRäuber qui comptent s'en servir pour percer les mystères de l'Amnyos. Il faudra donc les poursuivre et les empêcher, au final, de réaliser leurs desseins. Élémentaire, n'est-il pas ?

NB : pour plus de commodité, les caractéristiques des différents intervenants sont rassemblés en annexes à la fin du scénario (cf. « Distribution »)

Chapitre I : En terre indienne

« Nous venions à peine d'arriver dans ce village indien quand les hostilités commencèrent. En pleine nuit, en fait, nous fûmes réveillés par un tonitruant concert d'armes à feu. Imaginez le temps qu'il faut pour réaliser la situation : un lieu inconnu, une situation plus qu'inhabituelle... le temps de me rendre présentable ou presque et je me jetai dans la mêlée. Enfin, pas trop quand même : pour l'instant je ne distinguais que des ombres qui se glissaient dans la nuit. En première analyse, le village se faisait sauvagement attaquer : mais par qui ? Et que faisaient les chasseurs ?

Je me ruai vers la hutte du chaman : c'est avec cet homme que les échanges avaient été les plus profitables lors de notre premier contact. Arrivé dans sa case, je ne trouvais qu'une scène de saccage : toutes les possessions de Matahok gisaient au sol, en désordre. Quant aux occupants, aucune trace. Je repartais en quête de mes équipiers quand je fus arrêté en chemin par cette vieille femme, que nous avions soignée la veille, et qui me faisait de grands signes depuis le seuil de sa porte. Intrigué, je la rejoignis en surveillant mes arrières, autant que le permettait la confusion du moment. J'essayai alors de comprendre le curieux charabia qu'elle m'adressait, mélange d'espagnol et d'anglais approximatif, mâtiné de quelques mots de français, je crois. « Protégez l'autre pierre », « sacrifiez l'oiseau », croyais-je comprendre. Mais quelle pierre, et quel oiseau ? »

Une mission de routine ?

Les personnages partent à la rencontre d'une tribu amérindienne pour en étudier le mode de vie et, le cas échéant, apporter des soins à ceux qui en auraient besoin. (La rencontre pourrait même être fortuite ou amenée par d'autres circonstances selon le passif des PJ).

Laissez les jouer la prise de contact (au rythme de vos joueurs, si vous les sentez suffisamment inspirés), avant de les lancer dans l'action proprement dite. Ils auront l'occasion de jouer la marche d'approche en forêt vierge, en lisière d'un contrefort de la cordillère des Andes, puis la rencontre avec des gens qui peuvent devenir très attachants. Pensez à Matahok, le chaman et chef du village, à sa fille Naëma, qui aura un rôle à jouer par la suite, ainsi qu'à tout autre archétype d'une tribu amérindienne.

L'action débute réellement de nuit, lorsqu'ils sont réveillés par une curieuse effervescence dans le village : un groupe d'étrangers a fait irruption et couvre son passage par un tir d'armes automatiques et l'embrasement de plusieurs habitations.

Contre toute attente, les hommes du village semblent réagir assez mollement à la situation ; en réalité, ils cherchent plutôt à protéger leur vie et celle des leurs. Comment vont réagir les personnages dans l'ignorance de ce qui se passe ?

En se renseignant auprès du chaman par exemple, ils apprendront rapidement que des soldats blancs se sont emparés de leur fétiche : la clef d'Amnyos, un puissant objet magique, aux dires des indigènes.

Sacrifiez l'oiseau !

S'ils ont su gagner la confiance des indiens, on leur fera une bien étrange requête, par l'intermédiaire du chaman ou d'une vieille femme du village qu'ils auront soignée, par exemple. On leur demandera en effet de « protéger l'autre Pierre » en « sacrifiant l'oiseau ». A eux de comprendre qu'un second fétiche est dissimulé dans la partie supérieure du mat totem de la tribu (celle représentant un oiseau stylisé) et qu'ils devront s'en emparer avant l'adversaire, quel qu'il soit. La seule solution pour cela semble être de briser l'idole en son sommet : les protagonistes auront-ils des états d'âme au vu de la situation ?

Où en sommes-nous ?

Suivant l'intervention (ou non) des joueurs, plusieurs options peuvent se présenter à ce stade :

Option 1 : L'ennemi parvient à s'emparer d'un, ou pire encore, des deux fétiches avant de s'enfuir. La consternation s'abat sur le village.

S'ils restent sur place, les personnages assisteront alors à une curieuse cérémonie dirigée par le chaman et rassemblant tous les hommes autour d'un feu. Puis tous partiront en chasse armés et vêtus de peaux de jaguars. Si les PJ tentent de les suivre, ils les perdront rapidement de vue. Seuls les femmes, les enfants et les vieillards sont restés au village. Tant que les fétiches ne sont pas retrouvés, La communauté est fragile et en danger.

Suivant la piste des voleurs (pas très discrets, convaincus de leur supériorité militaire), ils arrivent sur le lieu de la confrontation : un

groupe de soldats nazis massacré par...une meute de jaguars, peut-être ?

S'ils sont particulièrement rapides à suivre le groupe et si les chasseurs ont tardés à lancer leur assaut, ils pourront peut-être assister à la fin de l'étonnant raid des « hommes jaguars ».

Sinon, ils finissent par retrouver les chasseurs eux-mêmes (les responsables de ce carnage ?), qui leur indiquent la piste de survivants nazis, partis avec la relique. Les chasseurs ne peuvent poursuivre plus loin en territoire tabou. Ils devront continuer seuls avec l'aide du second fétiche (cf. « pourquoi deux artefacts »).

Option 2 : Les PJ ont pu récupérer un, voir les deux fétiches, ils deviendront alors la cible des GrabRäuber qui n'hésiteront pas une seconde à les prendre en chasse. Dans un premiers temps, nos héros ne peuvent compter que sur leurs propres ressources et fuir, loin et vite. Ce n'est qu'après leur rituel (environ une demi-heure) que les hommes-jaguars entrèrent dans la danse et viendront leur prêter main forte d'une manière expéditive (voir la première option).

Dans tous les cas, Faites en sorte que deux des GrabRäuber (cf. « Distribution ») aient pu s'enfuir avec au moins un des deux fétiches. Comment ils ont réussi à échapper aux chasseurs ? Naëma, la fille du chaman : ils l'ont enlevée pour couvrir leur fuite. N'écouter que leur courage, n'en doutons pas, les PJ parviendront, à la poursuite des fuyards, dans un endroit très particulier où ils pourront trouver la porte de l'Amnyos. Un endroit que l'on nommera un jour « les Orgues de Stratyka ». Mais, chut...n'anticipons pas !

« Nous en étions au deuxième jour de poursuite à travers la Selva péruvienne, et allions abandonner tout espoir de les rattraper, quand, après avoir aborder les premières hauteurs de la Montaña, nous les aperçûmes de nouveau. Ils escaladaient péniblement une éminence percée au trois quart de sa hauteur par une sombre ouverture. La jeune indienne semblait naturellement effrayée et épuisée, tandis que les deux autres étaient perpétuellement aux aguets. Nous avons rejoint le plus discrètement possible le pied de la falaise et déjà entamé la montée lorsqu'ils disparurent dans l'obscurité de ce qui nous semblait être une grotte. Craignant de les perdre une nouvelle fois dans les entrailles de la terre, nous activâmes l'escalade et pénétrâmes dans un tunnel qui nous semblait interminable.

Prudemment, nous progressions dans ce boyau qui semblait prêt à nous engloutir dans les plus sombres pièges. De fait, nous dûmes à plusieurs reprises éviter de mortelles chausse-trappes. Avec de la chance, ces dangers avaient dû également ralentir nos adversaires. Enfin, débouchant en surplomb d'une plateforme circulaire formant une vaste salle souterraine, nous les vîmes sur la paroi opposée. Ils entreprenaient la descente en rappel à partir d'une corniche irrégulière, légèrement en contrebas et ceinturant entièrement la caverne. Au-dessus de nous, une corniche identique, formait une curieuse et symétrique conformation avec la première. Un peu plus haut encore, une très grande ouverture, sur le coté, nous laissait entendre le lointain grondement de l'eau. Enfin le tout était chapeauté d'un dôme percé, çà et là, de fines cheminées naturelles. Du fond semblait remonter une faible mais profonde vibration. Les hauteurs semblaient inaccessibles. Vers le bas, par

contre, les deux acolytes et leur prisonnière continuaient leur progression en direction d'une autre ouverture située, elle, à mi-chemin du fond du gouffre. Nous les y suivîmes. Fermant leur progression, la femme s'arrêta dans sa descente le long du filin pour tirer quelques salves dans notre direction. Un simple avertissement peut-être, mais qu'il serait imprudent d'ignorer. Peu importe, il était trop tard pour faire demi-tour. Impossible également de riposter : blesser l'un des deux sur la corde entraînerait également la chute de la jeune indienne, qui descendait en tête. Très rapidement, nous contournâmes la corniche qu'ils avaient empruntée et entreprenions à notre tour la descente. Le boyau qui s'ouvrait devant nous, lorsque nous l'eûmes atteint, était du même type que celui par lequel nous étions arrivés, mais plus humide. De plus en plus humide, d'ailleurs, à mesure que nous y progressions. Des restes de petits animaux que nous ne reconnaissons pas jonchaient le sol par endroits. Au détour d'un coude, nous n'eûmes que le temps d'apercevoir nos fuyards pénétrer un étrange mur d'eau qui semblait complètement obstruer le boyau et n'en plus finir au-delà ! Allons bon : voilà que pour mener à bien notre mission, il nous faudrait également jouer les sirènes ... »

La « Clef de Discorde » :

La relique subtilisée par les SKGB est en fait la clef d'une ancienne légende Amnyote.

A une certaine époque de leur Histoire, les amnyotes étaient arrivés à un point de discorde concernant la suite de leur évolution. Certains étaient convaincus qu'il était temps de regagner la surface, alors que

les autres, conscients que le monde avait terriblement changé depuis leur départ, s'y refusaient. On suggéra de laisser partir ceux qui le désiraient, mais il devint vite évident qu'outre la scission que cela causerait au sein d'un même peuple, la présence d'amnyotes en surface représentait un réel danger pour le secret de l'existence de ceux qui resteraient. De Plus, la vie en surface supposait, pour les amnyotes, une adaptation qui ne pouvait être qu'artificielle. Qu'à cela ne tienne : on mis au point, à cette fin, un artefact capable de générer cette évolution physiologique sur l'individu amnyote, la « clef du monde d'en haut ».

A la suite d'un vote du conseil des Archontes, et pour protéger le peuple d'une guerre civile, on décida de cacher cet artefact loin des convoitises amnyotes et pour cela de l'exiler en surface. La curiosité des hommes faisant le reste, l'objet parviendra on ne sait comment entre les mains de cette tribu indigène qui en fera son fétiche.

C'est bien sûr cet artefact qui deviendra pour nous la « clef d'Amnyos » tant convoitée par les nazis. L'intérêt de sa possession ? Remettre au goût du jour l'idée d'une sécession amnyote profitable à qui saurait manipuler le plus grand nombre, et ainsi s'ouvrir l'accès aux secrets du monde d'Amnyos et à ses trésors (cf. § « Des troubles en Amnyos »).

Pourquoi deux artefacts ?

On a vu que cette clef avait à l'origine pour fonction de modifier le métabolisme des amnyotes dans le but d'une migration vers la surface. Son fonctionnement se rapprocherait alors de celui d'une « électrolyse » : l'anode dans une main, la cathode dans l'autre, l'amnyote se voyait traversé par un champ particulier supposé

accomplir la métamorphose. Il en reste que ces deux artefacts semblent liés l'un à l'autre d'une manière ou d'une autre, ce qui à l'effet suivant : le possesseur de l'une des clefs connaît approximativement la position de la seconde, avec pour avantage de permettre aux PJ qui en possèderaient l'une des deux de pister les fuyards, en possession de l'autre. Question subsidiaire : Combien de temps leur faudra-t-il pour remarquer que les GrabRäuber connaissent aussi leur position, et ce, pour les mêmes raisons ?

Plus simple ?

Si vous craignez d'alourdir le jeu avec ce système (restons pulp !) et si vous voulez justifier que les protagonistes trouvent facilement la porte, considérez simplement que les clefs sont en fait attirées par l'Amnyos. Des boussoles indiquant l'entrée du monde souterrain, en quelque sorte.

Chapitre II : Périple en Amnyos

Perdus dans un monde aquatique parfaitement inconnu d'eux, les PJ devront commencer par trouver leurs repères avant d'espérer prendre la situation en main. Combien de temps tiendront-ils en apnée, par exemple, avant de s'apercevoir que l'amnyos est respirable ?

Leurs antagonistes, quant à eux, semblent déjà plus familiers des lieux. Probablement ont-ils déjà eu l'occasion d'explorer au moins partiellement cette « mare incognita ». Toutefois, leur captive, profitant d'une plus grande aisance dans l'eau ainsi que de l'impossibilité d'utiliser des armes à feu dans l'amnyos, aura tôt fait

de s'affranchir de ses ravisseurs. Les PJ pourront avoir la surprise de la retrouver dans la cité-bulle d'Epheliote.

Dans la gueule du monstre !

Cherchant vainement leur chemin (leur fétiche ne leur donnant plus la moindre indication sur la présence de son jumeau), la première rencontre des PJ sera avec une **asphidule** ! Nageant au dessus d'un groupe de ces énormes sphères, ils seront rapidement remarqués par l'une d'entre elles qui commencera alors à s'ouvrir pour aspirer ses proies (voir les caractéristiques du monstre dans la partie « petit bestiaire »).

Si la situation s'avérait désespérée, l'intervention d'un groupe de **delphins** sonnera l'arrivée de la cavalerie (moyennant le sacrifice d'un des cétacés pour sauver leurs amis humains. Sniff...). Dans le cas où les PJ s'en sortent par eux-mêmes, les delphins n'arrivent qu'un peu plus tard pour les guider vers Epheliote, la cité-bulle la plus proche.

« Tout ça paraissait tellement irréel ! Remorqués par des cétacés semblables à des dauphins, nous progressions, comme en rêve, dans ce liquide qui n'était pas de l'eau : nous pouvions y respirer librement et une sorte de lumière en nimbait chaque particule, donnant une transparence incroyable à l'ensemble. De plus, une température constante, quelque soit la profondeur à laquelle nous progressions, nous faisait totalement oublier que nous étions trempés jusqu'aux os. Mais nous n'étions pas au bout de nos surprises : à peine remis de nos émotions après avoir échappé à cette énorme bestiole, nous arrivions en vue d'un spectacle à couper le souffle ! De loin, on aurait pu prendre ça pour un nuage de bulles, mais plus on approchait, et plus ces bulles nous

apparaissaient gigantesques, englobant des édifices qui constituaient une véritable ville sous-marine. Comme une antique cité dont l'architecture générale serait à base de sphères et dont chaque pièce serait enfermée dans une bulle agglomérée aux autres...»

A leur arrivée à proximité de la *cité-bulle*, les PJ se verront rapidement interpellés par une patrouille d'amnyotes chevauchant... des raies géantes : des mantas !

Ils seront ensuite escortés et présentés à Mnemos, l'Archonte. Celui-ci se présentera lui-même comme « archiviste » de la cité. Plus âgé que ses deux confrères Dakhyos et Pankhesys, son influence est indéniable sur le conseil des archontes de la cité. Après avoir écouté le récit des voyageurs et obtenu leur confiance, il leur fera la surprise des présentations avec son hôte du moment : Maxime Gryffon en personne. Celui-ci les a devancés en Amnyos et pourra leur faire part de ses premières découvertes. Il sera en outre un allié précieux pour la suite et, si tout ce petit monde survit à l'aventure, leur proposera probablement de faire équipe pour d'autres périples. A suivre...

Pour l'heure, il s'agira de confronter leurs informations dans le but de retrouver la trace des GrabRäuber. Si, en toute logique, Mnemos vient à apprendre la présence de l'artefact, il proposera de le garder en lieu sûr en Epheliote, en attendant de récupérer le second (et de débattre en conseil du sort des fétiches). Les aventuriers auront tout intérêt à jouer cartes sur table s'ils veulent progresser rapidement dans leurs recherches. La présence de Maxime Gryffon devrait, normalement, les convaincre qu'ils sont là en territoire allié.

Les PJ pourront mettre à profit ce séjour en Epheliote pour se familiariser avec leur nouvel environnement : ils en auront besoin pour la suite. S'ils n'y pensent pas par eux-mêmes, Mnemos et Gryffon les y inciteront : quelques jours passés à découvrir l'Amnyos ne sera pas du temps perdu. Ici, tout leur paraîtra nouveau : la façon de se déplacer (un gain d'expérience en Natation est possible à ce stade), de s'orienter. Guidés par le capitaine Acrios de la garde Epheliote, ils pourront s'ils le désirent être initiés à la conduite d'attelage de raies, au lancer de harpon, etc. Acrios est un homme patient qui devrait facilement s'attirer la sympathie des PJ. Pour jouer l'apprentissage, faites faire un jet de connaissance (acquisition du principe), puis d'habileté (mise en application) : les 2 réussites sont nécessaires pour progresser. Sinon ils pourront retenter le lendemain. Bien entendu, aucun gain d'expérience ne pourra dépasser 1 point en si peu de temps. Enfin la vue d'une dépouille de camarade pourrait leur donner l'idée de s'en faire des palmes (accessoires encore inconnus dans les années 30), leur utilisation accordant alors un bonus de natation supplémentaire.

« Si notre découverte de la cité d'Epheliote fût un choc pour nous, nos surprises ne s'arrêteraient pas là : il nous semblait soudain être projetés dans une antiquité bizarre, pour autant qu'une quelconque période antique pu paraître familière à des explorateurs du XX^e siècle. Les gens autour de nous passaient avec une facilité déconcertante de la natation, lorsqu'ils se déplaçaient à l'extérieur, à la station verticale à l'intérieur des maisons-bulles. Leurs vêtements, même, nous faisaient penser à des toges attachées aux poignets et aux chevilles pour ne pas entraver leurs mouvements dans l'Amnyos. Les ballets marins des attelages de « mantas », ces

raies géantes qu'ils avaient appris à domestiquer, étaient un enchantement permanent pour les yeux. Tout nous paraissait si étrange... Pourtant, nous nous fîmes rapidement deux amis dans la place, en la personne de Mnemos, l'administrateur de la cité, et de Maxime Gryffon, un aventurier, comme nous, qui s'était déjà un peu familiarisé avec ce monde nouveau. Enthousiaste comme un enfant devant son cadeau de Noël, il voulait en permanence partager ses découvertes avec nous. Mnemos, de son côté, et pour on ne sait quelle raison, s'attachait à nous faire découvrir son monde. Peut-être pensait-il que tout ça pourrait nous servir avant peu. Mais les quelques jours passés en Epheliotte ne nous faisaient pas oublier notre objectif : il nous fallait retrouver le second fétiche, et vite : nous l'avions promis...

Des troubles en Amnyos

Les PJ devront s'intéresser à la politique locale pour retrouver la piste perdue. De fait, les nazis ont déjà pris contact avec un clan amnyote dont les idées sécessionnistes semblaient susceptibles de servir leurs desseins. Convaincus d'avoir découvert les mythiques habitants de la Terre creuse, ils ambitionnent en effet de corrompre une partie du peuple amnyote pour en percer les secrets tout en déstabilisant le royaume. Royaume qu'ils pourraient alors offrir en cadeau à leur « bien-aimé Führer » !

Les Archontes de la cité-bulle d'Akhtyar ont, quant à eux, depuis longtemps eu vent de cette « légende des clefs » (cf. « La clef de discorde ») et ne manqueront pas l'occasion de s'allier à Steinberg pour réaliser leur vieux rêve : le retour à la surface.

En quête d'indices : comment les PJ vont-ils bien pouvoir s'y prendre pour retrouver les deux nazis ?

Il leur faudra, au moins en partie, compter sur la chance. Quoiqu'il en soit, leurs investigations devront les mener à cette « légende des clefs ». A eux, ensuite d'en déduire les intentions de Steinberg. S'ils se sont montrés honnêtes envers Mnemos, celui-ci pourra leur apporter les éléments manquants, sous la forme de la légende ainsi que d'une rumeur la concernant : elle serait, en effet, sur le point de se réaliser !

Si les Héros ne possèdent encore que l'une des deux clefs, n'oublions pas que le souci de Steinberg est le même. Peut-être d'ailleurs s'est-il laissé suivre pour gagner du temps, et leur permettre de lui apporter ce qu'il désirait sur un plateau. Les deux groupes antagonistes auront là un objectif commun : récupérer la clef manquante.

Epheliotte devra donc s'attendre à la visite d'espions d'Akhtyar qui tenteront de récupérer la clef. Y parviendront-ils ? De toute façon, que les PJ doivent remettre la main sur une seule ou sur les deux, leur mission restera sensiblement la même : neutraliser Steinberg et sa compagne, puis rapporter les deux clefs au village indien...sans oublier la fille du chaman, réfugiée à présent en Epheliotte.

L'intrusion des trois espions d'Akhtyar pourra aussi être l'occasion de retrouver la piste perdue : les suivre discrètement mènera sans coup férir à Steinberg. Leur passage en Epheliotte sera signé d'un carreau d'arbalète de poing dans la gorge d'un garde. Acrios y reconnaîtra l'arme de prédilection de Lankthary, maître-espion Akhtyar. L'alerte pourra ainsi être donnée aux PJ s'ils n'ont pas

assisté au vol. Les espions disposant de montures, des mantas dissimulées non loin de la cité, les PJ auront tout intérêt à s'équiper également, ou à se faire conduire par des amnyotes aguerris, dans le cas où ils douteraient de leurs propres aptitudes à diriger ces créatures (en pratique, compter un chef d'escorte, Acrios, plus un garde par PJ avec un minimum de deux gardes). S'ensuivra une course poursuite sous-marine qu'on pourra s'attacher à rendre mémorable : traversée de coraux et de bancs de poissons, raccourcis par des grottes sous-marines, rencontres de créatures toutes plus fascinantes les unes que les autres...

L'attelage Manta

Outre le harnais de pilotage qui autorise (et impose) une station debout sur l'animal, une nacelle légère est fixée sur le dos de la raie, accueillant un passager supplémentaire. Toutefois, il est possible de diriger l'animal à deux de front, la valeur en pilotage correspondant alors à la moyenne des deux pilotes (arrondie à l'inférieur). On peut considérer la vitesse de l'attelage comme celle d'un cheval au galop (avec un léger malus par passager supplémentaire). L'animal lui-même mesure près de 6 m de long pour 4 m d'envergure.

Qu'ils soient à la poursuite des espions Akhtyars ou bien mandatés par le conseil Ephelioté, l'objectif suivant des PJ consistera à s'emparer de la (des) clef(s) dérobée(s). Ils devront donc s'introduire en Akhtyar, accompagnés d'Acrios et de ses hommes. Se diriger dans la cité d' Akhtyar ne devrait pas poser de problème particulier aux PJ, toutes étant plus ou moins bâties sur le même modèle. Un espion Ephelioté pourra toutefois leur être d'une grande utilité pour retrouver l'artefact manquant. Restera à neutraliser les

deux gardes pour s'emparer de l'objet avant de s'enfuir le plus discrètement possible.

Lankthary

Maître-espion d'Akhtyar, son identité réelle reste ignorée à ce jour. Ce nom cache en fait l'anagramme LNAKHTYAR. **Elena d'Akhtyar**, car cette une femme, est en fait un redoutable assassin à la solde du conseil de la cité félon. Durant son intrusion en Ephelioté, elle recherchera avant tout la discrétion, et, à ce titre, ne combattra que si elle y est acculée. Les PJ n'auront donc affaire à ce personnage que s'ils la contraignent au combat, sans quoi ils pourraient bien la retrouver sur leur chemin dans d'autres circonstances, lors d'autres aventures.

Menace sur Allyophante

Furieux d'apprendre la disparition de la clef, Steinberg passera alors à l'action. Son objectif : détruire Allyophante. En annonçant ses intentions, il espère dans un premier temps exercer un chantage suffisant pour se voir remettre les deux artefacts. Quoiqu'il en soit, il compte réellement détruire le palais, supprimant ainsi les monarques et instituant un nouveau gouvernement (en l'occurrence, le conseil d'Akhtyar).

C'est un messenger d'Akhtyar qui portera la nouvelle : si les clefs d'Amnyos ne sont pas rapidement remises aux autorités de sa cité, le palais sera détruit. Les masques tombent et les responsables d'Akhtyar signent leur complicité aux forfaits nazis. Pourquoi les monarques ne quittent-ils pas Allyophante pour se mettre à l'abri ? C'est là encore l'un des secrets d'Amnyos. Il faut savoir que le lien

psychique qui les unie au palais-animal est aussi un lien physique : Ra et Rana faisant partie, et de loin, des plus anciens habitants d'Amnyos, ils doivent essentiellement leur très grande longévité à ce lien vital qui les retient en Allyophante. S'en éloigner signifie la mort pour eux. C'est l'occasion pour nos héros de se distinguer auprès des plus hautes instances du royaume. Pour cela ils devront bien entendu se rendre en Allyophante.

« Escortés à dos de mantas par nos amis Epheliotés, nous fîmes l'une des rencontres les plus incroyables de mon existence. La vue de ce gigantesque reptile de la taille d'une ville et se déplaçant majestueusement à travers l'amnyos ne pouvait me laisser insensible, pas plus que mes compagnons, aussi ébahis que moi. Dans sa carapace incrustée d'une multitude d'excroissances coralliennes était taillée un palais d'un luxe inouï. Nous fûmes guidés jusqu'à l'entrée où nous prîmes pieds par un très grand portail ciselé, représentant nombre d'habitants de l'Amnyos. Certains nous étaient déjà familiers, mais la plupart nous étonnèrent par leur étrangeté. Arraché à nos observations par l'urgence de la situation, nous pénétrâmes le palais proprement dit, et empruntâmes nombre de corridors taillés à même le corail avant d'arriver à la salle du trône. Une autre surprise nous y attendait. Au centre de cette salle monumentale se trouvait une sphère, une bulle devrait-on dire. Dans cette bulle s'ébattait un couple d'amnyotes d'une très grande beauté. Ils s'immobilisèrent à notre arrivée et je fut alors frappé par l'aura de majesté qui émanait d'eux. Nous fûmes présentés avec tout le protocole que semblait imposer la situation. Pendant tout l'entretien, aucune parole ne fut prononcée : tous nos échanges se déroulaient à la vitesse de la pensée. Les monarques

semblaient lire en nous, ce qui pouvait parfois se montrer gênant, et nous faisaient part de leurs remarques de la même façon. »

En découvrant l'aspect monumental du palais, les PJ devraient se demander comment un attentat pourrait venir à bout de celui-ci. Il s'agira alors de rechercher la partie la plus vulnérable de l'édifice. Au vu du lien vital qui unie la tortue géante aux monarques, cela pourra aussi correspondre à la partie la plus fragile de l'animal : la tête. C'est là qu'il faudra chercher la machine infernale de Steinberg, et s'en débarrasser.

Toutefois, nos héros n'auront pas longtemps le loisir de se féliciter de leur réussite. Peu de temps plus tard, en effet, de curieux phénomènes se déroulent en Amnyos : la pénombre semble progressivement remplacer la luminosité habituelle du monde sous-marin. La température, également, semble chuter. Enfin, la respiration dans le milieu liquide se fait plus difficile. Il faut se rendre à l'évidence : l'amnyos est en train de perdre ses caractéristiques si vitales pour ses habitants. Quelle peut être l'origine de cette catastrophe annoncée ?

Chantage à L'Ythaire

Une fois la menace sur Allyophante dissipée, les PJ devront affronter le va-tout de Steinberg : le vol du **Koramnyos**. Situé au centre de la source Ythaire, il en est l'élément majeur.

La Source Ythaire, Soleil de l'Amnyos

Fruit d'une expérience Harayanne (eh oui, encore eux !), l'Amnyos bénéficie de particularités issues de la source Ythaire. Il s'agit d'une sorte de réacteur dont l'énergie se diffuse à travers le

liquide et lui fournie à la fois cette luminosité intrinsèque et cette chaleur constante. L'énergie produite génère également une sorte d'électrolyse qui rend l'amnyos respirable. A l'origine, cette expérience devait renseigner les Harayans sur les capacités humaines d'adaptation au milieu sous-marin. Comme nombre de ces sites expérimentaux, Amnyos fut rapidement délaissée et devint autonome. L'énergie de la source Ythaire étant virtuellement infinie, seuls un accident ou un acte délibéré pourrait y mettre un terme.

L'aspect de la source évoque le croisement d'un champignon géant et d'une énorme méduse (de la taille d'un immeuble). Solidement campée sur un pied massif, une forte luminescence en émane et se diffuse par ses "tentacules" à travers l'amnyos. Loin d'être homogène, cette luminosité se déplace à l'intérieur de la structure à la façon des taches solaires, offrant un incomparable ballet de couleurs. Bien que la lumière soit presque aveuglante à proximité, le contact est possible avec la source et ne présente aucun danger. A la base des tentacules, un réseau de galeries permet de se rendre au cœur de la source. Là, au centre d'une cavité, un tétraèdre cristallin de belle taille (environ 1,50 m de côté) est incrusté dans son socle et relié à la structure géante : c'est le **Koramnyos**, le cœur de L'Amnyos.

La région de la source, habituellement taboue pour les amnyotes, est, de plus, située au beau milieu de l'aire de chasse d'un couple de maukors.

De nouveau escortés par leurs alliés amnyotes, bravant l'interdit pour la cause, les personnages devront se rendre à la source Ythaire. Quand ils parviennent au cœur de la source, le koramnyos ne s'y

trouve évidemment plus : seul un trou en forme de pyramide inversée, dans son socle, atteste de sa présence passée. La piste des voleurs ne sera pas longue à trouver : le cadavre d'un étrange animal, un maukor, semble signer le passage de Steinberg. La confrontation est inévitable. Il retrouveront très vite les pillards, Steinberg et sa compagne, escortés d'un groupe de trois nazis (des troupes basées en Amnyos ?), remorquant le cristal géant dont le poids les a considérablement ralentis jusque là. Tous sont équipés de palmes de camars (pas de malus aux actions avec déplacement).

Alors que les grabräuber, ayant repéré leurs poursuivants, s'apprêtent à faire front, un autre danger survient : le second maukor, rendu fou furieux par la mort de sa compagne, vient la venger. Il est plus impressionnant encore que celui qu'on a retrouvé mort, par sa taille, mais aussi par la rage qui l'anime. En outre, la position semi verticale qu'il adopte pour combattre lui donne un air de « dragon des mers » qui le rend plus terrible encore. Les soldats nazis, cherchant à protéger leur chef et déjà affaiblis par le combat avec la femelle, seront les premiers à faire les frais de sa vindicte. Elsa Belt, la mercenaire, cherchera quant à elle à protéger la fuite de Steinberg. Contre toute attente, elle se montrera un allié de poids contre le maukor déchaîné.

L'attaque du Maukor

Avant même d'apercevoir l'animal, un cri strident vrille les tympans des antagonistes. Un jet de volonté réussi permettra de garder son sang-froid face à la bête. Les marges d'échecs seront appliquées en malus à l'initiative.

Une fois venus à bout de la bête, il restera à s'emparer du koramnyos afin de le restituer à la source. Les PJ chercheront-ils à affronter le grabräuber en fuite ou le laisseront-ils filer ? S'ils tentent de le neutraliser, celui-ci mettra en œuvre toute sa science (magique) pour leur échapper. Le sort d'immunisation analgésique aqueuse suprême qu'il maîtrise pourra, en particulier, le rendre quasi invulnérable aux attaques et l'aider à s'enfuir. S'il y parvient, les personnages le retrouveront-ils sur leur chemin lors d'autres aventures ?

Epilogue : retour à la terre ferme

Une fois cette ultime mission accomplie, il restera à retrouver la sortie de l'Amnyos, puis à restituer les artefacts au peuple indien, accompagnés bien sûr, de la jeune Naëma, que l'on imagine heureuse de retrouver les siens. L'accueil réservé aux héros sera, on s'en doute, des plus chaleureux. Maxime Gryffon, quant à lui, ne les lâchera pas aussi facilement : heureux propriétaire du site où eu lieu la découverte de la porte d'Amnyos, il aura probablement encore bien des aventures à leur faire partager. D'autant plus que leur côte de popularité aura sérieusement grimpé auprès des habitants de l'étrange monde sous-marin. Excepté, bien entendu, pour un certain clan Akhtyar, tombé en disgrâce auprès des monarques d'Allyophante : On ne peut pas se faire des amis partout. En tout cas, que d'aventures à raconter, et peut-être, quelques souvenirs à rapporter, offerts par le peuple amnyote reconnaissant.

FIN

Merci à A.Jodorowsky et Moebius, JRR. Tolkien, T.Pratchett, J.Vance, P.Zaplotny et tous les autres qui hanteront encore longtemps et avec bonheur mes mondes imaginaires.

Distribution

Les soldats nazis :

8 éléments SS attachés aux unités « werewolf ».

Soldats 7 (occultisme, conduite, Athlétisme, Conduite, Discrétion, Survie, Système D : 7 ; Init. 6, Impact 3, 12 PV)

Les deux survivants GrabRäuber :

Rudolf Steinberg : archéologue de formation, il s'est très vite tourné vers les avantages que pouvaient lui procurer la pratique des anciens rites magiques. Doué pour cet art, il n'hésite pas à s'en servir pour parvenir à ses fins. Ses motivations s'accordent sensiblement avec celles de « l'idéal nazi » dans ses quêtes, si ce n'est leur finalité plus individuelle. Sa mégalomanie exacerbée le rend en effet capable de tout, surtout du pire...

Archéologue 15/ Diplomate 12 (Magie hermétique 14, arme de poing, sabre : 12, Init. 7, impact 4, 24 PV)

Sorts : Main de gloire, Immunisation analgésique aqueuse suprême.

Elsa Belt : prédateur à sang-froid, aucune vie n'a pour elle la moindre importance. Le travail avant tout...et du travail bien fait.

Actuellement au service de Steinberg, elle le protégera contre vents et marées, fut-ce au péril de sa propre vie, question de principe.

Mercenaire 12 (Démolition, survie, Athlétisme : 15 ; conduite/pilotage 13, init. 7, impact 2, PV 12)

Les Hommes jaguars :

Contrairement à la légende indienne, ces redoutables chasseurs n'ont pas la capacité de se transformer en fauves. Toutefois ils disposent de pouvoirs exceptionnels les rapprochant furieusement de leur totem. L'aspect bestial que leur procure les peaux de panthères dont ils se vêtissent en rajoute alors assez pour semer la confusion. Leur sont ainsi acquis les traits et pouvoirs suivants (cf. Arkeos #1, « effets spéciaux ») :

Indiens 9 (pour tout ce qui concerne l'art de la Chasse et du Combat 15, Nyctalope, PV 14, impact 3, def. 2)

Traits : Nyctalope, ouie aiguisée (10), rapidité+1 (init. 7).

Individuellement : Agilité féline (13);

En présence de leur chaman et à la suite d'un rituel collectif : Ruée du jaguar indomptable (pour rappel, leur vitesse de déplacement est multipliée par 8 !).

Matahok : Chaman 12 (idem indiens + Magie 15 : Geste qui sauve, Ruée du jaguar indomptable, Fils de la nuit)

Pour la description complète, cf. Luis Sandoval (Arkeos #1, p.70)

Gardes et espions amnyotes 9 (discrétion 13, natation 15, attelage de raie 12, bagarre 11, esquive 11, init. 6, impact 3, def. 3, 12 PV)

Acrios : capitaine 11 (idem gardes sauf stratégie/tactique 13, intimidation 13, discrétion 15, 14 PV)

Lankthary : Assassin 12 (discrétion 17, natation 15, attelage Manta 12, init. 7, impact/def. 3, 12 PV)

Nos amies les Bêtes

Animal	Phy	Men	Per	Init	Com	PV	Dég	Déf	Att.
Delphin	10	6	9	10	8	30	5	2	rostre
Manta	12	4	8	6	6	36	6	3	Ailes
Maukor	18	5	10	10	12	54	10	4	Dard crocs
Luska	20	1	7	1	-	60	-	5	spécial