



130



Chaine Alimentaire

UN SCÉNARIO POUR ADVENTURE PARTY : LES TERRES PERDUES

le roi des animaux

Cette aventure pour **Adventure Party : Les Terres Perdues** se veut légèrement différente de celles que vous trouverez dans la boîte du même nom. Plus longue, elle est prévue pour pouvoir être jouée indépendamment. Elle peut donc idéalement prolonger la campagne en se plaçant avant, après ou pendant celle-ci. Elle conserve toutefois le même découpage, de telle sorte que le meneur de jeu ne sera pas perdu.

À lire aux joueurs avant de débiter :

« Les jours s'écoulaient paisiblement pour les Gardiens. Ils peuvent ainsi savourer chaque journée et profiter de leur cadre de vie. Alors qu'ils s'occupent par des ballades et des jeux dans la Forêt des Vénérables, un jeune Renard Roux surgit au milieu du chemin. Il s'agit de Futé. Ils le connaissent probablement déjà mais il a cette fois-ci une requête des plus inquiétantes à formuler. Plusieurs animaux de la forêt ont disparu ces derniers jours et les cadavres mutilés de certains ont été retrouvés. Qui commettrait une telle atrocité ? Il incombe aux Gardiens de le découvrir. Pour cela, ils vont devoir commencer par suivre Futé. »

Remettez les six fiches de Porteurs aux joueurs.

Demandez à chacun de choisir le personnage qu'il jouera pendant cette aventure. Puis faites de même avec un Masque-Totem, une Arme, un Fétiche et donnez à chaque joueur un jeton, une carte Graines de Mère Nature et les cartes de dons totémiques associés au Masque choisi. Le groupe mandaté par Futé est prêt !

l'histoire en résumé

Sous l'influence d'un Sombre-Titan volant du nom de Kaze, la vie de la Vallée Ensoleillée a été profondément chamboulée. Corrompue par son influence néfaste, une nuée de sauterelles a commencé à tout ravager sur son passage. Les animaux de vallée ont donc dû trouver refuge ailleurs, en l'occurrence dans la Forêt des Vénérables. Malheureusement, le tempérament de leur roi auto-proclamé, Léo, va rapidement causer des soucis dans leur nouvel habitat. Il ne tient qu'aux Gardiens d'empêcher que la situation ne s'envenime et de faire leur possible pour rendre la vallée à nouveau habitable.

À lire quand les Gardiens décident de suivre Futé :

« Malgré l'inquiétude fébrile du Renard Roux, rien ne semble différent de d'habitude dans la forêt. Parmi la végétation florissante, les animaux s'épanouissent et vaquent à leurs occupations comme si de rien n'était. Pourtant, à mesure que l'on s'enfonce sous les frondaisons verdoyantes, les occupants des lieux se font plus rares. Quelques-uns passent très rapidement. Trop pour être arrêtés. L'angoisse se fait de plus en plus palpable malgré le cadre enchanteur. Il ne faut que peu de temps pour que vous découvriez enfin le corps d'un faon. »

Ce spectacle inhabituel risque de déstabiliser les Gardiens mais a au moins le mérite de les préparer à ce qui les attend. Les traces et les touffes de poils ne laissent aucun doute : des animaux ont été attaqués et dévorés ici. Il est facile de remarquer qu'au-delà de ce massacre, les feuillages alentours semblent ne pas avoir été épargnés. Quelques arbustes et buissons ont été dépouillés par un ou plusieurs êtres munis d'une voracité sans pareille. Un jet de *Percevoir/2* permet d'entendre des sanglots étouffés. Au prix de rapides recherches, il est facile de découvrir leur origine. Dans le tronc évidé d'un arbre mort depuis longtemps se cache un faon. Terrifié, il se recroqueville encore plus à l'apparition des Gardiens. Pétrifié, ce petit être semble indécis sur l'attitude à adopter vis-à-vis des nouveaux arrivants. Il leur faudra faire preuve de prudence et de délicatesse pour le rassurer et pouvoir espérer en tirer quoi que ce soit. Un bon début pourrait être de lui apporter de quoi boire et manger. L'animal, qui répond au nom de Printemps, a perdu la notion du temps. Trop effrayé pour sortir de sa cachette, il s'est laissé dépérir. Après avoir été rassuré et avoir repris un peu de ses forces, il se confie aux Gardiens. Sa voix fluette est à peine audible. Sa famille et lui ont été attaqués par une forme massive surgie des profondeurs de la Forêt. Il a à peine eu le temps de trouver un abri, poussé par sa mère. Il ignore ce qu'ils sont devenus car celle-ci lui a ordonné de se boucher les oreilles et de ne faire aucun bruit le temps que le calme revienne. Aux Gardiens de voir s'ils sauront faire preuve de tact. Printemps ne saurait donner plus de détails sur ce qui a attaqué sa famille, si ce n'est que c'était une gigantesque silhouette sombre.

gestion. de crise

Au cours de ce scénario, les Gardiens peuvent être confrontés à des problématiques plus adultes que d'habitude. En particulier, l'arrivée de Léo et des autres réfugiés pose plusieurs problèmes à la communauté de la forêt. Les attaques par Léo et les hyènes sont un souci mais c'est plus généralement la dégradation de la végétation qui risque de gêner. En effet, il n'est pas impossible que la nourriture vienne à manquer étant donné le nombre plus important d'animaux à puiser dedans. Les camarades des Gardiens en sont bien conscients et ne manqueront pas de faire part de leur inquiétude. De plus, il y a également une thématique liée à l'intolérance ou à la peur face à l'inconnu. Ces animaux étranges viennent s'installer dans ce que d'autres considèrent comme leur foyer. En plus, les manières impériales de leur chef ne sont pas sans causer quelques frictions. Léo n'hésite pas à se proclamer rapidement souverain de toute la Forêt des Vénérables, quitte à heurter certaines sensibilités. Enfin, la rumeur de l'attaque des sauterelles sur la Savane va rapidement se répandre et prendre de l'ampleur, propageant la peur. C'est d'autant plus à ce moment que chacun va chercher à glaner de la nourriture pour mettre des réserves à l'abri, quitte à saccager l'écosystème au passage. Peu importe le long terme quand une menace pourrait débouler d'un moment à l'autre.

En bref, la diplomatie des Gardiens risque d'être mise à rude épreuve.



Ces maigres détails pourraient laisser penser qu'il s'agit d'un Sombre-Titan. Lui aussi ébranlé par ce qu'il vient de voir, Futé propose de raccompagner le jeune rescapé jusqu'à un endroit où il pourrait être en sécurité. Avant de repartir, il indique aux Gardiens que la piste devrait être facile à suivre désormais.

En effet, un nouveau jet de *Percevoir/2* suffit à découvrir des traces de pattes massives sur le sol. Elles semblent accompagnées d'autres empreintes d'animaux plus petits qui semblent avoir tourné autour des feuillages. En revanche, il ne fait aucun doute que ce qui a laissé les plus grosses traces s'est battu avec la famille de Printemps. Ce sillage de multiples empreintes permet de remonter aisément jusqu'à la Clairière Endormie. Ce lieu bucolique est entouré de hauts arbres et traversé par un petit cours d'eau. Son nom vient de l'habitude très répandue jusqu'à récemment de s'y rendre pour se détendre et profiter de l'air frais provenant des montagnes voisines, spécialement lors des chaleurs parfois accablantes de l'été. Le problème est qu'aujourd'hui l'endroit semble être occupé par une dizaine d'animaux divers. Les Gardiens n'ont pas souvenir de les avoir déjà rencontrés dans les environs. Des gazelles et des antilopes y côtoient des hyènes. Toutes semblent clairement ne pas être à leur place ici. À l'approche des Gardiens, un rugissement retentit. Suite



à ce signal sonore, toutes les créatures présentes s'écartent pour libérer un chemin menant directement aux nouveaux venus jusqu'au majestueux lion trônant au milieu de la clairière, au bord même du cours d'eau. Fier et hautain, il semble attendre que les intrus daignent venir à sa rencontre. S'ils hésitent, il les y enjoint de sa voix grave et retentissante.

Le félin s'appelle Léo et s'enquiert de la raison de la présence des Gardiens sur son territoire. Les scrutant de la tête aux pieds, il s'interroge sur leur comestibilité. Ceux-ci vont devoir faire preuve de tact pour ne pas l'offenser (**Parlementer/3**). Des hyènes rôdent autour d'eux pendant toute la discussion, agitées de gloussements nerveux et propageant une odeur pestilentielle. Il en faut peut-être pour que Léo, hautain et prétentieux, ne lâche sur les Gardiens ses camarades charognardes. Si besoin, il se jette lui-même dans la bataille et fait tout pour éviter l'humiliation de la défaite. Ce n'est que poussé dans ses derniers retranchements qu'il préfère la soumission à la défaite. Il sera alors disposé à fournir tous les renseignements qu'on attend de lui. S'il est défait et inconscient, les animaux l'accompagnant s'en chargeront. Sinon, pour peu que ses interlocuteurs sachent le traiter avec respect et déférence, il est prêt à échanger avec eux et à répondre à leurs questions.

Léo et ses sujets ont fui la Savane des Ancêtres car celle-ci était devenue inhabitable. Elle a en effet été la cible d'une nuée de sauterelles corrompues, fermement décidées à tout dévorer sur leur passage. Au final, peu d'occupants de la savane ont survécu à ce fléau. Poussés par la faim et la soif, ils ont été très satisfaits de trouver la Clairière Endormie pour s'y installer. C'était il y a maintenant une semaine.

Léo (et même ceux qui l'accompagnent) sont habitués à voir des sauterelles se propager régulièrement mais jamais à ce point. Il y avait quelque chose de différent en elles, suffisamment en tout cas pour les pousser à attaquer des êtres vivants alors qu'elles ne l'avaient jamais fait jusque-là.

C'est bien le lion qui a décimé la famille de Printemps ainsi que plusieurs autres animaux. Ses compagnons ont bien entamé la végétation locale. Ceci dit, il leur fallait bien trouver un refuge ainsi que de quoi se sustenter, non ? Les Gardiens doivent bien comprendre que c'est une pratique normale de là où viennent Léo et ses troupes. Aucun désir de faire le mal ou de torturer d'autres animaux, c'est bien l'instinct de survie qui les a poussés à se nourrir ainsi.

Si les Gardiens parviennent à défaire les sauterelles, Léo leur en sera très reconnaissant. Lui et sa troupe pourront ainsi réintégrer leur milieu naturel. Les Gardiens doivent comprendre d'eux-mêmes que ce serait probablement mieux pour les habitants de la Forêt. Le lion n'hésite pas à les motiver en faisant peser sur eux la menace des sauterelles qui pourraient très bien ne pas s'arrêter à la Savane une fois rassasiées.

La prochaine destination des Gardiens ne fait plus aucun doute. Il leur faut au plus vite se rendre à la Savane des Ancêtres. Il faut sauver cet endroit pour que la Forêt des Vénérables et ses habitants retrouvent leur quiétude.

HYÈNES (Rang 3)

Aptitudes : Agir 2D, Attaquer 3D, Endurer 1D, Forcer 1D, Parlementer 1D, Percevoir 2D, Savoir 1D, Se contrôler 1D, Se défendre 2D, Viser 1D

Armes : Dents 2D (Attaquer/3)
Griffes 1D (1D) (Attaquer/2)

Vie : 3 points

Confrontation :

Il y a deux hyènes par Gardien.

LÉO (Rang 2)

Aptitudes : Agir 3D, Attaquer 4D, Endurer 3D, Forcer 2D, Parlementer 3D, Percevoir 2D, Savoir 2D, Se contrôler 1D, Se défendre 2D, Viser 1D

Armes : Dents 3D (Attaquer/3)
Griffes 2D (1D) (Attaquer/2)

Vie : 10 points

Confrontation :

Réduit à 0 points de vie, Léo tombe inconscient. En reprenant ses esprits, il se soumet à ses adversaires. Dès lors, il se montre respectueux et serviable.

ACTE 2

les dévoreuses

REDONNEZ AUX JOUEURS LES ÉVENTUELLES CARTES EN VOTRE POSSESSION DONT LA FRÉQUENCE EST « ACTE ».

À lire quand les Gardiens décident de se rendre à la Savane des Ancêtres :

« Le voyage se déroule tranquillement. Vous savez où aller et il vous suffit de toute façon de suivre le sillage laissé par les réfugiés. Alors que vous approchez de votre destination, le paysage se fait plus sinistre. Une chape nuageuse sombre recouvre la Savane ou du moins ce qu'il en reste... »

Alertés par ceux qui ont fui la Savane, certains animaux des territoires voisins commencent à se préparer. Alors qu'une partie s'apprête à fuir, regroupant tout le nécessaire pour cela, d'autres essaient désespérément de construire un abri suffisamment solide et fourni en nourriture et en eau fraîche.

- Menée par un ancêtre du nom de Carapace, une tribu d'opossums essaie de ramasser branches et rochers pour consolider une cahute. Malgré leurs efforts, celle-ci semble encore bien fragile. Même si leurs camarades sont déjà partis ou sur le point de le faire, Carapace et les siens refusent de quitter l'endroit où ils vivent depuis plusieurs générations. Malgré la désapprobation des plus jeunes, les parents et grands-parents imposent leur volonté de tenir bon. Après avoir vu passer d'autres animaux en fuite, les opossums connaissent la nature de la menace qui pèse sur eux. Pour se prémunir des sauterelles, ils ont commencé à planter des torches allumées autour de leur abri de fortune dans l'espoir de se protéger. Comme ils l'apprennent aux Gardiens, ces insectes craignent le feu plus que tout. S'ils veulent les encourager à fuir, les Gardiens devront parlementer pour trouver un compromis satisfaisant pour tous.
- Ailleurs, c'est Souffre, le Dragon des Airs Ascendants qui est descendu pour aider ceux qui veulent fuir les sauterelles. Du haut des plateaux, le redoutable esprit protecteur a aperçu ce qu'il advenait de la Savane. Il témoigne de la masse

nuageuse sombre qui domine les lieux et lui a empêché de s'en approcher autant qu'il l'aurait voulu. Pour l'instant, il porte hors de danger ceux qui sont suffisamment courageux pour monter sur son dos.

- En chemin, les Gardiens rencontrent d'autres animaux en train de fuir. Alors que le sol se met à trembler, les Gardiens aperçoivent un troupeau de buffles foncer dans leur direction. Pris de panique, ils sont incapables de s'arrêter à temps. Aux personnages de voir comment ils souhaitent réagir afin de ne pas être piétinés. Percevoir peut aider à repérer au dernier moment un arbre centenaire ou un rocher massif pouvant servir d'abri. Se défendre est un bon moyen d'esquiver la déferlante. Agir peut suffire à l'anticiper afin de l'éviter plus facilement. Une fois les buffles passés, des Gardiens attentionnés peuvent remarquer qu'ils trouveront probablement l'abri des opossums sur leur chemin. Reste à voir comment intervenir à temps pour éviter cela. Peut-être même est-il possible d'arrêter le troupeau de buffle.

Enfin, les personnages atteignent la Savane. À mesure qu'ils s'y enfoncent, la terre semble craquelée, aride et dépouillée de toute trace de vie. Çà et là, des squelettes aux os blanchis parsèment le paysage. Certains, particulièrement immenses, ont donné leur nom à la Savane des Ancêtres. Les imposantes défenses d'ivoire témoignent de leur origine. L'obscurité règne, accentuée par la poussière omniprésente. Elle pique les yeux, brûle les bronches et empâte la bouche. Un vrombissement désagréable résonne, s'accroissant à mesure que l'on s'approche du cœur de la Savane. Il s'agit d'une bonne piste à suivre. Les Gardiens vont devoir effectuer un jet de **Perception/2** pour parvenir à s'orienter et communiquer entre eux. La chaleur accablante ajoutée à la dévastation des lieux risque de leur faire rapidement ressentir le manque d'eau. S'ils n'ont pas prévu de réserves, seul un jet de **Endurer/3** leur empêche de perdre un Point de Vie.

Alors que le vrombissement devient littéralement assourdissant, les Gardiens aperçoivent au loin un nuage sombre au niveau du sol. À mesure qu'ils s'en approchent, ils réalisent qu'il est constitué d'une horde de sauterelles qui font pour la plupart la taille de leurs poings. Une partie d'entre elles fonce à l'attaque des nouveaux venus. Au cours de cette confrontation, les créatures semblent littéralement affamées. Elles ne frappent pas pour tuer mais bien pour dévorer leurs adversaires. Seule, une

haute voltige

REDONNEZ AUX JOUEURS LES ÉVENTUELLES CARTES EN VOTRE POSSESSION DONT LA FRÉQUENCE EST « ACTE ».

sauterelle est inoffensive mais leur grand nombre les rend redoutables. En les observant de plus près, il est facile de remarquer (*Perception/1*) qu'un liquide sombre et visqueux suinte des interstices de leurs carapaces. Pour y avoir déjà été confrontés, les Gardiens savent reconnaître l'influence maléfique d'un Sombre-Titan. Une fois les sauterelles vaincues, c'est l'ensemble des survivantes qui prend son envol pour traverser les nuages.

Si les Gardiens ont été attentifs lors de leur rencontre avec les opossums, ils peuvent vouloir se munir à leur tour de torches enflammées afin de se protéger des sauterelles. Si tel est le cas, celles-ci se replient effectivement au-delà des nuages et évitent le combat.

La disparition brutale de la nuée de sauterelles laisse entrevoir ce qu'elles protégeaient : une crevasse, probablement la Plaie liée au Sombre-Titan qui doit se trouver à proximité. Celle-ci fend le sol sans qu'il soit possible d'en distinguer le fond.

Le sursis n'est que de courte durée car un projectile flamboyant provenant du ciel s'écrase au sol dans une explosion retentissante. L'impact projette le même liquide que celui qui a contaminé les insectes. Brûlant et collant, celui-ci est semblable à du goudron. Il s'en dégage une odeur nauséabonde. Il ne fait dorénavant aucun doute : il s'agit bien là de l'œuvre d'un Sombre-Titan. Seul un jet d'*Agir/2* permet d'esquiver le danger. Chaque Gardien échouant à ce jet subit **1D de dégâts**. Ce n'est que le premier tir en provenance d'un adversaire invisible qui va dès lors prendre un malin plaisir à pillonner les Gardien dans le but de leur faire prendre la fuite. Inutile d'espérer le toucher avec une arme à distance. Il est pour l'instant impossible à distinguer et de toute façon trop éloigné.

Contraints à prendre la fuite, les Gardiens vont devoir trouver un moyen de riposter.

SAUTERELLES (Rang 3)

Aptitudes : Agir 2D, Attaquer 3D, Endurer 1D, Forcer 1D, Parlémenter 1D, Percevoir 1D, Savoir 1D, Se contrôler 1D, Se défendre 1D, Viser 1D

Armes : Mandibules 1D (Attaquer/3)

Vie : 1 point

Confrontation :

Il y a quatre sauterelles par Gardien.

À lire quand les Gardiens échappent aux sauterelles et à leur mystérieux allié :

« Pour la première fois depuis longtemps, vous êtes poussés dans vos derniers retranchements. Obligés de fuir sous les tirs soutenus du Sombre-Titan, vous devez planifier votre contre-attaque. Comment atteindre et vaincre votre adversaire? »

Les joueurs vont probablement échauder un plan et aboutir à des idées que vous ne pouviez pas prévoir. Ils trouveront en tout cas sûrement un moyen de combattre le Sombre-Titan, aussi saugrenue que soit leur solution. N'hésitez pas à encourager les bonnes idées et à les encadrer pour tirer quelque chose de ce qui pourrait passer pour de mauvaises idées. S'ils aboutissent ainsi à un plan qui vous semble faisable, mettez-le en scène. Vos joueurs vous en seront d'autant plus reconnaissants et satisfaits de voir celui-ci aboutir. Le but, de toute façon, est de combattre et mettre hors d'état de nuire Kaze, le Sombre-Titan des Nuées. Une fois celui-ci défait, il ne reste qu'à récupérer son cœur d'argile pour le jeter dans la Plaie et refermer celle-ci.

Néanmoins, ils ont déjà croisé sur leur route un moyen de résoudre leur problème en la personne de Souffre, le Dragon des Airs Ascendants. S'ils ont déjà joué l'aventure N°2 de la boîte **Adventure Party : les Terres Perdues** (*La ronde des voutours*), ils ont déjà fait connaissance avec ce protagoniste. Ils lui ont même à cette occasion rendu service. Le moment peut donc être venu de lui demander de l'aide en retour. Si ce n'est pas le cas, il est probable que le Dragon exige une contrepartie. Celle-ci est l'occasion de mettre en place une petite intrigue secondaire. Par exemple, Souffre peut demander aux Gardiens de lui ramener un objet auquel il tient beaucoup mais qu'il a malencontreusement perdu il y a de cela quelques années : l'œil de cristal. D'après le dragon, cet artefact doit toujours se trouver là où il l'avait égaré, dans le Grand Canyon. Malheureusement, il ne peut pas l'y récupérer car ce petit bijou très précieux a glissé dans des crevasses trop étroites pour qu'il puisse s'y faufiler.

Après un voyage rapide et ébouriffant, il dépose les Gardiens non loin de là, sur un monticule poussiéreux battu par un soleil de plomb. Juste au pied de celui-ci se trouve le fin boyau au bout duquel est tombé l'objet de sa convoitise. Il va falloir un Gardien svelte pour espérer s'y glisser. Un jet d'**Endurer/2** évite de subir un **malus de +1** pour l'ensemble des actions lorsqu'on se trouve dans ce passage exigü. Il y a en effet peu de place pour bouger et un risque de se sentir rapidement oppressé. Le seul obstacle est un scorpion y ayant élu domicile. Les conditions ne sont pas optimales pour combattre, d'autant plus qu'un seul Gardien pourra lui faire face. Nul doute que celui-ci en viendra finalement à bout.

Enfin, gisant dans la poussière accumulée, apparaît l'œil de Cristal. Cette petite sphère translucide comporte un nombre incalculable de facettes projetant des reflets irisés alentour. Une fois celle-ci récupérée, le Gardien peut regagner tranquillement la surface. Souffre semble ravi de remettre la main dessus et annonce que ce bijou sera de plus utile pour vaincre le Sombre-Titan. En effet, celui qui le tient peut distinguer ce qui se passe autour de lui même dans l'obscurité et à plus forte raison à travers les sombres nuées qui surplombent la Savane des Ancêtres. Le Dragon confie donc pour l'instant l'œil de cristal aux Gardiens. À eux de décider qui parmi eux est le plus apte à l'utiliser. Dans tous les cas, l'heure est venue d'affronter le Kaze, le Sombre-Titan des Nuées.



Fendant le vent avec les Gardiens sur son dos, Souffre rejoint rapidement leur point de départ. Sans hésiter, il s'engouffre dans les nuages noirs à la recherche de Kaze. Pour s'orienter, il compte sur les indications de celui qui tient l'œil de Cristal. Heureusement, à proximité de Kaze, il est possible de le voir presque nettement. Cet oiseau blanc aux yeux rouges est muni d'imposantes ailes. Il semble entièrement recouvert d'une carapace aux reflets métalliques. Son bec crache des projectiles explosifs comme ceux que les Gardiens ont déjà dû éviter lors de leur précédente confrontation avec lui. Tout autour du Sombre-Titan, la nuée de Sauterelles bourdonne inlassablement, ne s'en éloignant que pour attaquer ceux qui auraient l'audace de trop s'approcher. Si les personnages viennent juste de faire un trajet sur le dos du Dragon, ils parviennent donc à combattre sur son dos sans difficulté particulière.

Enfin vaincu, Kaze se crashe dans la Savane et libère son cœur d'argile. Une fois celui-ci jeté dans la Plaine, les sauterelles se dispersent, ainsi que les nuages qui obscurcissaient le paysage. La Savane des Ancêtres reprend déjà meilleure allure. Il faudra encore quelques temps aux insectes corrompus pour reprendre leurs esprits et à la vie en général pour reprendre son cours normal. Ce n'est toutefois que l'affaire de quelques semaines. Les Gardiens peuvent donc dès maintenant répandre la bonne nouvelle et annoncer à Léo et à ses camarades qu'ils peuvent d'ores et déjà réintégrer leur habitat naturel. Au soulagement de tous, la vie reprend vite son cours normal, que ce soit dans la Savane des Ancêtres ou dans la Forêt des Vénérables. Souffre, de son côté, demande à ce que l'œil de cristal soit placé sur son front. Après avoir salué les personnages, il repart vers le Grand Canyon où le cristal, semblable à une étoile, illumine le chemin des voyageurs nocturnes.

SCORPION (Rang 3)

Aptitudes : Agir 3D, Attaquer 3D, Endurer 1D, Forcer 1D, Parlémenter 1D, Percevoir 2D, Savoir 1D, Se contrôler 2D, Se défendre 1D, Viser 2D

Armes : Pinces 1D (Attaquer/2)
Dard 2D (Attaquer/3)

Vie : 2 points

Confrontation :

La piqûre du scorpion est douloureuse mais nullement mortelle.

KAZE, LE SOMBRE-TITAN DES NUÉES (rang 1)

Aptitudes : Agir 4D, Attaquer 4D, Endurer 4D, Forcer 4D, Parlémenter 1D, Percevoir 3D, Savoir 1D, Se contrôler 1D, Se défendre 3D, Viser 3D

Armes : Bec 4D (Attaquer/4)
Projectile explosif 2D(1D) (Viser/2)

Vie : Selon le nombre de Gardiens (8 points pour un joueur, 16 pour deux, 24 pour trois, 32 pour quatre, 40 pour cinq)

Confrontation :

- Kaze cherche parfois à faire tomber les Gardiens en fonçant sur le Dragon (Forcer/3). S'il y parvient, chacun doit faire un jet de Endurer/2 afin de rester en équilibre. Souffre parvient à récupérer de justesse ceux qui tombent mais doit pendant ce temps essuyer les tirs de son adversaire. Même si lui y est insensible, les Gardiens, eux, doivent réussir un jet d'Agir/3 pour ne pas subir 1D de dégâts.
- Comprenant rapidement qu'il ne peut blesser Souffre, Kaze s'en prend directement aux Gardiens. Il essaie de les blesser à coups de bec. Il n'hésite pas non plus à envoyer une nuée de sauterelles les attaquer directement (deux sauterelles par Gardien).

SOUFFRE, DRAGON DES AIRS ASCENDANTS (Rang 1)

Souffre ne peut être tué ni même blessé.