

Jungles d'Ammouka et Sungul : Contenu de l'extension

Voici de nouvelles zones de jeu proches de la Terre de Fangh... Deux pays hostiles et sauvages, d'assez grande taille, qui s'étendent du nord au sud entre deux mers, séparant ainsi la civilisation fanghienne de la civilisation birmilistanaise.

Niveau recommandé : je pense qu'il n'est pas sage d'envoyer des aventuriers dans cette zone avant le niveau six.

Pour commencer :

- ✓ Description rapide de la zone d'Ammouka (page 2)
- ✓ Situation géopolitique des jungles du Sud (pages 3 et 4)
- ✓ Monnaie, commerce et denrées (page 4)
- ✓ La côte de Port-Sungul (pages 5 et 6)
- ✓ Les temples des Atlakans (page 7)
- ✓ MJ : Comment jouer les sauvages de jungle ? (page 8)
- ✓ Voyager dans la jungle (page 9)
- ✓ Les divinités de la jungle (page 10)
- ✓ Armes spécifiques de la région (page 11)
- ✓ Rencontres dans la Jungle (page 12)
- ✓ Bestiaire bonus : les Atlakans (pages 13 à 17)

Des tableaux de choses à acheter, vendre ou trouver :

- ✓ Équipement du Chamane de Jungle (3 pages)
- ✓ Armement de la Jungle (3 pages)
- ✓ Troc et valeur des denrées — Commerce dans les jungles (5 pages)

Et en images :

- ✓ Carte générale des deux jungles (Ammouka et Sungul)
- ✓ Carte de la région de Port-Sungul
- ✓ Plan d'un village de jungle, version 1 (générique)
- ✓ Plan d'un village de jungle, version 2 (générique)
- ✓ Exploration : petit temple Atlakan, pour MJ et joueurs (version papier)
- ✓ Exploration : grand temple Atlakan, pour MJ et joueurs (version papier)
- ✓ Exploration : plan de situation d'un petit temple Atlakan
- ✓ Exploration : plan de chaque étage d'un petit temple Atlakan (version virtuelle)
- ✓ Exploration : plan de chaque étage d'un grand temple Atlakan, noir/blanc (version virtuelle)
- ✓ Exploration : plan de chaque étage d'un grand temple Atlakan, bistre (version virtuelle)

Contact et feedback : si vous voulez signaler quelque chose de problématique, faire un retour ou poser une question à propos de cette extension, écrivez donc à l'adresse suivante : jdr@naheulbeuk.com (et soyez patient...)

Crédits : les cartes et plans sont de Pen of Chaos, les illustrations de Guillaume Albin

En remontant depuis le Birmilistan, et même si notre séjour sur place n'était pas des plus sereins, nous avons fait l'expérience du changement radical, passant ainsi de la civilisation raffinée du sud vers la sauvagerie totale des forêts pluviales du centre. En effet, c'est à moins de cent kilomètres au nord de Birmili que se trouve la redoutable jungle de Sungul. Elle est bordée de postes avancés aux murailles épaisses, érigées par les soldats birmilistans pour empêcher les créatures de pénétrer plus avant sur leur territoire. Un peu plus au sud, le fleuve est large et tumultueux, mais les animaux les plus puissants ne s'arrêtent pas à ce genre de détail. Cette situation nous a rappelé quelque peu les déboires vécus par les gens du pays de Frugklost.

L'observation aérienne de ces forêts est toujours rendue difficile de part l'épaisseur des frondaisons, mais là-bas également nous avons souffert de la présence d'importants nuages de moustiques. Chaque fois que le soleil se cachait, ces nuisibles surgissaient de la forêt en prenant de l'altitude, pour se précipiter sur nous par milliers. Il nous a fallu calfeutrer les aérations des dirigeables en catastrophe, et les mercenaires montés, n'étant pas à même de le faire, sentaient les bestioles s'infiltrer jusque sous leurs armures pour pomper leur sang. L'un d'entre eux est tombé malade peu après, d'une étrange fièvre qui fait monter aux lèvres de la bave rose. Notre pauvre pilote, piqué quant à lui par une guêpe orange rayée de violet alors qu'il activait un soufflet, s'est trouvé pris de spasmes et de coliques violentes.

Sauriens poursuivant des proies, indigènes à la peau sombre jaillissant des fourrés tels des démons, fauves luttant contre des tentacules sortis du sol, insectes disproportionnés, serpents gigantesques de la couleur du feu, crocodiles monstrueux bâillant au milieu des cours d'eau, herbivores dotés de carapaces blindées, mouches venimeuses, lianes collantes, sables mouvants toxiques, plantes tueuses, araignées ou scorpions de la taille d'un ours, ours de la taille d'un morshleg, dragons des cimes aux couleurs criardes, arbres vivants et vindicatifs, nous avons pensé tout voir au cours de notre décade d'observation sur la région forestière de Sungul, mais nous savons qu'il y a sans doute beaucoup de détails qui nous ont échappé. Nous revenions fréquemment près des côtes pour faire halte et permettre aux volants de se reposer, car les occasions de le faire dans la jungle étaient très rares.

Au terme de ce périple, et les yeux rougis par le verre de la longue-vue, nous avons déterminé que la région n'était pas hospitalière, et qu'il n'y avait probablement aucun peuple capable d'y instaurer une civilisation digne de ce nom. Nous n'avons décelé là-bas aucune construction plus imposante que les huttes familiales des tribus coriaces.

Il existe pourtant une ville de belle taille, isolée, située sur la côte est de la région de Sungul. Il s'agit d'un port surmonté d'une vaste ville fortifiée par d'énormes rondins, dont l'implantation osée empêche la plupart des animaux de s'approcher, grâce à un ingénieux système de ponts et de fossés. Des gens vivent ici en marge de leurs peuples respectifs et on y retrouve des marins de tous horizons qui ont simplement décidé de jeter l'ancre à cet endroit, pour fuir les ennuis de leur quotidien. Lorsque nous leur avons fait part de nos observations liées à la jungle proche, ceux-ci ont simplement répondu « vous auriez dû nous demander, ça vous aurait évité du travail ». Mais s'ils étaient de bonne volonté, ces gens n'avaient jamais vraiment visité la jungle et n'en connaissaient que la lisière. L'autre particularité de cette ville, c'est qu'elle n'a pas de nom. Certains l'appellent « Le Havre », d'autres « Port-Sungul », d'autres encore « Yakadash ». Il faudra statuer.

Nous connaissons déjà l'orée de la jungle d'Ammouka, le pays où seuls voyagent les aventuriers endurcis, les soldats vétérans ou les randonneurs ignorants. On y trouve des espèces animales ou végétales considérées comme dangereuses, ainsi que le tigre d'Ammouka, réputé pour sa taille. Mais celui-ci nous a semblé bien chétif à côté de ceux de la jungle d'Uzgueg, ou même des spécimens de Sungul... Nos observations sur la région confirment que ces animaux se font plus dangereux à mesure qu'on descend vers le sud. Les populations sauvages, généralement visibles sur le pourtour de la jungle et le long des côtes, se font aussi plus rares. Bien que primitifs, ils considèrent probablement qu'il n'y a aucun intérêt à s'installer dans une contrée aussi difficile. Face à cette nature, l'être humain se sent tout petit, impuissant.

Situation géopolitique des jungles d'Ammouka (en 1499 CW)

Si l'on distingue un pluriel au niveau des jungles d'Ammouka, c'est pour une raison simple : il y a en effet plusieurs peuples qui se partagent les lieux. Personne n'a le temps ou les ressources nécessaires pour se faire la guerre ou mener une politique expansive, compte tenu de l'hostilité générale de l'environnement, aussi il règne entre ces peuplades un climat plutôt calme, mais chacun a « sa » jungle. En fait, ils s'ignorent plus qu'autre chose, compte tenu de leur éloignement, et ne se rencontrent que très occasionnellement.

La partie Nord-Ouest d'Ammouka, autour du **marais de Klakuntur**, est principalement peuplée d'hommes-lézards et d'hommes-amphibiens (Bestiaire : pages 218 et 220), qui prospèrent sur une zone comprise à peu près entre le village pluriethnique d'**Akadok** à l'Est, la **mer Sidralnée** au Sud, **Fort Ytral** au Nord, et la **Croisée d'Ammouka** à l'Ouest. Ces peuples à sang froid sont fort méconnus et leurs villages peuvent être très discrets, aussi ils ne sont pas forcément visibles sur la carte. **Ss'issitaar** semble être cependant leur plus grand bastion, situé sur une espèce de chemin de jungle qu'ils sont pratiquement les seuls à emprunter. Selon l'époque de l'année, les hommes-lézards et les hommes-amphibiens ont avoir des comportements différents, aussi on peut les qualifier de « danger variable ». Ils se nourrissent occasionnellement de chair humaine, quand la saison de la chasse est dure. En vérité, le danger lié à leur rencontre dépend principalement de l'orientation de leur chef, ainsi que de leur proximité avec des peuples humains. S'ils sont proches, ils auront tendance à éviter de se faire des ennemis pour pouvoir troquer, afin d'être en mesure d'approcher les limites des villages sans se faire agresser.

À partir de **Fort-Ytral**, vers l'Ouest et le Sud, on trouve une population de sauvages de jungle (Bestiaire : page 142) que les habitants du continent appellent sobrement les « Ammoukiens ». Ils ont la peau bronzée, plus ou moins cuirée, très souvent couverte de peintures diverses, et bien qu'il s'agisse en vérité de plusieurs tribus d'ascendances diverses, ils ont en commun le fait de savoir survivre dans la jungle. D'une manière générale, ils s'y prennent en favorisant la discrétion sur la force brute. Vous trouverez pas mal d'information les concernant dans notre Grand Bestiaire, mais sachez que d'une manière générale ils se fichent complètement de la civilisation et n'aspirent pas à en faire partie. Ainsi, il vaut mieux leur offrir un beau poisson séché qu'un collier brillant. Ces peuples sont formés principalement de chasseurs discrets, de pêcheurs, de guerriers et de quelques chamanes (ces derniers étant disponibles comme personnages jouables dans cette extension). Les gens qui ne font pas partie de ces catégories sont généralement des cueilleurs ou pratiquent une agriculture embryonnaire.

La partie Sud des jungles d'Ammouka est le territoire des **Atlakans**, un peuple à la peau cuirée qui vit là depuis très longtemps. Il semblerait que jadis, ils aient fait partie d'une civilisation étrange et complexe, capable de fabriquer des bâtiments de pierre et des outils, mais que quelque chose d'assez grave se soit passé, un événement capable de les faire régresser. On les reconnaît à leurs yeux, dont les paupières sont plus allongées, ainsi qu'à leurs vêtements de couleurs vives, et leur langue est différente des autres. Ils adorent des dieux que personne d'autre ne connaît sur le continent, et ils demeurent une énigme pour tout le monde. Leur territoire est assez vaste cependant et s'étend de **Taktlico**, au Nord, jusqu'à **Uxilochti** au sud, cette ville marquant d'ailleurs la fin des jungles d'Ammouka et le début de la jungle de Sungul. Sur le flanc Est, les **Petits Monts de Kroknak** (qui portent bien sûr un autre nom dans leur langue) semblent délimiter leur pays de ce côté de la jungle. Ces montagnes ne sont pas bien hautes, principalement couvertes d'arbres, mais dominent néanmoins le paysage, et contribuent à former une pente qui force la plupart des eaux de la jungle à se déverser dans la **mer Sidralnée** en traversant toute la contrée, plutôt que dans la **mer d'Embarh**.

Les Atlakans sont d'ailleurs les seuls à prospecter ces reliefs, grâce notamment à la **mine Zuldacan**. Ils en ont extrait pas mal de métaux et de gemmes, qu'ils sont d'ailleurs capables de façonner, contrairement à d'autres peuples de la jungle. Jadis, il est très probable que ce peuple ait érigé les imposants **temples Skialah**, imposantes bâtisses de pierre, que l'on trouve au milieu de leur territoire, mais il faudra enquêter pour comprendre à quoi ces derniers pouvaient bien servir. Tout ce qu'on sait de la langue de ce peuple, c'est que la syllabe « can » semble suggérer le concept de « village » ou « ville ».

À l'Est des montagnes, vous trouverez des sauvages de jungles ou des voyageurs de la côte, principalement autour des villages de **Klegg**, **Opora**, **Maamu** et **Kikoulol**. Comme nous sommes sur la côte, il est toujours possible de croiser à ces endroits des gens qui parlent la langue de Fangh, ou une version patois d'une ancienne langue de Fangh qui aurait trop longtemps voyagé. Cela peut être très drôle à imiter, ou à personifier...

Situation géopolitique de la jungle de Sungul (en 1499 CW)

Du côté de la jungle de Sungul, tout est beaucoup plus simple : les Atlakans n'y habitent pas en général, à moins que vous ne les croisie lors d'une de leurs excursions, mais cela est plutôt rare. On trouve donc des tribus disparates de sauvages de jungle, avec leurs croyances et leurs coutumes endémiques, ainsi que de manière occasionnelle des hommes-amphibiens ou assimilés (généralement près des marais ou des lacs). Toutefois, il y a plusieurs lieux dignes d'intérêt dans cette jungle, pour peu qu'on survive à sa traversée. Vous avez également une grande ville côtière, **Port-Sungul**, qui n'apparaît pas sur la carte principale mais qui se trouve au Sud-Est de la jungle, et qui a sa propre carte (voir : Côte de Port-Sungul). C'est un port important dans lequel on peut croiser à peu près n'importe qui. Côté ouest, la cité portuaire d'**Ankal**, principalement peuplée de Birmilistanais, est l'un des plus grands ports de la mer Sidralnée. Du côté des choses à visiter, les **ruines étranges** et la **tour Sallah**, présents au sud-est et d'origine inconnue, peuvent attirer le touriste aventureux.

Quoi qu'il en soit, si vous arrivez à vous frayer un chemin jusqu'au **pont d'Oulkash**, vous mettrez les pieds à la porte du **Birmilistan**. Le pont est gardé en permanence par des soldats de la garnison de **Fort Siankaal**, bastion des forces armées birmilistanaises en cet endroit du pays (Bestiaire : pages 100 à 103). Il n'est pas dit que les réactions à l'encontre des voyageurs désirant traverser le pont seront hostiles toutefois, car le simple fait d'arriver de la jungle et de ne pas être un sauvage rendu fou ou un animal géant mangeur d'hommes suffira probablement à générer de la curiosité et/ou de l'intérêt chez les défenseurs. Les habitants de cette grande nation qu'est le Birmilistan ont tout intérêt à ne pas tuer les gens à vue, pour peu que cela puisse étendre leur influence ou leur faire comprendre qui sont leurs voisins. Avec un peu de chance, cela pourrait générer pour eux des marchés commerciaux intéressants, ou des apports de ressources. En revanche, les soldats sont aguerris et ce ne sont pas des plaisantins, donc ils réagiront vigoureusement à toute menace ou comportement hostile.

Note pour le MJ : quels que soient les humains ou humanoïdes que vous rencontrerez dans ces jungles, en dehors des Birmilistanais, ils ont toujours de grandes chances de ne pas parler la langue de vos aventuriers, non plus que la traditionnelle « langue des monstres » de Fangh. Il sera donc nécessaire de trouver d'autres moyens d'engager un dialogue, peu importe la situation. Il faudra utiliser des gestes simples, calmes et universels pour éviter les affrontements. Le fait d'avoir à se comprendre pourra donner lieu à des situations tout à fait coquasses et mémorables ! Les habitants du Birmilistan, en revanche, parlent une langue voisine du fanghien de base, avec « un fort accent du Sud et sans prononcer certaines consonnes ». Il s'agit d'être créatif !

Monnaie, commerce et denrées

La plupart des habitants de ces régions n'ayant pas de culture du commerce, les classiques pièces d'or, lingots ou même gemmes seront également souvent inutiles, à moins de se situer dans un village côtier, qui potentiellement a l'habitude de voir passer des gens et donc possède un usage pour ces monnaies, ou d'être en contact avec des gens du Birmilistan (lesquels sont également parfois en transit sur la côte). Pour tout ce qui concerne les échanges avec les sauvages, les hybrides ou les Atlakans, le troc, ainsi que l'échange de services, sera souvent la seule manière de procéder.

Il y a tout un tas de choses qui n'existent pas en Terre de Fangh et que vous pourrez ramener de ce voyage afin de faire du profit, et vous trouverez matière à utiliser les informations pour le faire avec les tableaux d'équipement, de celui des Vieux Artefacts, et du document concernant le nouveau gameplay du troc dans la jungle. Tous ce qui est échangé dans le secteur de la jungle entre les différents peuples et les voyageurs possède donc une « valeur » qui dépend généralement de sa rareté et de sa difficulté à fabriquer ou à trouver.

Note pour le MJ : les sauvages feront rarement confiance aux aventuriers à la première rencontre, ce qui est tout naturel et parfaitement humain. Il faudra donc généralement leur rendre un service ou leur offrir quelque chose qu'ils estimeront utile avant de pouvoir engager toute forme de négociation avec eux. C'est une occasion rêvée pour lancer des quêtes secondaires. Les sujets d'intérêt des indigènes sont généralement : survivre, protéger sa famille ou son clan, se nourrir, faire plaisir à ses dieux.

La côte de Port-Sungul

Ce chapitre vous permettra d'en savoir un peu plus sur les points d'intérêt signalés sur la carte.

Tout en haut à gauche, vous avez le village de **Maamu**, refuge pour les pêcheurs indigènes, village qui figure également sur la grande carte des jungles (cette fois à droite) et vous permet de vous positionner par rapport à l'ensemble de la région. La carte ici a une échelle différente de la grande carte des deux jungles, et de fait, elle est donc plus détaillée.

De l'autre côté de l'**Anse de Maamu**, une zone assez peu profonde connue pour la pêche de certaines espèces, se trouve un groupe d'îles rocailleuses, les **îles Klekesh**. On y trouve pas mal de petits repaires de pirates, quand ceux-ci sont trop criminels ou ne sont pas assez bien vus sur la côte pour fréquenter le port-franc situé plus bas. Bien sûr, ces repaires ne sont pas cartographiés, mais il est possible d'y vivre de multiples aventures. Il n'y a qu'une végétation rase et chiche sur ces îles, mais beaucoup de rochers qui permettent parfois de se dissimuler, dans les criques ou sous les falaises. On y trouvera bien sûr pas mal d'espèces animales.

À la même latitude mais plus à l'est, vous avez une petite île nommée **Idacan**, qui serait également très rocheuse et aurait servi à ouvrir une mine. Nul ne sait si elle est encore en fonction, ni s'il reste quelque chose à y trouver... Et d'ailleurs, il se pourrait bien qu'elle soit également peuplée, par exemple de gobelins, qui n'ont pas peur de prendre la mer sur des engins divers, contrairement aux autres peaux-vertes.

Plus bas sur la côte, on a quelque chose qui ressemble à un choc des civilisations, car ici se mélangent deux populations différentes. Il y a d'une part les indigènes, qui peuplent la plus grande partie de la jungle, et d'autre part des colons issus de peuples plus civilisés venus de la mer, qui ont choisi de s'établir dans ce pays qui n'a pas de gouvernement (le tout étant regroupé autour du port-franc Port Sungul, dont on parlera plus bas). Vous avez donc deux types de villages sur la carte, les huttes telles que **Epioc**, **Maamu**, **Akloubo**, et les maisons des bleds de **Filevaran**, **Boudebou**, **Berz** et **Fletok**. Les habitants de ces villages peuvent parler des langues diverses et venir d'un peu partout : Caladie, Fernol, Galzanie, Esturlie, Dandiskar, Archipel Agatto et pourquoi pas de la mer Sidralnée. Ils peuvent occasionnellement parler un peu de langue commune, ou bien vous pouvez tomber sur un expatrié des Terres de Fangh, bien entendu. Notez que pour s'installer ici, entre la jungle hostile et la mer peuplée de bestioles et de pirates, il faut être un peu aguerri tout de même. Cependant, cette région n'étant pas un véritable pays, elle n'est jamais en guerre contre personne.

La philosophie de ces gens est de vivre sans gouvernement, dans une espèce d'anarchie auto-gérée, à l'affût du moindre danger. Les pirates et brigands sont donc nombreux, mais il y a aussi d'autres catégories de résidents, aussi bien que des commerçants, qu'ils soient de passage ou installés.

Certains pratiquent l'agriculture et s'arrangent avec les sauvages de jungle pour échanger des denrées diverses.

Ces gens et leur prédécesseurs ont construits ainsi l'**ancien phare**, qui a été détruit il y a longtemps dans des circonstances mystérieuses et effrayantes — de nombreuses légendes courent à ce propos dans la région. Il y a donc, depuis quelques décennies, un remplaçant, le **phare de Sungul**, qui en outre est bien mieux placé que le premier. Ce phare fait face à la fameuse **baie de Chulta**, dans laquelle, selon la légende, la divinité serait apparue à des pêcheurs, sortant d'une fosse marine située à une quinzaine de kilomètres des côtes. Mais ce sont là des considérations religieuses qui n'intéressent pas les colons.

La cité fortifiée de **Port-Sungul** a été construite sur un grand éperon rocheux, et propose un assez grand port sur le front de mer afin que tout le monde puisse y faire escale. Pour entrer en ville depuis la terre, il faut passer l'un des deux ponts-levis qui enjambent un bras d'eau, sur un grand fossé aménagé dans la roche par les premiers colons. Ici, tout le monde fait à peu près ce qu'il veut en matière de construction et d'aménagement, ce qui fait qu'il règne dans la ville une ambiance particulière et que l'architecture est atypique, grotesque parfois, et sans nulle autre pareille. Certaines maisons sont conçues dans des bateaux retournés, d'autres sont en bois léger, d'autres sont faites de planches mal ajustées, et bien sûr on en trouve en pierre, en torchis, en paille, en branches et feuilles, et j'en passe. Les maisons des gens décédés sont remplacées en quelques jours par celles des nouveaux venus, et quand ils n'arrivent pas à trouver un terrain d'entente, les habitants règlent leurs soucis à la hache ou au sabre. C'est pour cela qu'il n'y a pas de plan véritable de la ville, car il peut varier en un an du tout au tout.

La zone marécageuse relativement proche, située au sud-ouest de Port-Sungul reçoit, selon les saisons, un ou plusieurs campements d'hommes-amphibiens autour du village de **T'sjakkush**. Leurs installations s'enfoncent ensuite dans la jungle, vers l'ouest. C'est un endroit où l'on peut s'aventurer, et même faire du troc avec les habitants, mais il faut connaître la tendance du moment. Le problème avec les hybrides à sang froid, c'est qu'ils changent d'humeur et de régime en fonction des saisons, allant parfois jusqu'à dévorer des humains. De tels incidents ne sont toutefois pas trop fréquents, à moins qu'un chef ne commence à monter la population contre les sang-chaud, ce qui s'est déjà produit. Il faut alors lui régler son compte pour que la tension baisse, et au bout d'un moment, on retrouve un semblant d'équilibre... Notez que les hommes-amphibiens et hommes-lézards campent parfois à plusieurs kilomètres de leur pénates, ce qui fait qu'on peut en rencontrer à peu près partout. Ils ont toutefois tendance à éviter l'eau de mer, dont le contact dessèche rapidement leur peau squameuse.

Proches des petites montagnes de la jungle, on trouve les mines de **Niuacan** et de **Bangator**. Il s'y prospecte divers métaux rares et précieux, ainsi que des gemmes. La première a vraisemblablement été utilisée par les Atlakans, il y a fort longtemps, puis reprise par les populations de Port-Sungul. Le village de **Berz**, tout proche, sert de dortoir à ces mineurs, et on y croise même quelques Nains ! **Bangator**, en revanche, est une installation utilisée par les Birmilistanais, et probablement leur mine située la plus au nord. Il y a parfois eu des tensions entre les habitants du port-franc et ces derniers, car les géologues du Birmilistan ont voulu s'appropriier également la mine de Niuacan, mais la population a résisté, et la situation est restée ensuite sur une base d'entente à peu près cordiale. Ceci pourra basculer d'un jour à l'autre, si le grand empire du sud souffre d'un besoin urgent de minerais...

Enfin, la grande île de **Mong-Bolo** (qui fait un peu moins de quatre-vingt kilomètres de large, tout de même...) est un endroit très spécial. L'île est magnifique, en grande partie formée d'une jungle épaisse, aux arbres immenses, et de petites montagnes qui en émergent. Tout le monde sait que les lieux regorgent de ressources, et on y trouve notamment un grand bâtiment de pierre érigé il y a très longtemps, totalement ruiné à présent, ainsi qu'une mine désaffectée, mais les Bolosiens qui vivent là sont nombreux, brutaux et stupides. La faune est également de belle taille, et souvent équipée de nombreuses dents. Ainsi, la région n'est fréquentable que si on est très fort et motivé, ou si l'on sait se faire discret. Les Bolosiens sont si peu habiles qu'ils n'ont pas encore réussi à concevoir des embarcations leur permettant de quitter leur île, ce qui est une bonne nouvelle pour tout le monde. Pour en savoir plus et gérer d'éventuels combats, vous trouverez une page complète sur ce peuple à la fin de ce document, qui s'avère être la page 199 du Grand Bestiaire des Environs de la Terre de Fangh. Le matériel des Bolosiens est si rudimentaire qu'il n'a vraiment aucun intérêt, et donc ne figure pas dans les tableaux d'équipement de la région. Au nord de l'île, une zone de petits îlots rocheux battue par les vents, connue comme les **Brisants de Craak**, aura mis à la casse de nombreux navires. Les environs sont sillonnés par des pirates en quête de planques, de gros requins ainsi que des animaux des îles, géants ou non. Et beaucoup d'oiseaux géants.

Au contraire, la petite île de **Ligua**, au sud de Mong-Bolo, est un endroit relativement paradisiaque. L'île est à l'abri des vents dominants et possède des plages incroyables, une eau claire et turquoise qui donnerait envie aux elfes de se baigner sans aucun vêtement. Sur place, il se trouve un assez grand village où vit une population indigène semblable à celles de la jungle, avec des gens particulièrement habiles à la pêche, ainsi que quelques colons qui ont réussi à se faire accepter, et parfois des pirates de passage — qui font généralement profil bas. Les habitants du cru ont eu à quelques reprises à se défendre contre des Bolosiens plus aventureux que la moyenne, mais ces derniers n'ont jamais réussi à venir à plus d'une poignée à la fois, et ils ont donc été rapidement maîtrisés.

Les îles rocheuses au sud de Ligua sont un peu dans le même genre, mais moins recouvertes de végétation, et donc moins peuplées. Entre ces deux points d'intérêt se trouve une passe maritime relativement calme et poissonneuse, la **passe des harponneurs**, où l'on peut pêcher beaucoup d'espèces intéressantes. De nombreux bateaux empruntent cette voie pour éviter d'avoir à se frotter aux Brisants de Craak, faisant alors escale à Port-Sungul ou dans l'une des petites villes côtières de la région.

Les temples des Atlakans

Dans cette extension je fournis deux modèles de temple, un grand et un petit, qui font partie des constructions disséminées jadis dans la jungle par les Atlakans. Il s'agit d'endroits où sont célébrés plusieurs cultes correspondant aux divinités connues de la jungle, mais aussi à d'autres cultes parfois secrets ou semi-secrets. N'hésitez pas donc à y mettre en place des croyances bizarres ou des sectes maléfiques qui se seraient emparé de l'endroit ! Les temples peuvent se trouver où vous le désirez et vous pouvez donc leur donner des noms évocateurs.

Chaque temple est fourni en version « jeu papier » et en version « jeu en ligne » pour étoffer vos parties. Il y a également un petit exemple de plan de situation avec un temple dans la jungle.

Le **petit temple** permettra des rencontres rapides, avec des explorations simples et brèves, et peu de protagonistes. Son architecture est un peu bizarre car on ne peut rentrer que par « le toit », en montant un grand escalier puis en redescendant ensuite à l'intérieur sur deux niveaux.

Le **grand temple** est plus complexe et il est prévu pour des scénarios plus longs, car une véritable exploration attend le groupe. On y entre par le premier niveau et on peut ensuite descendre ou monter dans la pyramide pour y faire diverses choses. Dans la partie basse, très large, on trouve notamment des cellules où pourraient se trouver détenus des PNJ importants. Ces temples sont évidemment gardés par des membres du culte et/ou des villageois adeptes.

Je fournis également les fichiers des temples sous forme d'images à fond transparent, ce qui vous permet de faire vos placements sur des cartes diverses, pour positionner les temples sur vos propres décors. Toutefois, vous trouverez sans problème des cartes/battlemaps très bien faites pour du jeu dans les jungles, sur des plate-formes telles que la marketplace Roll20.



MJ : comment jouer les sauvages de la jungle ?

Ce chapitre est principalement destiné aux débutants dans le jeu de rôle.

La question se pose, car vous avez ici une large place laissée à l'imagination. En effet, par souci d'éviter une extension trop épaisse, je n'ai pas détaillé les peuples sauvages, ni leur nom, ni leurs coutumes... Il faut juste savoir qu'il y a environ autant de peuples qu'il y a de villages, et qu'ils se rencontrent dans la jungle. Les emplacements de villages montrés sur la carte ne sont bien sûr pas exhaustifs et vous pouvez mettre des peuplades où bon vous semble, tant que vous restez logiques avec la géopolitique locale afin que vos joueurs finissent par y comprendre quelque chose. Certains lieux ont des noms, et d'autres n'en ont pas, ce qui vous permet de les inventer. Il vous reste donc à trouver des noms, des coutumes, des croyances et des traditions pour tous ces gens et ces villages. Inspirez-vous du cinéma, notamment le cinéma d'aventure des années 70 à 90 où l'on inventait souvent des ethnies pour justifier telle ou telle aventure. Ainsi, Indiana Jones rencontrait l'unique peuplade des *Hozvitas*, tribu fictive inspirée dans la vraie vie par les *Chachapoyan*, des chasseurs de la jungle très efficaces qui, eux, ont existé. Trouvez des noms amusants, cherchez à comprendre ces sauvages, et imaginez quelle genre de problématique pourrait survenir.

Il faut imaginer ces peuples comme étant des survivants. Ils ont réussi à se fondre dans la jungle et à cohabiter avec toutes les menaces qui s'y trouvent, depuis des centaines ou des milliers d'années, et vivent avec peu de moyen. De fait, ils sont par nature prudents, discrets et observateurs. Il y a fort à parier qu'ils sont très habiles pour poser des pièges. Comme ils connaissent parfaitement le milieu, ils peuvent aussi pousser les aventuriers jusque dans des embûches naturelles de la jungle (voir la course-poursuite dans le film *Apocalypse*). Il est ainsi probable qu'ils suivent les aventuriers pendant plusieurs heures, ou même plusieurs jours, sans être détectés. Une épreuve très réussie d'observation ou un sortilège pourraient toutefois informer les aventuriers de leur présence. En observant ainsi les voyageurs, ces sauvages veulent en apprendre un peu plus sur eux. Les actes des baroudeurs vont donc déterminer un profil en quelque sorte, qui aboutira au bout du compte à une catégorisation par les populations locales. Si le groupe respecte un peu le milieu et ne s'attaque pas à tout ce qui bouge, ses membres pourraient être considérés comme des voyageurs sympathiques ou même des personnes que les indigènes pourraient aider. S'ils mettent le feu à tort et à travers, en revanche, et qu'ils font n'importe quoi, ce pourrait être l'inverse et donc déclencher l'hostilité.

On est en droit de se poser la question donc : si les aventuriers débarquent dans leur village, que peut-il se passer ? D'une part, ils auront déjà été repérés depuis longtemps par les guetteurs ou les chasseurs du village, qui auront analysé leurs faits et gestes, et ne surprendront donc pas les habitants du bled. A priori, les visiteurs sont très rares, c'est presque miraculeux qu'ils débarquent considérant l'hostilité du milieu, et donc il y aura plus de curiosité que de méfiance. On peut imaginer qu'ils seront pris pour des dieux ou des demi-dieux s'ils font une démonstration de magie ou de prodiges ne mettant pas en danger la vie des habitants du coin. Au contraire, une telle débauche d'effets spéciaux pourrait déclencher le courroux d'un chamane local, jaloux, qui pourrait monter les autres habitants contre eux et inciter le chef à les attaquer.

Il n'est pas exclu toutefois que les sauvages attaquent sans raison les aventuriers dans la jungle, pour des questions de territoire, par simple crainte de l'envahisseur ou pour une raison liée à la différence de culture. En guise d'exemple, imaginez que les joueurs tuent une grosse panthère de la jungle, qui s'avérerait être la divinité de la tribu des *Tacatous*... Ils pourraient aussi avoir piétiné et/ou récolté des fleurs magnifiques qui servent à fabriquer un antidote unique pour les fameux chasseurs *Savidona*. Ils pourraient faire du feu avec les morceaux de bois sacrés des *Bikitougon*. Ou à titre de clin d'œil cinématographique, ils pourraient récupérer une idole en or dans une grotte de la jungle et se faire poursuivre par les *Hozvitas*...

Bref, c'est l'occasion de faire des choses un peu nouvelles.

Les villages indiqués, bien que constitués de huttes ou de constructions légères, seront généralement fortifiés, avec par exemple de lourdes palissades de rondins, pour protéger les indigènes des plus gros prédateurs de la jungle, des hommes-léopards ou des hommes-amphibiens qui se mettent parfois en tête de manger des humains.

Voyager dans la jungle

Ici je vais devoir énoncer pas mal de banalités ou de choses qui vont sembler évidentes aux joueurs chevronnés, mais qui seront très importantes pour les débutants. De fait, si vous avez une idée assez précise de ce que « voyager dans la jungle » signifie, vous pouvez passer ce chapitre.

Le climat : comme vous vous en doutez nous avons ici un climat plutôt doux et humide, de jour comme de nuit, et d'une manière générale aucun aventurier n'aura froid durant son séjour. Il pleuvra de manière assez fréquente, et souvent la nuit sans prévenir — ce qui implique d'avoir des abris portatifs pour les bivouacs. Les créatures, familiers, animaux ou élémentaires venant des plans du Froid, par contre, pourront souffrir assez vite du climat (lorsque c'est le cas, c'est indiqué sur la fiche de la créature). On passe beaucoup de temps à l'ombre, et il y a beaucoup d'eau disponible, aussi la chaleur n'est pas un problème trop gênant pour la plupart des aventuriers, mais ils pourront toutefois souffrir à un degré moindre de ses effets, notamment s'ils sont en armure complète ou en armure lourde. Je pense en particuliers aux Nains, qui en plus de ne pas aimer la forêt préfèrent les climats tempérés. On peut facilement imaginer qu'un Nain guerrier perde un ou deux Points de Vie par jour à cause de cela (ainsi qu'un point de Courage, probablement).

Les déplacements au sol : la nature touffue et accidentée de la jungle, se trouvant bien moins praticable qu'une forêt tempérée, ne permet aucunement l'usage des véhicules tels que chariots, diligences ou autres engins à roues. Dans le meilleur des cas, lorsque vous serez tout au nord de la région, vous pouvez éventuellement trouver des routes praticables et un service de transport, mais ce sera réservé aux villes et villages de la côte Nord (Natro, Badulac, Flanderg, les forts militaires, Le Onide et Nian-Golo). Les aventuriers devront donc voyager à pied, ou avec des montures agiles et robustes. Une fois que vous aurez passé les forts militaires Delc et Ytral, au Nord des jungles, la prochaine route vraiment utilisable pour des véhicules sera au Birmilistan, de l'autre côté de la carte ! De fait, si vous êtes familiarisé avec mes recommandations de *vitesse de voyage des aventuriers* (première page de l'écran), vous pouvez largement diviser par deux la vitesse des déplacements à pied, et diviser par quatre la vitesse des déplacements avec des montures (hormis pour les montures volantes, évidemment). En effet, un cheval ne peut pas cavalier dans un tel environnement. En outre, si vous observez l'échelle et la taille de cette zone sur la carte du continent (Voir : *Environ de la Terre de Fangh*), vous constaterez que cette région est aussi grande dans sa hauteur que la Terre de Fangh l'est dans sa largeur... Et vous avez donc à peu près **180 km** entre Nian-Golo, tout au Nord, et Fort Siankaal tout au Sud. Ainsi, la traversée des jungles du Nord au Sud **prendra au minimum 12 jours**, et ce sans compter les aventures en chemin — prévoir donc plutôt 15 à 20 jours. Il ne s'agit aucunement d'une aventure anecdotique et la plupart des aventuriers vont chercher des solutions pour aller plus vite, ce qui est tout naturel (voir ci-dessous). Vu qu'il sera possible de croiser des passages très difficiles et escarpés, chutes d'eau ou autres, il est fortement recommandé d'emporter plusieurs cordes et du matériel d'escalade.

Les déplacements sur l'eau : vous allez voir pas mal de voies navigables sur la carte, il y a notamment un grand fleuve entre les jungles d'Ammonka et Sungul, et un autre aussi grand au sud de la carte, aux portes du Birmilistan, ce dernier se trouvant parsemé de pas mal de petits lacs. Bien sûr, pour peu que les aventuriers ne soient pas trop maladroits, ils pourront gagner beaucoup de temps à voyager en pirogue ou en barque sur ces rivières et ces fleuves, et échapper à une bonne partie des dangers terrestres. Prenez bien note de la direction du courant (de la terre vers la mer) afin de calculer la vitesse de déplacement des aventuriers. En descendant le courant, ils pourront tracer **jusqu'à trente kilomètres par jour**, tandis qu'en remontant le courant ils en feront **moins de dix**. Il reste néanmoins obligatoire de s'arrêter à la nuit tombée et de bivouaquer sur la terre ferme, car rester sur l'eau en pleine nuit serait suicidaire. Beaucoup d'animaux aquatiques sont des chasseurs nocturnes, crocodiles et gros serpents constricteurs par exemple, et il est impossible de les voir ou de les entendre arriver puisqu'ils nagent sous l'eau.

Pour en finir avec ce sujet, ajoutons qu'il est bien sûr possible de progresser au maximum par la mer le long de la côte, pour se rendre à quelque endroit particulier de la jungle, et vous pouvez gagner ainsi pas mal de temps tout en évitant beaucoup de dangers, sous réserve d'en payer le prix. Vous avez d'ailleurs des tarifs et propositions pour ces voyages dans le supplément dédié (Voir : Déplacements et transports pages 22 à 33, dans la rubrique Équipement et cadre de vie, tableaux importants). Les bateaux vont vite et sont beaucoup plus sécurisants, même s'ils ne sont pas exempts de dangers, si bien qu'en partant de Nian-Golo vous pouvez débarquer à Maamu en trois jours, et rejoindre la mine Zuldacan en moins de cinq jours, alors qu'il en faudrait sans doute dix en passant par les terres.

Les divinités de la jungle

Les peuples concernés par cette extension n'ont pas tellement de contact avec le reste du monde, et donc ils ont leurs propres dieux — réels ou fictifs — avec lesquels les chamanes font en sorte d'interagir. Nous allons en parler rapidement. Notez aussi que vous pourrez retrouver bien entendu les dieux déjà connus ailleurs, mais probablement sous des noms différents. Il faut aussi savoir que, même s'ils n'ont pas de culte local, les divinités fanghiennes vont continuer de répondre à leurs adeptes — prêtres et paladins — dans la mesure où ces derniers suivent correctement les recommandations du culte en pratiquant la lecture et la prière. Quelques kilomètres ne changent rien pour les dieux.

Concernant les rapports à établir entre les Chamanes et les prêtres d'autres dieux connus en Terre de Fangh, on va considérer de base que les rapports ne seront pas forcément hostiles, mais souvent distants et emprunts de méfiance. Les agissements liés à ces divinités détermineront ensuite plus précisément l'évolution de ces rapports...

Doxult : l'esprit de la jungle

Nous avons ici une divinité connue dans toutes les jungles, mais principalement adorée chez les Atlakans. Doxult est généralement représenté sur les temples comme un fauve ailé, parfois comme une personne à tête de félin. Il n'a pas de sexe défini a priori, car son genre change d'un chamane à l'autre, et semble pouvoir commander à tous les animaux, mais surtout les terrestres. Il peut également infléchir la volonté de certains végétaux et aide à passer inaperçu, entre autres.

Leggibo : le griffeur d'âme

Souvent nommé « Agba Leggibo », ce dieu sombre est vraisemblablement un genre de gardien entre deux mondes. Il est invoqué par les chamanes pour les pratiques liées à la mort, et à la résurrection, à la terreur et à la nuit. Pour tout ce qui est rituel et prodiges, Leggibo serait d'ailleurs beaucoup plus difficile à joindre de jour que de nuit, où il règne en maître. Les indigènes le représentent parfois sous les traits d'un humain très maigre, sans yeux, aux membres tordus, vêtus de haillons noirs et coiffé d'une toque à cornes. Ses doigts ne sont que des griffes longues et recourbées.

Chulta : le monstre aquatique

Aussi surnommée « la Grande Écrevisse ». Chulta (prononcer « K'houlta ») est une entité venue de la mer, principalement adorée près des côtes, et qui donc techniquement serait plutôt une langouste qu'une écrevisse. Cependant, on dit qu'il est tout à fait possible d'accéder à ses pouvoirs en présence d'eau douce, pour peu qu'il y ait un peu de profondeur. On dit que c'est la mère de toutes les espèces marines, et aussi qu'elles finissent par revenir dans l'estomac de la déesse après la mort. Les représentations de la divinité montrent généralement un genre de crustacé doté de très nombreuses pattes et de pinces énormes, ainsi que d'un grand nombre de tentacules autour de la bouche. Les anciens de plusieurs villages côtiers disent qu'elle est apparue autrefois, et qu'elle aurait la taille d'un bel immeuble. Pour signifier leur intérêt pour la divinité, les indigènes fabriquent des colifichets avec une pince d'écrevisse bouillie, vidée, puis remplie d'une sève caoutchouteuse qui la rend très solide.

Gnafangol : la terre en colère

Voici un dieu étrange, qui n'a ni forme ni véritable description. Les chamanes font appel à ses pouvoirs pour tout ce qui concerne le climat, les problématiques liées au terrain comme les arbres, les cailloux, le cours des rivières, le vent... Ce serait une divinité plus ancienne que toutes les autres. Gnafangol est à la fois très anecdotique et très puissant, car ses manifestations peuvent être indétectables, mais il est plutôt susceptible. Quand les indigènes veulent indiquer sa présence ou attirer ses faveurs, ils utilisent comme idole un gros galet peint en rouge. C'est peu coûteux et pratiquement n'importe qui peut le fabriquer.

Armes et équipements spécifiques de la région

Le matériel standard connu en Terre de Fangh — armes et armures en particulier — ne sera pas en vente dans la région de la jungle, à moins qu'il ne s'agisse de pièces récupérées ou vendues par des aventuriers de passage, donc on aura affaire à des cas assez rares et dispersés en matière de commerce. Un casque perdu par-ci, une épée échangée par-là... Mais en contrepartie, il existe pas mal de nouveautés pour s'équiper ici.

Le matériel spécifique du Chamane

Le Chamane de jungle ne pratique pas l'enchantement d'objet, donc il n'y a pas de matériel enchanté pour ce dernier. En revanche, pas mal de pièces d'armures, de vêtements ou d'armes sont ornementées ou fabriquées dans des matériaux qui signalent son allégeance à certaines divinités en particulier. Le personnage pourra donc s'équiper, au fil du temps, des objets et vêtements qui lui permettent de mener ses disciplines chamaniques au mieux. Dans la nouveauté de cette zone, on a les premiers vêtements de protection prévus uniquement pour la zone génitale (les pantalons et autres braies disponibles dans le reste des contrées du jeu, au moment de la sortie de cette extension, n'ont pas ces fonctions).

Les armes inédites de la jungle

Les techniques de fabrication d'armes, les matériaux et les enjeux liés au combat sont assez différents ici des contrées que nous connaissons. C'est pourquoi vous ne trouverez pas de variation d'armes déjà connues, mais principalement des armes nouvelles, dont certaines ont un gameplay particulier.

Machettes : arme de base pour la région, elles sont disponibles à une main ou à deux mains, et permettent de se frayer un chemin dans la végétation, tout en étant assez efficace pour la plupart des situations de combat. Les grandes machettes à deux mains sont plutôt rares, et utilisées principalement pour la guerre ou, dans des cas plus rares, les sacrifices ou exécutions de criminels.

Tomalaks : une sorte de massue de taille modeste à manche fin, privilégiant la précision et la vitesse sur le poids et la force brute. On pourrait les voir comme un mélange de hachette et de marteau à long manche. Ces armes existent à une main ou à deux mains.

Battoirs barbelés : probablement dérivés du battoir à linge, ou peut-être des battoirs utilisés pour les sports récréatifs de la jungle, ces armes sont composées d'une grande partie plate, généralement en bois dur, d'un manche solide orné de cuir enroulé, et de dispositifs tranchants ou piquants placés sur les côtés de la partie plate. Ils existent également en version à deux mains ou à une seule main.

Sagaies : des armes de jet assez puissantes, mais d'une portée courte. Au niveau des avantages, on peut les lancer plus vite que des flèches car il n'y a pas d'encochage. Par contre, au niveau des inconvénients, elles sont rapidement encombrantes donc on ne peut pas en porter beaucoup.

Sagaies lourdes : des armes de contact, d'un maniement peu simple, utilisables à une ou deux mains, et qui font des dégâts de projectile. Leur principal problème est qu'il faut un certain score d'Attaque pour les utiliser.

Lances « gako » à dinosaures : des lances prévues pour la chasse mais qui sont aussi redoutables en combat, contre les grands monstres ou les ennemis montés. Elles demandent à la fois un haut score en Attaque et une certaine Force.

Bollas : des armes de jet — à l'origine prévues pour la chasse — qui ne blessent pas, mais peuvent temporairement bloquer, handicaper ou même faire tomber un adversaire.

Rencontres dans la jungle

La jungle est une zone plus dangereuse que les plaines de la Terre de Fangh. Dans cet environnement, les monstres que vous avez l'habitude de voir ailleurs ont généralement évolué pour être plus gros, plus féroces et plus vindicatifs. Il n'est pas exclu cependant de trouver des bestioles de base (coyotes, loups, etc.) et bien entendu des humains et peaux-vertes en maraude, mais l'idée reste tout de même de monter un peu en niveau. Je conseille donc d'envoyer des aventuriers dans la jungle à partir du niveau 5, un peu comme c'est le cas pour les Confins du Givre.

La jungle est notamment un lieu privilégié pour faire jouer les insectes, qu'ils soient géants ou bien regroupés en nuées agaçantes, les habitants des marais (hommes-amphibiens, hommes-lézards) et les dinosaures, qui subsistent encore dans ces milieux mais pas vraiment ailleurs (en dehors de l'Ouklaf géant, qu'on retrouve lui dans les Terres Sauvages au sud de Fangh).

Lorsque j'ai sorti le **bestiaire avancé gratuit** (que vous trouverez à la rubrique Baston sur le site), j'y avais déjà mis pas mal de créatures de la jungle ou de la côte proche, qui sont donc toujours disponibles. Ainsi donc, de manière gratuite vous trouverez déjà dans ce document pas mal de tableaux de ces rencontres, avec le pack de **bestiaire fanghien complet**.
Adresse de la page web : <http://www.naheulbeuk.com/doc-baston.htm>

Pour un jeu encore plus épique, et notamment si vous voulez profiter de mes propositions de gameplay sur les **hommes-lézards** et **hommes-amphibiens**, il y a encore plus de rencontres dans notre **Grand Bestiaire** évidemment, ainsi que des conseils pour jouer ces créatures et éviter que les combats ne soient répétitifs. Une liste non exhaustive des rencontres possibles sur cette zone se trouve en page 354 au niveau des index, avec la rubrique « Jungles de la péninsule », qui correspond à l'extension que je vous propose ici et vous donnera directement accès aux pages des opposants de la zone.

Notre **Grand bestiaire** est toujours disponible aux éditions Le Grimoire, et des détails concernant cet ouvrage se trouvent en grand nombre sur la page dédiée au projet : <http://www.naheulbeuk.com/doc-publi.htm>

Cadeaux-bonus de l'extension

Enfin, je vous propose ici quelques rencontres bonus, avec notamment un peuple qui ne figure pas dans le Grand Bestiaire : les Atlakans. Ils sont plus évolués, mieux équipés et plus dangereux que les Sauvages de jungle qui sont proposés en « standard », alors à utiliser pour les aventuriers chevronnés !

Vous trouverez toutes ces rencontres dans les pages suivantes. Tous ces opposants ont au minimum le trait Violent+, indication liée à notre bestiaire qui précise qu'il ne vaut mieux pas les affronter avant le niveau 3, grand minimum.

En fin de livret, j'ai également ajouté un nouveau dinosaure, le Boulouk Venimeux, qui ne manquera pas de rendre vos parties vraiment festives !

Important : en cas de prise de butin par les aventuriers, vous retrouverez la plupart des armes utilisées par les Atlakans dans le tableau « Armement de la jungle », qui est fourni avec l'extension.

Archer Atlakan

Souvent postés sur des tours de guet autour des villages du peuple Atlakan, ils sont les premiers à voir s'approcher les intrus. Ce sont également eux qui sont généralement envoyés en éclaireur. Ces archers sont assez forts, mais également vifs et légers, ce qui leur permet éventuellement de prendre la fuite pour aller prévenir des alliés plus « lourds » et plus nombreux. Cela dit, ils ne sont pas à prendre à la légère en cas de combat au contact. Ils portent des armures de cuir et de bambou ainsi qu'un casque assez léger, bien ajouré. Souvent, des plumes multicolores ornent ce casque, symbolisant leur rang. Le champion Archer, par exemple, a souvent une coiffe assez volumineuse, mais on peut facilement la prendre pour un oiseau dans les broussailles.

Archer Atlakan — Résistance magie : 12

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2 I4 (arc)	II	45	4	1D+5 (machette)* 1D+6 (arc)**	I2	50

***Machette de Telcocan** : cette arme semble bien affûtée, fruit d'un artisanat de qualité.

****Arc solide en golozier** : cet arc puissant produit des critiques sur 1 et 2. Grâce à son entraînement intensif, un archer Atlakan peut tirer une fois tous les deux assauts, au prix d'un malus de -2 à son épreuve de tir.

Champion Archer Atlakan — Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I5 I5 (arc)	I2	65	5	2D+4 (machette)* 1D+7 (arc)**	I6	90

***Grande machette de chef** : en cas de contact, ce guerrier puissant utilisera une grande machette à deux mains. Cette arme semble bien affûtée, de très belle facture.

****Arc à dinosaures** : cet arc très puissant produit des critiques sur 1, 2 et 3. Grâce à son entraînement intensif, un archer Atlakan peut tirer une fois tous les deux assauts, au prix d'un malus de -2 à son épreuve de tir.

Guerrier Atlakan

Qu'ils soient en défense d'un village ou en patrouille dans la jungle, les Atlakans ont une grande tradition guerrière, avec des hommes et femmes bien entraînés, bien équipés et donc très dangereux. Ils ont également plusieurs spécialités de combattants, qui sont détaillées ci-après.

Coureur Atlakan — Résistance magie : 11

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I3	I2	45	4	1D+5 (tomalak)*	I4	40

***Tomalak à fauves** : le coureur Atlakan est l'unité de base des troupes chez les Atlakans, un guerrier assez léger équipé d'un tomalak qu'il manie avec puissance (sa force lui donne un bonus de +1, déjà compté ici).

Dépeceur Atlakan — Résistance magie : 12

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I5	I2	50	5	1D+6 (machette)*	I3	60

***Machette de Telcocan** : connu pour son habilité à démembrer un animal, le dépeceur Atlakan est généralement assez costaud, ce qui lui donne un bonus de +1 aux dégâts avec cette arme (bonus déjà compté ici), ainsi qu'un bonus de +1 aux chances de critique. Il porte souvent un masque de cuir hideux, rougi de sang.

Furie des Atlakans — Résistance magie : 13

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13 (x2)	13	40	3	1D+4 (tomalak)*	15	60

***Tomalak à fauves :** la furie Atlakan est un guerrier très léger - généralement une femme - équipé de deux tomalak légers, qui sont maniés simultanément. Son visage est couvert de peintures agressives, et le personnage est souvent drogué, ce qui lui donne un courage au-dessus de la moyenne. Ce guerrier peut attaquer deux fois par assaut avec le même score, mais ne peut esquiver qu'une seule fois. En raison du caractère léger de cet attaquant, il est souvent envoyé sur les cibles mobiles et légères, comme les mages, assassins ou archers.

Traits du bestiaire : Rapide+

Brute des Atkalans — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	10	65	5	2D+7 (tomalak)*	16	80

***Grand tomalak à dinosaures :** utilisant une arme longue et puissante, à deux mains, ce guerrier fauche les ennemis sur le champ de bataille, au détriment généralement de sa propre défense. La force de ce guerrier lui donne un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme (bonus déjà compté ici), ainsi qu'un bonus de +1 aux chances de critique. On le reconnaît à un plastron épais orné d'ossements d'animaux, parfois d'une partie de crâne humain.

Balayage de Brute : Parfois, ce guerrier frappe tous les adversaires qui se trouvent à son contact avec une seule épreuve AT sur 13, en tourbillonnant avec son tomalak. L'attaque peut être parée ou esquivée, mais les dégâts sont seulement de 1D+7 pour les adversaires touchés.

Traits du bestiaire : Puissant+, Mise à terre+

Lanceur de sagaie — Résistance magie : 12

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	12	55	4	1D+5 (sagaie)*	13	60

Sagaie de guerre des Atlakans : une arme de jet redoutable, à courte portée (15 mètres) qui donne +1 aux chances de critique. Cause des dégâts de projectile. Le guerrier qui en utilise en possède en général cinq, qu'il peut lancer tous les deux assauts. Au cas où il est attaqué au contact, il peut utiliser l'arme comme une lance également, avec les mêmes scores.

Poison : certaines sagaies peuvent être enduites de poison, au choix du MJ. Leurs effets peuvent varier. Traditionnellement, il pourra y avoir du poison Dibala, Rorgu ou Zig-zig, qui est commun dans ces jungles, mais vous pouvez en utiliser d'autres. Vous trouverez les détails concernant ces trois poisons dans le manuel des disciplines du Chamane de Jungle.

Champion des Atkalans — Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	12	70	5	2D+8 (battoir)*	18	100

***Grand battoir ornementé :** dans les mains du champion, offre +2 aux chances de critique.

Allonge : Comme il est plus grand que la moyenne, il dispose d'une bonne allonge. En combat rapproché, ses ennemis ont un malus : PRD -2.

Coup de pied : un puissant coup de pied frontal avec une épreuve sur 14, qui a pour but de repousser et renverser une cible face au champion. En cas de réussite, le héros peut choisir soit de l'esquiver, soit d'y résister avec une épreuve de FO-3. Cause la mise à terre pour 3 assauts.

Traits du bestiaire : Puissant+, Mise à terre+, Terrifiant+

Lanceur de bollas — Résistance magie : 12

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	13	40	2	Special*	11	25

Bollas de la jungle : ce n'est pas véritablement une arme, mais un dispositif de capture et handicap — constitué de cordelettes très solides sur lesquelles sont fixés des lests. Dans les grandes troupes menées par les Atlakans, il y a parfois des gens dont l'unique tâche est de bloquer l'ennemi. Le lanceur, généralement un guerrier jeune et léger (qui fuira si on l'approche), fait tourner ses bollas pendant un assaut avant de les projeter sur une cible, et si cette dernière ne le voit pas arriver, ou n'arrive pas à l'esquiver, elle se trouve empêtrée pendant 1D4 assauts, le temps de s'en débarrasser. Un héros puissant peut toutefois briser les cordelettes d'un coup, avec une épreuve FO-5.

État-major des Atlakans

Ces personnages spéciaux n'apparaîtront qu'en un seul exemplaire dans une troupe. Ce ne sont pas les guerriers qui feront généralement partie d'une escouade d'éclaireurs ou d'un petit groupe de gardes, mais plutôt les grands personnages menaçants qu'on verra à la fin du scénario. Le chef de guerre apparaît grand, fort et impressionnant, avec souvent un casque rehaussé de nombreuses plumes colorées, et une peinture colorée sur le visage. Le sacrificateur est généralement vêtu d'un équipement très coloré, de peintures atroces, et manie une dague outragée. Le Chamane est généralement équipé de nombreux colifichets, de pièces d'armure étranges, et marmonne des imprécations en exécutant des mouvements qui ressemblent à de la danse.

Chef de guerre des Atlakans — Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16 (sagaie) 13 (bouclier)	13	80	6	1D+10 (sagaie)* 1D+6 (bouclier)**	18	130

***Sagaie du temple de Skialah** : une sagaie lourde, arme très rare, très dangereuse, qui se manie au contact. Une telle arme lui permet d'obtenir des critiques sur 1 à 4, grâce notamment à sa force. Bien qu'elle soit utilisée au contact, cette arme produit des dégâts critiques de type « projectile ».

Allonge : Comme il est plus grand que la moyenne et qu'il manie une arme rare, il dispose d'une bonne allonge. En combat rapproché, ses ennemis ont un malus : PRD -2.

****Coup de bouclier** : dégâts contondants infligés avec un bouclier orné d'un visage hideux — un puissant coup avec une épreuve sur 13, qui a pour but de repousser et renverser une cible face au chef de guerre. En cas de réussite, le héros peut choisir soit de l'esquiver, soit d'y résister avec une épreuve de FO-3. Cause la mise à terre pour 3 assauts. Un tel bouclier est rare, c'est un objet à valeur très élevée.

Traits du bestiaire : Puissant+, Mise à terre+, Terrifiant+, Critique++, Violent++

Sacrificateur en chef — Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	11	60	4	1D+5 (dague)*	18	80

***Dague sacrificielle des Atlakans** : une arme au tranchant incroyable — permet d'obtenir des critiques sur 1 à 3. Cet opposant, généralement imbibé de drogues, visera en priorité les personnages faibles d'un groupe, vêtus des armures les plus légères, et tentera de leur percer le cœur (frappe localisée : localisation torse systématique).

Aura mystique : protégé des dieux de la jungle, le Sacrificateur ne se trouvera que rarement seul au combat, car les autres guerriers sont prêts à mourir pour lui. Si jamais il se retrouve en mauvaise posture, les guerriers les plus proches viendront l'aider.

Traits du bestiaire : Terrifiant+, Critique+, Violent+

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	13	55	4	1D+7 (battoir)*	13	80

***Battoir barbelé chamanique** : une arme prestigieuse — après chaque dégât infligé, tirez 1D6 : 1-3 sans effet, 4-5 hémorragie (-1 PV par assaut), 6 hémorragie sévère (-2 PV par assaut)

Aura mystique : protégé des dieux de la jungle, le Chamane — assez souvent une femme — ne se trouvera que rarement seul au combat, car les autres guerriers sont prêts à mourir pour lui/elle. Si jamais il/elle se retrouve en mauvaise posture, les guerriers les plus proches viendront l'aider.

Traits du bestiaire : Terrifiant+

Prodiges : au lieu de combattre, le Chamane peut utiliser l'un de ses pouvoirs, mais n'utilise chacun d'entre eux qu'une seule fois par combat. Pour simplifier la démarche, chaque prodige lui prendra toujours deux assauts, mais il pourra les réussir sans épreuve. Dans ce cas il restera généralement en retrait et se fera protéger par les guerriers de la troupe.

Visage de Leggibo : une apparition horrible qui peut effrayer les aventuriers — tous ceux qui ont moins de 12 en COU devront réussir une épreuve de COU, ou bien ils prendront la fuite pendant 1D6 assauts.

Branche opportuniste : une branche assez lourde, venue des frondaisons, tombe et frappe un héros, causant 1D+5 PI contondants. Il est possible d'y échapper avec une bonne esquive (épreuve avec malus de -5) .

Danse du fossoyeur : le Chamane gagne +2 en AT, +1 en chances de critique et perd -4 en ESQ et PRD, grâce à cette posture guerrière.

Griffure de l'âme : la divinité Leggibo inflige une blessure cruelle à l'âme du héros, qui subit 2D+4 BL (dégâts fixes, aucune armure comptée). Possibilité de résister difficilement avec une épreuve de Résistance Magique -8.

Pince de Chulta : une main du Chamane devient un véritable étau et il peut ainsi capturer et entraver un héros, lui causant ainsi un malus AT/PRD-5 — il faut perdre un assaut et réussir une épreuve de FO-3 pour s'échapper, ou attendre que le Chamane périsse, ou décide de changer de tactique.

Soutien de la jungle : le Chamane appelle à lui une créature de la jungle, qui viendra combattre à ses côtés. La créature est à choisir par le MJ (dans l'un ou l'autre de nos bestiaires).

La mort peut danser : le Chamane oblige un héros à danser de manière grotesque, lui causant un malus de -4 à toutes ses épreuves. Possibilité de résister, mais c'est très difficile, avec une épreuve de Résistance Magique -8.

Brouillard du Chamane : un brouillard épais se forme autour du Chamane et de ses alliés, causant un malus de -4 à tous ceux qui voudraient leur tirer des projectiles ou des sorts ciblés.

Boulouk venimeux de la jungle

On reconnaît facilement ce reptile à ses couleurs vives, mais il est fréquent que ses victimes n'aient pas le temps de les contempler, tant il est vif et dangereux. Les individus adultes mesurent 2,5 à 3 mètres de haut, et plus de 5 mètres de long. Ils se nourrissent de tout ce qui bouge, soit en sautant dessus pour les mettre au sol et les dévorer, soit en les mordant puis en attendant que leur venin fasse effet, ce dernier ayant une action paralysante à moyen terme. Ils sont intelligents et furtifs malgré leur taille, et attaquent généralement par surprise. Bien qu'il soit moins imposant et violent que l'Ouklaf géant, les habitants de la jungle pensent qu'il est encore plus mortel.

Boulouk adulte — Résistance magie : 8

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15 (dents)	9	70	4	2D+5 (mâchoire)*	13	100

***Mâchoire :** Il est assez difficile de parer ses morsures (dégâts tranchants), car il est vif et tout de même assez massif. EFFET POISON : les cibles humanoïdes ou animales qui ont subi des dégâts de morsure vont récolter, au bout de quatre assauts, un malus de -4 à toutes leurs épreuves. Ce phénomène va se reproduire ensuite toutes les dix minutes et se cumuler, tant que la cible n'aura pas été soignée (par un antidote naturel ou sortilège/prodige adapté). La cible qui arrive à un malus de FO égale à sa FO mourra rapidement, paralysée totalement.

Critique : le Boulouk obtient des critiques sur un résultat de 1 à 3, avec 1D6 supplémentaires aux dégâts.

Saut d'attaque : en début de combat, si la cible n'est pas trop imposante, le Boulouk peut choisir de lui sauter dessus avec une épreuve sur 13 (jusqu'à une distance de cinq mètres). S'il réussit, il tiendra ensuite la victime sous une patte pour la déchiqueter à chaque assaut en la mordant, et le captif subira un malus de -6 à toutes ses épreuves, tant pour combattre que pour se libérer (FO). Cette attaque ne peut être qu'esquivée.

Traits du bestiaire : Puissant+, Mise à terre+, Terrifiant+, Rapide++, Bulldozer+, Critique+, Violent++



Troc dans la jungle : le crâne d'un Boulouk Venimeux est considéré comme un objet à valeur très élevée.