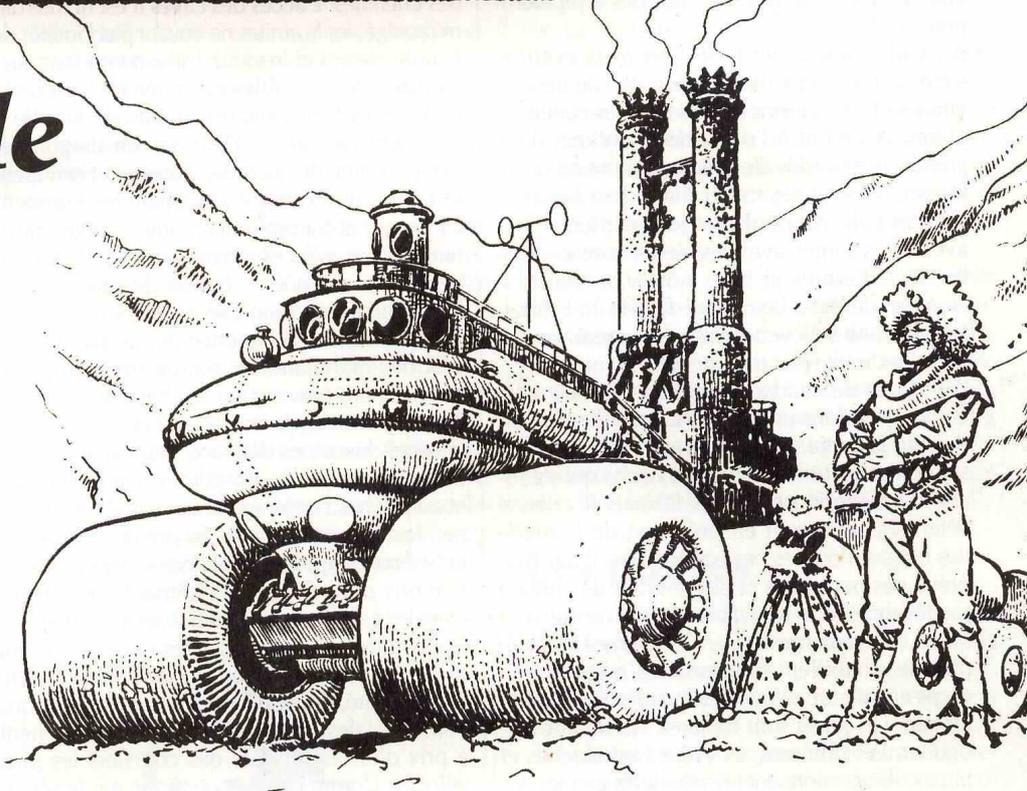


L'escapade

Comme une quête peut se compliquer aussitôt que l'objet de la quête s'éloigne volontairement de vous !

Un scénario-poursuite pour trois à cinq Megas plus orientés sur l'enquête que sur le combat, pour lequel une langue bien pendue sera plus souvent nécessaire que les dés.



L'histoire en quelques mots

Les Megas doivent retrouver au plus vite une princesse en mal d'aventure qui s'est enfuie de son palais. Arrivée sur une planète perdue aux confins de la galaxie, la jeune fille essaye de passer d'imposantes montagnes avant l'hiver. Si elle y arrive, les Megas ne pourront pas la rattraper avant des mois, peut-être même jamais. Malheureusement pour elle, et pour les personnages, des pirates des neiges sont également de la partie...

Journal d'une princesse fugueuse

« Je suis Yesa Baeth Aekrim, princesse de sang royal, symbole de l'unité de l'Empire, garante de la paix et de la parole donnée, déesse pour certains peuples. Je suis adulée, couverte d'offrandes et de bijoux, sollicitée en permanence... et je m'ennuie... Je m'ennuie au cours des sempiternelles cérémonies et audiences. Pour me distraire, je lis en cachette des romans d'aventure et je rêve de m'évader... Ce jour-là, je me déplaçais seule dans mon immense palais. Seule, c'est-à-dire avec ma duègne, une dizaine de gardes et une nuée de courtisans... Les travaux de réfection de l'aile sud m'obligèrent à emprunter un couloir peu usité. C'est ainsi que je traversai la salle du transmetteur de matière. Aussitôt, je saisis



l'occasion. Je sautai dans le transmetteur et, avant que quiconque puisse réaliser qu'il ne s'agissait pas d'un de mes nombreux caprices, je mis en marche la machine : direction l'inconnu... Libre ! Enfin libre ! Mais où ?... »

La mission

Aussitôt c'est l'affolement au palais. Le vieux transmetteur a rendu l'âme sous l'effort. Impossible de rejoindre la princesse là où elle est allée, loin de toutes les routes galactiques, sur une planète nommée Yorine. Pourtant, il faut qu'elle revienne vite, la situation est grave. Beaucoup de conflits et de tensions dans l'Empire ne peuvent se résoudre, ou simplement s'apaiser, que grâce à elle. Alors comment faire ? Yorine possédant un point de Transit, l'Assemblée galactique charge la Guilde des Megas de retrouver la princesse et de la ramener. Par chance, point de Transit et arrivée du transmetteur sont situés dans la même ville : Salmanazar. En quelques heures, l'équipe est formée, l'équipement réuni et les renseignements concernant Yorine et la princesse assimilés par hypnoéducation. Quand les Megas se transitent, un peu plus d'un jour s'est écoulé depuis la fuite de Yesa Baeth Aekrim...

La planète Yorine

Yorine est une planète sans importance isolée dans un bras de la galaxie. Elle n'a qu'un spatioport symbolique envahi par les mauvaises herbes. Trente ans se sont écoulés

depuis que le dernier vaisseau s'y est posé... Sur Yorine, la vie n'est possible qu'autour de l'équateur, dans des vallées encaissées, séparées par d'imposantes montagnes et quelques mers intérieures. Pendant toute l'année, le temps est semblable au printemps terrien. La température est clémente. Il pleut de temps à autre. Les mauvaises années, quelques orages éclatent... Le reste de la planète n'est qu'un vaste glacier. La zone habitable connaît deux saisons : celle des Échanges et celle des Labours, qui se distinguent uniquement par l'état des cols montagneux. Durant la saison des Échanges, les cols sont ouverts et la vie est rythmée par d'intenses relations commerciales entre les vallées, liaisons assurées par de curieux véhicules formés d'éléments modulables et montés sur d'immenses roues basse pression : les chenilles. Les pilotes des chenilles sont de véritables héros romantiques, toutes les femmes rêvent d'être enlevées par l'un d'eux, les hommes envient leur charisme et leur vie aventureuse. Durant la saison des Labours, de terribles tempêtes formant un véritable « mur de glace » s'abattent sur les montagnes et rendent la traversée des cols purement suicidaire. La température flirte avec les -100° C et une tourmente de glace coupante comme un rasoir descend des sommets et détruit tout sur son passage, même les chenilles les plus blindées. Etre pris dans le mur de glace à cause d'un ennui mécanique est la hantise des pilotes... Quand les Megas arrivent sur Yorine, la saison des Échanges vit ses dernières heures...

Salmanazar

Lors de la « descente », les Megas aperçoivent, dans le soleil levant, une ville construite autour

d'une colline située dans un méandre de fleuve, juste avant son estuaire. Ce fleuve coule dans une vallée encaissée entre deux montagnes venant mourir dans la mer par des à-pic vertigineux.

Au sud, coïncée entre le port et la colline, s'étend la vieille ville avec son dédale de rues étroites et ses maisons serrées les unes contre les autres. À l'est et à l'ouest de la colline, deux grands axes bordés d'entrepôts sortent de la ville pour devenir des routes filant dans la vallée vers les cols. Au nord sont les quartiers riches avec leurs larges avenues, leurs contre-allées bordées d'arbres et leurs hôtels particuliers. Non loin de là, en bordure de fleuve, un château fort en ruine s'élève toujours fièrement sur son piton rocheux (voir plan p. IV).

Les Megs descendent droit vers la vieille ville et plongent dans une maison. Puis c'est le noir et enfin la sortie de Transit dans une salle classique sous la lumière crue des néons qui s'allument. Le gardien n'est pas là mais il a laissé vêtements et argent en prévision de l'arrivée des Megs. Pour les perfectionnistes, il a même prévu des perruques et des lentilles de contact teintées car tous les habitants de Yorine sont bruns aux yeux noisette... Les femmes de cette planète s'habillent de costumes mettant leur corps en valeur : décolleté, épaules nues, taille cintrée. Les jupes sont longues, les bottines de rigueur. Les hommes sont plus fanfreluches et bijoux. Ils affectionnent les vêtements amples, les capes bouffantes, les bijoux métalliques et les grands chapeaux à plumes. L'habillement, aussi bien féminin que masculin, privilégie les tons pastel et les arabesques compliquées.

L'accès au dehors est classique : l'escalier en colimaçon débouche dans une cave éclairée par un soupirail, et un escalier monte jusqu'au hall d'entrée, haut et clair. Une grande porte double donne sur la rue, et deux autres petites desservent cuisine et séjour.

Dehors, toutes les maisons sont peintes de couleurs pastel, les poutres apparentes sont vernies, les balcons fleuris. De nombreux encorbellements surplombent les rues.

Le quartier regroupe commerces et artistes. Les ateliers de peintres et de sculpteurs voisinent avec les magasins, essentiellement d'alimentation : confiseries, pâtisseries, boulangeries, épiceries. Le point de Transit est lui-même situé sous une confiserie. Les rues sont très animées, on y fait de la musique, on y danse, on y discute, les enfants y jouent, on s'apostrophe d'une maison à l'autre. Des tricycles à moteur à alcool, ne dépassant pas les 20 km/h, slaloment entre les gens, laissant dans leur sillage une odeur de fruit et des panaches de vapeur d'eau. Dans chaque boutique et atelier, une radio, ses lampes visibles sous un globe de verre et ses cornets à volute soutenus par des sculptures et des arabesques rutilantes, distille musique douce et information. Tout respire la joie de vivre et la prospérité. C'est l'endroit idyllique où tout est beau, où il fait toujours beau ; le genre d'endroit où tout le monde s'aime et s'entraide, où la vie s'écoule sans heurt...

La place des Chenilles

Au centre de la ville, trône la colline des Chenilles. La base de cette colline est percée de

tunnels menant à d'immenses caves voûtées qui servent d'entrepôts pour les marchandises en transit, soit provenant du port, soit déchargées des chenilles. L'accès des caves n'est ni interdit, ni protégé, les Yorinites ne voyant pas l'intérêt de le faire : le vol et le vandalisme sont inconnus. La place des Chenilles est située en haut de la colline, les trois axes principaux de la ville y prennent naissance. Disposés en diagonale, une douzaine de quais de chargement occupent le centre de la place. Les chenilles viennent s'y ranger et d'imposants monte-charges assurent le va-et-vient des marchandises, depuis ou vers les caves voûtées. En tête de chaque quai, un sémaphore complexe monté sur une tour indique le nom de la chenille, la nature et le prix des marchandises transportées, la place restant à l'intérieur et les enchères en cours.

Tout le pourtour de la place est occupé par des auberges luxueuses dont une, l'auberge des Chenillards, est réservée aux pilotes, à leur équipage et aux riches commanditaires venant les engager. Installés aux loggias du premier étage des autres auberges, les marchands épient les informations données par les sémaphores, négocient les cargaisons tout en mangeant et donnent leurs ordres à des serveurs, les « coursiers », qui filent les communiquer aux sémaphores. De leur rapidité, dépend la réussite des opérations commerciales, aussi les marchands s'attachent à prix d'or les services des coursiers les plus véloce. L'ordre passé et confirmé par le sémaphore, des scribes rédigent les contrats en bonne et due forme avec force enluminures et lettres liées. Les négociations sur les cargaisons des dernières chenilles de la saison enflamment la place, les prix s'envolent et les loggias bruissent d'une activité fébrile...



Cinq chenilles sont en cours de déchargement et trois en partance dont deux pour le col de l'ouest. La troisième, le *Rapide des neiges*, devait partir pour l'est, mais elle a été retenue à cause d'une étrange avarie et son départ est fortement compromis par l'imminence de la saison des Labours et du terrible mur de glace. Si les Megs s'intéressent à cette avarie, ils s'aperçoivent rapidement qu'il s'agit d'un sabotage. Étrange ! Il n'y a aucune raison pour cela, ni rivalité entre pilotes, ni enjeu économique important...

Journal d'une princesse fugueuse (suite)

« Emmurée ! Emmurée vivante ! L'issue de la salle de réception du transmetteur était scellée. C'est vraiment trop bête de finir comme ça, il y a sûrement un moyen de s'en tirer... Les longues et ennuyeuses heures passées à étudier portèrent leurs fruits. En lisant les antiques inscriptions de la salle, je pus déclencher le dispositif de sécurité et la porte fut soufflée par une explosion presque silencieuse... La salle fut ébranlée et des blocs de pierre tombèrent, fracassant le transmetteur et manquant plusieurs fois de m'écraser. Par chance, je pus sortir de la pièce avant que tout ne s'écroule.

Après avoir erré près d'une heure dans des souterrains voûtés, je sortis à l'air libre. Il faisait nuit, j'étais sur un piton rocheux, au pied d'un château fort en ruine. Plus bas une ville se lovait dans le méandre d'un large fleuve.

Aventure ! Me voilà !

L'aube se levait quand j'entrai dans la ville par une large avenue. Les premières personnes que je rencontrais furent des comédiens en route pour le théâtre.

J'étais si étrange à leurs yeux, avec mes cheveux rouges, mon regard vert et ma robe, qu'ils me pressèrent de questions. J'inventai alors une histoire rocambolesque d'enlèvement interplanétaire et d'évasion, jouant parfaitement le rôle d'une jeune fille angoissée et pourchassée. Je fus si crédible qu'ils acceptèrent d'échanger ma robe contre des vêtements locaux et m'indiquèrent comment quitter la ville et semer mes poursuivants. Je les quittai au milieu de la matinée pour me rendre directement à la place des Chenilles.

J'espère que mes bijoux suffiront à payer mon passage sur un des ces étranges véhicules... »

A la recherche de Yesa Baeth Aekrim

Les Megs savent que le point d'arrivée du transmetteur est situé dans les souterrains du château, mais y aller ne peut être qu'une perte de temps doublée d'un risque inutile : des éboulements sont à craindre et, de toute façon, la princesse n'y sera plus.

Les personnages trouveront leur premier indice dans la vieille ville. Dans un des ateliers de peintres ayant pignon sur rue, ils remarquent une

femme posant dans la robe blanche que la princesse portait au moment de sa fuite. La robe, simple et ample, est si différente de la mode yorinite que les Megas ne peuvent pas se tromper. Renseignements pris, la femme en question est une actrice du grand théâtre de la ville. Elle ment tout d'abord sur la provenance de la robe, prenant les Megas pour les kidnappeurs de la princesse. Il faut alors que les personnages la convainquent de leur bonne foi pour obtenir qu'elle raconte sa rencontre avec Yesa Baeth. Au moindre geste ou parole menaçante, la comédienne appelle au secours et tous les passants lui viendront en aide, forçant les Megas à partir. Les comédiens ont conseillé à la princesse de passer un des cols avant l'arrivée du mur de glace. La jeune fille s'est aussitôt rendue à la colline des Chenilles.

Dès son entrée à l'auberge des Chenillards, les regards de Yesa Baeth et de Iwan Muslowan, le célèbre et charismatique pilote de la chenille *L'hirondelle d'azur* connu pour braver le mur de glace en partant au dernier moment, se sont attirés comme des aimants. Un battement de cœur plus tard, le coup de foudre avait frappé et l'amour se mêlait à l'aventure.

Tout naturellement, Iwan invita Yesa à partir avec lui sans bourse déliée, ce qui ne pouvait que doublement convenir à la princesse.

Sur la place, on se souvient fort bien de la princesse. Bien sûr, une rousse aux yeux verts peut difficilement passer inaperçue ici ! Mais de plus on l'a vue sortir, la veille au début de l'après-midi, de l'auberge des Chenillards et monter à bord de *L'hirondelle d'azur* – une superbe chenille bleue, blanche et argent – au bras d'Iwan Muslowan.

On raconte que pour les beaux yeux de la belle, *L'hirondelle d'azur* partit avant le *Rapide des neiges*, la veille à la tombée de la nuit. Malgré cela, *L'hirondelle* sera sans doute la dernière chenille à partir vers l'est cette année encore, puisque le *Rapide* est victime d'une panne...

Les Megas ne peuvent rien tirer des coursiers trop pressés, des marchands et pilotes trop occupés et des scribes trop plongés dans leur calligraphie. Ces renseignements, les Megas ne peuvent les obtenir que des fillettes jouant à mimer, un foulard rouge sur la tête, l'air énamouré de la princesse pendue au bras du pilote ; des opérateurs des sémaphores qui envient ouvertement Muslowan d'avoir séduit une telle beauté et, enfin, d'une certaine Mydriane.

Mega latente, Mydriane, une simple serveuse d'auberge, fait souvent des rêves prémonitoires. Récemment, elle a rêvé qu'une fille aux cheveux de feu courait un grave danger et que des hommes venus d'ailleurs volaient à son secours. Éprise d'aventure et consciente d'être différente, Mydriane va spontanément vers les Megas si elle apprend qu'ils posent des questions sur la princesse ou s'ils ont une allure (cheveux, yeux, vêtements) extra-yorinite.

Mydriane peut leur faciliter grandement les contacts avec la population et leur faire gagner un temps précieux, notamment pour la recherche d'un véhicule capable de rattraper *L'hirondelle d'azur*. En échange, elle ne demande que de pouvoir quitter cette planète avec eux, ce qui devrait être facilement accepté si Mydriane est reconnue par les Megas comme l'une des leurs.

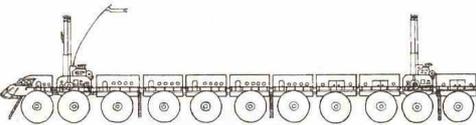
Une poursuite haletante

L'hirondelle d'azur a environ dix heures d'avance sur les Megas, soient environ trois cents kilomètres. Le seul moyen de la rejoindre, ou tout du moins de traverser le col à temps, est d'emprunter une autre chenille. Les Megas ont deux possibilités : prendre des places sur le *Rapide des neiges*, ou chercher à louer une chenille privée. S'ils choisissent la première solution, une amère désillusion les attend. En effet, après avoir tergiversé toute la journée, le pilote de la chenille renonce finalement à partir, jugeant le risque trop grand. Il est alors trop tard pour rattraper *L'hirondelle d'azur*. La mission a échoué...

Mydriane peut leur trouver une chenille à louer, chez un chenillard ayant de graves ennuis financiers. L'homme possède un hangar le long de l'axe est de la ville dans lequel attend une splendide chenille rose pâle. Constitué seulement de l'essentiel, module de pilotage et groupe moteur, ce véhicule frise les 30 km/h et peut rattraper *L'hirondelle*.



A peine les Megas sont-ils entrés dans le hangar que quatre hommes masqués et armés de poignards et d'arbalètes font irruption. Ce sont des pirates des neiges. Tous ignorent leur existence, les pirates sont d'une prudence extrême et s'arrangent toujours pour faire passer la destruction d'une chenille sur le compte du mur de glace. Ce sont eux qui ont saboté le *Rapide des neiges* pour éviter qu'une autre chenille parte vers l'est après *L'hirondelle d'azur*. Les pirates veulent en effet tendre une embuscade à *L'hirondelle*. En apprenant la disparition de cette chenille, tous s'accorderont à dire que Muslowan aura, cette fois-ci, trop tiré sur sa chance et que le mur de glace aura pris sa revanche...



Ayant appris sur la place que les Megas voulaient rejoindre *L'hirondelle*, ils les ont suivis pour les en empêcher. L'intention des pirates est de retenir les personnages jusqu'au soir, jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour rejoindre le col avant le mur de glace. Ils ne tueront que s'ils y sont obligés.

Si les Megas n'ont pas remarqué qu'on les épiait sur la place ou qu'on les suivait jusqu'au han-

gar, et donc s'ils ne sont pas sur leurs gardes, seule une action rapide ou un Transfert pourra les tirer de ce mauvais pas.

Les pirates défaits, ils parleront pour sauver leur vie. La chenille rose possède une radio comme toutes les chenilles. Malheureusement, les liaisons ne peuvent s'établir que si les deux véhicules sont à moins de cent kilomètres. Ceci est un bon test pour savoir où se situe approximativement *L'hirondelle* au cours de la poursuite. Une poursuite haletante en vérité, menée à 30 km/h, et qui promet de durer pas loin d'une douzaine d'heures.

Arrivé à portée de radio, le pilote de *L'hirondelle* dément avoir la princesse à bord. Elle est bien montée mais est descendue juste avant le départ. C'est un gros mensonge, mais il est assésé avec tant d'assurance qu'il peut faire croire aux Megas qu'ils sont sur une fausse piste. Mais s'ils agissent avec subtilité, Iwan Muslowan peut se trahir. Prévenu de l'embuscade, il n'en croira pas un mot. Une embuscade ? Quelle idée ridicule !

Les pirates

Lorsque les Megas rejoignent *L'hirondelle*, dans la matinée, sur une route sinueuse à flanc de montagne, il est trop tard. La chenille a été attaquée. Elle est couchée sur le côté, retenue à mi-pente de la gorge que la route longe à cet endroit par un gros rocher. Les pneus sont crevés à coups d'arbalètes, des grappins sont encore accrochés aux bastingage des premiers éléments. La cargaison a été pillée, il ne reste que les marchandises trop encombrantes ou n'ayant pas suffisamment de valeur. Il n'y a aucune trace de l'équipage et encore moins du pilote et de la princesse.

Une inspection des alentours permet de déceler dans la neige de nombreuses traces de pas qui vont toutes de la route vers la paroi qui la surplombe. Là, camouflée par de la neige, les Megas trouvent une entrée de grotte. Les pirates, leurs prisonniers et la cargaison ont tous disparu par là.

Trois pirates gardent l'entrée, chacun caché à l'intérieur de la caverne dans l'ombre d'un rocher. Ils frappent sans prévenir, par derrière et ils frappent pour tuer... Il ne faut pas qu'un seul de ces pirates ne s'échappe car alors il donnerait l'alerte et c'en serait fait de la princesse et peut-être même des Megas.

Au bout d'un long couloir entrecoupé de quelques salles, les Megas découvrent le repaire des pirates des neiges (voir plan p. IV), encombré de marchandises comme la caverne d'Ali Baba. Une violente discussion oppose les pirates et c'est la princesse qui en est la cause... La moitié des voleurs veulent vendre Yesa Baeth comme esclave, or cela n'est pas du goût de celle-ci et elle offre de payer le double sous forme de rançon pour être libérée, ce qui séduit l'autre moitié des pirates. La princesse discute ferme et tient tête au chef des pirates, un gaillard presque deux fois plus grand qu'elle.

Dans un coin, les prisonniers, dont Muslowan, suivent cette discussion surréaliste l'air abasourdi et terrifié.

Tous les pirates discutent et vocifèrent, il suffirait d'un rien pour qu'ils se battent entre eux, comme une pierre jetée sur l'un d'eux. Profitant d'un affrontement général, la princesse essaye de

s'éclipser et les Megas peuvent se glisser jusqu'aux prisonniers, dont les gardes se battent entre eux, et aisément les délivrer. Mais encore faut-il s'enfuir...

Il ne faut pas compter reprendre la chenille, dehors le mur de glace est là et commence à déchiqueter le véhicule. La princesse ayant pris cette option est forcée de rebrousser chemin et tombe sur les Megas. La seule solution pour quitter la grotte est d'emprunter les esquifs de bois tendu de peaux que les pirates utilisent pour redescendre des marchandises dans la vallée en suivant une tumultueuse rivière souterraine.

Megas, princesse et Chenillards trouvent place dans deux esquifs, reste deux autres que les pirates peuvent utiliser pour les poursuivre si

les Megas ne les sabotent pas. Néanmoins, même si une poursuite s'engage, l'esquif des pirates s'écrasera sur un rocher après avoir peut-être abattu un ou deux Chenillards, pour l'ambiance...

Épilogue

Après une descente mouvementée entre les rochers, les paquets d'eau glacée et peut-être les carreaux d'arbalète, les Megas et leurs compagnons débouchent à l'air libre par une cascade et leurs esquifs plongent dans un lac. Ils sont saufs et la princesse est avec eux. La mission est donc virtuellement terminée.

C'est compter sans Yesa Baeth Aekrim, conten-

te d'être sortie des pattes des pirates, déçue du pilote qui s'est avéré être une chiffre molle, mais qui n'est néanmoins pas heureuse de devoir rentrer à la « maison ». Si elle ne peut s'échapper, elle essaiera de séduire le Mega le plus sensible à son charme et lui proposera de partir avec lui s'il ne la ramène pas dans sa « prison ». Elle ira même jusqu'à dire qu'elle est maltraitée, séquestrée dans son palais pour décider le Mega à l'aider. Arrivée à ses fins, la princesse lui faussera compagnie à la première occasion et tout sera à refaire...

Pierre Lejoyeux

illustration : Rolland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

Yesa Baeth Aekrim

Seize ans, rousse aux yeux verts, une petite peste intrépide, volontaire, capricieuse, intelligente et cultivée. Elle aime l'aventure, le théâtre et n'a pas froid aux yeux.

I 14(7) D 16(8) V 18(9) M 10(5) E 14(7)

P 10(5) R 12(6) F 11(5) C 10(5) A 13(6)

Vie : 6/3/1 ; Init : 7 ; Att : 2 ; Par : 1 ; Esq : 4 ; Prise : 1 ; Renv : 2 ; Arme bl. : Dague ; Feinte : 0 ; Rt : 84.

Talents : Acrobatie 6 ; Comédie 6 ; Art corporel 6 ; Remarquer 7 ; Milieu sauvage 0 ; Milieu urbain 3 ; Dialogue 6 ; Discrétion 6 ; Séduire 8 ; Constructions 4 ; Usages 6 ; Evaluer 0.

Yorinite standard

Brun aux yeux noisette, hautement respectueux des

lois et de la société, bonhomme, prospère, pas speedé pour un sou !

I 10(5) D 10(5) V 14(7) M 10(5) E 14(7)

P 12(6) R 8(4) F 9(4) C 10(5) A 12(6)

Vie : 5/2/1 ; Init : 4 ; Att : 5 ; Par : 6 ; Esq : 3 ; Prise : 4 ; Renv : 2 ; Arme à dist : 6 (arbalète). Arme bl. : stylet ou rapière ; Feinte : 0 ; Rt : 68.

Talents : Acrobatie 1 ; Coordination 5 ; Débrouille 4 ; Remarquer 6 ; Milieu rural 6 ; Pièges 8 ; Premiers soins 3 ; Transmissions 5 ; Marchander 6 ; Psychologie 4 ; Administration 6 ; Arts plastiques 9 ; Electronique 4 ; Baratin 2.

Mydriane, Mega latente

I 10(5) D 14(7) V 15(7) M 14(7) E 16(8)

P 10(5) R 10(5) F 9(4) C 11(5) A 13(6)

Vie : 5/2/1 ; Init : 6 ; Att : 5 ; Par : 4 ; Esq : 6 ; Prise : 1 ; Renv : 6 ;

Arme bl. : Dague, gourdin ; Feinte : 0 ; Rt : 78.

Talents : Acrobatie 4 ; Débrouille 6 ; Dissimuler 6 ; Remarquer 6 ; Milieu urbain et rural 6 ; Milieu sauvage 2 ; Premiers soins 1 ; Usages 2.

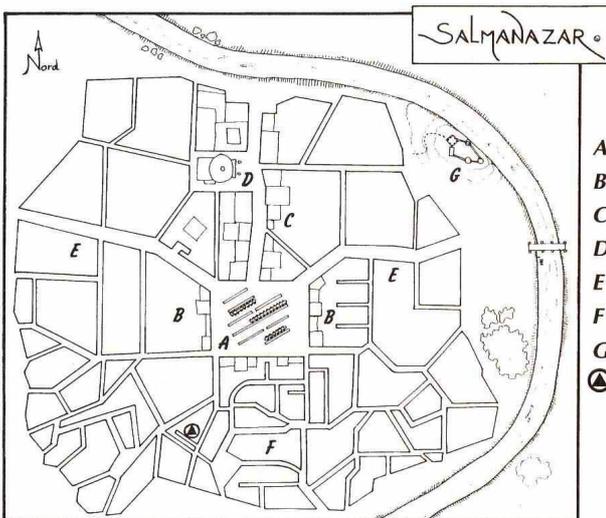
Pirate des neiges

I 9(4) D 13(6) V 11(5) M 10(5) E 8(4)

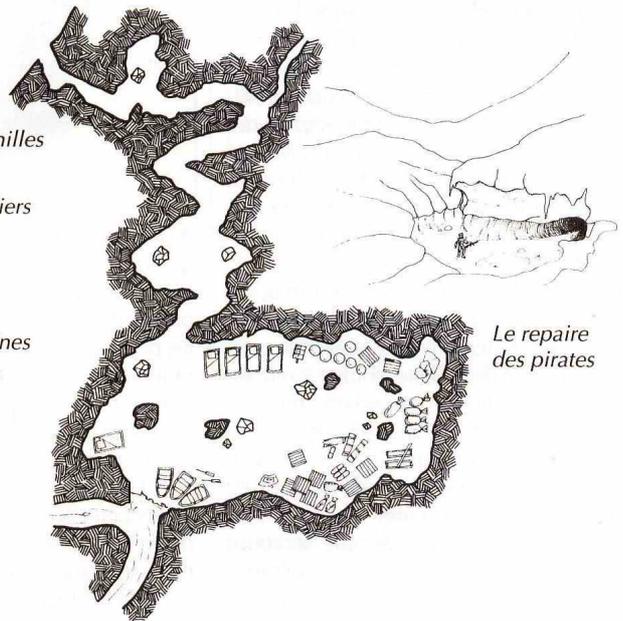
P 10(5) R 14(7) F 13(6) C 14(7) A 15(7)

Vie : 6/3/1 ; Init : 6 ; Att : 6 ; Par : 6 ; Esq : 6 ; Prise : 7 ; Renv : 4 ; Arme à dist : 4 (arc) ; Arme de tir : 5 (arbalète) ; Arme bl. : dague ; Feinte : 0 ; Rt : 60.

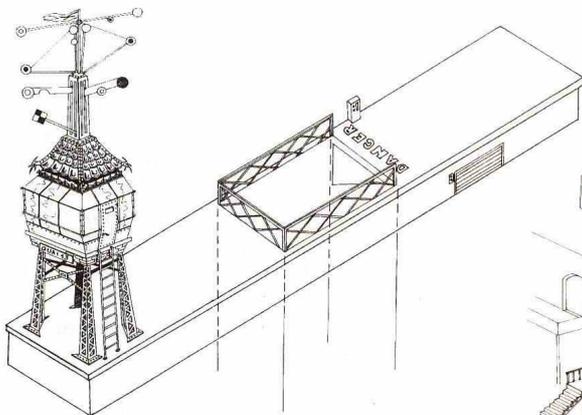
Talents : Acrobatie 6 ; Coordination 6 ; Dissimuler 7 ; Remarquer 6 ; Milieu sauvage 6 ; Milieu urbain 2 ; Pièges 5 ; Discrétion 6 ; Endurance 6 ; Vigilance 5.



- A : place des chenilles
- B : auberges
- C : hôtels particuliers
- D : opéra
- E : entrepôts
- F : vieille ville
- G : château en ruines
- ▲ : point de chute



Le repaire des pirates



La place des chenilles : un quai avec sémaphore et une auberge.

