



Les halmalis pourpres

mardi 2 juin 2009, par [Merin](#)

INTRODUCTION

La taverne

Tous les ans au début du mois de mai se déroule à Zarra la Blanche (voir plan de la ville), la grande fête du printemps. C'est l'occasion incontournable pour tous les personnages de se trouver dans cette ville, soit pour s'amuser, soit à la recherche d'escarnais d'or supplémentaires. Nul doute qu'ils vont s'y croiser et qu'ils finiront par déjeuner ou prendre un dernier verre à la taverne du "Coquillage bienveillant"...

Le cadre est assez luxueux (repas : 1ea) et les murs s'ornent de nombreux coquillages de plus ou moins bon goût. Leur attention est attirée par un chevalier qui parle bruyamment à côté d'eux avec un autre personnage appuyé au bar, visiblement un aventurier. Impossible de ne pas écouter ses propos...

"Tous des pleutres dans cette ville... tant mieux pour moi en fait, ainsi je toucherai une jolie petite somme pour un minimum de travail..."

Si les personnages ne se sentent pas concernés, il insistera et les prendra pour cible.

Il leur expliquera que l'herboriste Archambaud recherche des volontaires pour cueillir des Hamalis Pourpres sur l'île de la tortue. Ces fleurs ne s'ouvriraient qu'un jour par an, demain. Elles sont très rares et utilisées dans une préparation très rare elle aussi. Le chevalier Artéos s'est proposé mais il aimerait bien mettre un peu de piquant dans cette "cueillette". Une petite course... Il est tellement prétentieux et insistant qu'il est difficile de refuser.

Il propose aux personnages de prendre le départ à l'aube le lendemain, sur le débarcadère principal. Pour plus d'information concernant la fleur, il faudra

voir l'Herboriste, deux rues plus loin.

La fête

La fête du printemps dure 7 jours et réunit de nombreux artisans et marchands venus de toute la région. C'est l'occasion d'acheter et de vendre, mais surtout de s'amuser.

Tous les soirs des orchestres, des conteurs, des amuseurs, exercent leur art dans les rues au plus grand plaisir des promeneurs. Les tavernes et maisons closes rivalisent pour attirer les clients (les murs blancs s'ornent de nombreux graffitis et affiches vantant les qualités et les prix de tel ou tel établissement).

Deux événements à ne pas manquer :

- Le matin du quatrième jour, Luxus le Dolent en personne visite le marché et s'extasie sur les articles exotiques qui s'y trouvent.
- Le soir du quatrième jour une grande parade costumée traverse la ville.

LES PRÉPARATIFS

Archambaud l'herboriste

Celui-ci à besoin d'Hamalis Pourpres pour préparer un puissant contrepoison (très rare donc très coûteux). Il est maintenant trop vieux pour s'occuper de la cueillette lui-même (il le faisait dans le passé, souvent accompagné de son assistant aujourd'hui décédé) aussi tous les ans il cherche des volontaires. Il payera 2eo par fleur rapportée. Ces fleurs poussent dans une clairière au centre d'une petite forêt. Il faudra les ramener rapidement car dès le coucher du soleil elles perdront leurs qualités. Un pêcheur attendra les volontaires avec son Orcbord au débarcadère, demain à l'aube.

Il affirmera que les habitants de la ville sont pris par




la fête et préfèrent s'amuser et s'occuper de leurs commerces plutôt que de se rendre sur l'île. En réalité il préfère que le secret de l'île reste soit connu d'une minorité. Il demande généralement à des gens de passage pour la fête, car ainsi leurs propos n'intéressent pas les habitants de la ville (il pourra toujours affirmer qu'ils sont ivres ou drogués).

Le lendemain

Les personnages trouveront les rues et le débarcadère presque désert à cette heure matinale. Un pêcheur les attend tout au bout de l'embarcadère. Il leur apprendra que le chevalier Artéos est arrivé bien plus tôt et qu'il n'a pas fait mine de les attendre. Il est parti en riant avec un autre pêcheur.

L'ÎLE DE LA TORTUE

 Description générale
1 hexagone = 300 mètres

C'est une petite île d'origine volcanique, le cratère usé et couvert de végétation s'est endormi il y a bien longtemps. A ses pieds une forêt de feuillus, une pente verdoyante, une petite plage et des falaises noires. Rien de bien notable si ce n'est dans la forêt.

Elle doit son nom aux nombreuses tortues qui croisent à proximité. On en trouve aussi qui se reposent sur la plage où débarquent les personnages.

Le pêcheur qui a amené le chevalier se trouve là et retrouve avec joie le second pêcheur avec qui il s'assoit pour discuter. Du chevalier, pas de trace. Il est parti vers la forêt.

Il est maintenant caché dans la forêt (REP très difficile pour le retrouver, et encore, en cherchant vraiment). S'ils le retrouvent, il dira se reposer "rien ne presse après tout". Il refusera d'accompagner les personnages et fera semblant de retourner à la plage.

La forêt

Elle s'étale jusqu'au contreforts escarpés du cratère. C'est une forêt de feuillus très dense. Plus on s'éloigne de l'orée plus il est difficile de se frayer un

chemin. Et puis soudainement le sous-bois s'éclaircit et des chemins sont visibles. Quelques dizaines de mètres plus loin il semble même y avoir une clairière.

La clairière est à peu près circulaire et fait environs 30 mètres de diamètre. En son centre poussent une centaine de fleurs magnifiques de couleur pourpre. Les pétales sont ourlés de blanc, la tige et longue et souple, dépourvue de feuille.

Les gardiens de l'Hamalis Pourpre

Au milieu des fleurs se tiennent cinq petits personnages. Ils sont haut d'environ 1 mètre, la peau brune et ridée, seulement vêtus d'un pagne long de couleur claire. Le sommet de leur crâne chauve forme une sorte de coupe où se trouve un liquide rouge épais, légèrement luminescent.

Celui qui se tient légèrement en avant prend la parole :

"Bonjour à vous étrangers ! Bienvenue sur l'île de l'Hamalis. Nous en sommes les gardiens. L'Hamalis est notre raison d'être et nous la vénérons comme telle. Source de vie, son absence causerait notre mort. Si vos intentions sont bonnes et que vous promettez de ne révéler notre existence à personne, nous vous autoriserons à cueillir chacun 4 fleurs".

En plus clair, les gardiens de l'Hamalis utilisent les fleurs pour produire le liquide rouge et huileux présent au sommet de leur tête. Si ce liquide vient à manquer, les gardiens perdent leurs facultés mentales, réfléchir leur devient plus que difficile. A terme, ce serait la fin de leur petite communauté.

Cette communauté comprend 26 individus, 15 hommes et 10 femmes, à qui il est difficile de donner un âge. Ils répondront plusieurs centaines d'années. Il semble bien que la fleur leur donne une longévité extraordinaire. La plupart d'entre eux sont des gardiens. Les autres sont chasseurs et artisans. Ils vivent dans une grotte plutôt bien aménagée où ils n'amèneront pas les visiteurs de plein grès. S'ils sont agressés, ils seront aidés par des araignées géantes terriblement agressives (autant que le nombre de personnages).



LE RETOUR

Le piège

Lorsque les personnages arrivent à l'orée de la forêt avec les fleurs, ils se trouvent face au chevalier Artéos. A ses côtés se tient une fourmi géante.

"Je crois qu'il serait plus sage de me donner ces fleurs. Après tout je suis arrivée le premier ici. Des gens de bas étage comme vous ne sauront que faire de cet argent !"

Il essaiera d'intimider les personnages pour leur retirer toute envie de se battre mais n'hésitera pas à faire preuve de violence pour obtenir les fleurs, secondé par la fourmi. Toutefois s'il est gravement blessé ou si sa fourmi l'est également, il préférera rompre le combat. Si les personnages décident de fuir vers leur embarcation, il lancera sa fourmi à leur poursuite (il est lui-même trop lourdement chargé pour les rattraper). Si sa fourmi est gravement blessée, là encore il la rappellera et renoncera aux fleurs.

Conclusion

Si les personnages ont réussi à garder les fleurs, le chevalier criera des imprécations, jurera de se venger. Il retournera ensuite vers la forêt pour récupérer quatre fleurs soigneusement cachées.

Si c'est Artéos qui a les fleurs, il se moquera d'eux avec insistance, cherchant à les abaisser.

La meilleure solution serait un partage, chose que le chevalier ne peut envisager. Mais on ne sait jamais...

ANNEXES

ARTÉOS

Origine : montagne
Caste : chevalier

FO 9 / RA 5 / PR 7 / PE 3 / EN 6 / AG 4
BE 3 / GA 2 / AU 2 / VO 9 / PV 28 / SE 7

Apparence : -12
Paix intérieure : 15

Moral : 15
FI : 4(-) 9 avec sa fourmi
Niveau social : 2
Age : 25 ans
Armure : 4 (chitine à pointes)
Arme : Antenne de hérissor

Talents
Symbiose 25 / Contrôle 45 / Séduction 30
Communication 20 / Repérage 60 / Tir 50
Discrétion 55 / Saut 55 / Lancer 80
Combat 90 / Premiers soins 25/ Résistance 85
Escalade 55 / Parade 45 / Tricherie 35
Défauts : Désagréable
Possession : Fourmi géante, 65eo, Collier en os

ARAINÉE GÉANTE

Lieu de vie : forêt
Fréquence : rare
Type : prédateur

Description : araignée géante de couleur brun sombre. Durée de vie, 4 ans.

Comportement : de nature agressive, elle se nourrit de petits animaux et de ses consœurs jugées trop faibles.

Capture : symbiose directe, et il faut être rapide !

Utilisation : comme gardienne, pour l'attaque.

Prix : 500eo.
FI : 4(-)
Symbiose/Contrôle : -80/-50
Rapidité : 6
Attaques : 45% (morsure)/10
Dommages : D6+1/-2 (2D6 (poison) ou RES à -30%)
Armure : 2
Déplacement : 1 au sol, 4 en l'air
PV/SE/RES : 20/5/70
Talents : DIS 85, SAU 80, REP 50

FOURMI GÉANTE

(voir page 69)

ORCBORD



(voir description des créatures dans cette rubrique)

Plan de Zarra la Blanche



1. postes de garde

2. entrepôts

3. grande place

4. résidence de Luxus le Dolent

5. herboristerie d'Archambaud

6. demeure de Cindrella (voir "la reine du carnaval")

7. falaises et maisons troglodytes