

# Trans-Forgian

par Pitche

*Ce scénario entraîne les personnages au cœur d'un raid automobile particulier sur Forge. C'est l'occasion de franchir les Porte d'Airain.*

## Avant toute chose

*Note : vu la spécificité d'une taille jugée « adéquate » ou « pertinente » permettant une plus large lecture par les forumers, ce scénario aura plus les allures d'un petit synopsis, où seule une frange du voyage sera décrite.*

Un chroniqueur (journaliste) se trouve à son bord, ainsi qu'un mécanicien (technicien), un ingénieur, un conducteur, un chauffeur (aliment la chaudière en charbon), un vétéran des guerres forgiennes, un représentant de la Sté Mékanik et un diplomate exiléen.

Les personnages peuvent selon leur profil prendre l'un des ses postes ou d'autres en concertation avec l'Administrateur (meneur).

## Faits précédant l'aventure

La Sté Mekanik a conçu un véhicule amphibien de transport de personnes ou de marchandises mû par un puissant moteur à vapeur. Il est polyvalent grâce à l'ingéniosité et l'exclusivité de la conception de ses roues !

*Notes : celles-ci sont en fait des roues à aubes (eau), garnies sur les bords d'une zone plane (terre ferme), celle-ci étant encore incurvée pour venir se placer le cas échéant sur une voie ferrée.*

Cette corpole, liée aux meilleures aciéries et au savoir-faire technique et mécanique des Ingénieurs civils et alliant l'expérience pratique et le vécu

des précédentes campagnes ou déboires sur Forge par la Grande Muette, a conçu un prototype d'un véhicule tout terrain et amphibie permettant l'exploration.

Une Commission impitoyable veillera à ce que cet engin ne serve ou ne soit détourné à des fins militaires. Son procédé de fabrication restera exclusivement exiléen et les modèles livrés sur Forge seront inventoriés avec soin et rigueur.

Enfin, on sous-entend que typiquement Exil garde le contrôle des choses face à ces barbares forgiens.

« Traverser Forge enneigée », c'est l'ultime épreuve de ce rallye automobile tentant à démontrer la qualité, la robustesse et la pertinence de cet engin amphibie.

En effet, le véhicule a déjà parcouru l'Océan noir avec succès pour atteindre les Portes d'Airain et doit encore être testé sur terre ferme, exclusivité forgienne. Exil étant une lune liquide.

## Pratiquement

### Trajet

Le trajet sur Forge démarre de la Porte d'Airain (SO) près du Protectorat de Scovié, nation privilégiée avec Exil, puis passe par les Baronnie Scentennes, file jusqu'au Royaume de Talbes, empruntant les terres de la République d'Austrans pour gagner enfin l'île de

Stance pour finir à la Porte d'Airain (NE), évitant soigneusement la région agitée et en guerre de l'Empire Kargal et tout le nord-ouest.

Toutes les tractations diplomatiques, logistiques et économiques ont déjà été faites. Le voyage ne devrait pas poser de problèmes...

On retrouve les personnages à partir de Erstales en République d'Austrans et les suivront jusqu'en île de Stances.

A l'Administrateur de développer d'autres tronçons d'aventures et d'exploration.

### Véhicule amphibie

Le véhicule contient des vivres et réserve d'eau potable, réserve de charbon, des VE (ou de l'or) pour en acheter, des armes et des munitions et de l'outillage divers pour l'exploration (pelles, pioches, etc.) et une pleine caisse à outils.

La chaudière produit à l'intérieur de l'habitacle une douce chaleur, agréable et bienvenue au cœur de cet hiver permanent.

Ce véhicule peut se mouvoir sur mer, sur terre et sur voie ferrée. Il comporte un éperon à l'avant similaire à celui des locomotives. Une petite benne à l'arrière soudé à son arrière-train contient la réserve de charbon. Etant un véhicule à vapeur, il a besoin de temps de recharger sa chaudière en eau. Il est

facile d'y pelleter quelques paquets de neige pour ce faire. Attention au risque de surpression pouvant entraîner une explosion !

## Tranche de Périphe

### *D'Erstales...*

Ayant traversés les régions montagneuses et minières de l'est de la République d'Autrans pour atteindre Erstales, les personnages ont pu faire le plein de charbon pour atteindre par la mer l'île de Stances. L'engin file droit devant, plein Nord.

### *A l'île de Stances*

La traversée n'est pas de tout repos. L'océan est très agité. Une mer déchaînée que connaissent bien les rudes marins stanciens, habitués à y trouver leurs ressources alimentaires en son sein.

Le conducteur étant sur mer, un jet de Talent Marin [Délicat -2] doit être réussi afin de garder le cap. En cas d'échec, le véhicule commence à prendre l'eau entraînant la perte de matériel de survie ou technique. Il doit alors parvenir à réussir un autre jet similaire pour reprendre la barre.

### *Terre en vue*

Une fois arrivé sur le rivage, il faut atteindre par la terre l'extrême nord de l'île afin de clôturer le périple jusqu'à la Porte d'Airain.

### *Vestiges d'Anciens*

En traversant l'un des emplacements de l'une des peuplades de l'île, les personnages remarquent que celle-ci a établi son campement sur un vestige d'une citadelle des Anciens.

Avec un jet de Talent Citadin [Moyen 0], les personnages peuvent reconnaître certaines architectures similaires en Exil à part qu'ici celle-ci sont plus intactes. Ils permettent de mieux se rendre compte que certaines similitude avec le Château, ancienne citadelle ancienne, il semble que des points défensifs aient aussi été érigés ici.

Mais personne ne peut expliquer les origines de ce bâtiment, tout souvenir a été oublié dans la nuit des temps.

### *Embuscade*

Un petit groupe de félynx, rabatteurs se précipitent sur notre équipe par surprise. Cette surprise est assurée par leur pouvoir de mimétisme. Les personnages ne seront pas touchés, mais il semble par un jet de Talent Chasseur [Délicat -2] que les autres membres du groupe les amènent dans un cul-de-sac où attend le reste du groupe. Un jet réussi permet de ne pas être surpris, sachant qu'on les rabat vers des guetteurs.

Un féroce combat de survie s'engage contre 3 félynx.

### *Repas typiquement exotique*

Une fois ce félynx apprêté, il constituera un met de roi, un festin type exotique à prendre avec l'une des tribus de l'île rencontrée au cours du voyage. Ils pourront partager ce repas ensemble. Et les chasseurs du groupe pourront arborer fièrement leur trophée de chasse, un véritable félynx sauvage !

## Dénouement(s)

La fin du voyage est proche, il ne reste plus qu'à l'équipage d'atteindre par la mer la Porte d'Airain du NO pour regagner Exil et signer la fin triomphale de ce périple de l'impossible.

\*\*\*\*\*

Pitche (phverheve[a]tiscali.be)

Octobre 2005

Plus d'infos sur Exil ?

<http://www.ballon-taxi.org/exil/>

\*\*\*\*\*

### Saigneur d'Autrelles ou Félynx

PHY Bon  
MEN Moy  
SOC N/A (Fai si domestiqué)  
ADA Bon  
REA Nul

Points de santé : 30  
Armure naturelle : 3  
Talents : Acrobat 12, Bagarreur 15,  
Chasseur 12  
Attaques : griffes (dommages +1), morsure (dommages +2)  
Pouvoir : mimétisme

**Rappel** : ce 11<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Cuchulain (en sa qualité de gagnant du 10<sup>ème</sup> concours) :

- thème : l'ultime épreuve ;
- élément : repas exotique.