

L'OEIL DE KILQUATO !

**STARRING BUCK SAVAGE,
VIRGINIA DARE, DANY DARE,
PROFESSEUR GOLD, ET KATOR
L'HOMME-SINGE !**

**ÉCRIT PAR
SAVAGE SHANE HENSLEY !
PROPOSÉ PAR**



**Vous pouvez distribuer ce document
librement, sans modifications.**

**Cette traduction non-officielle d'un scénario
de Great White Games n'est pas autorisée
par cette société et n'a aucun lien juridique
avec celle-ci. Cette traduction n'a pas pour
but de porter atteinte aux droits d'auteur et
autres de Great White Games mais
seulement de promouvoir la pratique du jeu
de rôle Savage Worlds.**

**RÉCUPÉREZ LES RÈGLES D'ESSAI DE
SAVAGE WORLDS - RAPIDE ! SAUVAGE !
FUN ! POUR TOUS VOS UNIVERS SUR :**

WWW.PEGINC.COM !





Vous ne pourrez pas créer vos propres héros sans les règles complètes de **Savage Worlds** mais nous avons inclus cinq personnages pré-tirés que vous pourrez utiliser avec l'aventure – **l'Œil de Kilquato** ! Il vous suffit de récupérer sur notre site web le modèle de feuille de personnage, de le remplir et de jouer !

Si vous préférez tout de même proposer des héros de votre crû à vos joueurs, vous devrez posséder le livre de règles **Savage Worlds**. Pour la création, commencez par faire un personnage *Novice* et faites le ensuite passer 4 niveaux afin qu'il devienne *Aguerri*. Fixez les *Points d'Expérience* de départ à 20.

Nous vous conseillons surtout les arcanes *Miracles* et *Science Étrange* pour des aventures pulps.

Les manifestations des pouvoirs miraculeux devront être moins fantastiques et avoir un caractère plus surnaturel. Par exemple, le sort d'*Éclair* du prêtre ne provoquera pas l'apparition de foudre mais plutôt chez la victime un saignement de nez, une confusion ou autres manifestations plus subtiles.

La *Science Étrange* quant à elle, permettra d'introduire des gadgets de technologie moderne mais avec un look plus flashy.

[NdT] : toutes les distances dans ce scénario sont exprimées en pouces (2,5 cm). Pour avoir les distances réelles en mètres multipliez simplement la valeur par 2 (1 pouce valant environ 2m sur le terrain). Simple, non ?

VOTRE PREMIÈRE FOIS

Pour les nouveaux venus à **Savage Worlds**, vous aurez besoin des **Règles d'Essai** en libre téléchargement sur notre site WWW.PEGINC.COM (NdT : ou en français sur http://fr.groups.yahoo.com/group/Savage_Worlds_fr), ainsi que de la feuille récapitulative des *Atouts* et *Handicaps* qui résume les capacités spéciales des personnages.

Si l'aventure vous plait, ne manquez surtout pas les autres fantastiques scénarii que nous vous proposons – la plupart ont été écrits par des fans comme vous et moi ! Venez découvrir des récits d'horreur, de science fiction, d'héroïc fantasy et d'action à la sauce pulp.

BUCK SAVAGE

Buck fut forcé de suivre des études universitaires par son père, un ancien boxeur qui pris "Savage" comme nom légal durant sa carrière. Celui-ci voulait un meilleur avenir pour son fils et il l'envoya à New York poursuivre ses études. Buck y resta peu de temps mais juste assez pour se trouver mêlé à quelques fouilles archéologiques il s'aperçut alors très vite que découvrir des trésors et battre ses concurrents convenait plus à sa vraie nature.

A présent, Buck parcourt le monde entier à la recherche de trésors perdus dont il fait bénéficier les musées du monde entier – en échange d'une prime de remerciement bien entendu. Il est profondément amoureux de Virginia Dare, mais son côté irascible et sûr de lui ruine continuellement les chances qu'il a de devenir un jour son partenaire « pour la vie ».

Rang : Aguerri (23XP)

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Ame d6, Force d8, Vigueur d8

Compétences : Grimper d6, Combat d8, Tripes d6, Intimider d6, Perception d4, Tir d8, Discrétion d6, Survie d6, Nager d6

Charisme : -2; **Allure** : 6; **Parade** : 6; **Résistance** : 6

Handicaps : Héroïque, Désagréable, Têtu

Atouts : Réflexes de Combat

Équipement : machette (For+1), Tommy gun (Portée : 12/24/48; Dégâts : 2d6+1; CdT : 3; Chargeur : 50), deux chargeurs calibre cal.45 (50 balles chacun), poignard (For+1), vêtements de rechange, rations de survie pour 2 semaines – poids limite : 50; actuel : 39; pénalité : 0.



VIRGINIA DARE

Les parents de Virginia voulaient que leur fille devienne danseuse mais sa nature de garçon manqué eue raison de leurs espoirs. Plus d'un garçon qui s'était trop approché d'elle finit avec le nez cassé. A l'âge de 21 ans, riche et déjà désabusée, elle rend visite à son frère Dany, alors chroniqueur d'une expédition en Égypte. Elle s'y trouve mêlée à une incroyable bagarre contre une momie antique et loin d'en être découragée, elle fini par devenir une exploratrice de tombeaux renommée.

Virginia rencontra Buck Savage durant cette même aventure, ils n'ont cessé de se revoir depuis et leur rapports sont basés sur une relation d'amour/haine. Pourtant les deux têtes brûlées savent qu'ils sont fait l'un pour l'autre mais ils sont pour l'instant trop fiers pour se l'avouer.

Rang : Aguerri (21XP)

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Ame d8, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Naviguer d6, Grimper d4, Combat d6, Tripes d6, Intimider d6, Enquêter d6, Perception d6, Persuader d6, Tir d6, Discrétion d6

Charisme : +2; **Allure** : 6; **Parade** : 6; **Résistance** : 5

Handicaps : Curieuse, Loyale, Têtue

Atouts : Séduisante, Sens du danger

Équipement : machette (For+1), pistolet cal.32 (Portée : 12/24/48; Dégâts : 2d6-1; CdT : 1; chargeur : 6), deux barilletts de recharge (6 balles chacun), poignard (For+1), vêtements de rechange, rations de survie pour 2 semaines – poids limite : 30; actuel : 24; pénalité : 0.



DANNY DARE

Danny est le frère de Virginia. C'est un écrivain et un journaliste né et il se laisse parfois entraîner dans les expéditions exotiques de sa sœur. Il est connu auprès de ses fidèles lecteurs pour l'extravagance de ses récits qui bien que véridiques pour la plupart, sont souvent considérés comme de pures inventions.

Danny n'aime pas trop l'action – il préfère éviter les embrouilles. Mais il n'est pas stupide et garde un calibre .32 en sûreté dans son holster de hanche pour les urgences. S'il doit s'en servir il préférera prendre le temps de viser avant de tirer afin d'augmenter ses chances de toucher une cible.

Rang : Aguerri (20XP)

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Ame d6, Force d4, Vigueur d6

Compétences : Tripes d6, Soigner d6, Enquêter d8, Savoir (Histoire) d8, Savoir (Espagnol) d8, Perception d6, Persuader d8, Tir d6, Discrétion d6, Survie d4

Charisme : 0; **Allure** : 6; **Parade** : 2; **Résistance** : 5

Handicaps : Mauvaise vue (Mineur – Danny porte des lunettes qui ont 50% de chance de tomber s'il est blessé), Curieux, Cartésien

Atouts : Vigilance, Sang froid

Équipement : machette (For+1), pistolet cal.32 (Portée : 12/24/48; Dégâts : 2d6-1; CdT : 1; Chargeur : 6), deux barilletts de recharge (6 balles chacun), poignard (For+1), appareil photo, 5 pellicules (20 poses chacune), bloc-note et stylo, roman de gare, vêtements de rechange, rations de survie pour 2 semaines – poids limite : 30; actuel : 29; pénalité : 0.

DOC GOLD

Buck contacta Doc Gold il y a quelques années alors qu'il cherchait une tenue adaptée à la plongée en eau profonde (dans le but de retrouver la cité perdue de l'Atlantide). L'inventeur anglais continue d'ailleurs à travailler sur les finitions. Depuis ce temps les deux hommes ont noués d'excellents rapports professionnels. Doc Gold à quelquefois accompagné Buck dans ses expéditions et tous ont en mémoire l'efficacité de son miraculeux « Wonder Tonic » (un onguent de soins), quant à lui il utilise sa part du butin pour financer ses recherches.

Doc Gold ne croit pas beaucoup à la légende de « l'Œil de Kilquato » et aux superstitions tribales par contre, il est impatient de tester sur le terrain sa dernière invention – l'Appareil à Décharges Électromagnétiques. Le « pistolet à éclair » comme se plaît à l'appeler Buck, ce qui a le don d'agacer prodigieusement le scientifique.

Rang : Aguerri (23XP)

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Tripes d6, Soigner d6, Enquêteur d6, Savoir (Science) d10, Perception d8, Réparer d6, Tir d6, Nager d6

Charisme : 0; **Allure :** 6; **Parade :** 2; **Résistance :** 5

Handicaps : Curieux, Cartésien, Têtu

Atouts : Arcane (Science Étrange), Bricoleur de génie, Nouveau pouvoir (Éclair)

Pouvoirs : Éclair (Appareil à Décharges Électromagnétiques), Soin (son miraculeux Wonder Tonic); (10 Points de Pouvoir par gadgets)

Équipement : Appareil à Décharges Électromagnétiques (pistolet électrique – son pouvoir d'Éclair), vêtements de rechanges, rations de survie pour 2 semaines.



KATOR LE GARÇON-SINGE

Buck et son équipe ont découvert Kator lors d'un voyage au cœur de l'Afrique Noire il y a 6 mois. Aussi incroyable que cela puisse paraître, ce garçon aurait été abandonné dans la jungle et élevé par des singes ! Il est très agile, fort, robuste et assez intelligent qui plus est, cependant son manque d'éducation fait de lui un sauvage inculte. Il parle maintenant assez grossièrement notre langue – « Kator vouloir barre chocolatée ! » – et apprend à écrire son nom.

Il ne cherche pas à éviter les affrontements et peut devenir frénétique en combat. Même s'il fait des efforts, sa « loi de la jungle » est difficilement compatible avec les manières plus civilisées des Dare.

Kator est également amoureux de Virginia et se frotte souvent à Buck pour ce motif. Virginia aime Kator d'un amour maternel mais le manque de subtilité du garçon ne lui permet pas d'en discerner la nuance. Elle est la seule à pouvoir le calmer lorsqu'il est en rage.

Rang : Aguerri (20XP)

Attributs : Agilité d10, Intellect d4, Ame d6, Force d8, Vigueur d8

Compétences : Combat d10, Tripes d6, Perception d6, Survie d10, Discrétion d6, Nager d8

Charisme : 0; **Allure :** 6; **Parade :** 8; **Résistance :** 6

Handicaps : Deux mains gauches, Ignorant, Étranger

Atouts : Acrobatie, Vigilance, Frénésie

Équipement : lance (For+2; Parade+1; Allonge : 1), pagne, besace remplie de bonnes choses – noisettes et vers de terre – poids limite : 40; actuel : 5; pénalité : 0.



La scène commence au Musée Métropolitain des Arts de New York. Nous sommes en juillet 1939. Buck et Virginia viennent d'être engagés pour partir en Amérique du Sud à la recherche du légendaire « Œil de Kilquato » et ils ont contactés leur ami Doc Gold en Angleterre pour lui demander de les accompagner. Danny Dare se trouvant également à New York en ce moment, il est partant pour un nouveau récit d'aventure et en ce qui concerne Kator, le musée ne souhaitant pas qu'il reste sans surveillance, il est aussi du voyage.

Avant le départ, autorisez Buck, Virginia, Danny et Doc Gold à effectuer des jets d'Enquête (Buck ne sera pas très bon – mais il peut s'en tirer avec de la chance). Si l'un d'eux réussit, il trouve quelques informations sur l'objet de leur quête. L'Œil est en fait une grosse pierre précieuse – probablement un grenat – incrusté dans une statue de crocodile géante qui fut découverte dans des ruines antiques quelque part au Brésil. Il n'est fait aucune mention de l'existence d'un second œil identique au premier. Des missionnaires espagnols relatent sa découverte à la fin du 19e siècle. Ils indiquent simplement qu'ils se trouvaient au sud-est du fleuve Purus lorsqu'ils ont découvert les ruines.

Un Degré sur le jet d'enquête permet de mettre la main sur le journal des missionnaires en question dans les archives. Il est en espagnol et peu lisible mais un jet en *Savoir (espagnol)* permet de déchiffrer cet indice supplémentaire : « ... détient l'Œil possède ... tous les reptiles » (il est écrit en fait : « Les Indiens prétendent que celui qui détient l'Œil possède le pouvoir de contrôler tous les crocodiles »).

Le conservateur du musée, le Dr Thomas Wetmore, leur a trouvé un vol en direction de la ville brésilienne de Belem. Un bateau du nom de l'Amazonia les y attendra. L'expédition devra descendre le fleuve Amazone à bord de l'embarcadère jusqu'à la ville de Manaus puis le fleuve Purus en direction du petit village de Pinobe. Les indiens locaux ont une légende au sujet d'un dieu crocodile effrayant, ce qui laisse supposer que les ruines seraient proches.

Tout ce que l'équipe pourra acheter comme fournitures et provision sera remboursé jusqu'à un montant de 1000\$ US.

BELEM

Le vol en partance de New York fait une escale à Dallas – Texas, avant de repartir pour Mexico puis le Brésil. Le vol est agité, de nuit, mais se déroule sans incident et l'avion atterrit le matin d'un mercredi ensoleillé aux alentours de 10 heures.

Depuis les airs, nos héros ont le temps d'apercevoir des baraques en tôle et un amoncellement de matériaux de récupération ici et là. Au nord s'étend le superbe fleuve Amazone. Il serpente en direction du nord ouest jusqu'à se perdre dans les profondeurs des forêts humides de la jungle. Belem n'a pas d'aéroport mais une piste aménagée au sud sur laquelle se pose l'appareil.

Après avoir débarqué, le pilote se rend à la cantina locale pour prendre un repas et boire un coup.

L'équipe devrait se diriger vers les docks pour trouver leur bateau mais ils peuvent toutefois se procurer du matériel de dernière minute auprès des gens du coin s'ils le souhaitent (les objets manufacturés sont au double du prix normal).

Sur les docks, les héros découvrent des caisses de matériel – pas mal de provisions séchées, des accessoires usuels et du matériel de camping et de fouille – tout à l'air d'avoir été prévu. Surveillant l'embarcation un brésilien nommé José Ortiz, est armé



This map is Copyright the science museum of Minnesota, 2003.

See www.greatestplaces.org

d'une carabine. José a reçu la description de l'équipe et il les accueille avec un hochement de tête, « Bienvenue au Brésil amigos. Voilà votre bateau ». José est un honnête gars et tout le matériel est intact.



LES PIRATES DU FLEUVE

Alors que le groupe charge le matériel dans le bateau, un groupe de cinq hommes sales et puants s'approche. Ce sont des pirates fluviaux menés par un certain Manuel 'Manny' Fiorito. Manny, une grosse brute sanguinaire, a remarqué la belle Virginia. Il s'approche avec ses hommes et dit : « Ola señorita. Vous avez besoin d'un coup de main... vous pourriez obtenir l'aide d'un vrai 'homme' pour changer ». Il jette ensuite un regard rapide aux autres personnages et esquisse un sourire grimaçant, tentant d'intimider les gringos par son attitude machiste.

Ce qui se passe après dépend de la réaction du groupe. Manny cherche à A) emballer Virginia – même s'il se fait peu d'illusions, B) se faire un peu d'argent sans se fatiguer en chargeant lentement les caisses, C) se renseigner sur la destination du groupe afin de les suivre et de voler leur bateau ou D) rosser quelques gringos.

Si les choses dégénèrent en bagarre, les pirates qui l'accompagnent ne manqueront pas de sauter sur l'occasion pour se divertir. Leur but n'est pas de tuer les personnages ou de se faire tuer (disons, pas ici). Si quelqu'un sort une arme, Manny battra en retraite en insultant les héros et en les menaçant d'aller trouver la police (ce qu'il ne fera pas évidemment).

MANNY

Ce fier à bras est à la recherche de bons coups. Lui et sa bande ont bu jusqu'au dernier sous de leurs larcins. L'Amazonia et sa cargaison seraient pour eux la promesse de plusieurs mois de débauche et de beuverie.

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Force d10, Vigueur d8

Compétences : Naviguer d8, Combat d10, Tripes d8, Perception d6, Réparer d6, Tir d6, Nager d6

Charisme : -2; **Allure** : 6; **Parade** : 7; **Résistance** : 7

Handicaps : Sanguinaire, Désagréable

Atouts : Athlétique, Nerfs d'acier

Équipement : poignard à la cheville (For+1)

LES PIRATES DU FLEUVE (4)

Ces rebuts de l'humanité sont aux ordres de Manny. Ils sont pour l'instant sans armes mais seront bien équipés plus tard dans l'aventure !

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Naviguer d6, Se bagarrer d8, Tripes d6, Remarquer d4, Réparer d6, Tirer d6, Nager d6

Charisme : -2; **Allure** : 6; **Parade** : 5; **Résistance** : 5

Handicaps : Désagréable

Atouts : –

Équipement : Aucun

POURSUITE !

Débarassé des pirates, l'expédition peut se mettre en route et le bateau entame la descente du fleuve Amazone.

Quelques heures après le départ, faites faire un jet de *Perception* aux joueurs. Le meilleur se rendra compte qu'un grand bateau suit les joueurs à une centaine de mètres et se rapproche rapidement – il s'agit de Manny et de ses pirates.

Les bandits ont un arrangement avec le commandant des forces militaires locales et sont à bord d'une vedette rapide et manœuvrable armée d'une mitrailleuse Maxim !

Si vous possédez le livre **Savage Worlds** c'est une bonne occasion de tester les règles de poursuite. Le pas de poursuite est de 5" et Manny pilote le bateau. L'objectif des héros sera de semer les pirates ou de les mettre hors d'état de nuire. Les caractéristiques sont les mêmes que celles ci-dessous.

Si vous n'avez pas le livre des règles, entamez le combat comme une bataille normale. Considérez que le bateau des pirates s'approche jusqu'à 24" des héros et commence à tirer. Les deux bateaux tiendront cette distance à moins que les joueurs ne tentent une manœuvre audacieuse. Manny cherchera à neutraliser au moins Buck (ou quiconque tirant avec la Tommy) avant de se risquer à aborder. Lorsqu'il se décidera, sa vedette pourra rattraper le bateau des PJ en deux rounds de mouvement.

Manny pilote le navire et dirige les actions de ses pirates. Il ne s'expose pas plus que nécessaire (la cabine lui offre une couverture *Forte* de -4 et les parois une *Armure* de +3).

Le reste des pirates utilise les parois basses du bateau comme couverture. Cela leur confère une *Armure* de +3 et une couverture *Moyenne* de -2.

Notez que tous les personnages souffrent également d'un malus de -2 aux tirs à cause des mouvements des bateaux.

Les pirates combattront jusqu'à ce que Manny et au moins sept de ses hommes soient hors de combat. Si le groupe débarque quelque part ils les poursuivront.



MANNY

Manny veut le bateau des héros intact et ses hommes ont reçu pour instruction de viser l'équipage.

Gardez les même caractéristiques pour Manny sauf l'équipement.

Équipement : poignard à la cheville (For+1), pistolet cal.38 (Portée : 12/24/48; Dégâts 2d6; CdT : 1; Chargeur : 6), 10 balles en vrac.

LES PIRATES DU FLEUVE (10)

Les pirates obéissent aux ordres – ils visent l'équipage et essaient de ne pas endommager le navire. Le gars à la Maxim, lui, est moins scrupuleux – il ne se gênera pas pour rayer la peinture s'il le souhaite.

Leurs statistiques ne changent pas mais l'équipement est le suivant :

Équipement : poignard (For+1), Mauser (Portée : 24/48/96; Dégâts : 2d8; CdT : 1; Chargeur : 5), 10 balles chacun, mitrailleuse Maxim (Portée : 48/96/192; Dégâts : 2d8; CdT : 3; Chargeur : bandes de 100). La Maxim est fixée sur pied et ignore donc le malus de recul (mais pas les remous du bateau).

L'AMAZONIA

Accélération/Vitesse Maximale : 2/6; Résistance : 13 (2); Équipage : 1+9.

LE BATEAU DES PIRATES

Accélération/Vitesse maximale : 3/12; Résistance : 15 (4); Équipage : 1+9.



APRÈS LE COMBAT

Si les pirates arrivent à l'emporter, Manny jettera les corps dans la rivière ou bien les laissera sur place et il ramènera l'Amazonia pour le vendre (il dira à ce moment là qu'il l'a « trouvé »). Ils ne prendront pas la peine d'achever les survivants, le MJ peut donc s'arranger pour que les héros blessés soient recueillis par des pêcheurs locaux (ils détestent les pirates) ou qu'ils arrivent à nager jusqu'à la berge. Ils devront cependant récupérer l'Amazonia d'une façon ou d'une autre à moins qu'ils ne trouvent un autre bateau pour pouvoir continuer l'aventure.

Si les pirates sont forcés de se replier (par l'adresse aux tirs des héros), ils battront en retraite hors de vue du groupe des héros pour récupérer et repartir à l'assaut après environ une demi-heure. Si les héros ont suffisamment de réussite pour contre-attaquer, Manny (ou un autre si celui-ci est blessé) se précipitera vers la cabine de pilotage et cherchera à s'enfuir vers l'amont du fleuve, on n'entendra alors plus parler d'eux pendant un bon moment.



Les héros vont poursuivre leur trajet vers l'ouest durant trois jours jusqu'à Manaus, se prélassant à bord de l'Amazonia et profitant enfin du voyage.

Au second jour, à mi-parcours, ils peuvent assister à une scène tragique sur le bord du fleuve. Il est environ 10 h du matin lorsqu'en passant devant un petit village ils aperçoivent des indiens étendus en ligne sur la berge, manifestement morts. Quelques habitants sont encore auprès d'eux, désespérés, et cherchent en vain le moyen de les aider.

Si les héros décident de s'intéresser au sort des villageois ils vont découvrir que certains ont contracté une maladie qui leur provoque des maux de ventre, d'intenses diarrhées et une déshydratation pouvant entraîner la mort. Les Indiens locaux ne parlent que leur dialecte mais le sage du village, lui, parle quelques mots d'espagnol. Il peut leur énumérer les symptômes et leur apprend que l'épidémie a commencé il y a une semaine.

Un jet de *Savoir (Science)* ou un jet de *Soigner* à -2 permet aux héros de comprendre que la réserve d'eau potable des villageois est contaminée par le choléra et que la consommation de cette eau provoque la maladie.

Pour endiguer l'épidémie les p.js doivent donner des antibiotiques, renouveler les réserves d'eau des habitants et bien leur faire comprendre qu'ils doivent impérativement faire bouillir leur eau avant de l'utiliser (ils le savent déjà mais certains négligent parfois de le faire).

Heureusement, l'Amazonia possède en stock de l'eau potable et des antibiotiques en grandes quantités. Le groupe doit néanmoins se séparer de la totalité de ses stocks s'ils veulent améliorer de façon sûre la situation des villageois, mais s'ils en prennent la décision chacun gagne un *Bon Point* pour la bonne action réalisée.

De plus, avant de partir, le sage du village les remercie en attachant aux cheveux du plus méritant des PJ une plume écarlate de couleur bleue. « Vous être maintenant ami du peuple du fleuve » dit-il d'une étrange manière. L'ancien n'est pas au courant de l'existence du culte.

MANAUS

Aux alentours de midi le troisième jour l'Amazonia atteint finalement Manaus, un village de pêcheurs plutôt grand pour le coin et qui se trouve à l'embranchement du fleuve Amazone et de la rivière Purus. L'expédition peut s'y ravitailler en nourriture, en eau potable et en gasoil pour le bateau. Les PJ ne trouveront ni armes, ni munitions, ni autres articles du même genre en vente ici.

L'étape se passe sans incidents particuliers et le groupe peut rapidement reprendre le cours du fleuve.



Deux jours plus tard, l'expédition arrive enfin au village de Pinobe indiqué sur leur carte. Les habitants vivent ici aux confins de la civilisation et comme leurs voisins ne parlent que leur dialecte ou quelques mots d'espagnol pour certains.

Les villageois accueillent le groupe à bras ouverts – ils ont pris l'habitude des bibelots que les aventuriers leurs apportent. Les enfants fouinent à la recherche de sucreries alors que les femmes se servent en ustensiles et vêtements (qui se trouvent à bord dans ce but précis). Les hommes sont en admiration devant les armes et les munitions. Aucune cependant n'a été prévue pour le troc (une loi brésilienne interdit d'armer les Indiens), les héros devront donc décider s'ils veulent ou non se séparer des leurs en cadeaux.

Une fois les formalités terminées, les personnages devraient questionner les villageois à propos du temple au crocodile. Le chef du village lance quelques mots au sujet de « crocodiles... » et de « très dangereux... » mais il réclame la Tommy de Buck [NdT : ou sinon le pistolet à éclair du Doc :-)] en échange de ce qu'il sait. Un jet en *Persuader* peut le convaincre de prendre un pistolet en échange (avec aux moins deux chargeurs) et sur un *Degré* ou plus il accepte même de se servir dans la cargaison du bateau à la place, évitant ainsi le troc d'armes. Si le groupe possède la plume de la scène deux, le personnage peut ajouter +2 à son jet.

S'ils obtiennent l'information du chef de Pinobe, il leur indique un affluent marécageux qu'ils devront suivre sur quelques kilomètres à l'intérieur des terres pour arriver jusqu'aux anciennes ruines. « Vous prendre garde », dit-il, « ruines... sang à nouveau ! ».

Le chef évite d'en dire trop, mais si le groupe cherche à en savoir plus il sous-entendra que les ruines sont de nouveau habitées et qu'il court des rumeurs au

sujet d'enlèvements et de sacrifices humains. La tribu n'a jusqu'à présent pas été en contact avec le culte mais il s'y attendent un jour ou l'autre car les rumeurs se propagent dans la région.

Quoi qu'il en soit, les villageois se proposent pour garder le bateau des héros durant leur absence. Le chef, par contre, ne sait rien au sujet du groupe d'« archéologues » allemands qui ont devancé Buck et son équipe (voir « Les inévitables Nazis ») – ceux-ci sont en fait passé dans le coin sans s'arrêter à Pinobe.

DANS LA JUNGLE

La progression dans la jungle est lente et difficile. Soyez sûr de ce que les héros emportent avec eux. L'équipement listé sur leur feuille de personnage est probablement ce que chacun aura sur lui.

La jungle est moite et l'atmosphère étouffante, chaque personnage devra effectuer un jet de *Fatigue* tandis qu'ils se frayent un chemin dans la végétation extrêmement dense.

LA CROISÉE

A un moment de leur voyage, nos héros doivent traverser un autre affluent afin de pouvoir continuer. Des singes dans les arbres alentours crient et gesticulent à leur approche. Comme un avertissement, sur l'autre rive, les restes sanglants d'un primate malchanceux émergent de l'eau (si vous ne vous attendiez pas à une scène de piranha à un moment ou un autre de cette aventure, vous jouez sans doute au mauvais jeu !).

Le singe a été dévoré récemment. Une partie de sa carcasse repose sur la berge et son sang retient encore le banc de piranhas affamés à proximité. Ils nagent dans l'embranchement en un va et vient frénétique et attaqueront la première chose qui entrera dans l'eau.

La rivière fait 5" de large, impossible de sauter par-dessus. Il n'y a aucun moyen de passer par les airs et si le groupe monte ou redescend la rive les piranhas les suivront. Nos explorateurs peuvent tenter un saut à la perche s'ils le veulent. La profondeur est d'environ 2m, il est donc nécessaire d'avoir une perche d'au moins 3m et de réussir un jet d'*Agilité* à -4. Ceux qui échouent tombent en plein milieu du cours d'eau. Un personnage avec la compétence *Nager* peut s'enfuir après avoir subi une attaque des piranhas. Les autres doivent être secourus et subissent une attaque pour chaque round passé dans l'eau.

LE BANC

Il est composé de piranhas affamés aux dents tranchantes comme des rasoirs ! Il fait la taille d'un gabarit d'explosion moyen [NdT : disponible sur le site web de Pinnacle] mais vous pouvez choisir de le traiter comme une seule et unique créature. Un résultat *Blessé* dispersera effectivement le banc.

Attributs : Agilité d10, Intellect d4(A), Ame d12, Force d8, Vigueur d10

Compétence : Remarquer d6

Allure : –; **Parade :** 4; **Résistance :** 7

Capacités spéciales

- **Aquatique** : Allure 10.
- **Morsure ou Dard** : le banc inflige des centaines de petites morsures chaque round à leurs victimes, touchant automatiquement et causant 2d4 dégâts à quiconque se trouvant dans le gabarit.
- **Séparation** : les piranhas peuvent se scinder en deux petits bancs (petit gabarit d'explosion) si besoin. La *Résistance* de chaque groupe est alors de 5.
- **Nuée** : *Parade* +2; Parce que le banc est composé d'une multitude de petits poissons, les lames et les pointes ne causent aucun dégâts. Les armes à aire d'effet et les shotgun les affectent normalement. Les personnages ne peuvent piétiner les poissons (comme ils pourraient le faire avec des rampants par exemple).

LE LAC MORT

Le fleuve continue de serpenter à travers la jungle jusqu'à un grand lac marécageux. Un simple jet en *Perception* révèle de nombreuses traces de crocodiles tout autour de la berge. Un *Degré* permet aussi de remarquer un scintillement de l'autre côté de la mare (une caisse de munitions – voir ci-après), là où continue le cours d'eau.

Pendant que le groupe cherche prudemment à contourner le lac ils peuvent apercevoir de nombreux ossements d'animaux de toutes sortes dispersés sur la berge. Quelques rayons de lumière traversent l'épaisse forêt pour venir frapper l'eau et alors qu'ils se trouvent à mi-parcours ils entendent soudainement, juste sous la surface, la mâchoire caractéristique d'un crocodile ! Faites tirer les cartes d'action, gardez la votre comme si vous aviez tiré la carte la plus basse et laissez les joueurs agir comme bon leur semble. La créature est morte aussi rien ne se passe, mais s'ils ont la gâchette sensible ils pourraient gaspiller de précieuses munitions (et se faire repérer – voir plus loin).

Le groupe parvient finalement à l'autre bout de la rive et peut constater la présence de caisses de munitions de 9mm – environ deux douzaines – un calibre peu commun à cette époque et dans cette région du monde. N'importe qui s'en approchant constatera de nombreuses traces de pas dans la boue aux alentours. Un jet en *Perception* à -2 (ou un jet de *Pistage* mais aucun des personnages pré-tirés n'a cette compétence) permettra de déterminer qu'il s'agit d'empreinte de pieds bottés (ce ne sont pas des empreintes d'autochtones).

LES INÉVITABLES NAZIS

Devant eux – à seulement quelques minutes – se trouve une expédition Nazie (des « archéologues » SS). Leurs espions en Angleterre ont intercepté l'invitation de Buck à Doc Gold et le détachement est arrivé un jour avant les héros. Malgré cela, leur progression a été plus lente et Buck et son équipe ont fini par les rattraper.

Si le groupe a tiré sur le crocodile mort au lac, les Nazis dressent une embuscade pour attaquer au passage des héros. Dans ce cas, les joueurs n'obtiennent aucune carte pour le premier round et les

méchants ont l'effet de surprise pour leur première attaque (+4 en attaque et +4 aux dégâts).

Notez que Virginia possède l'atout *Sixième sens* qui lui permet d'effectuer un jet en *Perception* afin de déceler l'embuscade. Si elle obtient un *Degré* elle peut aussi alerter le reste du groupe. Dans ce cas les Nazis n'auront plus ni initiative, ni effet de surprise.

Si les héros n'ont pas tiré sur le crocodile mort au lac et qu'ils ne se sont pas fait remarquer autrement, autorisez-les à effectuer un jet en *Discrétion*. Faites également un jet pour le groupe de SS (sous *Perception* plus un *Dé Joker* pour l'ensemble du groupe). Si les méchants l'emportent, ils tentent précipitamment une embuscade comme décrit ci-avant. S'ils perdent, l'équipe de Buck aperçoit la queue du peloton avancer à travers les buissons à une douzaine de mètres devant eux et ils peuvent décider de ce qu'ils veulent faire.

Les Nazis se fichent des pourparlers – à moins qu'ils ne soient fortement désavantagés. Ils attaqueront au moment où ils sentiront les héros distraits, par exemple suite à une *Intimidation* ou une *Provocation*.

RETRAITE !

Dès que le premier nazi se fait descendre (si tout se passe bien), le reste du groupe s'éparpille dans la jungle – les survivants réapparaîtront dans la prochaine scène.



OFFICIER SS RUDOLF SCHROEDER

Rudolf était un universitaire aigri avant l'arrivée d'Hitler au pouvoir. Il fut promu après avoir présenté ses « preuves » sur la théorie des Ariens au Führer. Ce pouvoir l'a rendu imbu de lui-même et il l'utilise pour se venger du monde qui l'a autrefois ignoré. Il est blond, un peu dégarni et s'est forgé un corps d'athlète depuis sa promotion.

Rudolf a appris l'existence de l'Œil par ses espions Nazis à Londres et pense que ses prétendus pouvoirs surnaturels sont sûrement vrais – et que sa carrière pourrait du coup prendre un nouveau tournant.

Notez que Rudolf est *Chanceux*, il commence donc le combat avec 3 *Bons Points* au lieu de 2.

Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Ame d6, Force d8, Vigueur d8

Compétences : Naviguer d6, Conduire d6, Combat d6, Tripes d8, Soigner d6, Intimider d8, Enquêter d8, Perception d10, Persuader d8, Piloter d8, Tir d10, Nager d6, Provoquer d10

Charisme : +2; **Allure** : 6; **Parade** : 5; **Résistance** : 6
Handicaps : Sanguinaire, Désagréable, Serment (le 3^{ème} Reich)

Atouts : Charismatique, Commandement, Tenez bon !, Chanceux

Équipement : poignard (For+1), mitrailleuse Schmeiser (Portée : 12/24/48; Dégâts : 2d6; CdT : 3; Chargeur : 32), 3 chargeurs supplémentaires, provisions pour 2 jours.

LES ARCHÉOLOGUES SS (4)

Ces hommes ne sont guère plus que de cruels ruffians, néanmoins ils sont entièrement dévoués au 3e Reich. Ils ont conscience que la récupération de l'Œil est leur première priorité et battront en retraite sans discuter si Rudolph l'ordonne.

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétence : Naviguer d6, Combat d6, Tripes d6, Intimidation d8, Perception d6, Tir d8, Nager d6, Provoquer d6

Charisme : 0; **Allure** : 6; **Parade** : 5; **Résistance** : 5

Handicaps : Sanguinaire, Désagréable, Serment (le 3^{ème} Reich)

Atouts : Rock n' Roll

Équipement : poignard (For+1), mitrailleuse Schmeiser (Portée : 12/24/48; Dégâts : 2d6; CdT : 3; Chargeur : 32), 3 chargeurs supplémentaires, provisions pour 2 jours.



En reprenant le cours du fleuve, les PJ tombent enfin sur une large clairière, alors que sur la rive droite s'élève une colline abrupte et boisée. De façon insolite, une arche de pierre enjambe le cours d'eau et aboutit à l'entrée d'une caverne sur le flanc de la colline.

Au milieu de l'arche se dessine la silhouette d'un énorme crocodile avec un unique œil rouge qui scintille – l'Œil de Kilquato !

Encore plus intéressant à ce moment, toujours au milieu de l'arche, juste au-dessus d'un grand trou se trouve un indigène ligoté et bâillonné – l'éclaireur qui a guidé le groupe de SS jusque là (leur évitant ainsi d'être repéré par la tribu des Pinobe). Au-dessous une demi-douzaine de crocodiles dessinent des cercles dans l'eau, attendant l'offrande. L'infortuné a déserté ses employeurs durant la fusillade de l'acte précédent pour se jeter directement dans les bras des adorateurs de la secte du dieu crocodile qui l'ont prestement ligoté pour le livrer en sacrifice !

Debout à côté du trou se trouve le shaman de la secte – un indien vêtu d'une coiffe et d'une tunique de crocodile. A première vue il pourrait réellement faire penser à un croisement d'homme et de crocodile !

A l'arrivée du groupe, le shaman les remarque et précipite alors son prisonnier à travers le trou en plein milieu de la masse de reptiles affamés qui vont le

déchiqueter morceaux par morceaux, ce qui les occupera pour les trois prochains rounds.

A la gauche des héros, derrière ce qui ressemble à des bancs de pierre, se trouve le reste des troupes de fanatiques du shaman. Ces guerriers ont été choisis pour leur corpulence et leur férocité au combat et jouissent de l'Armure de « peau de crocodile » tant qu'ils restent à un kilomètre de distance de l'Œil. Ceux qui sont assez près pourront voir que leur peau est épaisse et ridée – comme celle d'un saurien. Les guerriers se cachent hâtivement lorsque le groupe arrive et tentent une embuscade près des gradins.

Le combat attire également les survivants Nazis qui se sont dispersés après l'attaque de l'acte précédent. Ils surgissent de la jungle dès le second round, mitraillant tous ceux qu'ils aperçoivent, gentils ou méchants !

Durant la mêlée, le shaman Tanango ordonne à ses crocodiles d'attaquer – ce qu'ils font dès qu'ils en ont terminé avec l'infortuné éclaireur.

Notez que la base des escaliers menant jusqu'au centre de l'arche est immergée – les adeptes du culte ne redoutent pas les crocos mais savent que leurs adversaires, eux, en ont peur !

LES CROCODILES (6)

Ces bêtes sont énormes, grasses et puissantes grâce à la magie émanant de l'Œil. Elles préfèrent attendre sous la surface (+2 Armure, -2 Couverture) que leurs proies entrent dans l'eau et peuvent alors utiliser leur aptitude *Renverser*. Si l'équipe ne vient pas à eux (pour accéder aux escaliers), la moitié des crocos attaquera la berge immédiatement tandis que l'autre plongera en profondeur en attendant une opportunité (probablement une fois les Nazis hors de combat).

Attributs : Agilité d4, Intellect d4(A), Ame d6, Force d12+2, Vigueur d10

Compétences : Combat d10, Tripes d6, Perception d6, Nager d8

Allure : 3; **Parade** : 7; **Résistance** : 11

Capacités spéciales :

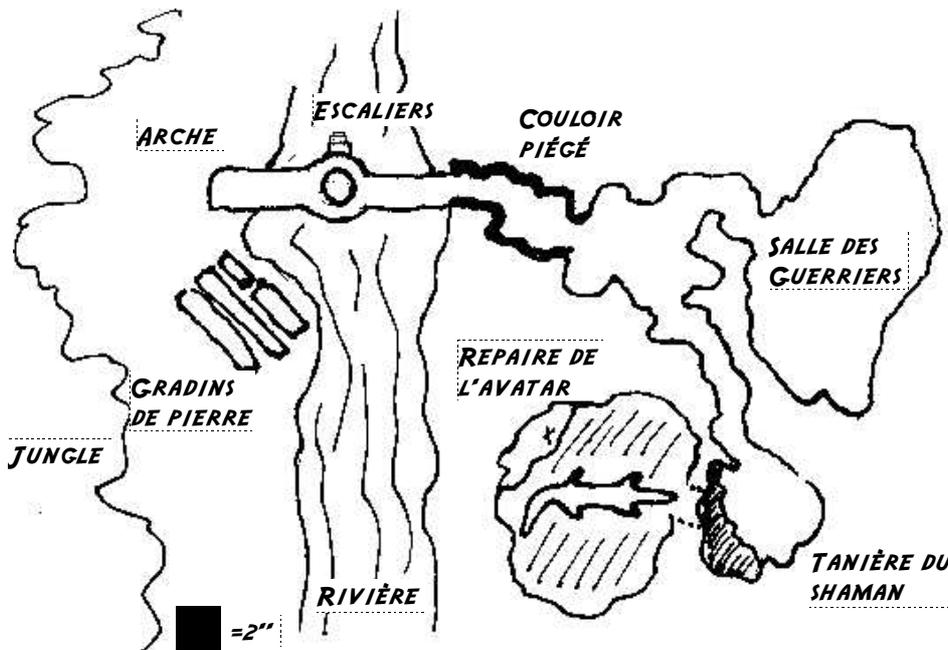
- **Armure +4** : les crocos ont une peau épaisse (+2), et sont rendus plus résistants par le pouvoir magique de l'Œil (+2)
- **Aquatique** : Allure 5
- **Morsure** : For+2
- **Renverser** : les alligators et les crocos sont redoutés pour leurs mâchoires puissantes qui une fois la proie saisie la secoue en tous sens. Si un de ces gros amphibiens touche et obtient un *Degré*, il inflige 2d4 de dégâts supplémentaires à sa victime en plus des dégâts de *Force* normaux.

LES TROUPES SS (7)

Les survivants de la scène précédente sont également de la partie.

LES GUERRIERS CROCODILES (5)

Ces solides combattants ont été soigneusement sélectionnés par Tanango. Ils sont fanatiques et se



battent jusqu'à la mort. Ils portent des pagnes et des colliers de crocs et de griffes de crocodiles.

Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Ame d6, Force d8, Vigueur d8

Compétences : Naviguer d6, Combat d10, Tripes d8, Intimider d8, Perception d6, Nager d6, Survie d8, Lancer d8

Charisme : 0; **Allure** : 6; **Parade** : 8; **Résistance** : 8

Handicaps : Loyaux (Tanango)

Atouts : Réflexes de combat

Équipement : lance crocodile (For+3; Parade +1; Allonge : 1). Ces lances sont garnies de dents de crocodiles et infligent plus de dégâts.

Capacités spéciales :

- **Armure +2** : la peau des guerriers est aussi épaisse que celle de leurs dieux.



TANANGO, LE SHAMAN CROCODILE

Tanango était le guérisseur de l'une des plus redoutables tribus de coupeurs de tête du fleuve. Mais c'était un usurpateur et il ne pût guérir la fille du chef le jour où celle-ci tomba gravement malade. Il fût banni et finit par tomber sur le temple perdu du crocodile durant son errance. Il y reçut la bénédiction de Kilquato, Seigneur des Crocodiles, et acquies de véritables pouvoirs magiques. En fin de compte, il réussit à infiltrer quelques-unes des tribus voisines, enrôla leurs meilleurs guerriers et les ramena au temple pour servir le dieu vorace.

Heureusement, le culte n'est actif que depuis quelques mois et ses membres sont encore peu nombreux.

Tanango se met à couvert derrière les murs de l'arche s'il est pris pour cible, il est ainsi totalement à l'abri. Il commande alors à ses crocos d'attaquer à sa place ou surgit à son tour de jeu pour lancer des sorts et se remettre à couvert. Pour l'atteindre, de cette façon, ses adversaires doivent retarder leurs actions et l'attaquer lorsqu'il se découvre en appliquant un malus de -4 en Couverture.

S'il voit qu'il ne peut l'emporter, Tanango s'enfuit vers la tanière de l'Avatar.

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d10, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Foi d10, Soigner d4, Perception d6, Provoquer d8, Savoir (Espagnol) d4, Survie d8

Charisme : 0; **Allure** : 6;

Parade : 5; **Résistance** : 8

Handicaps : Serment (servir Kilquato)

Atouts : Arcane (Miracles), Nouveau pouvoir, Points de pouvoir, Recharge rapide

Miracles : (ils sont tous activés grâce au bâton)

- **Barrière** : le Shaman peut agir sur la jungle. Cette version du miracle à une aire d'effet de 6m et

fonctionne aussi bien sur l'arche que dans l'eau ou la cave.

- **Éclair** : le miracle fonctionne normalement mais ne produit pas d'éclair visible – la victime à la place souffre de blessures comme si elle était soudainement mordue par un crocodile.

- **Transformation** : le Shaman peut se changer en crocodile pour 1 Point de Pouvoir.

Équipement : lance crocodile (For+3; Parade +1; Allonge : 1). Ces lances sont garnies de dents de crocodiles et infligent plus de dégâts, armure de cuir (+1)

Capacités spéciales :

- **Armure +2** : la peau du Shaman devient aussi épaisse que celle d'un crocodile

LES CAVERNES DE KILQUATO

Les héros ne sont pas obligés d'entrer dans ces cavernes – l'Œil est à l'extérieur et peut-être extrait de l'arche en quelques heures. S'ils s'aventurent quand même à l'intérieur, ils tombent tout d'abord sur un piège sinistre. Des centaines de dalles de pierre forment le sol du tunnel, une dent étant insérée dans chacune d'elle. Certaines sont de crocodiles, les autres d'animaux divers. Le truc, c'est que les héros ne doivent fouler que les tuiles marquées d'une dent de croco, ceux qui ne le font pas déclenchent le piège mortel. Des lances sont alors expulsées d'orifices camouflés le long du tunnel, embrochant les victimes qui s'y sont engagées pour 4d6 de dégâts !

Si un personnage comprend le piège et tente ensuite d'identifier les dents, il peut tenter un jet d'*Intellect* à -4 (ou sans pénalité s'il possède une dent de crocodile comme référence). 3 tentatives doivent être effectuées pour atteindre l'autre bout du tunnel sans danger.

Quiconque suit le héros et note les dalles particulières sur lesquelles il marche doit aussi faire un jet mais à +2. Un échec signifie un faux pas et donc 4d6 de dégâts.

Si le groupe pense à marquer les tuiles d'une manière ou d'une autre, le reste de l'équipe devra réussir un seul jet d'*Agilité* à +2 pour traverser en toute sécurité.

LE REPOS DU GUERRIER

Les guerriers crocodiles utilisent cette vaste caverne comme repaire. On y trouve un foyer de braise, des litières en vrac, des bibelots faits de griffes et de dents et quelques témoignages de la civilisation – boîtes de conserve vides, sifflets, ou encore quelques pesos brésiliens.

LA TANIÈRE DU SHAMAN

Le tunnel le plus au nord aboutit à une chambre sombre et froide qui héberge le chef du culte. De nombreux gris-gris, ossements, peaux de crocodiles et autres bibelots sont dispersés ici. Il n'y a pas de lit – le shaman dort dans la mare peu profonde à l'arrière de la chambre.

Un rapide coup d'œil permet également d'apercevoir quelques trésors – trois doublons espagnols et une croix en or ! Un jet de *Savoir (Histoire)* permet d'identifier facilement ces reliques espagnoles comme étant du 15e siècle et elles semblent provenir d'un trésor plus important.

Quiconque s'approche assez près de la mare remarquera de petites vagues à certains moments. C'est trop petit pour y abriter un crocodile mais une tâche particulièrement plus sombre au fond laisse supposer qu'il y a un passage sous l'eau. Le scintillement de quelques doublons espagnols, ici, devrait encourager si nécessaire nos héros à se diriger vers le grand final de cette aventure.

LE REPAIRE DE L'AVATAR

La mare de la tanière du shaman mène à une grotte souterraine. Tous les personnages peuvent franchir le petit boyau en retenant simplement leur respiration durant quelques secondes.

De l'autre côté ils se retrouvent debout, immergés jusqu'à la ceinture dans ce qui semble être un réservoir naturel d'eau souterraine. Quelque chose craque sous leurs pieds mais ils ne peuvent pas voir de quoi il s'agit malgré la lumière vacillante de deux torches sur les murs. Il est peu probable qu'ils y prêtent plus d'attention car devant eux une niche brille des mille feux du trésor des espagnols !

Evidemment ce trésor n'est pas gratuit. Les débris en question qui craquent sous l'eau sont les restes d'ossements humains – des offrandes qui ont nourri le crocodile géant qui les épie du fond de sa caverne submergée. Ce monstre est l'avatar de Kilquato sur terre, un énorme et surnaturel crocodile borgne qui possède l'autre Œil de Kilquato !

La créature attend silencieusement jusqu'à ce que quelqu'un atteigne le magot – alors elle surgit des profondeurs pour attaquer !

Si le shaman a pu se réfugier dans la caverne, il est caché derrière le trésor et surgit quand le dieu crocodile frappe.

Notez que la mare compte comme terrain difficile lors des déplacements (demi-mouvement).



LE CROCODILE GÉANT

Ce monstre fait approximativement 10m de long avec une peau très noire et un unique œil jaune ! C'est certainement le croco le plus surnaturel qui existe.

Attributs : Agilité d4, Intellect d4(A), Ame d6, Force d12+6, Vigueur d12

Compétence : Se bagarrer d12, Remarquer d8, Nager d8

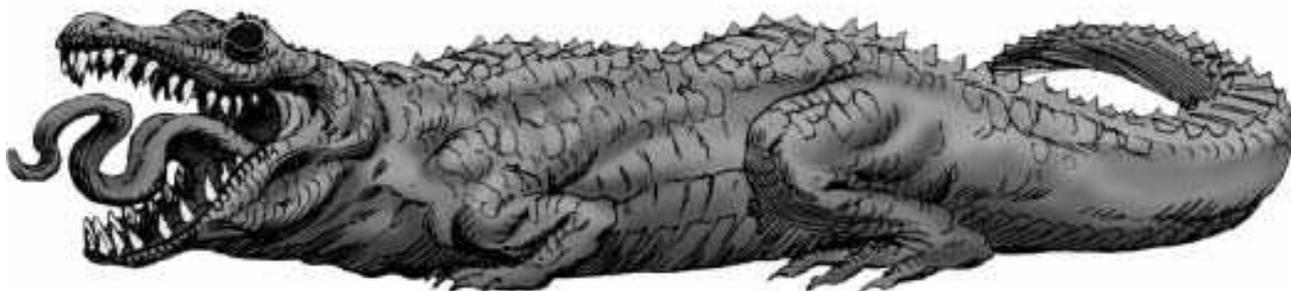
Allure : 5; **Parade :** 6; **Résistance :** 14

Capacités spéciales :

- **Armure +6 :** le croco possède un cuir magique très épais.
- **Aquatique :** Allure 4
- **Morsure :** For+4
- **Grand :** -2 Parade, +2 au toucher
- **Renversement :** lorsque l'imposant croco touche et obtient un *Degré*, il projette sa victime contre les ossements déchiquetés au-dessous. Ajouté à la force de sa puissante mâchoire, ce traitement inflige 2d8 de dégâts supplémentaires à la pauvre victime !

FORTUNE & GLOIRE

Une fois le crocodile géant vaincu, ses chairs imposantes se mettent à pourrir. Tout ce qu'il en reste est cet énorme œil jaune – de la taille d'un ballon de basket et dur comme un diamant. Avec la mort de l'avatar, l'Œil a perdu son pouvoir magique mais il vaut tout de même un gros paquet auprès du musée (20.000\$).





**RETROUVEZ SAVAGE WORLDS & NOTRE PREMIER
MONDE SAVAGE - EVERNIGHT - DANS VOTRE
BOUTIQUE DE JEUX FAVORIS OU SUR :**

WWW.PEGINC.COM !



**ÇA VOUS A PLU LES ENFANTS ? CE CROCO GEANT, VRAIMENT
UN GROS MORCEAU POUR BUCK ET SES POTES. MAIS P'TET
QUE CE SONT VOS HEROS QUI ONT FINI EN PLAT DE
RESISTANCE ! HÉ HÉ.**

**SI ÇA VOUS TENTE, FONCEZ ACHETER SAVAGE WORLDS ET
GARDEZ-LE TOUJOURS SOUS LA MAIN - VOUS NE CROIRIEZ
PAS SI JE VOUS LE DISAIT, TOUTES LES DEMONIAQUES
SURPRISES QUE J'AI PREVU POUR VOUS.**

**ET TANT QUE VOUS Y ETES JETEZ UN Oeil SUR EVERNIGHT - LE
SUPPLEMENT D'HEROIC-FANTASY LE PLUS SOMBRE JAMAIS ECRIT -
AU SENS PROPRE DU TERME.**