

Les Éclats de Krystal sont de courtes publications destinées aux meneurs de jeu de Krystal. Découvrez également les Carnets d'Europe en téléchargement gratuit. Krystal est un jeu de rôle édité par les XII singes (www.les12singes.com).

CLERMONT LA CENDREUSE

L'enclave Clermont est ébauchée dans le livret *Krystal*, p. 78 et certains secrets sont évoqués dans *Krystal : Les secrets*, p. 21. Dans les toutes premières discussions au sein de l'équipe, il était question de développer la ville de Clermont en grand format, comme Carcassonne, Genève, London, Roma et Stockholm. Cependant le cadre de Krystal étant l'ensemble de l'Europe, nous avons préféré décrire d'autres enclaves. Voici une description plus poussée de Clermont la Cendreuse.

CLERMONT LA CENDREUSE

Environnement : volcans

Taille : ville (2352 habitants)

Système politique : monarchie

Ressources : rares

Système économique : collectivisme

Superficie : restreinte (1 km²)

Clermont est actuellement la seule enclave du massif central. Avoir recueilli la population de Saint-Étienne dans ses murs il y a deux ans a doublé sa population. Hélas, les ressources se font rares et les conditions de vie sont déplorables. Les gens sont entassés dans les immeubles, et les maladies progressent à vitesse grand V. Jusque-là, Clermont était une ville plutôt agréable, protégée de la chaleur des volcans.

Depuis qu'un vieux Fondateur est venu pacifier l'enclave, en 183, Clermont est dirigée par le Révérend de l'Ordre minéral local. Il s'agit actuellement de Jean-Yves Verrier, un homme d'âge mûr, fier et à la motivation sans faille. C'est lui qui a pris la décision d'accepter les survivants de Saint-Étienne, malgré les difficultés que cet accueil engendrerait.

La ville produit quelques ressources : des légumes essentiellement ainsi que des volailles. Hélas, le rendement est insuffisant pour subvenir aux besoins de tous les habitants, et la communauté est depuis des mois en situation de famine.

LIEUX NOTABLES

☛ La cathédrale était auparavant réservée aux gardes. Depuis l'arrivée des survivants de Saint-Étienne, l'endroit sert d'hôpital de fortune et de dortoir. Des vigies restent constamment en haut des deux tours de la cathédrale, pour prévenir de l'arrivée de bêtes sauvages et se préparer au combat. Le capitaine de la garde, Éloi, conteste le choix du Révérend d'avoir accueilli autant de réfugiés, et le fait savoir haut et fort, ce qui ne manque de créer quelques tensions.

☛ Les sous-sols de la cathédrale forment le lieu de culte de l'Ordre minéral. Des dizaines de galeries se sont creusées lors de la venue du Fondateur, toutes recouvertes de mica, donnant au lieu une allure de fausse richesse. Les lieux ont été également investis par de nombreux réfugiés.

L'ASSAUT

Des chiens de rage s'amassent proche de la ville, et le Révérend Verrier pense qu'il s'agit de la même meute qui a dévasté Saint-Étienne. Si des Hérauts passaient par là, le Révérend apprécierait grandement leur aide, pour aller chasser l'immense chien de rage qui sert de leader à cette meute de malheur. D'ailleurs, le Révérend a envoyé des initiés porter le message aux enclaves les plus proches. Cet appel à l'aide est arrivé jusqu'à Genève, mais ses dirigeants ne comptent pas aider Clermont, trop occupés qu'ils sont à gérer leur ville.

CHEF DE MEUTE

Combattant / Été (très puissant)

FOR 6 ; DEX 3 ; CON 5 ; INT 3 ; SAG 3 ; CHA 3.
PV 41 ; PE 3 ; AC° 2 ; DEP 30 ; DGT mêlée +6

Compétences : Esquive (2) 8, Mêlée (7) 16, Muscles (6) 17, Réflexes (2) 10, Résistance (5) 13

Atouts : Armes de guerres, Armes lourdes, Attaque dévastatrice, Chance x 2, Charge, Colossal, Défense offensive, Immunité (balles), Points de vie x 5, Tenace.

Dégâts : 3d6 + 6

Tactique : le chef de meute commence par charger son adversaire. Il utilise ensuite constamment son Attaque dévastatrice sans prime ni pénalité.