

Deuxième épisode de la campagne Contre le Chaos

Illustrations de Dan MacKinnon. Tous droits réservés.



SOUS LES EAUX SOMBRES

PRÉPARATION

SYNOPSIS

Des hommes-crapauds ont attaqué un village et capturé plusieurs personnes, dont la nièce du dirigeant local. Les personnages sont chargés de récupérer les prisonniers. Leur voyage les mènera au sinistre marais où vivent les ravisseurs. Ils seront témoins d'un rituel abominable, exploreront un avant-poste antique et devront trouver un moyen de libérer les prisonniers. À la fin du scénario, ils auront découvert des informations vitales sur les plans de Jedakiah.

MOMENTS-CLÉS

Ce scénario est prévu pour être joué de manière plus ou moins linéaire. Voici la progression générale des événements.

1. Rencontre avec le seigneur Drystan, préparation puis voyage dans le marais.
2. Arrivée dans le village batracien. Le chef batracien invoque Elle qui Vit

sous les Eaux Sombres à l'aide de l'Oeuf de Hylar.

3. Exploration de l'avant-poste oublié, découverte de la demeure du chef, libération des prisonniers et destruction de l'Oeuf de Hylar.
4. Fuite de l'avant-poste et du village, les batraciens pouvant poursuivre les personnages.
5. Conclusion.

PERSONNAGES NON JOUEURS

- ⇒ Le seigneur Drystan : Un seigneur mineur, mais respecté pour sa sagesse et son impartialité.
- ⇒ Neura : Domestique de la nièce du Seigneur Drystan, Bria, actuellement prisonnière des batraciens.
- ⇒ Les batraciens : Des hommes-crapauds primitifs résidant dans un marais et adorant un démon ancien.

FAIRE JOUER SOUS LES EAUX SOMBRES

Ce scénario peut être utilisé de plusieurs manières.

- ⇒ Comme une mission indépendante de sauvetage pour récupérer les prisonniers. Si le Maître du Jeu utilise ce scénario ainsi, il peut facilement ignorer toutes les références liées à Jedakiah et au Capuchonné, et faire de Bria, la nièce de Drystan, une des prisonnières. Les batraciens ne sont alors rien de plus que des fauteurs de troubles opportunistes qui ont découvert l'Oeuf de Hylar et veulent étendre leur territoire.
- ⇒ Comme un moyen de mieux connaître l'étendue des plans de Jedakiah, et comme un tournant majeur avec la capture de Bria et le voyage jusqu'au Pic de Distaff.
- ⇒ Comme une introduction à l'extension du pouvoir de Jedakiah dans la Contrée, si le scénario précédent, Caravane, n'est pas utilisé ou sera utilisé plus loin dans la campagne.
- ⇒ Comme un moyen de gagner un allié puissant en la personne de Drystan.

LES LIEUX CONCERNÉS

- ⇒ Le fief de Drystan : Un petit domaine bien entretenu où l'aventure commence et où les informations sont collectées
- ⇒ Le Marais Coassant : Une grande étendue marécageuse proche du domaine de Drystan et où résident les batraciens.
- ⇒ Le village batracien : Domicile des horribles hommes-crapauds vénérant Elle Qui Vit Sous Les Eaux Sombres.
- ⇒ L'avant-poste oublié : Un établissement abandonné construit par les ophidiens. C'est là que vit le chef batracien ainsi que Ses Enfants, la progéniture de Elle qui Vit sous les Eaux Sombres.

HISTORIQUE ET INTRODUCTION

Les personnages peuvent être amenés à s'intéresser aux derniers événements affectant le fief du seigneur Drystan de plusieurs façons. Voici quelques exemples :

- ⇒ Ils peuvent découvrir, par l'utilisation de compétences appropriées (telles que Sens de la Rue ou Savoir Régional) ou des moyens plus créatifs, que le domaine de Drystan borde un marais réputé abriter la forteresse d'une race primitive d'hommes-crapauds pouvant être la cause des problèmes récents.
- ⇒ Les villes et grands bourgs sont en effervescence à cause des rumeurs sur le massacre de Aylevez par

les forces du Chaos, plus au nord (voir le scénario précédent, Caravane). En tant que membre important de l'Ordre de la Vérité, le Seigneur Drystan est désireux de parler avec ceux qui ont assisté à la tragédie d'Aylevez, car il voit un lien entre celle-ci et les événements troublants qui ont perturbé son domaine dernièrement.

- ⇒ Le seigneur Drystan offre une belle récompense à ceux qui sont prêts à lui fournir des informations sur ce qui se trame dans le marais bordant son domaine.
- ⇒ S'ils cherchent à se renseigner sur l'activité récente du Chaos, les événements du fief de Drystan leur paraîtront suspects.

La demeure du seigneur Drystan est une villa semi-fortifiée à un jour de chevauchée au sud de Senholm. Les terres alentours sont parsemées de hameaux et de petites fermes. Vers la bordure méridionale de la région, non loin du début de la Longue Chevauchée, s'étend le Marais Coassant. La villa de Drystan est à une journée au nord de ce marais.

Drystan accueille à bras ouverts les aventuriers venant se présenter devant sa villa : ceux qui semblent sincèrement vouloir l'aider auront droit au gîte et au couvert. Une fois le groupe reposé des fatigues du voyage, Drystan explique la situation.

« Mes terres bordent le Marais Coassant. Si la plupart de mes prédécesseurs n'ont guère accordé d'importance au marais, je lui dois ma richesse : des herbes rares y poussent et le sol est adapté à la culture de nombreux fruits et de légumes.

Cependant, le marais recèle un grand danger. Car s'il grouille de grenouilles et de crapauds, ce n'est pas à eux qu'il doit leur nom, mais aux batraciens, une race maléfique liée à la domination de la Mère du Chaos. Les gens du commun les surnomment les crapauds-démons.

Ces êtres dégénérés et stupides ne maîtrisent même pas le feu, et leurs dernières incursions remontent à vingt ans : à l'époque, mes soldats les avaient repoussés sans difficulté. Depuis, ils s'étaient tenus tranquilles.

Mais il y a quelques nuits, les batraciens sont de nouveau passés à l'attaque. Cette fois-ci, ils étaient nombreux et bien organisés ; plusieurs de mes citoyens furent capturés et amenés vers le marais. Parmi eux se trouvaient ma nièce et sa dame de compagnie.

Bien que mes soldats soient de bons gardes, ils sont superstitieux et impressionnables ; je doute qu'ils soient préparés à affronter les dangers du marais.

Je suis prêt à vous payer généreusement si vous acceptez de vous rendre dans le marais pour récupérer ma nièce et les citoyens encore vivants. Une récompense supplémentaire vous attend si vous parvenez à savoir pourquoi cette attaque était aussi bien organisée : ces informations me permettront de mieux défendre mes sujets. »

Drystan accepte volontiers d'accorder aux personnages l'équipement qu'ils estiment nécessaire, dans les limites du raisonnable.

LA VÉRITABLE HISTOIRE

Une nouvelle force est en effet derrière les dernières incursions des batraciens. Jedakiah voit en Bria, la nièce de Drystan, une victime sacrificielle parfaite en vue du rituel de création de la Fille du Chaos, car elle est réputée pour sa beauté et sa pureté. Comme il est un des rares humains à connaître le puissant démon vénéré par les batraciens, il a donc envoyé un émissaire auprès du chef de la principale tribu batracienne. L'émissaire, un sorcier ophidien connu sous le nom de Capuchonné (décrit dans Expédition du Pic de Distaff), offrit au chef l'Oeuf de Hylar, une puissante pierre runique magique permettant de commander Elle qui Vit sous les Eaux Sombres, le démon adoré par les hommes crapauds. Grâce au pouvoir de l'Oeuf, le chef compte unir les tribus batraciennes, envahir le fief du seigneur Drystan, puis sacrifier à sa déesse les prisonniers qu'il aura pu ramener au marais.

En échange de l'Oeuf, le chef a accepté de mener une incursion dans le fief de Drystan afin de capturer la nièce du seigneur sans lui faire de mal. Bria sera ensuite conduite vers la forteresse de Jedakiah au nord, alors que le chef sacrifiera les autres prisonniers en l'honneur de la déesse devant les dirigeants des autres tribus batraciennes, spécialement convoqués pour l'occasion. Le Capuchonné a réussi à convaincre le chef que ses pairs se rallieront à lui une fois qu'ils auront vu son pouvoir sur leur déesse.

VERS LE MARAIS

Drystan verse aux personnages un acompte de 250 fondateurs ; il promet de leur offrir 250 fondateurs supplémentaires s'ils parviennent à savoir ce qu'il est advenu de sa nièce, et 1 000 fondateurs s'ils la ramènent vivante. Les personnages doivent rapidement se rendre dans le marais pour commencer leur enquête.

Le marais commence à la frontière sud-ouest du fief, à un jour de chevauchée du fief de Drystan. Le voyage à travers le fief est plutôt facile : si les routes ne sont que des sentiers de terre, elles sont en bon état. Les champs dominent le paysage : ils sont grands et bien entretenus, du moins jusqu'à l'approche des marais. Là, ils portent les marques de piétinement d'une foule de créatures ; de plus, de nombreuses huttes en clayonnage et torchis, habitat typique de la région, se sont effondrées, comme si elles avaient été renversées par des troupeaux de bovins.

Les habitants du domaine de Drystan sont pour la plupart des paysans honnêtes, loyaux, durs à la tâche, mais aussi craintifs vis-à-vis des phénomènes surnaturels. Bien que leurs épreuves récentes les rendent plutôt méfiants à l'égard des étrangers, les personnages peuvent les convaincre de leur désir de les aider (succès à un jet d'Influence). Alors, les habitants raconteront comment les crapauds-démons du marais les attaquèrent par surprise au moment de leur fête printanière annuelle.

Leurs histoires sont aussi alarmantes que contradictoires, et les personnages devront séparer le bon grain de l'ivraie :

- ⇒ Les crapauds-démons était dirigés par un homme capuchonné doté de terribles pouvoirs magiques. Vrai.
- ⇒ La dernière fois que Bria, la nièce de Drystan, fut aperçue, le magicien capuchonné la traînait vers le marais. Cela aussi est vrai.
- ⇒ *Ces crapaud-démons ont des pouvoirs magiques ! J'en ai vu ensorceler certains de nos gars ; les pauvres bougres titubaient sans pouvoir se défendre !* Faux, ce sont là les effets du venin des batraciens.
- ⇒ Ces monstres besognent les femmes capturées pour créer des hybrides : humains à l'extérieur, mais crapauds-démons à l'intérieur. Faux, car une telle union révolterait autant les batraciens que les humains..
- ⇒ *Je suis sûr d'avoir vu de ces demi-humains dans les parages avant l'assaut.* En partie vrai, Jedakiah a bien

des espions dans le fief de Drystan, mais ce sont des humains normaux.

- ➡ Les envahisseurs avaient parmi eux d'énormes démons qui écrasaient les maisons et avalaient des personnes entières ! En partie vrai. Cette rumeur fait référence à Ses Enfants, progénitures de Elle qui Vit sous les Eaux Sombres : les batraciens les employèrent lors de l'expédition afin de tester leur utilité au combat.

Le paysage change abruptement là où commence le marais : plus de champs, mais des rangées d'aulnes ou de saules pleureurs aux troncs tordus, de hautes herbes flasques, et une boue noire, glissante, exsudant des mares d'eau sombre à la texture huileuse. L'air lourd et stagnant porte une odeur de pourriture presque insoutenable. Les nombreuses traces sur le sol boueux ou les branches brisées sont les signes évidents du passage des batraciens.

Progresser dans le marais est une expérience éprouvante. L'air devient plus humide et chaud ; les marisques meurtrissent la chair exposée, causant plaies et rougeurs ; la boue noire colle à leurs bottes, comme si elle cherchait à les retenir. Pire encore, la piste devient de plus en plus difficile à suivre, nécessitant un jet de Pistage réussi.

Pour chaque jour passé dans le marais, au moins un personnage doit réussir un jet de Survie pour que le groupe puisse se reposer ou trouver de l'eau potable (voir « Jets de Groupe » à la page 78 de RENEQUEST). En cas d'échec, le niveau de fatigue du groupe augmente de un.

RENCONTRES DANS LE MARAIS

Voici quelques exemples de rencontres possibles, au choix du Maître de Jeu.

ARAINÉE GÉANTE

Ce monticule de terre sèche semble l'endroit parfait pour se reposer. Hélas, une araignée géante a établi son repaire ici et rôde sous la surface du monticule. Les personnages ont droit à un jet Difficile de Perception pour repérer la tanière. Sinon, l'araignée attaquera par surprise (voir page 154 de RENEQUEST). Sa tactique est simple : elle surgit à l'air libre, s'empare de la créature la plus proche, puis tente de l'amener vers son terrier exigu afin de la consommer. Comme le terrier est très étroit pour un humain, le niveau de difficulté des jets d'un personnage attrapé est Herculéen et celui des jets des tentatives de secours depuis l'extérieur

est Redoutable. L'araignée peut se replier dans son terrier à une distance accessible seulement aux armes de portée Très Longue, ce qui complique encore plus la tâche des personnages à la surface.

SABLES MOUVANTS

Cette bande de terre en apparence solide est en réalité une formation de sables mouvants de 1d6 + 1 mètres de profondeur. Un personnage réussissant un jet de Volonté garde son sang-froid et évite de se faire entraîner plus profondément dans les sables mouvants ; il pourra ensuite tenter de remonter avec un jet d'Athlétisme.

Si le test de Volonté rate, le personnage aura droit à un nouveau jet au round suivant, mais le sable aspire 1/3 de son corps et le niveau de difficulté du jet de Volonté devient Difficile. Au bout de trois tests de Volonté ratés, le personnage est englouti par les sables mouvants et subit des dommages d'asphyxie, comme décrit à la page 108 de RENEQUEST.

Grâce à leur compétence de Force Brute, les compagnons du personnage peuvent faciliter son jet d'Athlétisme, mais seulement une fois qu'il aura réussi son jet de Volonté et cessé de se débattre.

NUÉE D'INSECTES

En passant sous un arbre ou un couvert de buissons, les personnages dérangent un nid d'insectes s'ils ratent un jet d'Esquive. La nuée (voir RENEQUEST, page 380) possède une TAI de 12, 3 points d'action, et ses piqûres infligent 1d3 dégâts ainsi que des cloques rouges et douloureuses. Si la victime ne bénéficie pas de Premiers Soins avant un nombre d'heures égales à CON/2, la douleur devient telle que le niveau de fatigue de la victime augmente d'un niveau tant qu'elle n'a pas été soignée (avec la compétence Guérison).

PATROUILLE BATRACIENNE

Cette patrouille cherche de la nourriture, des herbes et autres produits du marais. Elle comprend autant de batraciens que le groupe de personnages, plus un chef. Ces éclaireurs viennent du village batracien, et peuvent servir de guide s'ils sont capturés et interrogés. Toutefois, comme ils ne parlent pas la langue humaine, les personnages seront réduits au langage gestuel s'ils ne disposent pas de magie appropriée, et devront réussir un jet de Perspicacité pour communiquer.

Si par malheur des personnages sont capturés, ils seront conduits au village pour y être sacrifiés : voir la section Le Rituel de ce scénario.

VIPÈRE DES MARAIS

Nageur expert, ce serpent dangereux attend juste en dessous de la surface de l'eau l'arrivée à proximité d'une proie potentielle. S'il se nourrit habituellement d'animaux de petite taille comme les rongeurs, une cheville ou un genou exposé font de bonnes cibles pour ses crocs acérés.

LE VILLAGE

Le village des batraciens est situé dans les profondeurs du marais. Les pistes y menant sont difficiles à suivre, mais une recherche attentive permet de déceler un sentier, et les personnages pourront même observer au loin de petits groupes de batraciens converger vers un même endroit.

Suivre un sentier à travers les mares stagnantes et le sol boueux nécessite un test de Pistage. Au fil de l'avancée, les personnages ont de l'eau jusqu'à la taille, réduisant leur mouvement de moitié. De plus, le brouillard du marais s'épaissit tellement par endroit que le sol devient indiscernable. Après des heures de progression laborieuse, au moment de quitter un épais couvert d'herbes hautes et de quenouilles, les personnages voient enfin leur destination.

Au centre de la clairière repose un vaste étang d'eau sombre et stagnante, en partie couvert par la brume. À l'ouest, sur une petite colline s'élevant légèrement au-dessus de l'étang, de nombreuses huttes rondes sont disposées irrégulièrement ; ce sont des assemblages d'herbes et de feuilles liées par des plantes grimpantes du marais.

Cent cinquante batraciens habitent le village ; chaque hutte accueille entre un et trois d'entre eux. À l'intérieur de chaque hutte se trouve un trou rempli d'eau noire de l'étang, allant jusqu'à mi-corps. C'est là que les batraciens se vautrent l'essentiel du temps, gardant ainsi leur peau humide. Ils ne sortent que sur ordre de leur chef ou pour accomplir les corvées routinières : patrouilles, recherche de nourriture, assistance aux sacrifices du rituel...

Deux autres éléments attirent l'attention des personnages. Sur les rives de l'étang, au nord des huttes, une enceinte recouverte de mousse et de plantes grimpantes abrite des bâtiments délabrés, avec pour seule ouverture un portail incliné. L'étang a englouti la partie nord-est des ruines.

Trois pieux émergent à environ 1,5 m de hauteur des eaux de l'étang. Trois hommes robustes sont liés à ces pieux par d'épaisses plantes grimpantes ; à en juger par leurs haillons, ce sont peut-être des paysans. Ils sont immobiles et portent les marques d'égratignures, de morsures et de contusions.

Si les personnages décident d'explorer les ruines plutôt que prendre le temps de repérer les lieux, ils risquent de rater des informations intéressantes, car trente minutes après leur arrivée, le chef batracien et son entourage approchent des pieux en vue du rituel. Entre le martèlement des tambours, les chants lancinants et les hurlements des victimes terrifiées, le spectacle a de quoi inquiéter les personnages...

LE RITUEL

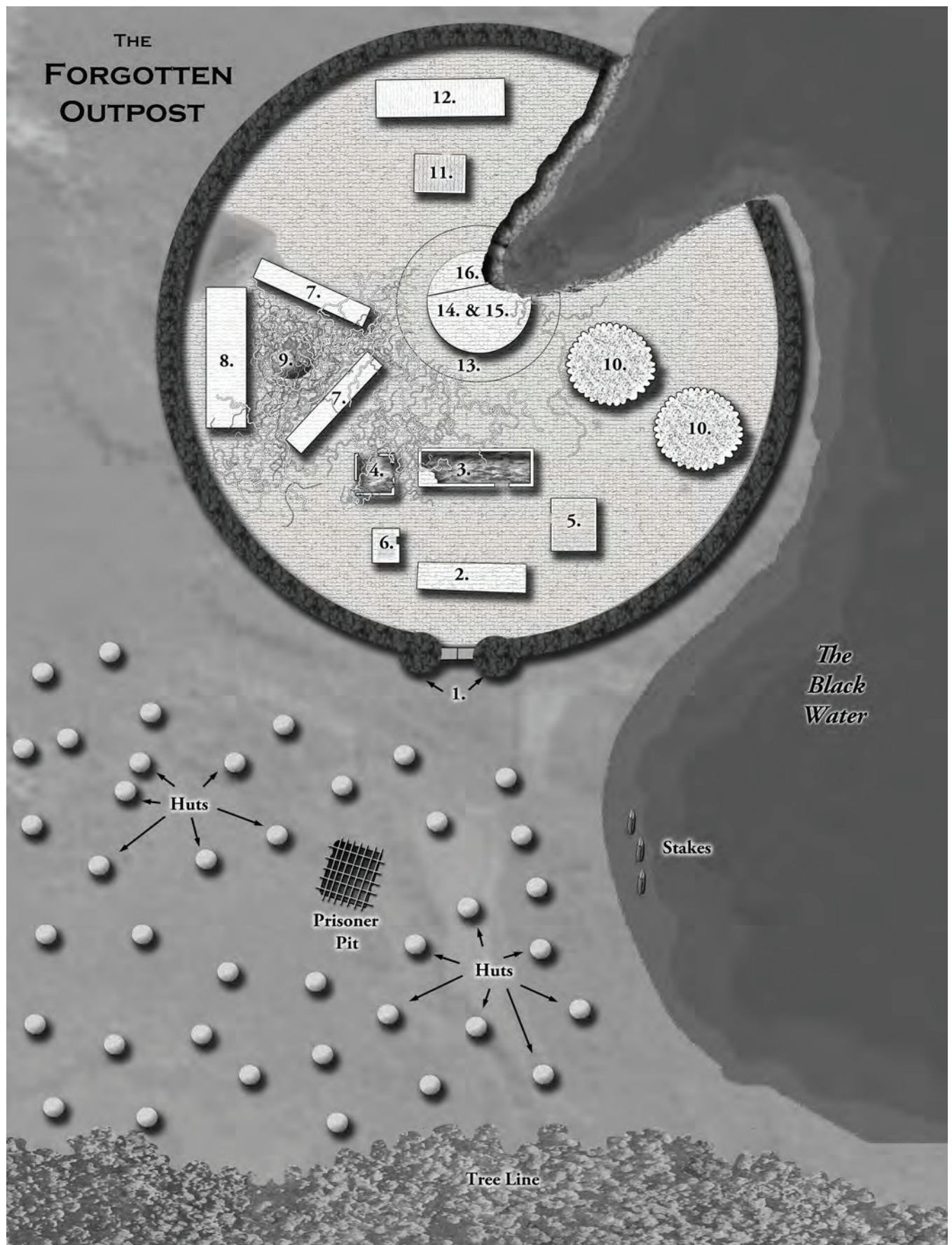
Une cinquantaine de batraciens sortent de leurs huttes et se rassemblent silencieusement au bord de l'étang. Leurs yeux énormes fixent sans ciller les eaux immobiles et les hommes attachés aux pieux. Depuis le nord du village, d'autres batraciens approchent – des membres importants de la communauté, à en juger par leurs habits. Celui qui est à leur tête est ridé, petit et voûté ; il porte une étrange coiffe de plantes grimpantes, et tient dans ses griffes un sac grossier en cuir écailleux.

Alors que le reste du groupe s'arrête au bord de l'étang, le vieux batracien continue : il patauge dans l'eau, jusqu'à se positionner derrière les pieux. Il ouvre alors son sac, en sort une pierre blanche, aux formes irrégulières, puis la tient de ses deux bras levés, entonnant un coassement profond et rythmé. D'autres se joignent à son chant et un son pareil au roulement de tambours emplit les lieux. Éveillés par le bruit, les captifs échangent des regards apeurés et essaient en vain de se défaire de leurs liens.

Alors, à dix mètres de distance des victimes, un renflement apparaît dans l'étang. En quelques instants, le renflement devient un monstre immense, se dressant à plus de six mètres au-dessus de l'eau. Sa tête, petite par rapport au reste du corps, ressemble à celle d'un batracien déformé et à la peau distendue, avec en guise d'yeux trois pédoncules oculaires, tous dardés sur les prisonniers.

À la vue de la créature, les captifs hurlent de terreur et, alors qu'elle s'approche d'eux, ils s'agitent et se débattent dans tous les sens. Soudain, sa gueule s'ouvre ; une langue longue et plate en sort, arrache un captif à son pieu dans un craquement d'os et un déchirement de chair, puis ramène vers sa gueule grande ouverte le corps sanglant et gémissant. Sa besogne accomplie, le monstre retourne sous la surface, ne laissant comme seule trace de son passage qu'un pieu vide et à moitié brisé.

Maintenant, le vieillard batracien revient vers la rive, en remplaçant la pierre dans son sac. Un autre batracien s'avance, lance levée ; le coassement de l'assemblée redouble d'intensité. D'autres encore viennent dans l'étang ; ils libèrent les captifs survivants et les ramènent dans le village.



Huts : cabanes
 Prisoner Pit : fosse des prisonniers
 Stakes : pieux

The Black Water : les Eaux Sombres
 Tree Line : frondaison

LES PRISONNIERS

La fosse retient six captifs : cinq hommes et une jeune femme. La femme est Neura, la dame de compagnie de Bria, la nièce de Drystan. Elle est terrifiée et les sacrifices dont elle a été témoin l'ont traumatisée. Au moins une journée d'attentions sera nécessaire pour la réconforter et obtenir des informations. Traitez cela comme un conflit social (voir page 432 de RENEQUEST) basé sur la compétence Influence. Les hommes sont eux aussi traumatisés : leur concours sera limité.

Lorsqu'il furent capturés par les batraciens, Bria, Neura et les hommes furent conduits dans la hutte du chef où les attendait celui-ci ainsi qu'un homme grand, mince, au visage dissimulé par une capuche. Le Capuchonné bâillonna et ligota Bria ; Neura le supplia d'épargner sa maîtresse et de lui laisser prendre sa place, mais une gifle retentissante la réduisit au silence, et elle fut amenée avec les autres dans la fosse. Neura n'a pas vu Bria depuis.

Avant d'être conduite vers la fosse, Neura put entendre trois mots de la brève conversation entre le Capuchonné et le chef : « Distaff », « Pic », « Akiah » (ou quelque chose approchant). Les deux premiers mots au moins proviennent la langue commune, mais elle n'a aucune idée de leur signification.

Ces mots servent d'indices sur l'emplacement de Bria : le Pic de Distaff et la forteresse de Jedakiah dans la Tour de l'Enfant Ténébreux. Le Capuchonné a transporté magiquement Bria là-bas en vue du Rite de l'Effroi décrit dans Reconnaissance au Pic de Distaff, qui la transformera en Fille du Chaos...

Sur un jet de Perception réussi, les personnages peuvent savoir dans quelle direction sont amenés les prisonniers. Sur une réussite critique, ils les voient disparaître soudainement, comme si la terre les avait avalés.

L'AVANT-POSTE OUBLIÉ

Les ophidiens, les hommes-serpents vivant désormais dans les montagnes Gartharis, avaient érigé de nombreux avant-postes comme celui-ci. Pour des raisons inconnues, ils abandonnèrent il y a longtemps les marais pour gagner Gartharis.

Le mur d'enceinte est épais et dans un excellent état de conservation. À l'intérieur, des ruines effondrées ou des carcasses de bâtiments entourent une cour ouverte, envahie par de l'herbe des marais, des plantes grimpantes et des arbres tordus et voûtés.

1. GUÉRITES

Les murs qui accueillaient autrefois le portail massif sont grands et construits avec une pierre d'un rouge marbré. Un personnage réussissant un jet de Savoir Régional sait que ce n'est pas un matériau local. Deux tours cylindriques à un étage flanquent le portail. Leurs entrées, de grandes portes en pierre, sont à l'intérieur de l'enceinte. Le rez-de-chaussée et l'étage sont remplis de débris : feuilles, bois putrescent, morceaux de pierre ou de mortier... L'étage est accessible depuis une rampe en bois à moitié pourrie : celle-ci s'effondre si un personnage de TAI plus de 10 l'utilise, le projetant trois mètres plus bas sur le sol de pierre. Le sommet de la tour est plat et abîmé par les intempéries, mais il offre une bonne vue sur le marais et le reste de l'avant-poste.

2. BARAQUEMENT

Le sommet de ce bâtiment long est presque intact. À l'extérieur, Une rampe à la pente douce conduit à un coin du toit. Celui-ci est plat et, comme le reste du bâtiment, en pierre ; il est parsemé de bancs, en pierre eux aussi, sur lesquels les ophidiens aimaient se prélasser et profiter du soleil. Le rez-de-chaussée est une immense chambre remplie de blocs de roc parfaitement taillés entourant plusieurs braseros en pierre. De nombreux ossements sont éparpillés à travers la pièce : la plupart proviennent de petits animaux, mais certains sont beaucoup plus imposants. Un test Standard de Guérison ou de Premiers Soins révèle que ce sont là des os de batraciens.

3. RÉFECTOIRE

Son apparence est proche du dortoir, mais il est nettement plus délabré. Les débris du toit effondré jonchent le sol, et on trouve aussi de nombreuses tables en pierre à la surface incurvée vers le bas.

4. CUISINE

Légèrement plus petite que les deux bâtiments précédents, la cuisine est en piteux état. Les plantes grimpantes s'entortillent autour des murs à moitié effondrés et la végétation a envahi le sol. Les personnages voient quelques tables en pierre à hauteur de taille à l'intérieur, ainsi que de curieux renforcements dans les murs extérieurs. Ces renforcements font deux mètres de long pour un mètre de large, mais leur épaisseur ne dépasse pas quelques centimètres... Comme ils sont tous vides, leur fonction reste mystérieuse.

5. QUARTIERS DES OFFICIERS

Ce petit bâtiment est encore plus délabré que la cuisine : à l'intérieur, les restes de tables en pierre sont couverts de feuilles trempées et de végétation pourrissante. Si les personnages déplacent les débris de la plus grande table, au centre de la pièce, ils dérangent un nid de vipères des marais, une par personnage. Les reptiles attaquent le premier round, tout en cherchant à quitter la pièce. Si les personnages se contentent d'esquiver ou les laissent tranquilles, les serpents ne poursuivront pas le combat et partiront. Sur la surface de la table est peinte une carte topographique de la Contrée. Un personnage réussissant un test Standard de Connaissance (Géographie) ou un test Difficile de Savoir Régional remarque que la carte doit être vieille de plusieurs siècles, car des cités comme Cylder ou Nyren n'existent pas. En effet, les ophidiens étaient dans la région bien avant l'arrivée des humains.

CAPTURÉS !

Les batraciens cherchent toujours des captifs, qui seront sacrifiés en l'honneur de Elle qui Vit sous les Eaux Sombres. En cas de capture, les personnages sont désarmés et jetés dans la fosse avec les autres prisonniers. Le nombre de gardes est quadruplé. La nuit suivant la capture, un des personnages sera attaché aux poteaux avec un fermier et Neura en vue d'un nouveau rituel. Cette fois-ci, Neura sera la victime, mais le Maître de jeu peut augmenter la tension en faisant croire que la victime est déterminée aléatoirement, par exemple en lançant des dés. À la fin du rituel, le personnage est renvoyé à la fosse. Une fois par jour, des seaux remplis de nourriture répugnante et d'eau fétide sont jetés négligemment dans la fosse.

L'armée batracienne finira par quitter le village pour s'attaquer au fief de Drystan ; seuls quelques guerriers batraciens resteront sur place.

Le treillage couvrant la fosse est solide, nécessitant un test Formidable de Force Brute pour le briser. Il y aura toujours au moins un guerrier batracien en faction.

6. ARMURERIE

Ce petit bâtiment est en meilleur état que les autres. La serrure de la porte en bronze est rouillée et bloquée, augmentant d'un le niveau de difficulté des tentatives de crochetaje ou de forçage. À l'intérieur se trouvent des râteliers

pourris, dont certains contiennent encore d'énormes épées à deux mains, des haches de batailles aux motifs élaborés et des halberdes à la manche putrescente. Les armes possèdent toutes des particularités étranges : une lame à la courbure bizarre, des crochets, des tranchants en dents de scie, des trous sur la lame au rôle mystérieux... Si les armes sont rouillées, elles restent utilisables, avec un niveau de difficulté supplémentaire en raison de leur exotisme. Une telle arme casse si elle parvient à infliger ses dégâts maximaux.

7. DORTOIRS

À gauche du baraquement, trois bâtiments forment un triangle autour d'une enclave en pierre enserrant une zone couverte de plantes grimpantes. Deux de ces bâtiments sont longs et bas ; des bancs en pierre, certains faisant plus de 3 mètres de long, les entourent. L'intérieur est divisé en trois parties. La plus grande est la zone centrale, délimitée par des nattes pourrissantes, de belle fabrication et autrefois décorées avec des couleurs vives. La partie droite est remplie de tables en marbre, d'environ 50 cm de haut, et décolorées par le temps. Enfin, une grande mare d'eau boueuse occupe la partie gauche. Des tiges et des tuyaux relient la mare à un étrange appareil situé à proximité ; un jet réussi d'Ingénierie suggère que c'est là une sorte d'appareil de chauffage.

8. ÉTABLES

Le troisième bâtiment du triangle est aussi le plus grand. L'intérieur est divisé en plusieurs salles. Des morceaux de métal et de cuir jonchent le sol couvert de végétation. Un examen attentif de ces morceaux couplé à un jet réussi de Savoir Régional ou d'Équitation permet d'identifier ces morceaux comme les restes d'une selle conçue pour un énorme lézard.

9. COUVEUSE

La zone comprise dans le triangle de bâtiments est difficile à traverser à cause de l'abondance de plantes grimpantes : un test Standard de Force Brute ou de Style de Combat est nécessaire pour se frayer un passage. Si les personnages parviennent à se frayer un chemin vers le centre de la zone, ils verront un spectacle intrigant : les plantes ont poussé autour d'un dôme fabriqué dans un matériau similaire à du verre, et que la crasse a rendu presque opaque. Comme le toit du dôme s'est brisé, la végétation a pu se rendre maîtresse des lieux. À l'intérieur se trouvent dix globes à la surface blanchâtre et parcheminée, de la taille d'un chou.

Ce sont d'anciens œufs d'ophidiens : ils sont dénués de capacités spéciales et n'éclorent qu'en utilisant l'équipement d'un laboratoire ophidien comme celui du promontoire de Yaguélan (voir l'Attaque du Promontoire de Yaguélan).

10. ENCLOS

Deux enclos sont situés à la droite du portail ; ils sont couverts, mais leur toit s'est en partie effondré. Chacun comprend une mare d'eau stagnante en son centre, avec une auge en pierre à proximité. Si les personnages réussissent un jet de Perception en entrant dans un enclos, ils entendent un bruit faible sur le toit, comme si des créatures rampaient dessus. Sinon, l'attaque les prendra par surprise...

Des créatures tombent depuis les ouvertures du toit. De forme amiboïde, elles ont la taille d'une couverture et leur épaisseur ne dépasse pas les cinq centimètres ; leur peau, dépourvue de poils et d'un rose repoussant, est parsemée de membres humanoïdes – œil ouvert, doigt, oreille... – et de nombreuses petites bouches en forme de ventouses sont alignées vers les bords.

Les « filets de chair », comme les surnomment les batraciens, sont le résultat de manipulations génétiques et magiques réalisées par les ophidiens il y a plusieurs siècles. Ces derniers les créèrent comme sources de nourriture faciles à stocker, malléables et très nutritives. Après le départ des ophidiens, les filets de chair parvinrent à s'échapper des enclos et s'adaptèrent aux conditions du marais.

Ils sont conçus pour vivre très longtemps : ils n'ont pas besoin d'eau et peuvent survivre grâce aux bactéries aériennes, aux petits insectes et en recourant à la photosynthèse. Toutefois, les sources de nourriture vivantes les attirent, en particulier les créatures à sang chaud. Si les batraciens ne sont pas des mets de choix à cause de leur peau verruqueuse, les personnages semblent bien plus appétissants...

11. INFIRMERIE

Le bâtiment est encore en bon état ; la porte est même intacte. L'intérieur est une seule grande pièce, comprenant au centre une table en marbre de trois mètres de long, flanquée d'une série de leviers et de rouages rouillés qui devait permettre de manipuler la table. Des cabinets en métal contiennent des instruments rouillés conçus pour des mains non humaines.

12. ENCLOS D'ÉLEVAGE

Le dernier bâtiment du côté ouest est aussi préservé des éléments. Passé la porte (non verrouillée), les personnages débouchent dans une grande pièce ; à gauche et à droite, des grandes étagères remplies de matériaux semblables à du verre sont alignés contre les murs. Des placards en bois vermoulu sont accolés au côté opposé à la porte : ils contiennent des outils ressemblant à des fourches ou de grandes pinces, ainsi qu'un vase scellé contenant une sorte de mélasse, en réalité une substance à base de protéines. Les ophidiens avaient rendu cette mélasse irrésistible pour les filets de chair afin de les contrôler plus facilement. Grâce à la magie des ophidiens, la mélasse a conservé ses propriétés : si le vase est ouvert, les six filets de chair se cachant au sommet des plus grandes étagères et dans les recoins sombres du bâtiment se jetteront dessus, en s'attaquant à tous ceux en travers de leur chemin.

13. COUR

Cette jungle d'herbes et de plantes grimpantes était autrefois un jardin empli de plantes exotiques. Au centre de la cour se trouve une fontaine de forme vaguement humanoïde d'où coule encore un filet d'eau fétide. Des couches minérales dures couvrent la fontaine et empêchent de distinguer les traits du modèle. Six bancs en pierre aux gravures élaborées entourent la fontaine et sont parsemés de touffes de mousse pourpre et phosphorescente. Si elle est consommée et que le personnage rate un jet d'Endurance, cette mousse agit comme un hallucinogène puissant : la victime s'écroule et voit Elle qui Vit sous les Eaux Sombres devant des silhouettes ténébreuses qui semblent attendre ses ordres. L'hallucination dure 1d6 minutes, même si la victime est persuadée qu'elle a duré des heures, et n'entraîne aucun effet secondaire.

14 ET 15. MAISON DU CHEF

Devenu la demeure du chef des batraciens, ce grand bâtiment rond à étage est construit en pierre, avec un toit de chaume ; il est situé au centre de l'avant-poste. Un glissement de terrain a emporté l'arrière du bâtiment dans l'étang et a incliné le sol. Une grosse branche feuillue couvre la seule entrée.

À tout moment, six guerriers batraciens gardent le chef et l'Oeuf de Hylar, qui sont à l'étage. Tous ne sont pas forcément dans la maison : certains peuvent être en patrouille, d'autres devant l'entrée, etc.

Le rez-de-chaussée est une pièce unique, dont le sol boueux et glissant dégage une odeur écœurante. Au centre de la pièce, une échelle rudimentaire dépasse d'une mare fétide et mène vers une ouverture au-dessus. Si jamais la mare est perturbée, six créatures ressemblant à des crapauds humanoïdes et pourvus de trois yeux pédonculés jaillissent de l'étang : ce sont Ses Enfants, des répliques miniatures d'Elle qui Vit sous les Eaux Sombres. Ils avancent en dandinant grâce à des jambes musclées qui se terminent par des serres recourbées et traînent une queue vestigiale.

Ces monstres sont la véritable source du pouvoir des batraciens. Elle Qui Vit sous les Eaux Sombres a demandé leur aide pour renforcer l'armée batracienne. Le chef batracien se sert d'eux comme gardes, mais les profondeurs des Eaux Sombres en contiennent bien plus ; grâce à l'Oeuf de Hylar, il pourra les ordonner de se joindre à l'assaut des batraciens sur le fief de Drystan.

ÉTAGE

En grimpant l'échelle émergeant de l'étang, les personnages accèdent à une ouverture menant à l'étage. De rustiques cages en bois sont suspendues à intervalles irréguliers au toit en chaume ; elles contiennent un curieux assortiment d'insectes phosphorescents prodiguant juste assez de luminosité pour discerner les environs. Un amas d'herbes de marais couvert de draps crasseux (butins d'un ancien raid) repose sur une estrade légèrement surélevée. Le chef batracien est accroupi au pied de l'estrade. Il est immobile et ses yeux écarquillés regardent droit devant lui, sans ciller. Les personnages comprendront vite (faire un jet de Perspicacité si nécessaire) qu'il est en pleine transe. En effet, il est sous l'effet de la mousse pourpre poussant dans la cour. Toute perturbation, comme le bruit d'un combat, est susceptible d'interrompre sa méditation s'il réussit un test Standard de Volonté.

Si le chef est tué, ou s'il ne possède plus l'Oeuf, Elle qui Vit sous les Eaux Sombres retrouvera ses esprits et

cherchera à se venger de ceux qui ont cherché à la contrôler. Elle jaillira alors de l'étang et commencera à dévaster le village, en compagnie de Ses Enfants. Le chaos généré donnera l'occasion aux personnages de prendre un peu d'avance en cas de poursuite ou de parvenir à la fosse où les prisonniers sont peut-être encore détenus.

16. SALLE AU TRÉSOR

Une porte à demi-close se trouve derrière l'estrade ; elle conduit à une pièce contenant le butin des raids passés sur le fief de Drystan : 2 000 Fondateurs en bijoux, pièces, outils et autres objets de valeur. Le chef sait à quel point les humains prisent les richesses et compte se servir de son pécule pour des pots-de-vin et le recrutement de mercenaires.

Mais les personnages trouveront aussi une coupe en peau tannée et écaillée, fixée sur un os de jambe et posée contre le mur. L'intérieur de la coupe contient une feuille de chair séchée. Sa surface est tapissée de pictogrammes, au dessin trop précis pour les griffes des batraciens. On voit une horde de batraciens, d'humains et d'étranges créatures ophidiennes courbées devant un homme de haute taille à l'air menaçant. À l'arrière de cette armée, Ses Enfants sèment la terreur parmi des humains. Une gigantesque silhouette arachnéenne domine la scène ; même si ce n'est qu'une représentation, il émane d'elle une aura de menace et de peur. Enfin, au-dessus d'elle, s'étend le ciel nocturne, parsemé d'étoiles, de planètes et d'autres corps célestes. Ce dessin, réalisé par le Capuchonné, montre l'essor de Jedakiah et de la Mère Chaos de façon compréhensible pour les batraciens ; l'importance des batraciens dans les plans du sorcier a été quelque peu exagérée, histoire de flatter leur ego...

Ce parchemin hideux est un nouvel indice du retour du Chaos dans la Contrée. Si les personnages le montrent à Drystan, celui-ci comprendra sa signification : la créature arachnéenne est une représentation populaire de la Mère Chaos dans son aspect d'Araignée Cosmique. La découverte le préoccupera suffisamment pour qu'il décide de se rendre sur-le-champ à Cylder, où il se réunira avec ses pairs de l'Ordre de la Vérité et demandera au roi d'agir.

SECOURS

Les prisonniers ont été jetés dans une fosse (voir le plan page 7) protégée par un treillage de robustes branches liées ensemble par des plantes grimpantes. La fosse est au centre du village, entourée par des huttes rondes.

Une grande fête clôture le rituel : les uns dansent au rythme frénétique des tambours pendant que d'autres se passent des gourdes remplies de liquide noir. Bientôt, la plupart des batraciens, épuisés par leurs libations, se retirent dans leurs huttes.

À ce moment, le niveau de difficulté des tests de Discrétion baisse d'un. Si un personnage jette un coup d'œil à une hutte, il verra un lit d'herbes des marais, quelques lances en pierre, et plusieurs paniers contenant des vers, des restes de poisson et d'autres aliments appréciés des batraciens.

Un seul guerrier batracien garde la fosse. N'ayant pas participé aux festivités, il est en pleine forme et accomplit sa tâche avec zèle. S'il repère les personnages, il lancera un coassement d'alarme, et quatre autres guerriers accourront de huttes voisines en deux rounds. Pour tous les deux rounds que passe le groupe de personnage à proximité de la fosse, trois autres guerriers viendront en renfort. Une trentaine de guerriers sont dans le village et ils utilisent des sarbacanes avec des dards empoisonnés pour neutraliser les intrus. Si les personnages se rendent ou sont capturés, ils sont désarmés et jetés dans la fosse en vue d'un sacrifice (voir l'encadré Capturés). Bien sûr, si le groupe parvient à libérer les prisonniers sans déclencher l'alarme, il pourra quitter les lieux sans encombre.

Dans le cas où le groupe parvient à défaire la moitié des guerriers, le reste se replie, incertain sur la façon de vaincre des adversaires aussi redoutables.

Si le groupe réussit à quitter le village en évitant la capture, il entendra bientôt les cris de guerriers lancés à sa poursuite. De plus, si le groupe n'a pas tué le chef ou Ses Enfants dans l'Avant-Poste Oublié, le chef batracien lancera les monstres (un par personnage) à sa poursuite. À ce moment, quatre batraciens émergeront de la boue à côté du sentier emprunté par le groupe ; ils chercheront à ralentir le groupe avec leurs sarbacanes, mais possèdent aussi des lances pour le combat rapproché.

La brève escarmouche laisse le temps aux poursuivants de se rapprocher. Les personnages pourront apercevoir leurs silhouettes trapues derrière eux, en train de nager gracieusement ou de sautiller maladroitement. L'air

résonne de leurs coassements excités. Un succès à un test Standard de Connaissances (Tactiques Militaires) ou à un test difficile de Perspicacité permet de comprendre que les poursuivants ont adopté une formation en « V », comme pour orienter le groupe dans une direction donnée. Si les personnages tentent de s'éloigner du sentier, ils devront affronter quatre à huit batraciens, permettant au gros de la troupe de se rapprocher encore plus.

FUITE & POURSUITE

Si le groupe parvient à quitter le village sans être poursuivi, idéalement avec les prisonniers de la fosse, il lui reste néanmoins à traverser le marais. Un jet Standard d'Orientation ou Difficile de Savoir Régional est nécessaire pour déterminer la bonne direction à prendre pour gagner le fief de Drystan. Au mieux, le voyage de retour dure environ une journée de marche, les prisonniers ralentissant la progression. En cas de délais, d'autres jets de Survie seront nécessaires, comme indiqué plus haut dans la section Vers le Marais.

À moins que les guerriers batraciens soient tués dans le village, les personnages devraient prendre des précautions afin d'éviter toute poursuite.

Voici quelques exemples de compétences utiles :

- ⇒ Dissimulation : Neutralise les tentatives de pistage des batraciens.
- ⇒ Mécanismes : Aide à dresser des pièges contre les poursuivants, si les personnages estiment avoir le temps de le faire.
- ⇒ Perception ou Pistage : Décèle les embuscades préparées par des patrouilles batraciens
- ⇒ Connaissance (Tactiques) : Contourne les embuscades ou évite les zones où les batraciens seraient susceptibles de livrer bataille.

Si le groupe est presque intact à la fin du voyage, le Maître de Jeu peut ajouter une dernière rencontre.

Pendant des heures, le groupe patauge dans la boue au milieu des arbres tordus et des herbes coupantes. Il finit par atteindre une vaste roselière, légèrement en contrebas et flanquée par des arbres ; au-delà, à environ un quart d'heure de marche, commencent les terres sèches. Dans la roselière, l'eau glaciale arrive jusqu'à la taille et la vase aspire les bottes détrempées : la vitesse du groupe est réduite de moitié.



À ce moment, jusqu'à huit poursuivants batraciens surgissent des arbres derrière le groupe. La plupart plongent dans l'eau, d'autres sautillent le long du bord. D'autres peuvent atteindre la roselière par les côtés, en cherchant à lui barrer le passage vers la terre ferme. Si le chef a survécu, il peut accompagner les poursuivants, éventuellement avec Ses Enfants.

Les batraciens ne poursuivront pas les personnages sur les terres sèches, de peur de se faire surprendre par une patrouille humaine. Si le groupe est en péril, une patrouille de soldats de Drystan (menés éventuellement par Drystan lui-même) peut être dans les parages et venir à leur rescousse en entendant les coassements des batraciens.

L'OEUF DE HYLAR

Jedakiah mit la main sur l'œuf lors d'un de ses voyages de jeunesse. Vieille de 25 siècles, cette sphère irrégulière est parsemée de motifs tourbillonnants. Un test standard de Connaissance (Magie), Connaissance (Chaos) ou difficile de Perspicacité révèle que ce sont là des runes du Chaos. Le possesseur de l'œuf peut communiquer avec certains types de démons et les contrôler. En se concentrant, il peut créer un lien télépathique avec une cible (comme avec le sort de Sorcellerie Télépathie). De plus, l'œuf contient l'enchantement Dominer (Amphibien), à une intensité de 100 % et une magnitude de 12.

CONCLUSION

Si le groupe a capturé l'œuf de Hylar, le chef batracien n'est plus capable de contrôler Elle qui Vit Sous les Eaux Sombres. Les autres tribus batraciennes refuseront alors de s'allier avec lui, et Jedakiah aura perdu une force importante dans son plan de conquête de la Contrée.

Si le groupe rejoint Drystan, celui-ci leur sera très reconnaissant d'avoir ramené la dame de compagnie et d'avoir empêché l'invasion, même si le sort de sa nièce l'inquiète beaucoup. Il va rapidement chercher à contacter l'Ordre de la Vérité pour réunir des informations sur l'endroit où Bria a été emmenée ; il finira par identifier le Pic de Distaff comme la destination probable. Les personnages auront l'occasion de voyager jusqu'au repaire de Jedakiah, de sauver Bria, et d'empêcher sa transformation en Fille du Chaos.

Drystan peut aussi servir de soutien dans plusieurs aventures de la campagne Contre le Chaos, en fournissant des informations, de l'aide ou en faisant jouer de ses relations. Il peut aussi proposer aux personnages d'adhérer à l'Ordre de la Vérité (voir Contre le Chaos : La Contrée), les impliquant ainsi encore plus dans la protection de la Contrée.

PERSONNAGES NON JOUEURS

BATRACIENS

Ces crapauds anthropomorphes sont dotés de jambes puissantes, particulièrement adaptées à la nage. Bien qu'ils soient aussi capables de se déplacer sur la terre ferme, leur dandinement paraîtra quelque peu ridicule à un humain.

Ils évitent les terres sèches, préférant vivre dans des marais reculés et boueux, et détestent les humains, qu'ils appellent « les desséchés », car ceux-ci cherchent à assécher les marais ou à en piller les ressources.

Leurs cordes vocales sont inadaptées à la langue humaine et leur propre langue est incompréhensible pour des humains : ils communiquent au moyen de coassements, de grognements et de sifflements.

Leur culture est frustrée : ce sont des chasseurs-cueilleurs utilisant des outils en pierre ou en bois et n'ayant pas les capacités de travailler le métal. Leur alimentation est basée sur une combinaison de petits animaux, d'insectes, d'oiseaux et de poissons. Leur méthode de reproduction est similaire à celle des crapauds ordinaires, et les femelles conçoivent des douzaines d'œufs à chaque ponte. Les mâles protègent et transportent les têtards sur leur dos durant la saison de reproduction, au printemps.

Le venin batracien est sécrété depuis des glandes situées sur leur dos verruqueux. Afin d'infliger plus de dommages, un guerrier batracien frotte la pointe de sa lance ou de ses dards dans le venin, dont la virulence est égale à l'Endurance du guerrier. Si la créature empoisonnée rate un test d'opposition entre son Endurance et la Virulence du venin, elle souffre de vertiges et de palpitations cardiaques 1d3+1 rounds après l'inoculation du venin, augmentant de un niveau la difficulté de tous ses tests pendant 1d2+4 heures. Le poison peut être injecté ou ingéré, mais son effet n'est pas cumulable.

Deux types de PNJ batraciens sont décrits : un guerrier batracien ordinaire et le chef batracien.

Batracien	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+4 (11)	Points d'Action	2 1-3	Jambe Droite	2/5
CON : 3d6+3 (14)	Mod. de Dégâts	0 4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI : 1d6+6 (10)	Points de Magie	11 7-9	Abdomen	2/6
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	6 m 10-12	Poitrine	2/7
INT : 1d6+7 (10)	Rang d'Action	11 13-15	Bras Droit	2/4
POU : 3d6 (11)	Armure verruqueuse	Peau 16-18	Bras Gauche	2/4
CHA : 2d6 (7)	Capacités Sang Froid, Venimeux	Apnée 19-20	Tête	2/5

Compétences : Athlétisme 59 %, Bagarre 55 %, Endurance 48 %, Esquive 58 %, Force

Brute 52 %, Natation 74 %, Perception 61 %, Survie 67 %, Tromperie 67 %, Volonté 42 %

Passions : Loyauté (Marais) 80 %, Déteste les Desséchés 80 %

Style de Combat : Guerrier du Marais (Gourdin, Lance, Sarbacane) 75 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Gourdin	P	C	1d4+1	6/8
Lance	G	TL	1d10+1	4/10
Sarbacane	-	-	Poison	1/4

Chef	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 13	Points d'Action	2 1-3	Jambe Droite	2/6
CON : 15	Mod. de Dégâts	0 4-6	Jambe Gauche	2/6
TAI : 12	Points de Magie	11 7-9	Abdomen	2/7
DEX : 12	Mouvement	6 m 10-12	Poitrine	2/8
INT : 9	Rang d'Action	11 13-15	Bras Droit	2/5
POU : 10	Armure verruqueuse	Peau 16-18	Bras Gauche	2/5
CHA : 9	Capacités Sang Froid, Venimeux	Apnée 19-20	Tête	2/6

Compétences : Athlétisme 65 %, Bagarre 57 %, Endurance 48 %, Esquive 60 %, Force

Brute 58 %, Natation 75 %, Perception 63 %, Survie 67 %, Tromperie 67 %, Volonté 52 %

Passions : Loyauté (Marais) 80 %, Déteste les Desséchés 80 %, Loyauté (Elle) 100 %

Style de Combat : Guerrier du Marais (Gourdin, Lance, Sarbacane) 73 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Gourdin	P	C	1d4+1	6/8
Lance	G	TL	1d10+1	4/10
Sarbacane	-	-	Poison	1/4

FILETS DE CHAIR

Originellement destinés à servir de source de nourriture aux ophidiens, les filets de chair sont d'horribles monstres créés à partir d'êtres humains et dotés d'une très longue espérance de vie. Dénués d'intelligence, ils sont avant tout guidés par la faim.

Ils se déplacent par une série de convulsions rapides, semblables aux contorsions des mille-pattes.

Ils attaquent en se cabrant et en mordant une localisation aléatoire au moyen de leurs nombreuses petites dents pointues. Comme certains insectes, ils régurgitent ensuite des sucs digestifs afin de désagréger les tissus en une bouillie qu'ils sont capables d'ingérer. Traitez les sucs comme de l'acide léger infligeant 1d4 points de dégât corrosif. L'acide est capable de ronger les armures en métal : il ignore les points d'armure et atteint directement les points de vie.

Se libérer d'une attaque d'un filet de chair nécessite un jet d'opposition de Force brute contre le style de combat du filet.

SES ENFANTS

Les enfants d'Elle qui Vit Sous les Eaux Sombres lui ressemblent beaucoup ; ce sont de grands amphibiens bouffis avec une tête vaguement batracienne surmontée par trois yeux pédonculés. Carnivores et maléfiques, ils sont totalement dévoués à leur mère. S'ils préfèrent rester sous l'eau, ils peuvent agir en dehors et les griffes de leurs pattes rabougries sont des armes redoutables.

Elle qui Vit Sous les Eaux Sombres est une créature démoniaque puissante. Au combat, considérez-la comme un de Ses Enfants, mais procédez aux modifications suivantes.

Points d'action 3, Modificateur de dégâts +1d12, Points de vie doublés, Taille et portée des armes naturelles doublées. Si elle subit une blessure grave, elle se repliera dans l'étang et guérira en 1d6 heures.

Filet	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6 (7)	Points d'Action	2	1-3	Corps 0/16
CON : 3d6 (11)	Mod. de Dégâts	+1d2	4-6	
TAI : 6d6 (21)	Points de Magie	11	7-9	
DEX : 2d6+3 (10)	Mouvement	4 m	10-12	
INT : 2d6 (7)	Rang d'Action	9	13-15	
POU : 3d6 (11)	Armure	Aucune	16-18	
CHA : -	Capacités	Sens de la Vie	19-20	

Compétences : Athlétisme 62 %, Endurance 53 %, Esquive 48 %, Force Brute 42 %, Perception 43 %, Volonté 42 %

Passions : Manger 90 %

Style de Combat : Petites Bouches Cruelles (Dents et Acide) 65 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dents	P	T	1d2+1d2	0/3

si une attaque réussie lui donne droit à une Manoeuvre, un filet de chair est capable d'Emmêler sa proie potentielle,

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action	2	1-3	Jambe Droite 2/7
Mod. de Dégâts	+1d4	4-6	Jambe Gauche 2/7
Points de Magie	11	7-9	Abdomen 2/8
Mouvement	4 m	10-12	Poitrine 2/9
Rang d'Action	11	13-15	Bras Droit 2/7
Armure	Peau verruqueuse	16-18	Bras Gauche 2/7
Capacités	Nageur	19-20	Tête 2/7

Compétences : Athlétisme 57 %, Endurance 62 %, Esquive 42 %, Force Brute 63 %, Natation 76 %, Perception 48 %, Volonté 42 %

Passions : Loyauté (Elle) 100 %, Détester ce qu'Elle Déteste 100 %

Style de Combat : Petites Bouches Cruelles (Dents et Acide) 65 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Morsure	M	L	1d4+1d4	Comme Tête
Langue	M	TL	1d2+1d3	Comme Tête

L'Enfant cherche d'abord à Saisir un adversaire avec sa langue pour l'attirer vers sa bouche.

ARAIGNÉE GÉANTE DES MARAIS

Ces araignées ont la taille d'un gros chien. Leurs terriers sont des tunnels masqués par des roseaux, des herbes, des feuilles ou d'autres débris tissés de façon à former une trappe au-dessus de l'ouverture du terrier. Leur tactique consiste à attraper une proie et à l'amener rapidement dans le terrier pour la paralyser puis la dévorer.

VIPÈRE DES MARAIS

Cette vipère peut mesurer jusqu'à un mètre de long et sa peau est d'un brun sombre, avec des réticulations vertes.

Voici ses caractéristiques :

Points d'action 3, Rang d'initiative 15, Mouvement 3 m, Points de vie 2

Capacité : Venimeux

Compétences : Esquive 60 %, Discrétion 85 %, Perception 65 %

Style de combat : Morsure (C/T 1 Point de dégât ou injection de venin)

VENIN DE VIPÈRE DES MARAIS

Application : Injection

Virulence : 70

Résistance : Endurance

Incubation : 1d6 + 4 minutes

Durée : 1d3 jours

Condition : Douleurs suivies par une enflure spectaculaire et une perte de sensation au niveau de la localisation mordue. L'enflure et l'engourdissement s'étendent à une localisation adjacente par heure. Lorsqu'elles atteignent la tête (gorge), la victime commence à s'asphyxier alors que sa gorge enfle. Il est possible de sauver la victime en perçant un trou dans sa gorge et en y plaçant un tube : cela inflige 1d6 dégâts à la tête de la victime (1d3 en cas de réussite à un test de Premiers soins ou de Guérison), mais lui permet de respirer. Le trou dans la gorge ne guérira pas naturellement.

Araignée	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action	3	01-02	Patte Arrière Droite	4/4
Modificateur de Dégâts	0	03-04	Patte Arrière Gauche	4/4
Points de Magie	11	05-06	Patte du Milieu Arrière Droite	4/4
Mouvement	10 m	07-08	Patte du Milieu Arrière Gauche	4/4
Rang d'Action	15	09-10	Patte du Milieu Avant Droite	4/4
Armure	Exosquelette	11-12	Patte du Milieu Avant Gauche	4/4
Capacités	Adhérence, Sens de la Terre, Empoigne, Venimeux	13-14	Abdomen	4/5
		15-16	Patte Avant Droite	4/4
Magie	Aucune	17-18	Patte Avant Gauche	4/4
		19-20	Céphalothorax	4/6
Compétences : Athlétisme 80 %, Discrétion 76 %, Endurance 60 %, Esquive 80 %, Force Brute 69 %, Perception 53 %, Volonté 48 %				
Style de Combat : Horreur à huit Pattes (Pattes, Mandibules) 70 %				
Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Mandibules	M	TL	1d4	Comme la Tête
Pattes	M	L	1d3	Comme les Pattes

TABLE DES MATIÈRES

PRÉPARATION	2	6. ARMURERIE	9
SYNOPSIS	2	7. DORTOIRS	9
MOMENTS-CLÉS	2	8. ÉTABLES	9
PERSONNAGES NON JOUEURS	2	9. COUVEUSE	9
HISTORIQUE ET INTRODUCTION	3	10. ENCLOS	10
LA VÉRITABLE HISTOIRE	4	11. INFIRMERIE	10
VERS LE MARAIS	4	12. ENCLOS D'ÉLEVAGE	10
RENCONTRES DANS LE MARAIS	5	13. COUR	10
ARAIGNÉE GÉANTE	5	14 ET 15. MAISON DU CHEF	10
SABLES MOUVANTS	5	ÉTAGE	11
NUÉE D'INSECTES	5	16. SALLE AU TRÉSOR	11
PATROUILLE BATRACIENNE	5	SECOURS	12
VIPÈRE DES MARAIS	6	FUITE & POURSUITE	12
LE VILLAGE	6	CONCLUSION	13
LE RITUEL	6	PERSONNAGES NON JOUEURS	14
L'AVANT-POSTE OUBLIÉ	8	BATRACIENS	14
1. GUÉRITES	8	FILETS DE CHAIR	15
2. BARAQUEMENT	8	SES ENFANTS	15
3. RÉFECTOIRE	8	ARAIGNÉE GÉANTE DES MARAIS	16
4. CUISINE	8	VIPÈRE DES MARAIS	16
5. QUARTIERS DES OFFICIERS	9	VENIN DE VIPÈRE DES MARAIS	16

RuneQuest est une marque déposée d'Issaries Inc. et utilisée sous License par The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de Contre le Chaos (Book of Quests en version originale) est copyright © 2013. Ce document ne peut être reproduit en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit, sans la permission de The Design Mechanism et de d100.fr, sauf dans les cas cités à titre d'illustration, de discussion et de jeu. La reproduction des matériaux de ce document par un individu ou une entreprise en vue d'en tirer profit, quelle que soit la méthode de reproduction (électronique, photographique, etc.), est strictement interdite.

Pour les détails sur la licence RuneQuest Gateway, veuillez contacter The Design Mechanism (designmechanism@gmail.com).