

RuneQuest



Les Trois Pierres

scanné par sambottes
pour france rpg
(lancedragon.no-ip.com)

Crédits

Scénario
Eric SIMON

Illustration de l'Ecran
Thierry MONTER

Illustrations intérieures
Alain GASSNER
Guillaume SOREL

Couverture
Jean-Luc SALAT

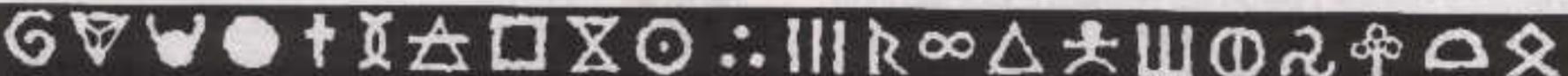


*Runequest ® est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill Games, publié en français par Oriflam
Copyright © 1985 par Chaosium Inc. tous droits réservés.
Edité en français par ORIFLAM, titre et marque déposés : 132, rue de Marly 57158 Montigny-lès Metz
Les Trois Pierres, scénario pour Runequest copyright © 1991 par Oriflam avec l'accord de Chaosium
Maquette informatique sur Xerox Ventura Publisher
Traitement des disquettes en photocomposition : ATEIGRAM
Imprimé en France par I.G.D Nancy*



Les Trois Pierres

Ce scénario est conçu pour un groupe de 4 à 5 aventuriers moyens. En fait, ce seront surtout la ruse et la diplomatie qui permettront aux joueurs de réussir leur quête.



Avant-Propos

Ce scénario a pour cadre le royaume de Sartar sur le continent de Genertela, quelques années après sa conquête par les légions lunars (A vous de fixer exactement l'année afin d'intégrer facilement cette histoire dans votre propre campagne). La saison, quant à elle, est impérativement définie ; l'aventure se déroule lors du Temps Sacré.

Le Temps Sacré ne constitue pas une saison en soi et sa durée se limite à quatorze jours. Cependant, cette époque est primordiale pour la vie (et la survie) de l'univers. Occupant les derniers jours de l'année, ce temps représente la "mort" de l'année écoulée, mais aussi la naissance attendue de l'an à venir. Le Temps Sacré, dans une plus large optique, symbolise la fin des temps mythiques et l'apparition du monde actuel, où les puissances divines sont liées par le Grand Compromis : le Temps. Lors du Temps Sacré, toutes les races intelligentes cessent leurs activités. Chacun abandonne sa vie courante pour rejoindre les grandes cérémonies religieuses qui élaborent par une secrète alchimie la renaissance de l'univers pour un nouveau cycle.

Au cours de ce scénario les personnages sont impliqués dans l'une de ces cérémonies : la foire des Trois Pierres, organisée par les prêtres d'Issaries dans l'un des sanctuaires du culte à Sartar, non loin de la capitale Boldhome. Cette fête a pris la forme d'une foire gigantesque de par les runes propres à Issaries, dieu protecteur des voyageurs et des marchands. Ainsi tout à chacun vend et échange les fruits de ses travaux de l'an passé en vue des projets encore en germination qui attendent, pour se réaliser, la renaissance du monde ou plus prosaïquement la fin du Temps Sacré.

La foire des Trois Pierres se clôt par une grande course. Avant l'invasion lunar, les meilleurs cavaliers des tribus sartarites s'affrontaient dans cette épreuve où chaque champion défendait l'honneur et les causes de son clan. La neutralité proverbiale des adeptes d'Issaries les a désignés de tout temps comme les arbitres des fréquents conflits qui déchiraient les tribus sartarites. L'ultime jugement était alors la grande course où le vainqueur remportait gain de cause pour les siens.

La foire des Trois Pierres est l'événement de l'année. Interdite depuis l'occupation, le gouverneur lunar Alios Sophys l'a à nouveau autorisée. Cette décision fait écho à d'autres mesures destinées à défaire les noeuds de haine qui unissent Lunars et Sartarites. Ainsi quelques prisonniers ont été relâchés avec moult déclarations publiques où l'Empire démontrait ses bonnes intentions envers Sartar.

De même, la surveillance exercée par l'occupant se relâche quelque peu. Les patrouilles se font moins fréquentes et les légionnaires se montrent presque amicaux. Toutefois, les temples d'Orlanth demeurent fermés, son culte proscrit et ses adeptes pourchassés.

De multiples raisons peuvent amener les personnages à la foire des Trois Pierres, le lieu essentiel de ce scénario.

- Le désir de participer aux cérémonies religieuses du Temps Sacré.
- Prendre part à la grande course.
- L'attrait de l'inconnu ou des mille et un étrangers rassemblés en ce lieu, où se côtoient les coutumes, les accents, les couleurs, les chants et les rires de plusieurs contrées.
- La fascination pour un événement qui occupe encore la mémoire et les discours des anciens.
- L'attrait de l'aventure, ce lieu de rencontre privilégié ayant été de tout temps le départ de grandes quêtes devenues aujourd'hui légendaires.
- Ou tout autre raison qui sied aux personnages de vos joueurs.

La Quête de Granvent

Un an plus tôt, Eslya et Liviciac, tout deux marchands et initiés d'Issaries, partirent à la recherche de Granvent, cheval à l'intelligence éveillée et compagnon d'un illustre Seigneur des Vents : Raurarque fils de Vargrave, disparu lors de l'invasion lunar. Avant sa capture par Raurarque, Granvent guidait une horde sauvage. Sa vigueur, sa puissance, sa rapidité marquaient à jamais celui qui le rencontrait. Par le pouvoir d'Orlanth, Raurarque réussit à éveiller l'esprit de Granvent et en fit son compagnon. Longs sont les chants des troubadours sur leurs exploits et leurs combats contre les Lunars.

La fête des Trois Pierres à nouveau autorisée, les prêtres d'Issaries refusèrent de laisser la cérémonie devenir un nouveau champ de victoire et une preuve supplémentaire de la puissance des Lunars. Aussi de nombreux adeptes partirent en quête d'un cheval susceptible de triompher des terribles coursiers mis en lice par l'Empire. Après de longues errances, Eslya et Liviciac retrouvèrent la trace de Granvent. Celui-ci accompagne désormais des saltimbanques : la troupe de Baboulos le Magnifique.

Sur la piste des saltimbanques, les deux initiés d'Issaries ont été victimes d'une embuscade tendue par les Egorgeurs, des bandits de grands chemins. Rhakos, un renégat de la Déesse Rouge, commande cette petite troupe où déserteurs de l'Empire, Sartarites bannis par leurs clans et autres coupe-jarrets se sont acoquinés. Liviciac

tué et Eslya capturée, les Egorgeurs ont rejoint leur repaire dans la Forêt des Pendus.

Si son corps percé de flèches se balance désormais au bout d'une corde, l'esprit de Liviciac demeure par contre sur le plan terrestre. Victime d'un serment proféré au commencement de la quête, son esprit est condamné à errer sans repos sur ce monde tant que celle-ci n'aura pas été accomplie. Devant ce triste sort, c'est sans aucune hésitation que Liviciac a pris possession du corps d'un voyageur : Aral, un émissaire lunar, adepte d'Etyries. Dans l'espoir de libérer Eslya, Liviciac accompagné d'un guide, Ausque (un jeune Sartarite du Clan de l'Ours, habitant le hameau la Vieille Grange), est entré dans la Forêt des Pendus. Mal leur en pris, les brigands capturèrent Ausque tandis que Liviciac du son seul salut à une fuite des plus rapides. Après cet échec, Liviciac est reparti vers Vieille Grange. A son arrivée, il rencontre les personnages.

Prélude

Durant plusieurs lieux le chemin suivi par les personnages traverse les terres des Sangliers, l'une des plus puissantes et anciennes tribus sartarites. Mais aujourd'hui, les collines et les vallons de ce territoire, autrefois cultivé et parsemé d'une multitude de villages, ne sont plus qu'un désert de solitude où de rares bêtes sauvages trouvent refuge dans les ruines. Cette désolation est l'oeuvre des légions lunars. Pour l'exemple, ils ont réduit en esclavage les clans des Sangliers, brûlé leurs villages et laissé leurs terres à l'abandon. Depuis, aucune autre tribu sartarite n'a osé prendre les armes contre l'Empire. Les dernières lumières jetées par Yelm révèlent aux voyageurs, par delà une crête, quelques toits de chaume et des volutes de fumée qui s'échappent de cheminées.

La Vieille Grange

Entouré de quelques champs, pâtures et même d'une vigne, ce hameau compte une douzaine de vieilles chaumières croulantes et une grange dont les poutres grincent aux quatre vents comme un navire dans la tempête. Seules trois habitations portent encore un toit, les autres sont devenues autant d'enclos où poussent des jardins de ronces et d'herbes folles. Quant aux habitants des lieux, les trois familles présentes sont des colons, membres du Clan de l'ours, venus exploiter cette terre laissée à l'abandon.

A l'arrivée des personnages, de nombreux voyageurs ont déjà trouvé refuge dans la grange. Là, les aventuriers peuvent se reposer pour la nuit. Une famille du hameau, les Magriath, proposent à tous nourriture et boisson, une horrible piquette qui fait la fierté d'Ardrian Margriath. Celui-ci, initié d'Ernalda, est le chef de la communauté. En dépit des malheurs passés et du péril représenté par les Egorgeurs, Ardrian et sa femme font face à la situation. Tous deux, aidés de leurs filles, accueillent les voyageurs avec la plus grande amabilité. Sellya, la fille aînée, montre une grande inquiétude et visite fréquemment l'une des trois chaumières habitées : celle des parents d'Ausque, l'ami de Sellya.

Un magnifique cheval à la robe noire est attaché devant cette chaumière ; la selle et le harnais sont visiblement lunar. Il s'agit de la monture de l'émissaire possédé par Liviciac, monture que celui-ci a laissé par prudence au hameau. Les parents d'Ausque, deux vieillards assis sur un banc, attendent emplis d'inquiétude le retour de leur fils. Seuls les allers et retours de Sellya troublent leur immobilité. Quant à la dernière famille du hameau, les Arauvaques, ils ont fermé portes et volets. Ils attendent, claquemurés dans leur demeure, la fin du monde. Le triomphe de l'Empire sur les Sartarites, le massacre des Sangliers et maintenant les exactions des Egorgeurs sont pour eux autant de signes annonciateurs de la fin des temps. Derrière leurs volets, marqués de la rune d'Hurnakt, résonnent les prières des morts qu'ils chantent sans arrêt. "Vous ferez mieux de prier, la fin est proche !" sera leur seule réponse à toute tentative de communication.

Les aventuriers ne pourront donc obtenir aucun renseignement de cette famille. Il en est de même pour Ardrian Margriath, qui voit dans les voyageurs une source inespérée de profit ; aussi sera-t-il

tout à son nouveau rôle d'aubergiste. Sa femme, bavarde intarissable, racontera à qui veut l'entendre les derniers événements et ses derniers soucis :

- Le départ du jeune Ausque avec un Lunar pour le Bois des Pendus.
- Les exactions des Egorgeurs : pillage des villages, voyageurs assassinés, personnes enlevées.
- Des fantômes occupent depuis plusieurs années la Forêt des Pendus, aucune personne n'en est jamais revenue. Ce lieu a été dans le passé une place forte du Chaos. Utilisez cette brave femme apeurée afin de broser un tableau terrifiant de la Forêt

A l'opposé de Sellya, perdue dans ses amours et ses craintes pour Ausque, sa jeune soeur Herrya recherche vivement le contact auprès des voyageurs. Herrya hait le hameau comme ses habitants et son seul désir est de fuir ce lieu. Pour cela elle est décidée à se faire "enlever" par l'un des étrangers ; elle n'hésitera pas à mettre ses charmes en valeur et racontera mille histoires afin de séduire et convaincre l'homme de son choix, paysan ou aventurier. Les parents d'Ausque, quant à eux, hésiteront à confier leur inquiétude à des étrangers, ils préféreront éluder poliment toute question. Les autres voyageurs, qui se reposent à Vieille Grange, sont tous des paysans partis avec leur famille pour la foire des Trois Pierres. L'absence de tout Lunar et le vin de Magriath favorisent une ambiance chaleureuse et conviviale pour le plus grand désagrément des Arauvaques et de leur foi morbide. Le retour de Liviciac y met fin.

Le Retour de Liviciac

Le but suivi par Liviciac en retournant à Vieille Grange est de trouver quelques alliés afin de vaincre les brigands et délivrer Eslya. Cette aide semble difficile à obtenir pour un Lunar : les Sartarites secourent rarement les occupants de leur pays et les noms d'Egorgeurs et de Forêt des Pendus suffisent à faire fuir tous les habitants de la région. Mais Liviciac est avant tout un initié d'Issaries, un maî-



tre du discours et un orateur confirmé, aussi escompte-t-il sur ses talents pour arriver à ses fins. Sous le toit de la grange, monté sur une table, Liviciac harangue les voyageurs d'une voix forte et fait preuve d'une rare maîtrise du satarite. Les arguments développés sont les suivants :

- A moins qu'Ausque ne soit rapidement délivré il finira comme tant d'autres, torturé et égorgé. Liviciac appuie sur les détails horribles des tortures pratiquées par les brigands.
- La Forêt des Pendus n'abrite aucun fantôme, mais des êtres de chair et de sang qui ne sauraient résister à des hommes valeureux.
- Les "différends" qui opposent Lunars et Satarites doivent s'effacer devant un péril commun.
- Les Egorgeurs ne sont pas invincibles, une poignée d'hommes résolus peut les défaire.

Liviciac termine sa harangue en mettant en doute le courage et l'honneur des Satarites. Ce discours s'adresse surtout aux personnages, les autres voyageurs ayant la charge de leur famille ne voulant pas risquer leur vie dans une telle affaire. En aucun cas Liviciac ne révélera sa véritable nature, sa quête première et l'enlèvement d'Eslya. Les aventuriers devront aussi subir les supplications des parents d'Ausque et celles de Sellya. L'initié d'Issaries utilisera tout les arguments possibles et retournera ceux des personnages à son avantage. S'ils acceptent, Liviciac leur proposera de partir le lendemain à la première heure.

Liviciac: Initié d'Issaries (nom d'emprunt : Aral)

FOR	15	Mouvement	3
CON	13	DEX MRA	3
TAI	12	Bonus Dégâts	+1D4
INT	12	Points de vie	13
POU	15	Points de Magie	15
DEX	13	Points de Fatigue	28
APP	14		

Localisation

	Armure/Points
Jambe droite	3/5
Jambe gauche	3/5
Abdomen	3/5
Poitrine	3/6
Bras droit	3/4
Bras gauche	3/4
Tête	6/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Cimeterre	7	22%	1D6+2+1D4	14%	10
Bouclier	-	-	-	09%	8

Magie de l'Esprit : Détecter Ennemi ; Glu 4 ; Mobilité 2 ; Soins 3.

Compétences : Les compétences dépendant de caractéristiques physiques sont réduites à leur valeur de base augmentée des modificateurs de catégorie. Cette faiblesse s'explique par le phénomène de possession ; l'esprit de Liviciac ne maîtrise pas encore parfaitement son nouveau corps. Par contre, les compétences basées sur les caractéristiques spirituelles ne sont pas altérées. L'esprit les maîtrise tout aussi bien dans une nouvelle enveloppe.

Baratin 67% ; Eloquence 75% ; Marchander 69% ; Evaluer 58% ; Parler le Satarite 82% ; Parler la Langue des Marchands 48% ; Lire/Ecrire le Satarite 63%.

Possessions: l'armure, les armes, les vêtements du messenger lunar ainsi que son cheval.

Si Liviciac périt lors de l'aventure, il essaiera de posséder un nouveau corps, s'attaquant en dernier recours à l'un des personnages.

La Forêt des Pendus

Des siècles auparavant, une puissante forteresse se dressait là où des ruines dorment aujourd'hui, au plus profond de la Forêt des Pendus. Des Brithinis, venus de l'ouest lointain, furent ses bâtisseurs et ses défenseurs. Terrassés par d'autres peuples, ils disparurent jusqu'au dernier dans les décombres de leur citadelle, devenue leur tombeau pour l'éternité. Depuis, une sombre forêt a poussé sur ces lieux, marqués à tout jamais par la sorcellerie des Brithinis et dont le sombre souvenir a fait fuir tous les hommes. Seuls les Seigneurs des Vents ont osé s'y aventurer afin d'exorciser les résurgences des anciennes puissances qui avaient occupé si longtemps ces pierres. Mais les Seigneurs des Vents ont disparu avec l'invasion lunar. Lâchées sans surveillance, perdues dans une contrée devenue un véritable désert, les puissances d'antan se sont reformées. Un esprit enfanté par la noirceur des lieux et le souvenir encore vivace des Brithinis a pris forme : Greyir la sorcière était née. Esprit protecteur de la forêt, elle règne maintenant sur ces lieux. A la suite d'invocations, Greyir a pactisé avec les puissances du Chaos. Depuis, celui-ci s'est infiltré dans la forêt, donnant même à ses contours une forme voisine de la rune du Chaos.

Depuis peu, Greyir a gagné un nouveau serviteur, il s'agit de Rhakos, le capitaine des Egorgeurs. Ceux-ci ont pris la Forêt des Pendus comme repaire, se mettant ainsi à l'abri de toute poursuite. En contrepartie, les Egorgeurs sacrifient à Greyir certains de leurs captifs. Eslya a avoué l'existence de Granvent à Rhakos, dans l'espoir de sauver sa vie et réussir sa quête. Le cheval représente aux yeux du Lunar une chance inespérée de gagner la grande course et ainsi reconquérir son rang et son titre. Eslya lui a indiqué plusieurs endroits où il pourrait trouver Granvent. Toutefois, elle ne lui a pas révélé le lieu exact. Gardée en otage au campement des brigands, elle espère s'enfuir une fois Rhakos parti et retrouver Granvent. Quant à Ausque, il a succombé à ses blessures depuis longtemps.

La Forêt

Après une nouvelle journée de marche à travers les collines désertes, les personnages, accompagnés de Liviciac, arriveront enfin à



l'une des crêtes couronnant la Forêt des Pendus. Vous êtes libre d'agrémenter cette journée en rencontres et événements divers.

Une fois sous son couvert, la forêt est des plus sombres, aucune lumière ne filtre à travers la ramure des arbres. En dehors des rares chemins ouverts par les brigands, la progression est des plus difficiles ; des ronciers armés de redoutables épines barrent tout passage. A la nuit tombée, des nuées de chauves souris volettent en tous sens, emplissant le bois de mille bruissements ; tandis que serpents, limaces et scorpions se contorsionnent au sol. De plus, une odeur fétide et forte flotte en tout lieu : celle de centaines de pendus qui décorent les arbres d'autant d'ornements macabres. Cette puanteur est renforcée par les miasmes écoeurants qu'exhale la terre sombre et froide où des générations de sorciers ont été inhumés, mêlant leur substance à celle des lieux.

Les vastes ruines de la Haute Citadelle abritent aujourd'hui Greyr et ses nombreuses créatures. Le cœur de la Forêt des Pendus est véritablement devenu un chaudron infernal, vomissant sans cesse de nouvelles formes corrompues par le Chaos. Les victimes de la sorcière, transformées en zombies, par ses soins errent désormais par dizaines sous des arbres dont les branches crochues emprisonnent toute personne indésirable. Des gorgs envahissent les caves des anciens palais et les fonds marécageux, alors que du haut de la dernière tour, cernée par un gorg gigantesque, Greyr continue avec mille ricanements de tisser sa toile maléfique sur la forêt. Inutile de préciser que cet endroit est à déconseiller aux personnages, du moins s'ils désirent rester en vie. Si, contre toute attente, vos aventuriers s'enfoncent dans le bois, ils périront de la façon la plus ignoble possible. Seule une équipée de Seigneurs Runiques pourrait espérer s'en sortir vivant.

Le Repère des Egorgeurs

Liviciac est à même de guider les personnages vers le campement des brigands. Ses connaissances sur la forêt se limitent à la corne du bois qui abrite les Egorgeurs. De part le pacte conclu entre Rhakos et Greyr, aucune créature de la sorcière n'y réside.

A l'arrivée des personnages, Rhakos sera déjà parti. Accompagné de ses meilleurs hommes, il se dirige vers Vieille Grange où il espère retrouver l'espion lunar qui lui a échappé (en fait Liviciac). Après le passage des brigands, seuls des ruines fumantes et des pendus témoigneront de l'existence passée du hameau.

Le campement des brigands se situe dans une ancienne carrière creusée au flanc d'une des collines qui bordent la forêt. Semés tout autour d'un grand feu, on peut trouver des débris de toute sorte. Objets brisés, carcasses d'animaux et vêtements déchirés jonchent la clairière. Deux cavernes encadrent une baraque construite de brique et de broc. Des branchages couvrent l'ouverture de l'une des cavernes servant d'écurie. Trois chevaux s'y trouvent ainsi qu'une charrette emplies de foin. La deuxième enferme pèle mèle, des moutons, des animaux de basse-cour et tout un butin sans véritable valeur (un fatras d'objets usuels laissés à l'abandon). La baraque, adossée à l'ancien front de taille, est d'une seule pièce. Celle-ci fait office tout à la fois de chambre, de cuisine et de salle commune pour les hommes de main de Rhakos. Une galerie mène à trois autres pièces taillées à même le roc. La plus spacieuse et richement décorée est le refuge de Rhakos. La seconde abrite la couche et les nombreuses armes de Nequiem, son lieutenant. Eslya, ligotée et haïllonnée en compagnie de quatre jeunes paysannes enlevées, est détenue dans la dernière pièce.

Rhakos a laissé cinq de ses hommes au campement dont son lieutenant Nequiem, un ancien gladiateur. Se croyant en sécurité, les Egorgeurs n'exercent aucune surveillance aux alentours du camp et vaquent à diverses occupations. Quels que soient les offres faites, les arguments avancés ou les menaces proférées, Nequiem refusera dans tous les cas de libérer Eslya.

Si les aventuriers surprennent les Egorgeurs, seul Nequiem portera son armure. Les autres brigands se contenteront de leurs vêtements

de cuir (protection de 1). Les chiffres indiqués sur les feuilles de personnage correspondent aux armures portées, si les brigands ont le temps de les endosser. Tant que Nequiem sera vivant, les brigands se batront sans relâche. Par contre, une fois tué, les malfrats déposeront rapidement les armes ou prendront la fuite. La tactique suivie par Nequiem et ses hommes au cours du combat est la suivante: quelle que soit leur position originale, ils se replieront tous dans la baraque et en défendront les abords à découvert par des tirs de fronde. Si les aventuriers paraissent faibles (peu nombreux, plusieurs blessés, mauvaises armures, etc...), ils sortiront alors de la cahane et les attaqueront. Si Nequiem les juge trop puissants, il s'enfuira alors avec Eslya sur l'un des chevaux, ses hommes protégeant son départ. Si Nequiem parvient à s'échapper, il se réfugiera dans l'une des grottes qui criblent les pentes des collines voisines. Il attendra en ce lieu le retour de son maître.

Nequiem : lieutenant de Rhakos, ancien rétiaire.

FOR	16	Mouvement	3
CON	18	DEX MRA	3
TAI	10	Bonus Dégâts	+1D4
INT	13	Points de Vie	14
POU	14	Points de Magie	14
DEX	13	Points de Fatigue	34
APP	08		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	8/5
Jambe gauche	0/5
Abdomen	0/5
Poitrine	0/6
Bras droit	8/4
Bras gauche	0/4
Tête	8/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Trident	7	85%	1D6+1+1D4	57%	9
Filet	6	63%	1D4+1D4	76%	6
Dague	8	47%	1D4+2+1D4	42%	6

Magie de l'Esprit : Protection 3 ; Démoralisation 1 ; Soins 2 ; Vigucur 2.

Compétences : Equitation 38% ; Esquiver 69% ; Parler Sartarite 72%.

Possessions : Trident, filet de combat, pièces d'armure de plaques.

Dès la fin de son enfance, Nequiem est entré dans une école de gladiateurs. Il porte sur l'épaule gauche la marque de celle-ci : la rune de la Mort associée à celle de l'Illusion. Sa vie se résume à une suite sans fin de combats. Perversi par ses années de lutte dans les arènes lunar, Nequiem s'est construit une âme de bête de guerre. Sans cesse sur le qui vive et portant en permanence son armure, il est toujours prêt à donner la mort. Les combats sont sa seule source de satisfaction. L'absence de certaines pièces d'armures est due à un choix personnel : celui de mettre sa vie en jeu à chaque combat, pour le plaisir, le jeu et l'illusion. Nequiem ne demande ni n'accorde jamais pitié. Pourtant, il doit la vie à Rhakos qui a obtenu sa grâce lors d'un combat d'arène. Depuis, le gladiateur lui voue une fidélité sans faille. Nequiem est le seul, avec son maître, à connaître l'emplacement du trésor accumulé par les Egorgeurs.

Les quatre brigands : Eguix, Breidagth, Graell, Maryath.

FOR	13	Mouvement	3
CON	15	DEX MRA	3
TAI	15	Bonus Dégâts	+1D4
INT	12	Points de Vie	14
POU	10	Points de Magie	10
DEX	11	Points de Fatigue	28
APP	11		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	3/5
Jambe gauche	3/5
Abdomen	3/5
Poitrine	3/6
Bras droit	3/4
Bras gauche	3/4
Tête	5/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Faux	6	36%	2D6+1D4	37%	8
Fronde	-	39%	1D8+1D4	-	-

Compétences : Scruter 52%, Se Cacher 41%, Esquiver 34%.

Possessions : chaque brigand possède entre 500 et 1000 sous en objets divers, fourrures, bijoux, vêtements précieux...

Ces brigands sont tous les quatre des Sartarites bannis de leurs clans pour crime. Ayant renoncé et abandonné leur ancienne vie, ils mènent maintenant une existence de vagabond, succombant chaque jour un peu plus au Chaos qui les entoure.

Eslya : Initié d'Issaries

FOR	13	Mouvement	3
CON	14	DEX MRA	3
TAI	13	Bonus Dégâts	+1D4
INT	16	Points de Vie	14
POU	17	Points de Magie	17
DEX	15	Points de Fatigue	27
APP	14		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	2/5
Jambe gauche	2/5
Abdomen	2/5
Poitrine	2/6
Bras droit	0/4
Bras gauche	0/4
Tête	0/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Bâton	7	65%	1D6+1D4	73%	5

Magie de l'Esprit : Communication Mentale 2 ; Glu 1 ; Mobilité 2 ; Séduction 2 ; Soins 3.

Magie Divine : Créer un Marché ; Surveiller une Route.

Possessions : Eslya a perdu tout ses biens. Ceux de valeur ont rejoint le trésor des Egorgeurs, les autres pourront être retrouvés à travers le campement des brigands.

Compétences : Esquiver 54% ; Baratin 41% ; Marchander 65% ; Parler Sartarite 82% ; Parler la Langue des Marchands 47% ; Connaissance du Monde 50% ; Evaluer 52%.

Eslya s'est engagée dans cette quête afin de de s'opposer à la menace représentée par l'Empire. Les défaites successives des tribus de Sartar, l'occupation lunar et les échecs de toutes les révoltes entreprises amènent de plus en plus de Sartarites à abandonner la lutte. Lentement l'influence de l'empire modèle les barbares. Une victoire lunar à la grande course accentuerait ce processus et pourrait même porter un coup fatal aux Sartarites.

Aussi Eslya agira tout au long de la quête avec la plus grande détermination, mais sans haine ni passion, comme il convient à un disciple d'Issaries. Aussitôt libérée, elle interrogera les personnages (pourquoi l'ont il sauvée ? Liviciac/Aral devra alors s'expliquer.) ; ensuite, elle les invitera à se joindre à sa quête, utilisant alors tout les arguments possibles afin de les convaincre.

Le Voyage vers Forhont

D'après les renseignements recueillis par Eslya, Granvent et les saltimbanques se situent dans cette ville. Il faut deux jours pour atteindre Forhont à partir de la Forêt des Pendus. Sortis des terres désertes, les aventuriers entrent sur le territoire des Varennes, une petite tribu anciennement vassale des Sangliers. Quelques rencontres avec des Varennes accréditent la thèse défendue par Eslya ; à savoir, l'influence croissante des Lunars auprès des clans. Nombreux sont les Sartarites qui s'habituent à l'occupation, ayant perdu tout espoir de liberté devant la puissance démontrée par l'Empire Lunar.

- Les personnages croisent une cohorte lunar précédant une centaine de jeunes Sartarites, des engagés volontaires dans les auxiliaires de l'Empire!
- A une croisée de chemin, des Varennes, ayant perdu la foi dans les dieux de leurs ancêtres, renversent une vieille pierre sacrée gravée des runes d'Orlanth.
- Dans le faubourg de Forhont, des légionnaires arrêtent un vieil homme, un initié d'Orlanth comme il le clame haut et fort, alors que la foule l'accable de quolibets.

Forhont

Forhont est une petite cité fortifiée, habitée par un peu plus de deux mille Varennes. Quelques lunars, pour la plupart des marchands, se sont installés dans cette ancienne capitale des Varennes.

Une grande déception attend les aventuriers : nulle trace de Granvent, de Baboulos ou du moindre saltimbanque. Ceux-ci ont installé leur spectacle en un autre lieu. Après quelques heures de recherche, les personnages obtiennent les renseignements suivants :

- La troupe de Baboulos le Magnifique est passée à Forhont, mais est repartie après une seule représentation.
- Baboulos a acheté, pour un nouveau numéro, quatre enfants à Hierrus le borgne, un marchand d'esclaves lunar installé à Forhont.
- Les saltimbanques sont partis pour les Puits de la Fortune.

Cette dernière nouvelle inquiète Eslya. En effet, elle a indiqué ce lieu aux brigands comme l'un des endroits probables où ils pourraient trouver Granvent.

Les Puits de la Fortune

La Voie de la Fortune

Plusieurs rencontres, annonciatrices des Puits de la Fortune, ont lieu au cours de ce nouveau périple long de trois jours.

- Les aventuriers dépassent une colonne de prisonniers en route vers les mines de la Fortune.
- Une double allée de crucifiés bordent les dernières lieux de la voie menant aux Puits de la Fortune ; un avertissement donné au nouveau venu, esclave ou homme libre. La loi martiale est en vigueur aux Puits de la Fortune et la plupart des infractions y sont punies de mort.
- Les personnages assistent à la crucifixion d'esclaves ayant tenté une évasion.
- Un seul chariot lourdement chargé (l'or des puits) et escorté par plus de cent légionnaires vétérans, croise les aventuriers.
- Les personnages dépassent un chariot à la toile bariolée où plusieurs filles de joie en route vers les mines, les aguichent.
- Une patrouille de Vargues Rouges à la solde des Lunars fouille certains chariots et voyageurs provenant des Puits de la Fortune.

Les Puits

La destination des personnages est un plateau où d'importants gisements d'or sont exploités. Découverts voici deux ans, les Lunars se

sont appropriés ces terres, parquant la tribu des Vargues Rouges dans la partie septentrionale du plateau.

Les conditions permettent une exploitation à ciel ouvert et de vastes puits s'enfonçant dans l'argile, remplacent les galeries souterraines des mines habituelles. Ce sont ces puits qui ont donné son nom à la mine. Des esclaves, surveillés par des légionnaires, occupent la majorité des puits. Le gouverneur Alios Sophys a parallèlement autorisé leur exploitation par des hommes libres, mais ces derniers doivent en échange céder la moitié de leur production. La surveillance exercée par les Lunars est très forte. Trois cohortes, renforcées de cavaliers vargues, campent sur les lieux.

Plus de quinze puits aux dimensions impressionnantes perforent l'argile du plateau. Le diamètre du plus petit d'entre eux atteint quarante mètres pour une profondeur de vingt. Les plus grands dépassent les cent mètres de profondeur pour un diamètre voisin. Des échelles et des rampes creusées à même l'argile permettent un accès périlleux au fond des puits. De l'aurore au crépuscule, une armée de mineurs trime dans ces puits où l'espoir se mêle à la souffrance. Dans ce dur labeur, rien ne différencie les esclaves des mineurs libres, si ce n'est les chaînes qui entravent les premiers. Tous sont maculés d'argile de la tête aux pieds. Les accidents sont fréquents : éboulements qui engloutissent à chaque fois plusieurs dizaines d'hommes, chute d'un mineur épuisé au fond d'un puits, échelle qui se rompt sous le poids de sa charge humaine, etc...

Des collines de déblais entourent chacun des puits. La foule des parias (enfants abandonnés, mineurs estropiés ou vieillards en haillons) gratte ces amas dans l'espoir d'y trouver quelques paillettes ou pépites d'or ayant échappées à la vigilance des mineurs.

La nuit tombée, les légionnaires parquent les esclaves dans un camp voisin où les malheureux peuvent trouver quelque repos dans des baraques décrépies. Une haute palissade doublée d'un profond fossé empêche toute évasion. En fait, ces milliers de prisonniers (Sartarites réduits en esclavage, déserteurs lunar, voleurs et autres condamnés) espèrent tous pouvoir s'enfuir un beau jour. Nombreuses sont les tentatives, aussi nombreuses que le sont les crucifiés... Les quartiers de la garnison jouxtent le camp des prisonniers. L'accès à ces deux endroits est sévèrement gardé.

Les campements des mineurs libres sont d'une toute autre nature. Ces hommes déracinés, désespérés, venus dans l'espoir de conquérir une nouvelle vie, ont construit une société aux lois dures et sans pitié. Ils se regroupent en clans, chacun d'entre eux correspondant à l'un des puits libres (puits où ne travaillent pas les esclaves). Des affrontements sporadiques et meurtriers éclatent fréquemment entre deux clans. Ces combats se soldent toujours par de nombreuses victimes. Chaque clan pratique une justice sommaire et expéditive, toute personne convaincue d'avoir enfreint gravement les lois tacites du groupe finie lynchée. Une corolle de tentes crasseuses et de baraques entoure chaque puits libre.

Le marché constitue le seul lieu "civilisé" des Puits de la Fortune. Cependant, la violence n'en est pas exclue. Les prix pratiqués par les marchands, disciples d'Issaries, ou les Lunars, adorateurs d'Etyries, sont très élevés. Multipliez les coûts par deux ou par trois. Les mineurs libres y dépensent la plus grande partie de leur or. Les adeptes d'Issaries présents ne pourront être d'aucune aide aux personnages. Ils sont étroitement surveillés par les Lunars et les fidèles d'Etyries qui contrôlent le marché. Même l'usage de leurs sorts habituels est strictement prohibé. Les seules femmes, présentes en cet endroit, sont toutes de petite vertu. C'est dans ce cloaque boueux, parmi les échoppes et les tentes aux couleurs criardes des prostitués, que la troupe de Baboulos le Magnifique donne son spectacle.

L'ambiance est des plus surchauffées lors de l'arrivée des aventuriers. La nuit précédente, Rhakos et ses hommes ont tenté d'enlever Granvent. Les saltimbanques ont réussi à repousser les brigands mais ce combat a déclenché une émeute. Les clans se sont affrontés,

les parias ont pillé des échoppes et les esclaves ont tenté une évasion en nombre, évasion qui a été réprimée dans le sang par les légionnaires. Eslya reconnaîtra parmi les crucifiés à l'agonie quelques uns de ses ravisseurs.

Tout au long de leur séjour aux Puits, les personnages peuvent être témoins ou acteurs de scènes communes à ces lieux :

- Un pugilat, opposant deux mineurs libres de puits voisins, provoque une brève bataille rangée entre leur deux clans. Cet affrontement est rapidement jugulé par l'intervention d'une centurie lunar. Plusieurs mineurs périssent dans la lutte, alors qu'une dizaine pris au hasard par les légionnaires sont crucifiés.
- Les personnages assistent à un accident: une paroi d'un puits s'éboule, engloutissant les hommes qui travaillaient au fond. Aussitôt, les hommes du clan commencent à creuser fébrilement la terre à la recherche de quelques survivants éventuels.
- Arnel, un enfant abandonné, essaye par mille gentillesses, de se lier aux personnages. Si les aventuriers l'accepte, il peut devenir leur guide dans ces lieux qui n'ont aucun secret pour lui.
- Un paria propose aux aventuriers une belle pépite pour un prix modeste. Celle-ci est fautive. S'ils l'achètent, ils ne seront pas les premiers à être victimes de cette escroquerie réservée aux nouveaux venus.
- Un prisonnier en fuite demande assistance aux personnages, alors que les légionnaires lancés à sa recherche parcourent la mine. L'aide à un fuyard est punie de mort, alors que sa capture est récompensée... Mais gare aux délateurs !
- Les aventuriers assistent au lynchage d'un mineur par les membres de son clan. Son crime est d'avoir volé un sac de minerai.
- Un paria tente de dérober un objet de valeur à l'un des personnages.
- Les aventuriers attirent la curiosité d'une patrouille lunar désocuvrée. Les légionnaires les interrogent sévèrement. Si les personnages n'endossent pas immédiatement une couverture (mineurs, gardes d'un marchand...), il y a alors une chance cumulative de 20% par jour d'attirer la curiosité des Lunars. Ils seront alors interrogés puis suivis par des mouchards.
- La découverte d'une énorme pépite soulève un vent de folie sur les Puits Libres. Chacun désire voir la pépite et son possesseur.

Libre à vous de choisir les scènes qui "agrémenteront" le séjour des personnages aux Puits. Les aventuriers doivent faire preuve d'une grande prudence en ces lieux. Le moindre acte répréhensible fait à visage découvert entraîne l'intervention d'une patrouille lunar en moins de 1D4 minutes. Celles-ci sont nombreuses, tout comme les mouchards à leur solde.

Rhakos et les Egorgeurs

Seuls trois hommes et Rhakos lui même ont survécu au combat contre les saltimbanques et à l'émeute qui s'en est suivie. Cette catastrophe a bouleversé les plans du Lunar, l'obligeant à adopter une stratégie d'attente. Un marchand d'Etyries, apeuré pour son stock après l'émeute, a engagé les quatre survivants comme gardes. Il ignore tout de l'identité de ses nouveaux serviteurs. Cette couverture acquise, l'un des brigands demeure toujours à proximité des chariots des saltimbanques, attendant un moment propice pour une nouvelle tentative.

Aussi, à moins que des précautions particulières ne soient prises, les Egorgeurs reconnaîtront Eslya et identifieront les personnages dès que l'initié d'Issaries s'approchera des saltimbanques. Rhakos adoptera alors un nouveau plan. Le Lunar, connaissant le but d'Eslya, attendra que les aventuriers se saisissent de Granvent pour les attaquer et leur ravir le cheval. Si, à un moment ou à un autre, les personnages se retrouvent en difficulté face aux saltimbanques, les Egorgeurs les assisteront par des tirs de fronde. Pour ce faire, un des

brigands suit et espionne sans cesse les personnages, attendant qu'ils agissent pour prévenir les siens en toute hâte. Les Egorgeurs interviendront 1D4 minutes après la première action entreprise par les aventuriers. Mais avant tout, Rhakos veut la mort d'Eslya. Son évasion, qu'il jugeait impossible, la lui fait paraître comme une personne de grande puissance et donc dangereuse pour ses plans. Aussi deux brigands attendront un moment propice pour décocher une volée de fronde sur Eslya. Ceci fait ils prendront la fuite, quitte à recommencer ultérieurement si l'attentat a échoué.

Par contre, si Eslya ne se montre pas au voisinage du camp de Baboulos le Magnifique, les Egorgeurs ne pourront identifier les aventuriers que si ceux-ci manquent de discrétion. Les personnages non repérés, les Egorgeurs surpris par une action inattendue n'interviendront qu'après 1D4+4 minutes.

Les Lunars (une patrouille de dix hommes, utilisez les caractéristiques présentées dans le scénario du Livre du Maître p 167 des règles de RuneQuest) arriveront 1D4 minutes après les premiers cris poussés. Il est possible d'organiser une diversion en un autre lieu, ce qui aura pour effet de doubler le temps d'intervention des légionnaires mais provoque également l'alerte générale ; la grande émeute est encore toute récente.

Si Granvent lui échappe, Rhakos partira immédiatement pour la Foire des Trois Pierres où il cherchera à nouveau à s'en emparer.

Rhakos Initié déchu de la Lune Rouge et capitaine des Egorgeurs.

FOR	18	Mouvement	3
CON	16	DEX MRA	2
TAI	15	Bonus Dégâts	+1D6
INT	15	Points de Vie	16
POU	17	Point de Magie	17
DEX	16	Points de Fatigue	34
APP	13		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	6/6
Jambe gauche	6/6
Abdomen	6/6
Poitrine	6/8
Bras droit	6/5
Bras gauche	6/5
Tête	8/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Cimeterre	6	82%	1D6+2+1D6	80%	10
Lance	4	73%	1D10+1+1D6	-	10
Ecu	-	-	-	62%	12

Magie de l'Esprit : Confusion ; Fanatisme ; Force 2 ; Miroir 2 ; Soins 3 ; Vivelame 3.

Magie Divine : Attaque Mentale.

Compétences : Esquiver 68% ; Equitation 72% ; Baratin 53% ; Eloquence 61% ; Parler le Lunar 84% ; Parler Sartarite 48% ; Lire/Ecrire le Lunar 41%.

Possessions : un cheval de guerre, ses armes, son armur, 500 lunars, une carte indiquant l'emplacement du trésor des Egorgeurs dans la Forêt des Pendus, un parchemin frappé des sceaux impériaux accordant à Rhakos Trevio le titre de centurion dans la X légion.

Les dieux, les esprits et les mortels savent tous que l'avenir est une déesse voilée dont le visage reste à jamais inconnu. Seuls les fous essayent d'arracher ce voile ; ainsi en fut-il pour Rhakos. Obsédé par la connaissance de son destin, il menaça un initié de Lankhor Mhy, le dieu du savoir. Celui-ci décida de tromper ce Lunar par trop crédule. Il lui prédit un avenir glorieux mais bref, car un ennemi devait le terrasser.

Au cours des batailles qui suivirent, Rhakos pris d'effroi à l'idée de sa mort proche, fit preuve de lâcheté à la vue d'un ennemi pouvant être le guerrier de la prédiction. Banni des légions et du culte de la Lune Rouge, il perdit son titre et son honneur.

Le capitaine des Egorgeurs aspire à retrouver sa position perdue. Intelligent, décidé, courageux, n'éprouvant ni pitié ni remords, rien ne saurait l'arrêter dans sa lutte pour Granvent, si ce n'est sa propre folie qui l'a déjà perdu : sa peur devant le guerrier de la prédiction... Face à lui, toutes ses compétences sont divisées par deux. Déterminez le personnage qui jouera ce rôle auprès du Lunar. Rhakos utilisera uniquement contre lui son sort de Magic Divine. Acculé, il jouera sa vie contre la carte du trésor des Egorgeurs.

Les Trois Egorgeurs: Gallius, Hystos, Jodien.

FOR	13	Mouvement	3
CON	12	DEX MRA	3
TAI	13	Bonus Dégâts	+1D4
INT	11	Points de Vie	13
POU	10	Points de Magie	10
DEX	15	Points de Fatigue	25
APP	12		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	3/5
Jambe gauche	3/5
Abdomen	3/5
Poitrine	4/6
Bras droit	3/4
Bras gauche	3/4
Tête	4/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Javelot	7	41%	1D6+1+1D4	45%	8
Javelot lancé	-	48%	1D8+1D4	-	8
Fronde	-	69%	1D8+1D4	-	-

Magie de l'Esprit : Daredart ; Soins 1.

Compétences : Lancer 58% ; Esquiver 52% ; Premiers Soins 62% ; Ecouter 49% ; Scruter 43% ; Se Cacher 27% ; Parler le Lunar 65% ; Parler le Sartarite 26%.

Possessions : mule, armure et armes, 200 lunars chacun.

Ces trois déserteurs lunar sont entièrement dévoués à Rhakos. La défaite face aux saltimbanques n'a pas entamé leur confiance. En dépit de cette admiration forcée envers sa personne, Rhakos les considère comme des traîtres à l'Empire ne méritant que la corde.

Les Saltimbanques

Baboulos et ses saltimbanques sont d'un genre particulier. A l'exception de leurs futures victimes ignorantes de leur sort, tous sont des ogres. Ils voyagent de cité en village où ils engagent des enfants abandonnés ou des jeunes naïfs. Aucun d'entre eux ne voient jamais l'étape suivante, les ogres les ayant dévorés bien avant. Ainsi les enfants achetés à Forhont ont déjà été gobés. Cette fin horrible attend les six bambins recueillis aux Puits. D'autre part, ces ogres servent d'espions pour le compte des Lunars. Ces derniers ignorent tout de leur véritable nature.

L'attaque de Rhakos a déjà provoqué la mort de deux d'entre eux et Baboulos, comme les autres ogres, s'interroge encore sur les causes de cette mystérieuse agression. En effet, le Lunar n'avait entamé aucune négociation avec les saltimbanques, ses hommes devant suffire à balayer ces moins que rien. Les ogres s'attendent à un deuxième assaut, aussi ont-ils pris leurs précautions. De jour comme de nuit, l'un d'eux surveille le camp et ses alentours. De plus, un chien est attaché aux pieds de chaque caravane. Celles-ci forment un cercle sans la moindre ouverture, où sont parqués tous les animaux dont

Granvent. Baboulos a également engagé de nombreux parias comme mouchards. Ceux-ci recherchent les agresseurs et s'intéressent à tout nouveau venu...

Quelle que soit l'offre pratiquée, Baboulos refusera de vendre Granvent. Le cheval représente le meilleur numéro de la troupe et c'est lui qui attire par sa beauté les enfants et les naïfs, futurs repas des ogres. Lors de tout entretien, Baboulos fera monter les enchères afin de connaître la motivation des acheteurs. Si les aventuriers se montrent malhabiles dans leur entretien avec l'ogre, celui-ci les fera suivre par les mouchards. Attention, en dépit de son apparence grossière, Baboulos est une personne rusée à l'intelligence aiguisée. Il n'hésitera pas à faire enlever l'un des aventuriers afin de l'interroger "plus en avant" ou dénoncer les personnages comme espions auprès des Lunars.

Les ogres ignorent tout de la nature véritable de Granvent. Ils l'ont acheté lors de leurs voyages, l'ancien propriétaire le tenant lui-même de la bande de Trolls qui a tué Raurarque et passé le collier d'esclave autour du cou de l'animal. Pour Baboulos, Granvent est seulement un très beau cheval.

La caravane comporte cinq grandes roulottes. La première, bariolée de rouge et de gris, abrite Pyrellos, le cracheur de flammes. Baboulos, sa femme et leur fille Rella logent dans une roulotte bleu où sont peints de grands chevaux blancs. Une roulotte verte est vide de tout occupant, ceux-ci ayant péri sous les coups des Egorgeurs. Les deux dernières abritent d'une part les enfants "recueillis", fort bien traités et nourris (certains connaissent Amel), et d'autre part Cyplos le briseur de chaînes avec sa femme Vilva et leur fils Oréno. De solides serrures ferment les portes des roulottes et seuls les volets peuvent être aisément ouverts. Un fatras hétéroclite, accumulé au fil des ans et des voyages, les emplit.



Les saltimbanques présentent cinq numéros, chacun mis en scène par l'un des ogres assisté d'un ou plusieurs enfants. Baboulos présente un numéro de lancer de couteau ; sa femme Troya est l'écurière de Granvent ; Cyplos brise des chaînes, avale des épées, tord des barres de fer et défie à la lutte les spectateurs ; Pyrellos crache flammes et fumées et Vilva jongle en équilibre sur une corde tendue à quatre mètres du sol.

Baboulos le Magnifique Initié de Cacodémon

FOR	18	Mouvement	3
CON	15	DEX MRA	2
TAI	14	Bonus Dégâts	+1D4
INT	16	Points de Vie	15
POU	16	Points de Magie	16
DEX	17	Points de Fatigue	33
APP	15		

Localisation Armure/Points

Jambe droite	2/5
Jambe gauche	2/5
Abdomen	3/5
Poitrine	3/6
Bras droit	2/4
Bras gauche	2/4
Tête	2/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Couteau de lancer	-	95%	1D4+1D4	-	4
Féau	6	58%	1D10+1+1D4	54%	8

Magie de l'Esprit : Dardart ; Disruption ; Laminer 4 ; Mortelame 3 ; Protection 2 ; Séduction 2 ; Soins 2.

Magie divine : Bouclier.1

Compétences : Esquiver 51% ; Lancer 63% ; Baratin 64% ; Parler le Sartarite 74% ; Parler le Lunar 62% ; Parler la Langue des Marchands 40% ; Déguisement 75%.

Possessions : une garde robe somptueuse qui lui a donné son nom, armes et armures, une cassette contenant plus de 2000 lunars et dissimulée dans sa roulotte, la clef du collier de Granvent (Baboulos la porte en permanence, attachée à une chaînette passée à son cou).

Baboulos cache sous l'aspect jovial et un peu matamore du saltimbanque un esprit pétri de haine et de rancœur envers l'humanité entière. Il est complètement dévoué à sa divinité, protectrice des ogres. Le deuxième aspect de Cacodémon, la lutte pour l'anarchie, gouverne sa vie et ses actes. Baboulos, comme tous ses coreligion-

naires, oeuvre à la propager dans les sociétés humaines afin de les réduire à de vagues troupeaux, où les ogres puiseront leur nourriture. C'est pourquoi il espionne pour les Lunars. Quelques uns de ses renseignements sont faux et provoquent des réactions de l'Empire favorisant le développement de l'anarchie. En parfait fidèle, Baboulos réfléchit avant chaque acte et choisit la solution la plus propice à l'anarchie.

Pyrellos

FOR	20	Mouvement	3
CON	13	DEX MRA	3
TAI	12	Bonus Dégâts	+1D4
INT	12	Points de Vie	13
POU	13	Points de Magie	13
DEX	10	Points de Fatigue	33
APP	13		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	1/5
Jambe gauche	1/5
Abdomen	1/5
Poitrine	1/6
Bras droit	1/4
Bras gauche	1/4
Tête	0/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Bâton	7	52%	1D6+1D4	46%	5
Hachette	7	28%	1D6+1+1D4	30%	6

Trait chaotique : crache du feu trois fois par jour. Les flammes effectuent 3D10 points de dégâts à une cible unique et ont une portée de 3m.

Magie de l'Esprit : Ignition ; Protection 2 ; Laminer 2 ; Soins 1.

Compétences : Esquiver 43% ; Parler Sartarite 58% ; Se Cacher 36% ; Déplacement Silencieux 47% ; Ecouter 42% ; Chercher 35% ; Déguisement 86%.

Possessions : vêtements en cuir rouge de Corflu, une bourse contenant un message froissé destiné aux Lunars et annonçant une rébellion dans la tribu des grands Vargues (cette information est complètement fausse et doit servir à alimenter la querelle opposant Lunars et Sartarites).

Pyrélos est l'homme de confiance de Baboulos. Espion et assassin (très peu ont survécu à ses jets de flammes inattendus), il est aussi son intermédiaire auprès des Lunars. Vêtu de vêtements communs, son apparence anodine et sa grande discrétion lui permettent de se faufiler en de nombreux endroits. Pyrélos est d'un naturel taciturne, ses seuls interlocuteurs sont Baboulos et les chiens de la caravane. La mort d'un de ses chiens plongera Pyrélos dans une véritable rage meurtrière (l'équivalent d'un sort de Fanatisme). Pyrélos jouera son rôle d'espion et d'assassin auprès des aventuriers si ceux-ci attisent la curiosité ou l'intérêt de Baboulos.

Cyplos

FOR	24	Mouvement	3
CON	15	DEX MRA	3
TAI	13	Bonus Dégâts	+1D6
INT	10	Points de Vie	14
POU	14	Points de Magie	14
DEX	12	Points de Fatigue	39
APP	15		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	5/5*
Jambe gauche	5/5
Abdomen	5/5
Poitrine	5/6
Bras droit	5/4
Bras gauche	5/4
Tête	5/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Maillet de travail	7	71%	2D6+2+1D6	65%	12
Poing	9	68%	1D3+1D6	-	-

Magie de l'Esprit : Laminer 2 ; Miroir 1 ; Vigueur 2.

Compétences : Esquiver 61% ; Parler le Sartarite 58% ; Arts Martiaux 76% ; Déguisement 58.

Possessions : une armure complète d'anneaux, 400 lunars contenus dans une bourse et une collection sans pareil de chaînes brisées, de barres tordues et d'épées.

Cyplos est le bras fort des saltimbanques, il se tient toujours au premier rang dans les affrontements. Aucun péril ne pourrait le faire reculer et il continuera la lutte, même dans une situation devenue désespérée. Depuis l'attaque des Egorgeurs, Cyplos porte constamment son armure et assure la surveillance du campement en alternance avec Pyrélôs et ses chiens. Les personnages peuvent l'affronter au cours des luttes à mains nues organisées lors des spectacles.

Troya et Vilva

FOR	19	Mouvement	3
CON	13	DEX MRA	3
TAI	10	Bonus Dégâts	+1D4
INT	11	Points de Vie	12
POU	15	Points de Magie	15
DEX	14	Points de Fatigue	32
APP	16		

Localisation Armure/Points

Jambe droite	0/4
Jambe gauche	0/4
Abdomen	1/4
Poitrine	1/5
Bras droit	0/3
Bras gauche	0/3
Tête	0/4

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Hachoir	7	28%	1D6+1+1D4	25%	8

Magie de l'Esprit : Glu 2 ; Soins 3.

Compétences de Troya : Equitation 72% ; Esquiver 35% ; Sauter 25% ; Parler le Sartarite 61% ; Connaissance des Animaux 28% ; Déguisement 68%.

Compétences de Vilva : Esquiver 56% ; Grimper 60% ; Sauter 57% ; Parler le Sartarite 72% ; Déguisement 73% ; Passe-Passe 46%.

Troya et Vilva sont toutes deux d'une grande beauté. Elles déploient, tout au long de leurs spectacles, un charme et une rare séduction qui ont attiré de nombreux spectateurs dans leurs couches pour finir dévorés le lendemain. Aussi cruelles que leurs compagnons, elles n'ont de tendresse que pour leur progéniture qui bénéficie toujours des meilleurs morceaux. Rella et Orénos, les deux ogrillons âgés de 10 et 12 ans, sont deux charmants bambins aux canines déjà aiguisées. Ils apprécient tout particulièrement leurs éphémères compagnons de jeu, promis à une fin toute culinaire.

Granvent

FOR	42	Mouvement	11
CON	18	Bonus Dégâts	+4D6
TAI	38	Points de Vie	28
INT	18	Points de Magie	18 (3)
POU	18 (3)	Points de Fatigue	60
DEX	20		
APP	18		

Armes	RA	Attaque	Dégâts
Morsure	5	73%	1D8
Ruade	5	41%	1D6+4D6
Cabrage	5	26%	2D6+4D6
Pictincr	5	88%	6D6 (cible à terre)

Compétences : Grimper 12% ; Sauter 52% ; Sentir un Intrus 36%.

Magie de l'Esprit : Communication Mentale 1 ; Dissipation de la Magie 3 ; Force 2 ; Endurance 2 ; Mobilité 2 ; Protection 3 ; Sabot de Fer 4 ; Silence 1.

Magie Divine : Granvent est un esprit envoyé par Orlanth sur Glorantha. De par ses capacités exceptionnelles, il possède des sorts runiques qu'il regagne exactement comme un prêtre. Il n'a aucun des autres avantages de ce statut. Tous les sorts suivants ont été utilisés lors de son combat en compagnie de Raurarque. Pour les regagner, Granvent devra se rendre dans un sanctuaire d'Orlanth. Il se dirigera vers l'un de ses lieux secrets dès qu'il aura quitté les aventuriers. Téléportation ; Eclair 3 ; Message du Vent.

Raurarque tué, ses assassins, un clan de Trolls Sombres, capturèrent Granvent désespéré par la mort de son maître et lui passèrent au cou un collier d'esclave.

Ces colliers enchantés réduisent la volonté et donc le POU du porteur à son strict minimum (le minimum racial). La personne perd ainsi toute possibilité d'initiative et éprouve même le besoin d'être dirigée, guidée dans ses moindres actions. Le porteur devient l'esclave idéal, ayant perdu tout désir de se libérer et étant toujours prête à satisfaire son maître. La victime regagne son POU d'origine et sa personnalité dès l'ouverture du collier. Seul son créateur peut l'ouvrir librement. Il existe aussi pour chaque collier une clef unique et enchantée permettant de rompre le sort. On peut briser un collier par la force si l'on réussit une lutte sur le Tableau de Résistance contre une valeur de 45. L'esclave perd alors 1D6 points de vie par tentative.

Lassés de Granvent, les Trolls Sombres le vendirent à un marchand qui lui-même le rétrocéda à Baboulos. Depuis, le cheval a continué son existence misérable avec ses nouveaux maîtres. En dépit de ses qualités physiques manifestes, Granvent, privé de Troya, paraît aussi faible et hésitant qu'un poulain nouveau né. Cet aspect ressort à plusieurs reprises lors des représentations. Tant que Granvent conservera son collier, il ne sera qu'un poids mort à la traîne des aventuriers et ne saura remporter dans ses conditions la course des Trois Pierres.

L'ouverture du collier provoquera une mutation immédiate chez l'animal, celui-ci redeviendra Granvent, le compagnon de l'illustre Raurarque. Aussitôt libéré, le cheval cherchera à se venger des ogres, êtres chaotiques par excellence, allant jusqu'à piétiner leurs enfants. Inutile de vous préciser que cette manifestation de fureur a toutes les chances d'attirer les Lunars et de déclencher une émeute dans les Puits. Les aventuriers auront donc tout intérêt à ne pas s'attarder et à prendre la fuite le plus vite possible. En dehors de cette vengeance, exutoire aux années d'esclavage, Granvent désire simplement retrouver ses plaines natales et y passer le reste de ses jours. La mort de Raurarque lui a brisé le cœur et plus rien ne semble désormais le rattacher à la société des hommes. En remerciement pour sa liberté, il acceptera de participer à la grande course avec l'un des aventuriers comme cavalier. Dès la fin de celle-ci, il quittera les personnages pour toujours. N'oubliez pas que Granvent est le personnage central de ce scénario, il faut donc qu'il marque les personnages par sa noblesse, sa beauté et la grandeur des sentiments qui le rattachaient à Raurarque. Qui sait, les aventuriers pourront peut-être encore l'apercevoir galopant dans les plaines de Sartar

Les Trois Pierres

Le site des Trois Pierres se situe à la séparation de la grande voie du nord, une branche descendant vers Boldhome, l'autre vers Forthont puis les mines d'or (Le voyage des mines à la foire demande 4 jours.). La foire s'organise tout autour du marché (entouré par les tentes des voyageurs et des marchands); le caravansérail disparaissant dans le foisonnement de celle-ci. Du haut du tumulus les Trois Pierres, gravés des runes d'Issaries, et centre de la cérémonie, dominent la foire. Les trois pierres dressées, à la façon des menhirs, et le tumulus qui les supportent sont le sanctuaire de ce lieu sacré. Pour ses disciples, c'est Issaries lui-même qui a dressé ces pierres et gravé chacune d'entre elles d'une de ses trois runes. Ces monolithes sont hauts de plus de huit mètres, de formes oblongue, et semblent taillées dans de gigantesques cristaux de roches. Seuls les prêtres du culte ont accès au sanctuaire. Tout autre personne sera victime d'es-



prit de représaille et si l'intrus est épris d'intentions hostiles, il sera alors victime du sort protégeant le lieu et perdra 20D3 points de vie. Le marché occupe toute la vaste plaine herbeuse située en contre bas du tumulus. Une multitude d'échoppes, et d'enclos renferment les biens, et les animaux des tribus de Sartar et des contrées voisines. Toutes choses peuvent s'acheter et se vendre en cette place. Les disciples de Languedor, réunis pour la cérémonie, offrent au regard des pauvres et à la bourse des riches les biens des contrées les plus éloignées et étranges. Une rivalité oppose les marchands d'Issaries aux Lunars disciples d'Etyries, chaque partie cherchant à dépasser l'autre par la magnificence, et la richesse de ses articles. Pas le moindre garde patrouille les allées du marché, car celui-ci est sous la protection d'un sort de Créer un Grand Marché. Toute personne animée d'intentions hostiles, entrant dans l'aire protégée, perdra 10D3 points de vie. Le sort s'étend aussi sur le campement. Les transactions commencent au lever du soleil et s'achèvent seulement à son coucher. Le marché est ouvert tous les jours du Temps Sacré, à l'exception des deux Jours Sauvages, où toute transaction est interdite. C'est durant ces deux jours que les plus grandes cérémonies se déroulent. Ainsi, la grande course a lieu lors du deuxième Jour Sauvage, avant dernier jour du Temps Sacré.

Les centaines de tentes abritent plusieurs milliers de personnes: paysans sartarites venus vendre leur récolte pour nourrir la population de cette cité éphémère, artisans proposant leurs oeuvres, éleveurs venus des quatre coins de Sartar afin de vendre les illustres chevaux de la grande race, nobles accompagnés de leurs familles, aventuriers en tout genre etc... Cette foule haute en couleur, sous l'influence du sort Création de Grand Marché, vit dans une certaine harmonie; chacun acceptant les différences de l'autre.

Le caravansérail abrite lors de ces cérémonies les prêtres, les seigneurs runiques et les initiés d'Issaries. Tous ceux-ci s'agitent de l'aube au soir, veillant au bon déroulement de la foire, à la prospérité du culte, organisant les cérémonies, surveillant les Lunars présents et surtout espérant la réussite des leurs dans la recherche d'un cheval d'exception. Jusqu'alors aucun des fidèles partis pour cette quête n'a ramené avec lui une monture capable de vaincre les cour-

siers Lunars.

L'occupant est fort présent dans la foire. Tout d'abord, par les marchands d'Etyries qui, s'ils ne présentent pas des objets d'intérêt supérieur à ceux proposés par les orlanthis, les vendent à des prix nettement inférieurs, (l'Empire remboursant les pertes de ses marchands). Ensuite par les nombreux recruteurs qui vantent à longueur de journée les mérites d'une vie saine et passionnante dans les légions impériales. Cette propagande bénéficie de l'appui des Sartarites qui ont déjà renoncé à la lutte devant l'apparente invulnérabilité de l'Empire. Ces derniers, pour se justifier, se montrent les meilleurs défenseurs de la cause lunar. Aussi l'ambiance générale a perdu son ancienne euphorie coutumière des cérémonies précédentes. Chacun s'attend à une victoire lunar pour la grande course...

tuair, un rapide enquêtera donne ce renseignement, un cheval comme Granvent ne passant pas inaperçu! En aucune façon le Lunar ne peut gagner la course; s'il laisse le collier d'esclave au cheval, celui-ci sera bon dernier. Le collier enlevé, Granvent le tuera et s'enfuira à la première occasion, retournant à ses plaines natales : Rhakos, tout comme les aventuriers, aura alors échoué.

Même si la partie est gagnée pour les aventuriers, les joueurs l'ignorent; aussi faites monter la tension. Tout d'abord lors de la course d'élimination, un juge tatillon posera des problèmes à la inscription: "Mais il est trop tard, vous ne pouvez plus vous inscrire!" Ensuite un Lankhor Mhy se montre suspicieux devant Granvent, le cheval ayant tout de même des relents de magie. Après cette première course gagnée haut la main, les personnages se verront entourer des regards haineux lancés par les Lunars. Certains sembleront même prêt à sortir leur cimetière, mais renonceront, conscients du



Chaque jour du Temps Sacré, les prêtres d'Issaries organisent des cérémonies. Celles-ci prennent des formes multiples : processions serpentant dans les allées du marché, scènes où la magie et le talent des acteurs reconstituent avec éclats les hauts faits des Porteurs de Lumière, prières et chants sacrés repris par des milliers de personnes rassemblées autour du sanctuaire.

Ces cérémonies rythment la vie de cette communauté; cependant les courses éliminatoires attirent encore plus de personnes.

La passion des Sartarites pour les chevaux est connue à travers tout Genertela, un proverbe lunar dit même : "Un Sartarite préfère se vendre lui-même que de vendre son cheval !" Mais jusqu'alors les concurrents de l'empire ont remporté la majorité des courses, seul un ou deux Sartarites ayant réussi à se qualifier. Les courses éliminatoires ont lieu chaque matinée, les cavaliers s'affrontent par groupe de dix à vingt. Seul le vainqueur est retenu pour la grande course. Des prêtres de Lankhor Mhy s'assurent que les concurrents n'ont pas recours à la magie, son utilisation disqualifiant le cavalier et sa monture. Toute violence est aussi interdite.

Si les aventuriers arrivent à la foire avec Granvent, la partie est gagnée pour eux. Si Rhakos ne les a pas rattrapés et attaqués avant les Trois Pierres (à vous de déterminer si cette rencontre a lieu ou non), celui-ci sera condamné à l'inaction. Il ne peut rejoindre les personnages sans être foudroyé par le sort protégeant les lieux de la cérémonie! Quant à ses déclarations, provenant d'un banni, les Lunars n'y prendront pas garde. Par contre si Rhakos arrive avec Granvent aux Trois Pierres avant les personnages, ceux-ci ont encore une chance. Par prudence, le Lunar attend la dernière course de qualification pour se présenter, celle-ci se déroulant le matin même de la grande course. En attendant il se terre dans les bois voisins du sanc-

sort protégeant les lieux. Cependant les Lunars menaceront les aventuriers tout au long de l'attente de la grande course: "Abandonnez tant qu'il est temps, le Temps Sacré fini, le sort de protection se dissipera et alors..." en contre point de ces menaces, la foule les soutiendra par ses encouragements l'espoir renaît chez les Sartarites.

Le jour de la grande course, deux clans se sont formés. Les derniers préparatifs se font dans le plus grand silence, et la foule entière retient son souffle. Seuls les hennissements des chevaux troubleront ce calme pesant. Onze cavaliers se présenteront au départ, dont huit Lunars. Leurs noirs coursiers s'opposeront à la robe blanche de Granvent. Le départ donné, la foule éclatera en cris et encouragements. Rapidement Granvent se retrouvera seul avec les Lunars. Jusqu'à la fin, la course sera indécise, les uns après les autres les étalons lunars seront distancés, mais un seul restera côte à côte avec Granvent qui arrachera la victoire dans les derniers mètres. Son triomphe déclenchera une ovation générale.

Epilogue

-La nouvelle de la défaite des Lunars se propagera très vite à travers les tribus de Sartar. Pour la première fois ceux-ci ont vaincus l'Empire. L'espoir renaîtra alors chez les Sartarites, et tous verront cette victoire comme un signe des dieux.. La politique de séduction entreprise par le gouverneur Alios Sophys a échoué.

-Les Lunars ne resteront pas inactif après cette défaite, les personnages, tout comme Granvent, seront désormais recherchés, et une vie de proscrits les attend.

-Après cette exploit les aventuriers bénéficieront de l'aide du culte

d'Issaries et des cultes associés. Ainsi les prêtres d'Issaries dissimuleront les aventuriers après la grande course et favoriseront leur départ au sein d'une caravane de disciples de Languedor. En remerciement ils enseigneront à chaque personnages trois points de sorts de la Magie de l'Esprit parmi les sorts en usage dans leur culte. Désormais, les aventuriers peuvent compter sur l'aide des fidèles d'Issaries.

-La course gagnée, l'âme de Liviciac sera libérée et partira pour le plan des esprits. La personne possédée retrouvera alors son corps. Cependant elle ne conservera aucun souvenir des événements passés depuis la possession. Pour elle le temps s'est arrêté.

-Granvent disparaîtra lors de l'euphorie suivant la course. Celui-ci se dirigera vers ses prairies ancestrales. Cependant cet esprit allié d'Orlanth réapparaîtra tôt ou tard, et les personnages entendront parler des nouveaux exploits du cheval.

-Si Rhakos est toujours de ce monde, il retournera à la Forêt des Pendus pour reprendre ses activités de brigands. La Forêt des Pendus fera sans doute l'objet d'un prochain scénario où les aventuriers seront directement confrontés aux agissements de la sorcière et de ses serviteurs.

-Le temps est l'élément moteur de ce scénario, les aventuriers doivent réussir leur quête avant le jour de la grande course. N'oubliez pas que les différents voyages prennent déjà 10 jours à eux seuls. Aussi, d'après la puissance des personnages de vos joueurs, donnez leur un délai plus ou moins long. L'aventure peut commencer quelques jours avant le Temps Sacré, la plupart des voyageurs arriveront aux Trois Pierres avant les premières cérémonies. Une fois l'objet de la quête connu par les aventuriers, l'aventure doit devenir une lutte contre la montre, chaque instant écoulé les rapprochant un peu plus de la réussite ou de l'échec.



LES TROIS PIERRES