

RuneQuest

Sous le Signe du Chaos



*RuneQuest est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill publié en français par Oriflam. Copyright 1985 par Chaosium Inc., tous droits réservés.
Copyright 1993 pour «Shadows on the Borderland» par the Avalon Hill Game Company.
Edité en français par Oriflam, 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz sous le titre
«Sous le Signe du Chaos».*

Sommaire

Aventures sur la Frontière.....4	Jouer les PNJ	45
Introduction	4	
La Vision de Gaumata6	Explorer les Cavernes	47
Introduction	6	
Généralités	7	
Adapter l'Aventure	8	
Arrivée à Roc Noir	8	
Bizarreries à Roc Noir	17	
Interroger les Villageois	18	
La Nuit à Roc Noir	19	
L'Aube de Roc Noir	21	
Découverte du Village	21	
Ruses des Villageois	23	
L'Épreuve de Force	24	
Après la Découverte	24	
Echec	25	
La Carte de Roc Noir	27	
Extérieur de la Ville	28	
Documents de Référence	32	
Les Cavernes de Dyskund36	Histoire d'une Histoire74	
Introduction	74	
Adapter l'Aventure	36	
La Propriété Pola	38	
	39	
	Introduction	74
	Informations au Maître	75
	Adapter l'Aventure	76
	Route de Flèchesable	78
	Route du Canyon sans Chemin	80
	Lieu Saint de Tien	83
	Reine Sorcière des Broos	88
	Gang de Gabloz	90
	Cavernes des Hautes Cavités	91
	Dénouement	96
	Documents de Référence	97
	Annexes106	
	Thanatar, le Dieu Mutilé	106
	Ta Gueule ! le Chaman Broo s'exprime	112
	Une Griffes Ogres Parle	115
	Culture Yemalienne	118
	Agents du Service d'Exploration Lunar	120

Aventures sur la Frontière

Introduction

Ce supplément est un recueil d'informations pour le monde gloranthien de RuneQuest.

Il comprend des scénarios et des éléments de campagne concernant la frontière qui sépare le Comté du Soleil des Concessions, sur la rive praxienne de la Rivière des Berceaux.

Les Maîtres des Runes devraient avoir une bonne connaissance des Guerriers du Soleil et de Rivière des Berceaux, deux suppléments de campagne décrivant les terres et les cultures de la région.

Le Signe du Chaos suit les règles de l'édition Deluxe de RuneQuest publiée par Avalon Hill, et correspond donc aux règles en français publiées par Oriflam.

En outre, un grand nombre des sorts divins utilisés en ces pages proviennent des Dieux de Glorantha.

La Frontière

Les territoires civilisés de Prax s'étendent le long du Zola Fel entre la frontière nord du Comté de Pavis et la frontière sud du Comté du Soleil.

La Frontière est le terme générique utilisé par les autochtones pour indiquer les zones non colonisées qui longent les bords ouest, sud, et est de Prax la civilisée.

À l'ouest de la vallée civilisée de la Rivière des Berceaux se trouvent les steppes arides de Prax.

À l'est de la vallée s'étendent les hauts déserts et les terres criblées de canyons du Pays des Vautours.

Les praxiens civilisés les considèrent comme des contrées vides ; les nomades et leurs troupeaux utilisent pourtant ces prairies comme terres à pâturage au cours de leurs migrations saisonnières, mais les agglomérations permanentes y sont rares. Au sud du Comté du Soleil s'étalent les Concessions, une région frontière que l'administration lunar de la Nouvelle Pavis occupée a récemment ouverte à la colonisation.

Quoique les nomades continuent d'y faire paître leurs troupeaux, quelques pionniers épars cherchent à en cultiver les terres pour y faire naître l'agriculture.

Haïs et craints par les peuples civilisés et nomades, les adeptes des cultes du chaos doivent se dissimuler aux yeux de la société. Ce supplément présente quelques exemples d'adeptes du chaos ayant trouvé refuge dans ces territoires reculés.

Les Scénarios

La Vision de Gaumata est l'histoire de la perversion secrète que dissimule un petit village frontière d'apparence banale. Le chef du village de Roc Noir a violé une fille, et celle-ci s'est suicidée. Une succube apparue en conséquence de ce crime contrôle à présent ledit chef.

Les enfants du village engendrés par la succube sont des incarnations du mal. Le chef, les enfants, et les adultes (intimidés, corrompus, ou ensorcelés par la succube) tentent de dissimuler le terrible secret du village.

La succube, les adultes, le chef, et les enfants doivent empêcher les personnages des joueurs de découvrir le secret du village ou faire en sorte que ces derniers ne quittent pas l'endroit vivants.

Les Cavernes de Dyskund ont pour cadre un complexe de grottes situé à proximité d'un

village frontière. Des temples consacrés à Vivamort, Seigneur des Morts-Vivants, à Thanatar, le Dieu Amputé, et au Chaos Primaire gisent, abandonnés, au plus profond de cavernes situées près de Dyskund.

Ils n'ont plus été visités depuis la fin du Second Age. Druke, un prêtre broo de Thanatar, a procédé à une nouvelle consécration du temple de Thanatar et Nanni, un ogre, a renouvelé le culte rendu au temple du Chaos Primaire. Nanni et ses parents ogres se sont installés dans la proche vallée de Dyskund en se faisant passer pour des pionniers inoffensifs.

Pour mettre un terme à ces cultes chaotiques réinstallés dans les anciens temples, les personnages joueurs doivent découvrir la véritable identité des pionniers et expulser Druke et Nanni des cavernes.

Histoire d'une Histoire fait remonter les mystérieuses facultés d'un infâme chef de clan adorateur du chaos aux enchantements antiques d'un lieu saint perdu et consacré à Tien. Muriah, prêtresse de Malia, Maîtresse des Maladies, Reine-Sorcière des broos, est le chef incontesté de la bande de broos la plus infâme de toute la Frontière.

En suivant des indices obtenus dans un vieux document, les personnages des joueurs découvrent que sa vitalité anormale provient des enchantements de l'autel d'un antique lieu saint de Tien, lequel est situé dans la Désolation. S'ils choisissent de détruire ces enchantements, ils pourront alors remonter la trace des fidèles de Muriah jusqu'à son repaire des Cavernes des Hautes Cavités, celui-ci étant établi dans les Collines Venteuses.

Informations de Campagne

Si les antagonistes principaux des scénarios parviennent à survivre en évitant d'affronter les

La Vision de Gaumata

Résumé

Un officier de haut rang du Temple du Dôme Soleil et de son culte reçoit une vision : il s'agit d'un village situé dans son pays ; son apparence est normale, mais c'est un véritable lieu de corruption. La milice locale et des enquêteurs venus de l'extérieur y sont envoyés afin de mettre la communauté gangrenée à jour, et de rétablir la situation. Le premier problème consiste à percer le voile du mensonge et à découvrir la source du mal. Décélée, la perversion doit être purifiée, soit par la rédemption... soit par une juste colère.

La Vision de Gaumata est une moralité ayant pour cadre le Panthéon Solaire. On y voit, inscrite dans la vie de gens ordinaires, la disparition de la vérité. Des chefs corrompus provoquent leur propre déchéance, et le péché réclame son sévère content de souffrances, d'âmes, et de vies. Les personnages des joueurs pourraient en tirer une bonne leçon : regarder au-delà des apparences, rechercher la vérité d'une situation, et punir le mal.

Ce scénario en forme de mystère est parfait pour introduire des personnages de *RuneQuest* moins expérimentés et moins puissants à un décor gloranthien détaillé. Leur première tâche consiste à percer la source du problème en se livrant à une enquête pour trouver des preuves. Les correspondances allégoriques existant entre la vision de Gaumata et la condition du village comportent des indices importants de l'infamie dont ce dernier est victime.

Souvenez-vous : les villageois veulent par-dessus tout garder leur secret et non tuer les visiteurs. Ainsi, même si les aventuriers disposent de faibles compétences et moyens en matière de combat, ils ne connaîtront pas forcément la mort.

La succube et ses sbires seront extrêmement heureux de voir les visiteurs quitter la ville en un seul morceau et en bonne santé du moment qu'ils n'en savent pas plus sur la réalité de la situation. Toutefois, si les personnages ne reconnaissent pas la vraie nature de la

menace à laquelle ils sont confrontés, même les plus coriaces d'entre eux risquent de se retrouver en danger de mort.

Si vous désirez préparer la Vision de Gaumata de façon à la faire jouer, lisez attentivement le scénario tout entier, y compris les descriptions du Plan du Village. Étudiez également les profils des Personnages Non Joueurs et les notes à remettre aux joueurs VG1 à VG14, lesquelles figurent dans les Documents de Référence du Maître des Runes à la fin du scénario. Elles sont repérées par le code VG## : VG signifie *Vision de Gaumata*, et le nombre juxtaposé identifie chaque note.

Avertissement : *La Vision de Gaumata* est un scénario doté d'une fin ouverte et d'éléments d'enquête policière, un des types de scénarios les plus difficiles à faire jouer au niveau du jeu de rôle. Une préparation minutieuse et une anticipation des réactions des joueurs constituent vos meilleures garanties de succès.

Consultez *Culture Yelmalienn* (Annexes p.118) pour un survol de la culture yelmalienn. Reportez vous aux *Guerriers du Soleil* pour des compléments d'informations. Étudiez également la description des succubes des Créatures de Glorantha (dans *Les Monts Arc en Ciel*), reproduite à la page 15 des Documents de Référence du Maître des Runes. Remarquez les différences importantes qu'il existe entre une succube normale et la Maîtresse, celle-ci n'ayant pas connu les années de civilisation nécessaires pour acquérir des compétences de sorcellerie.

Pour rendre la situation beaucoup plus exaltante, envoyez d'abord les personnages jeter un oeil aux Flèches de Sable ou à Fourche Sud avant de visiter Roc Noir.

Vous élargirez ainsi le point focal apparent du scénario en proposant plus de lieux à visiter aux aventuriers.

Si vous désirez faire suivre ce scénario par le concours de Garhound figurant dans *Les Guerriers du Soleil*, situez le début de cette aventure au milieu de la Saison du Feu.

Introduction

Ce petit village pitoyable est tellement à l'écart des routes principales, si pauvre, et si infime que la plupart des négociants ne se donnent même pas la peine d'y faire halte. Le marché saisonnier le plus proche se trouve à Reinefalaise. Les rares marchands qui s'y rendent ont été victimes de la succube et des lamias, lesquels les ont minutieusement contrôlés jusqu'à leur départ de la ville. Voilà pourquoi la succube peut assouvir sa vengeance depuis si longtemps sans en subir les conséquences. Mais l'isolation même du village qui permet au mal de grandir suffit à expliquer pourquoi nul ne le visite jamais.

Intrigue 1

Il est facile d'intéresser les aventuriers à cette histoire si les personnages dépendent des autorités du Comté du Soleil, tels les miliciens, les Templiers, les confidents du Guide de la Lumière, du Capitaine de la Lumière, ou de son lieutenant Belvani, du Gardien de la Lumière Gaumata, ou du Souverain du Comté du Soleil lui-même, le Comte Solanthos. (À cet égard, les personnages pré-tirés des *Guerriers du Soleil* sont parfaits.) Dans ce cas, les personnages reçoivent une copie de la *Vision de Gaumata* (VG1), des informations complètes sur la région de Roc Noir (VG14), et l'ordre de rechercher et de détruire le mal que la vision de Gaumata a révélé, un ordre transmis par la Gardienne du Comté du Soleil, Vega Souffle-d'Or, le commandant des milices du Comté du Soleil.

Intrigue 2

Des amis des aventuriers ont peut-être visité l'endroit avant de disparaître. Les prêtres

Malgré sa pieuse tranquillité, Roc Noir a un secret honteux. Cela fait quelques années à présent, Fethal, le fils du chef, désirait la fille d'une des familles les plus pauvres de la commune. Il la courtisa malgré l'interdiction de ses parents. La fille, un enfant appelé Visla, repoussa les avances du riche garçon malgré le souhait de ses parents de la voir épouser un membre de la famille du chef.

Les mois passèrent, et Fethal se fit de plus en plus insistant. Malgré l'opposition de ses parents, il trouva de nouvelles astuces pour voir Visla seul. Celle-ci le fuyait chaque fois qu'elle le pouvait, mais sans l'aide de ses parents, elle disposait de peu d'endroits pour se cacher. Lorsque le chef de Roc Noir obtint une place de Templier du Dôme Soleil à son fils, Fethal comprit qu'il lui restait peu de temps.

Il alla trouver Visla alors qu'elle travaillait aux champs, accomplissant les devoirs d'Ernalda. Il lui apprit la nouvelle de sa nomination au Dôme Soleil et Visla ne put contenir son soulagement. Sa joie de voir Fethal partir rendit ce dernier furieux et il attrapa et viola la fille sans défense.

Déshonorée, couverte de honte, incapable de trouver le moindre réconfort auprès de sa famille, Visla se noya dans la mare. Son corps ne fut jamais retrouvé. Dans leur désir de s'insinuer dans les bonnes grâces du chef du village, les parents de Visla ne tentèrent jamais d'accuser qui que ce soit d'avoir été responsable de la disparition de leur fille. Pour les remercier de leur complicité, le chef les aida à s'offrir une belle petite maison toute neuve.

La souillure de la honte, de la culpabilité irrésolue, et du viol ont permis à une de se matérialiser près des champs de brumia. Grâce à ses pouvoirs magiques, elle a réussi à assouvir sa vengeance haineuse sur le peuple de Roc Noir. Fethal a quitté sa place de Templier et a pris celle de chef du village après le décès de son père.

La récompense de la promotion de Fethal au poste de chef a suffi à rendre la succube libre de satisfaire son désir de vengeance. La nuit de l'intronisation de Fethal a marqué le début des représailles de la succube à l'égard de ce dernier. Les enfants ogres appellent la succube «la Maîtresse».

Au fil des années de malédictions magiques, de torture sexuelle, et de lavage de cerveau, la succube a complètement réduit Fethal à sa volonté. Aujourd'hui, le chef est devenu le jouet de la succube. Grâce à la fascination qu'elle exerce sur Fethal, cette dernière règne sur la ville tout entière. Tous les villageois assez forts pour résister aux artifices de la succube ont eu des «accidents».

Neuf ans après le début de la vengeance de la succube, Roc Noir possède la population suivante :

60 enfants monstres âgés de moins de 15 ans, 30 garçons, 24 filles, 6 lamias.
35 femmes adultes (dont 20 sont à l'évidence enceintes et 7 allaitent).
15 hommes adultes.
6 vieillards, tous séniles ou stupides.
116 habitants en tout.

Ces chiffres comprennent tous les personnages principaux décrits auparavant. Remarquez tout particulièrement qu'il n'y a pas de jeunes hommes ni de jeunes filles âgés de 9 à 16 ans. Ils sont tous morts, assassinés par Varloz et ses compagnons de jeu. Thosah est l'humain le plus jeune du village. La population de Roc Noir ne dispose pas davantage d'un effectif d'adultes complet. En effet, certains sont morts du fait de la destruction de CON entraînée par les agissements de la succube ou du drainage de FOR des lamias. D'autres ont connu des morts subites et violentes lorsqu'ils se sont avérés difficiles à contrôler.



Adapter l'Aventure

Conformez la qualité des communications, des tactiques, et du moral des Personnages Non Joueurs aux capacités de combat et aux inclinations de vos joueurs et personnages. Etant donné le grand nombre de «thrillers» hollywoodiens que vous avez dû voir, vous savez probablement que la survie des personnages mis en scène dépend de leur importance du point de vue de l'intrigue et non de leur compétence au combat ni de leur finesse tactique.

Les groupes d'aventuriers dotés de faibles capacités au combat devraient affronter une succube jeune, trop confiante, et relativement naïve, des enfants ogres agressifs mais mal armés et mal entraînés, des adultes faibles et démoralisés. Les chefs (la Maîtresse, Fethal, et Varloz) sous-estiment la menace que représentent les personnages et lorsqu'ils réagissent enfin, leur stratégie s'avère impulsive et non coordonnée. Comme ils n'ont pas l'habitude de se mesurer à une équipe semblable à celle des personnages, la plupart des villageois se laissent intimider au bout de deux blessures à peine. Les personnages se révélant assez insouciant pour se laisser piéger lorsqu'ils sont seuls tombent sous l'influence de la Maîtresse et des lamias ; ils ne sont pas tués sur-le-champ mais opportunément portés disparus, laissant ainsi le temps aux personnages de fouiller le village et de trouver des traces évidentes de la destination de leurs compagnons absents.

Par contre, une force de 20 adultes, de 40 enfants ogres, et de six lamias (commandés avec compétence par un Varloz et une Maîtresse que les cours de l'ogre expérimenté Vieux Grand-Papa ont rendu experts dans l'art de tendre des pièges et des embuscades) n'aura aucun mal à abattre les personnages un à un, aussi coriaces qu'ils soient, si ceux-ci se déplacent seuls ou en petit groupe. Même si la compagnie d'aventuriers reste groupée, une attaque surprise déclenchée à minuit par les villageois pourrait s'avérer très meurtrière. La cohérence et la résolution des habitants de Roc Noir dépendent de l'influence que la Maîtresse exerce sur eux. Plus vous rendrez cette influence légère et plus les villageois auront de chances de rater leur jet de moral au combat. Plus son influence sera forte et plus les villageois auront de chances de combattre à mort et ce, même devant des personnages à la compétence héroïque.

N'oubliez pas, Varloz et les enfants ogres s'attaqueront uniquement aux personnages s'ils ont des chances raisonnables de tous les tuer ou capturer, préservant ainsi le secret du village. Sinon, ils préféreront fuir et se réfugier dans la Vallée de Dyskund, en compagnie de Vieux Grand-Papa, plutôt que de perdre l'un de leurs dans un combat inutile.



Arrivée à Roc Noir

Quittant Reinefalaïse, vous avancez en amont du Ruisseau du Poisson-Reine. Lorsque vous êtes sortis des champs et des arbres de la ville, l'ombre s'évanouit. Il fait une chaleur sèche et le vent sablonneux ne rafraîchit personne. Le chemin vagabonde sur la rive du ruisseau, lequel n'est guère qu'une mare bourbeuse à cette époque de l'année. Au bout d'une demi-journée, vous traversez les ruines de Marché Sec, un village tué par la soif quelques années plus tôt. Une demi-journée supplémentaire vous amène au pied de Roc Noir. Les pics s'élèvent dans le ciel crépusculaire. La forme imposante d'une aiguille rocheuse domine la scène, compagnon solitaire des escarpements visibles au loin, de l'autre côté de la rivière. Devant vous, un chemin sinueux escalade la falaise.

A travers la poussière de la plaine occidentale, les personnages des joueurs suivent un trajet long et pénible en direction de Roc Noir. Quelle que soit la raison de leur venue en ces lieux, ils doivent être heureux de voir les premiers signes d'habitation. A moins d'être nomade, les terres dont Roc Noir est entouré offrent peu de plaisirs : quelques rares buissons crânes en bordure du pitoyable ruisseau, des condors traçant des cercles dans le ciel lointain et poussiéreux, un lézard rapide s'ôtant du che-



min des aventuriers en trottinant. Le cours d'eau s'assèche souvent complètement pendant la Saison du Feu et connaît parfois des crues éclairs lors du Temps Sacré ou de la Saison de la Mer. Le reste du temps, il forme des filets tout juste assez larges pour maculer les sandales de boue.

À 800 mètres du chemin montant et descendant qui escalade le pan de falaise jusqu'au village, la compagnie aperçoit un guetteur sur un affleurement rocheux. La réussite d'un jet de Scruter permet à un personnage de reconnaître le guetteur un peu plus tard en ville. Le rôle de garde est le plus souvent tenu par Varloz. Lorsqu'il voit le groupe approcher, il utilise une matrice de Longue Vue 2 afin de vérifier si des Taureaux Tempêtes se trouvent en son sein. Après l'avoir inspecté depuis sa position avantageuse, Varloz disparaît derrière l'affleurement. Il gagne le village et fait son rapport à Fethal et à la Maîtresse.

Des Visiteurs Suspects

Les personnages joueurs qui gagnent le village sur ordre de Vega s'attendent probablement à effectuer une «chasse à la pourriture». Surprenez-les en leur présentant un village d'apparence normale. Lorsque vous interprétez le rôle des divers villageois, ne jouez pas un comportement nerveux et évasif. La plupart de ces gens se sont enfoncés dans une profonde abnégation d'eux-mêmes et ont ainsi refoulé leurs problèmes, ou bien sont persuadés que la découverte de leur secret les condamnera à la mort par l'empalement. D'autres ont si peur de la Maîtresse qu'ils sont prêts à tout pour éviter son courroux. Certains (tel Fethal) sont coupables de méfaits tels qu'ils ne pensent qu'à entretenir le mensonge dans leur propre intérêt. Souvenez-vous, le défi véritable de ce scénario ne consiste pas en un combat avec la succube mais à découvrir les secrets cachés de la ville.

Après avoir visité le village pendant quelques heures, le groupe de personnages pourra remarquer certaines choses étranges. La meilleure façon de parvenir à ce résultat est de poser des questions, d'observer la vie du village, et de voir les singularités affleurer. Faites-les parvenir à ce résultat par leur jeu de rôle !

Même s'ils ont relevé ces bizarreries, essayez de pousser les joueurs à se demander si, malgré tout, Roc Noir est bien l'endroit qu'ils recherchent. A ce stade, il est très important de réussir des jets de Connaissance des Humains et de Connaissance du Monde. Sinon, comment les personnages pourraient-ils évaluer l'étrangeté de Roc Noir ? Ils pourraient trouver normal que toutes les filles possèdent le même prénom. Après tout, Roc Noir est un petit hameau isolé et arriéré, emplé de fermiers boueux

qui considèrent Reinefalaise comme une grande cité. Les habitants de Roc Noir ressemblent beaucoup à ceux du film Délivrance (N.D.T. réalisé par John Boorman en 1971, avec Jon Voight, Burt Reynolds, et Ned Beatty).

Accueil du Chef

«*Frères de Yelmadio, bienvenue dans mon humble village. Quelle que soit la raison de votre venue en ces lieux, notre devoir consiste assurément à vous apporter toute l'aide dont nous sommes capables, du moment que vos désirs s'avèrent justes et corrects aux Yeux de Notre Seigneur. Lequel d'entre vous commande votre groupe ?*»

Fethal sait très bien imiter les attitudes d'un représentant officiel de la ville, conscient de ses statuts et position, mais déférent envers les autorités adéquates. Lorsque vous jouez l'accueil de Fethal, tentez de vous le représen-

ter ainsi et pas autrement. Cela vous permettra d'incarner un menteur accompli, un homme de paille ayant subi le lavage de cerveau de la Maîtresse.

Si les visiteurs ne sont pas des membres officiels de la Milice du Comté ou de quelque autre autorité liée au culte, Fethal accueille la compagnie avec prudence, entouré de la milice tout entière postée en formation d'exercice, prête à combattre la violence par la violence. Fethal a revêtu la totalité de son armure complète.

Il est probable que les visiteurs représentent les autorités. Une fois cette position constatée, Fethal les accueille avec une dignité tout officielle et une apparente volonté de répondre à tous leurs besoins :

«*Nobles Templiers et soldats, bienvenue dans notre village. Quelle que soit la raison de votre venue en ces lieux, soyez assurés de recevoir ce que le Devoir exige que nous donnions. Yelmadio nous enseigne comment honorer les*

Milice de Roc Noir, Initiés de Yelmadio, Victimes de la Maîtresse

FOR	10	01-04/01-03	Jambe D	1/4
CON	8	05-08/04-06	Jambe G	1/4
TAI	12	09-11/07-10	Abdomen	1/4
INT	12	12/11-15	Poitrine	1/5
POU	12	13-15/16-17	Bras D	1/3
DEX	11	16-18/18-19	Bras G	1/3
APP	11	19-20/20	Tête	0/3

Mouvement : 3
 Fatigue : 22
 Points de vie : 11
 Points de magie : 11
 DEX MRA : 3

Équipement de Combat : Encombrement total = 14. Fatigue 8 (22-14). Heaume en cuir bouilli (PA 3/ENC 0,5), armure de lin sur toutes les localisations (PA 1/ENC 3,5), carquois de 20 flèches (Enc 1).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Lance courte 2M	6	35/-	1D10+1	2/10
Lance courte 1M	7	40/31	1D8+1	2/10
Bouclier d'infanterie	8	19/40	1D6	7/18
Arc	3/9	35/-	1D6+1	0,5/5
Bouclier d'infanterie	8	10/20	1D6	7/18

Magie Spirituelle (60-ENC) : Disruption, Soins 1, Vivelage 1.

Compétences : Agriculture 45, Chercher 33, Connaissance des Humains 15, Déplacement Silencieux 30 (-ENC), Ecouter 35, Esquiver 30 (-ENC), Scruter 35.

Langues : Pavique 32/-, Langue du Feu 07/-.

Notes sur le Combat : Même lorsqu'elle est dirigée par Thosah et Fethal, la milice n'est guère vaillante. Ses membres préfèrent avancer lentement, jeter des sorts de Disruption en masse, et déclencher un tir de projectiles. S'ils sont obligés de combattre à un contre un, les membres de cette unité prennent la fuite chaque fois qu'ils sont blessés ou subissent un simple recul. Privés de commandement, ils ne se mettront même pas en formation, préférant se cacher dans leur cabane et discuter de ce qu'ils devraient faire.



Fethal, 47 ans, Templier du Dôme Soleil, Acolyte de Yelmalio

FOR	14	01-04/01-03	Jambe D	9/4
CON	9	05-08/04-06	Jambe G	9/4
TAI	15	09-11/07-10	Abdomen	9/4
INT	15	12/11-15	Poitrine	9/5
POU	10	13-15/16-17	Bras D	9/3
DEX	11	16-18/18-19	Bras G	9/3
APP	12	19-20/20	Tête	9/4

Mouvement : 3
 Fatigue : 23
 Points de vie : 12
 Points de magie : 10
 DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total (avec Lance à 2M) = 30,5. Fatigue -7 (23-30). Armure de plaques complète passée sur une matelassure de lin recouvrant chaque localisation. (PA 9/ENC 28,5). Préfère la lance à 2M à Pique & Bouclier.

Arme	RA	% At/Par	Dégâts	ENC/PA
Lance à 2M	6	70/75	1D10+1+1D4	2/10
Bouclier d'infanterie	8	29/50	1D6+1D4	7/18
Glaive	7	54/44	1D6+1+1D4	1/10
Pique 2M & Bouclier	5	35/-	2D6+2+1D4	10,5/18
Arc	3/9	39/-	1D6+1	0,5/5

Magie Spirituelle (45-ENC) : Lanterne 1, Longue Vue 1, Mur de Lumière (4), Soins 2, Vivelame 1.

Magie Divine : Adoration Yelmalio, Commander Esprit de Culte I, Enseigner un Sort, Extension II, Sanctification, Sauvegarde I,.

Bonus et Compétences : *Communication* +6 : Parler le Pavique 49, Parler la Langue du Feu 41, Parler la Langue des Marchands 37, Baratin 87, Eloquence 66, Mentir 92, *Agilité* -2 : Esquiver 20, Grimper 42, Lancer 35, *Manipulation* +8 : Dissimuler 47, *Connaissance* +5 : Connaissance des Animaux 31, Connaissance des Humains 67, Connaissance du Monde 41, Connaissance des Plantes 52, Ecrire la Langue du Feu 48, Premiers Soins 48, *Perception* +5 : Chercher 48, Ecouter 68, Scruter 79, *Discrétion* -4 : Déplacement Silencieux 37, Se Cacher 57, *Magie* +6 : Cérémonie 69, Enchanter 21.

Armure : Plaques dorées et matelassure de lin sur toutes les localisations.

Dons et Interdits : +1 en CON, utiliser exclusivement le bouclier d'infanterie.

Signes Particuliers Apparents :

Confiant : Fethal respire l'assurance et une ferme croyance en ses capacités.
Protocolaire : N'est pas le type de personne facile à dérider. Il aime cette attitude.
Suffisant : Il affiche la conviction que ses paroles sont en accord avec Yelmalio.

Signes Particuliers Réels : Le masque que Fethal montre au monde extérieur est pratiquement le contraire de l'homme que la maîtresse a créé.

Peureux : Il est convaincu d'être damné et a peur de la mort.
Brisé : La volonté de Fethal ne lui appartient pas. Il l'a complètement abandonnée aux caprices de la succube. Sans ses instructions, Fethal ne peut plus rien faire.
Distant : Après tant de décès et de torture, le cœur de Fethal s'est glacé. Son seul souci consiste à éviter le couteau de la Maîtresse.

Relations Personnelles : Fethal a servi en compagnie de plusieurs Templiers importants et peut utiliser leur nom, y compris celui de Belvani, dont il a reçu le commandement lors de la Bataille de Bouillon de Lune.

Autres Notes : Les années d'abus par la Maîtresse, le peu d'entraînement et l'âge ont laissé des traces sur les compétences et caractéristiques de Fethal. Il a perdu sept points de CON au cours des huit dernières années.

Habitants de Roc Noir

Les profils des Personnages Non Joueurs de Roc Noir sont répartis entre les pages 7 à 17.

Les personnes au regard pénétrant remarqueront sans doute que les hommes de la bourgade ont l'air en mauvaise santé et plus vieux qu'ils ne devraient. Nombre d'entre eux meurent chaque année en raison de la destruction de CON entraînée par les agissements de la Maîtresse. Depuis qu'elle a pris le contrôle de la ville par l'intermédiaire de Fethal, la succube rend juste le nombre de visites nécessaires pour affermir son contrôle mental sur les hommes. L'état maladif de ces derniers apparaît dans la vision de Gaumata sous la forme de « corps asséchés pour être trop longtemps restés exposés à la chaleur » et capables de « marcher dans la nuit ». Sous une forme masculine (incube), la créature passe la plupart de ses soirées à s'assurer que les femmes de la ville restent toutes constamment enceintes d'enfants souillés. La vision de Gaumata révèle cet état de fait de façon allégorique en parlant de « femmes du village... avec un bâton crasseux dans leurs entrailles ».

Fethal Heaumedoré, Chef

« J'ai obtenu cette position en raison des services que j'ai rendus au Comté. Mon père occupait ce poste avant moi ; quand il est mort, j'ai demandé la permission de prendre ma retraite et d'occuper sa fonction en récompense de mes bons services. J'aurais pu obtenir des postes bien meilleurs, mais je suis chez moi ici. »

Les péchés passés de Fethal sont la cause du problème actuel car ses méfaits sont revenus le hanter. La succube lui mène la vie dure, habitant sa demeure, le blessant dans son sommeil, le forçant à prendre les mauvaises décisions quand il est question du bien-être de la ville. En tant qu'ancien Templier, Fethal sait comment se comporter en présence de membres officiels du culte. Comme il est effrayé à l'idée d'être condamné pour sa culpabilité et sa complicité, il est peu probable qu'il trahisse le secret du succube. Le père de Fethal s'est (relativement) enrichi en acceptant les pots-de-vin des cultivateurs de brumia de son village. Ces dessous de table garantissaient la cécité de Fethal et de son père à l'égard des activités tenues dans les champs distants par ces fermiers.

Etant un acolyte de Yelmalio, Fethal dirige les services de culte du village. Aucun des membres officiels de cette religion ne vient jamais inspecter Roc Noir, aussi le culte ignore-t-il la situation du village.

Les années de soins particuliers dont la succube a fait bénéficier Fethal ont profondément marqué ce dernier, tant au niveau physique qu'au niveau psychologique. Il ment aussi bien qu'un escroc professionnel tout en maintenant une attitude de «Templier énergique» face à la plupart des difficultés. Le rang, l'expérience, et le calme de Fethal représentent les meilleures armes dont la Maîtresse (et le Maître des Runes) dispose pour semer le doute et la confusion sur tous les problèmes touchant Roc Noir. Inutile de vous embêter à jouer Fethal autrement que comme le plus loyal de tous les chefs.

Thosah Fortelance, Chef de Milice

«Ouai, j'suis l'capitaine d'la milice. C'est vrai, j'ai l'air plus jeune que tous ces vieux bougres, mais y z-ont pas mon sens du combat. Ça vient de famille. Z-avez entendu parler d'mon père?»

Ce garçon fait un piètre successeur à son père, le Sergent Sintap Fortelance. Thosah est un bleu alors que son père était aguerri, faible quand son père était fort. La succube a arrangé le décès de Sintap cette année même car celui-ci avait commencé à entrevoir que la ville était sous l'emprise d'une sorte de malédiction. Thosah est un adolescent idiot et lascif, aussi la succube n'a-t-elle aucun mal à le manipuler. Thosah est secrètement dépendant à la brumia, et s'en trouve plus malléable encore.

La seule chose susceptible de rendre Thosah ne serait-ce que vaguement dangereux au combat est sa lance longue, patrimoine familial qu'il ne mérite pas le moins du monde.

Varloz Heamedoré, fils de Fethal

«Bienvenue à Roc Noir ! Ça fait sacrement plaisir de voir de nouveaux visages au village. Venez-vous du Dôme Soleil ? Etes-vous un Fils de la Lumière?»

Le plus vieux de ces enfants est Varloz, le «fils» de Fethal et de sa première femme. En fait, cette dernière a été fécondée par le succube, utilisant pour cela la semence souillée de Fethal. La succube porte une attention toute particulière à Varloz, l'entraînant à se faire passer pour un bon yelmalien afin de devenir Templier en grandissant. Il s'agit là de la «souillure du Dôme Soleil» dont la vision fait mention.

Varloz commande les enfants ogres et son autorité n'est pas contestée. La Maîtresse lui a donné le nom du père de la véritable Visla. Il n'est pas timide et converse librement avec les

Varloz, Cultiste de Cacodémon et Yelmalo, Ogre 8 ans (en paraît 12)

FOR	9	01-04/01-03	Jambe D	0/4
CON	16	05-08/04-06	Jambe G	0/4
TAI	7	09-11/07-10	Abdomen	0/4
INT	16	12/11-15	Poitrine	0/5
POU	17	13-15/16-17	Bras D	0/3
DEX	11	16-18/18-19	Bras G	0/3
APP	13	19-20/20	Tête	1/4

Mouvement : 3
Fatigue : 25
Points de vie : 12
Points de magie : 17
DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total (avec Lance à 2M) = 2. Fatigue 23 (25-2). Varloz ne possède pas d'armure à sa taille à part une calotte de cuir. Il n'emploie pas de bouclier pour combattre.

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Lance 2M	7	31/28	1D10+1	2/10
Bouclier d'infanterie 8	10/20	1D6	7/18	
Arc	3/9	39/-	1D6+1	0,5/5
Garrot	(8)	21/-	1D6	1/3

Magie Spirituelle (85-ENC) : Communication Mentale 1, Démoralisation (2), Disruption (1), Lanterne 1, Silence 2, Séduction 3, Soins 2, Vivelame 4.

Bonus et Compétences : *Communication* +11 : Parler le Pavique 39, Parler la Langue du feu 12, Parler la Langue des Marchands 17, Baratin 57, Eloquence 26, Mentir 72, *Agilité* +4 : Esquiver 41, Grimper 49, Lancer 45. *Manipulation* +7 : Massacre 22, Torture 23, *Connaissance* +6 : Connaissance des Animaux 11, Connaissance des Humains 17, Connaissance du Monde 11, Connaissance des Ogres 21, Connaissance des Plantes 12, Ecrire la Langue du Feu 18, Premiers Soins 18, *Perception* +13 : Chercher 28, Ecouter 28, Pister 18, Scruter 39, *Discrétion* -3 : Déplacement Silencieux 37, Se Cacher 37, *Magie* +14 : Cérémonie 19, Enchanter 11.

Armure : Calotte de cuir, 1 point.

Objets Spéciaux : Bague en or contenant une matrice yelmaliennne de Guérison Blessure. Il la dissimule aux étrangers. Elle vaut 90 Roues. Boucle de ceinture contenant une matrice de Longue Vue 2 & Détecter Ennemi. Elle vaut 150 Roues.

Signes Particuliers :

Confiant : Varloz joue bien le rôle du fils du chef, faisant montre de capacités à commander, à travailler de façon efficace, et à présager du futur.

Curieux : Varloz aime interroger les gens sur leur vie, leur foyer, leur travail ; tout ce qui pourrait s'avérer utile. Il cache cette raison derrière une fausse attitude d'émerveillement infantile.

Flatteur : Ce garçon a le compliment facile comme il tente de gagner la confiance de ceux qu'il lui faut duper ou trahir.

Relations Personnelles : Tous les habitants de la ville ont peur de Varloz. Ils savent tous qu'il est le favori de la Maîtresse. Il a souvent rencontré l'agent ogre de Cacodémon appelé Vieux Grand-Papa et a l'intention d'entrer dans le culte de Cacodémon tout en continuant d'infiltrer le Dôme Soleil. Encore quelques années et Varloz sera affecté aux Templiers. Il rêve de devenir le héros du Chaos qui mènera les chaotiques unis de la vallée à l'attaque du monde.

Garrot : Voir page 108 pour une description de l'attaque au garrot. Jusqu'à présent, Varloz s'est contenté de l'utiliser sur des personnes assoupies.

Penliss, 19 ans, Chamane de l'Esprit du Crapaud Rouge

FOR	9	01-04/01-03	Jambe D	0/3
CON	10	05-08/04-06	Jambe G	0/3
TAI	9	09-11/07-10	Abdomen	0/3
INT	14	12/11-15	Poitrine	0/4
POU	10	13-15/16-17	Bras D	0/3
DEX	10	16-18/18-19	Bras G	0/3
APP	11	19-20/20	Tête	0/3

Mouvement : 3

Fatigue : 19

Points de vie : 10

Points de magie : 10

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total (avec lance courte à 2M et sacoches de bric-à-brac de chamane) = 3. Fatigue 16 -19-3). Penliss ne porte pas d'armure.

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Lance courte 2M	8	30/25	1D8+1	2/10

Magie spirituelle (50-ENC) : Dominer Esprit de Sort (1), Ecran Spirituel 3, Invocation Esprit de Sort (1), Lumière (1). Rituel d'Enchantement d'Armure (1), Soins 4, Connu de son esprit intérieur : Contrôler Esprit de Guérison (1), Dispersion de la Magie 4, Disruption (1), Ignition (1), Réparation 2.

Magie divine : Adoration Crapaud Rouge, Commander Crapaud des Falaises (x2).

Bonus et Compétences : *Communication +4* : Parler le Pavique 39, Parler la Langue de la Terre 32, Parler la Langue du Feu 27, Parler la Langue des Esprits 47. *Agilité +1* : Esquiver 33, Grimper 49, Lancer 38. *Manipulation +4* : Artisanat : Pierre 33, Coupure Pacifique 39. *Connaissance +4* : Connaissance des Animaux 21, Connaissance des Esprits 48, Connaissance des Humains 24, Connaissance du Monde 21, Connaissance des Plantes 32, Premiers Soins 38. *Perception +3* : Chercher 38, Ecouter 32, Scruter 33, *Discrétion -3* : Déplacement Silencieux 37, Se Cacher 57. *Magie +4* : Cérémonie 59, Enchanter 21.

Armure : Aucune.

Facultés Spéciales : Penliss possède un esprit intérieur, INT 11, POU 7. Comme la Maîtresse utilise Penliss comme une enchanteresse, le POU du chamane est resté bas.

Dons et Interdits : A juré d'utiliser Coupure Pacifique sur les Crapauds des Falaises.

Signes Particuliers :

Veule : Penliss craint tout ce qui touche à sa situation. Elle oeuvre pour la Maîtresse par peur et ne peut partir car elle ne connaît pas les esprits des autres régions.

Distraite : Du fait de la nuée d'esprits et de malédictions maléfiques qui plane dans l'air, Penliss passe plus de temps à produire des gestes étranges et à marmonner dans la Langue des Esprits qu'à communiquer avec les étrangers.

Silencieuse : A moins d'être harcelée, Penliss préfère ne pas parler à qui que ce soit.

Objets Spéciaux : Près de son apprentis, Penliss entretient une statue du Crapaud Rouge. Celle-ci est petite mais massive, et pèse 300 kg. C'est le focus qui permet de contacter le Crapaud Rouge. Penliss ramasse des herbes et possède diverses potions s'avérant utiles contre les maladies. Elle a 35 % de chance de détenir une potion traitant une maladie grave. Ces potions ajoutent 2D6 % aux chances de guérison de la victime lors du prochain jet de résistance à effectuer contre le mal ; elles peuvent être utilisées avant chaque jet de résistance. Valeur totale : 2D100 Lunars.

Relations Personnelles : Dans le passé, Penliss était l'amie d'Azdala et pouvait obtenir son aide le cas échéant. Penliss reste à l'écart de Fethal et de tous les enfants chaque fois qu'elle le peut. Elle ne s'approche jamais de la Grange.

garde le lieu saint consacré au Crapaud Rouge, un esprit de la Terre local associé aux crapauds des falaises vivant dans les environs. Le culte de l'esprit de Crapaud Rouge enseigne le sort Commander Crapaud des Falaises. Grâce à ce culte spirituel, les habitants de Roc Noir ont pu protéger leurs troupeaux des déprédations des Crapauds des Falaises.

Depuis l'accentuation de la gravité de la malédiction dont la ville est victime, Penliss ne descend plus de sa colline. Elle se cache dans son petit appartement plaqué contre une fissure de la paroi, espérant échapper à la Maîtresse. Penliss n'est pas en ceinte. Ses compétences de chamane lui ont épargné cette horreur. Elle sait très exactement ce qui se passe à Roc Noir. Elle a identifié la succube comme telle (même si elle ne connaît pas le terme de succube) et compris que les enfants perfides étaient probablement des monstres maléfiques. Malgré cela, la jeune Penliss craint le châtiment que la succube pourrait lui infliger si elle décidait de combattre le mal régnant au village. En même temps, elle ne supporte pas l'idée de s'enfuir, de peur que la ville soit totalement détruite en son absence. S'il n'a pas de famille, de clan, ou de village sur lequel veiller, un chamane n'est rien.

La Femme Sage percevait très bien le danger de sa situation. Après avoir été empoisonnée par la succube, sa mère, Thala Nez Rouge, a été dévorée vivante par un chamane broo. Pendant tout ce temps, Penliss a dû assister à la scène, maintenue par une douzaine d'enfants sournois.

Pire encore, Fethal et la Maîtresse ont pris des accessoires magiques importants à Penliss, menaçant de les utiliser contre elle si elle venait à vendre la mèche ou à prendre des mesures contre la succube. L'objet volé le plus important est la mèche de cheveux que tous les chamans du Comté du Soleil attachent et rabattent sur leur visage devant l'oeil droit. Les personnages joueurs ayant l'habitude des chamans de la région pourront trouver étrange de voir la mèche de Penliss rasée.

Cette dernière ignore pourquoi Roc Noir a ainsi été maudit. Elle sait seulement que Thala avait accusé le village de « mériter » ces événements tout en essayant d'y mettre un terme.

La succube utilise la frayeur de Penliss à son avantage. Elle a contraint le chamane à créer des enchantements sur elle et sur Varloz et ce, au détriment du POU de Penliss.

En parlant à Penliss, la réussite d'un jet de Connaissance des Humains décèle sa nervosité et sa peur. Les succès spéciaux indiquent qu'elle craint un ennemi spirituel. Elle jette fréquemment des regards autour d'elle, fixant souvent des endroits où un homme normal ne percevait rien, s'exprimant parfois par syllabes incompréhensibles (elle utilise en fait la



3. Toutes les personnes âgées sont séniles ou stupides, y compris la dévote d'Ernalda. (Connaissance des Humains après s'être assis autour du feu du dîner).

4. La «Femme-Sagesse» est veule et âgée de 19 ans à peine. (Connaissance des Humains après avoir rencontré Penliss).

5. Penliss, la Femme-Sagesse, a peur de se rendre en ville et se coiffe de bien étrange façon pour un chaman. (Succès spécial en Connaissance des Humains après avoir rencontré Penliss.)

6. La classe d'âge des 14-17 ans est absente chez les enfants. (Entre les âges de Varloz et de Thosah. Succès spécial en Connaissance des Humains après avoir passé assez de temps en ville pour en connaître le nombre d'habitants approximatif).

7. Le nombre d'adultes de sexe masculin est trop faible par rapport à la taille du village. (Succès critique en Connaissance des Humains après avoir inspecté toute la ville, ou succès spécial après avoir consulté les archives du village en réussissant un jet de Lire la Langue du Feu).

8. A part Penliss, les femmes de la ville sont toutes soit enceintes soit en train d'allaiter. (Succès critique en Connaissance des Humains).

9. Les enfants paraissent tous plus âgés de deux ou trois ans qu'ils ne le sont vraiment.

(Succès critique en Connaissance des Humains après avoir consulté les archives du village en réussissant un jet de Lire la Langue du Feu).



Interroger les Villageois

«Monseigneur, j'ai le ménage à faire et en plus, mon mari n'aime pas me voir parler aux étrangers.»

Si les étrangers auxquels ils ont affaire ne sont pas parrainés par un agent officiel du Dôme Soleil, les villageois n'hésitent pas à faire preuve d'une hostilité flagrante, ne contenant leur violence que s'ils ne sont pas certains de pouvoir vaincre les personnages joueurs. La Maîtresse attaquera plus probablement des étrangers que des représentants du Comté ; elle pourrait même avoir recours aux lamias pour maîtriser les visiteurs. Les habitants du village peuvent mentir à la plupart des questions occasionnelles des membres des autorités. Les personnages principaux ont tous bénéficié de l'enseignement de la Maîtresse en la matière, ou s'avèrent trop effrayés ou séniles pour être sociables. Lorsque vous interprétez le rôle de Thosah ou de Fethal, essayez d'être convainquant : ces gars-là savent très bien dissimuler la vérité. L'horrible conditionnement dont Fethal

a été la victime a fait de lui un menteur pathologique presque parfait. La stupidité de Thosah en fait une piètre source de renseignements.

Les femmes de la ville essaient toujours d'éviter les visiteurs pour se soustraire à leurs questions. Les yelmaliennes refusent de regarder les personnages dans les yeux, répondent par monosyllabes chaque fois qu'elles le peuvent, et n'entament jamais la conversation. En général, les personnages n'ont jamais l'occasion de discuter «par hasard» avec les femmes adultes de la ville. Elles se contentent d'éviter les inconnus. Les seules exceptions à cette règle comportementale sont Azdala et les quatre autres vieilles femmes, mais celles-ci sont trop folles pour répondre aux questions de façon exploitable. Penliss est trop effrayée pour s'avérer d'une quelconque utilité, à moins que le pot aux roses n'ait déjà été découvert.

Les enfants de sexe féminin parlent ouvertement aux visiteurs, mais elles savent toutes très bien mentir et ont intérêt à tromper les étrangers. Les réponses suivantes supposent que les personnages des joueurs sont des représentants officiels du Comté du Soleil ou tout au moins des habitants du pays. Si des étrangers posent ces questions, ils reçoivent systématiquement des réponses du style : «Qu'est-ce que ça peut vous faire ? Vous n'êtes pas les bienvenus au village et vous devriez partir avant que la milice de Reinefalaïse n'arrive ; sinon, puisse Yelmadio vous foudroyer sur place !»

L'Invité de Fin de Nuit

Après avoir répondu aux dernières questions de ses invités, Fethal se retire derrière le paravent de sa chambre. Tiska l'accompagne. Ils produisent les sons de gens qui se couchent puis se calment. Fethal mouche la bougie qui éclairait sa partie du paravent. Dès lors, les personnages ne se livrant pas à une surveillance active de leur hôte ne remarquent rien d'insolite en provenance de derrière l'écran.

Bien entendu, le fait d'épier son hôte constitue une atteinte aux règles de l'hospitalité. Faites-en la remarque aux aventuriers de la compagnie qui aperçoivent l'un des leurs jeter un coup d'oeil par-delà le paravent ou y coller son oreille.

Si les convenances sociales ne mettent pas un terme à cette surveillance, les personnages apprendront peut-être quelque chose. Lorsque tout le monde s'est installé, la Maîtresse apparaît dans le lit de Fethal, juchée à côté de sa tête. Elle glisse la main dans les chevrons des combles pour y prendre son couteau et son collier. A son apparition, Tiska se met à sangloter en silence. Faisant fi de la femme, la Maîtresse lance un sort de Communication Mentale afin d'entamer un échange quasi-silencieux avec sa marionnette. Ils discutent de l'arrivée des visiteurs, émettent des hypothèses sur la raison de leur venue, puis la Maîtresse donne ses ordres. Si elle estime que ces derniers n'ont pas encore percé le secret de la ville,

elle ordonne la prudence et la vigilance. Si les visiteurs ont trouvé Penliss et lui ont parlé, la succube commande à Fethal de faire quitter le village à la Femme Sage jusqu'au départ des aventuriers.

Les personnages qui épient Fethal peuvent voir ou entendre une partie de cette scène. Pour utiliser Scruter à plus d'un quart de leur pourcentage normal, ils doivent réussir un jet de Se Cacher pour gagner un endroit où ils peuvent voir sans être vus. Il faut également réussir un jet de Déplacement Silencieux pour réaliser cette action sans être entendu. Les conséquences de cette surveillance se répartissent ainsi :

Réussite normale en Ecouter : quelques bruits ténus et étouffés, non identifiants.

Succès spécial en Ecouter : Sanglots féminins dépourvus de larmes et étranglés, volontairement tenus silencieux.

Succès critique en Ecouter : Identique à un succès spécial, plus une sorte de conversation à peine modulée en parallèle aux sanglots.

Succès spécial en Scruter : Une personne assise sur le lit dans une position très inconfortable.

Succès critique en Scruter : Une femme nue (probablement Tiska ?) se tient sur le lit, cherche quelque chose dans les combles, puis s'accroupit sur les talons juste devant une autre silhouette allongée sur le lit (probablement Fethal ?).

du lit de Fethal. Il s'agit d'une belle dague d'officier, à la garde en or, et détentrice d'un enchantement de matrice de Vivelame. Elle est recouverte du sang de divers assassinats et tortures. La Maîtresse garde également son autre aide magique en ces lieux, un collier contenant un esprit de 10 points de POU, lequel est maintenu par un enchantement de lien.

Le collier habille la dague, le tout étant enveloppé d'un chiffon ; celui-ci est en lin, imprégné de sang, et assez épais pour protéger le collier d'une inspection par Seconde Vue.

Les Signes Imprécatatoires

A moins de fouiller la charpente de façon exhaustive, il faut réussir un jet de Chercher critique ou être chaman pour trouver les signes sinistres qui maudissent la maison. Des gravures semblables aux symboles de sortilèges disséminés dans les Documents de Référence du Maître des Runes ont été tracés sur la partie supérieure des chevrons recouverts de poussière, invisibles d'en dessous. Le sort Détecter Magie révèle que ces inscriptions sont magiques.

Si les personnages découvrent ces symboles dans les deux endroits, ils peuvent remarquer la similitude existant entre ceux des madriers de la maison et ceux des murs et des poutres de la suerie. Les autels consacrés à Yelmatio et à Ernald ont subi le même type de traitement.

La fouille des combles des autres cabanes de Roc Noir révèle la même chose.

Instruments de Torture

La Maîtresse garde une boîte pleine de couteaux, de bougies, de cordes, de cônes d'encens, et d'autres outils de torture improvisés sous le lit de Fethal. La plupart sont tachés de sang.

Le Magot des Heaumedoré

Une cachette renfermant les biens et l'argent des pots-de-vin versés depuis plusieurs années par les trafiquants de brumia. Ce magot se compose également de l'armure et des armes obtenues par Fethal au cours de son service de Templier au Dôme Soleil. Voyez sa feuille de personnage pour plus de détails sur ces dernières. Le trésor comprend trois sacs d'or contenant respectivement 55, 123, et 127 Roues. Ceux-ci ne peuvent être découverts par une fouille désinvolte, mais une inspection exhaustive ou une détection magique permet de localiser les deux premiers. Le premier est suspendu à un chevron dans les combles, le second est dissimulé derrière une pierre mal assujettie du manteau de la cheminée. Le troisième sac est extrêmement bien caché, fixé avec un mortier peu solide à la paroi de la cheminée, à quelques centimètres de l'endroit où celle-ci rejoint le toit. Seuls Fethal, Varloz, et la Maîtresse connaissent son emplacement.

Varloz

Bien entendu, Varloz ne dort pas dans cette maison si des Taureaux Tempêtes sont descendus en ville. Il va s'asseoir au poste de guet situé à côté de l'entrée principale du village.

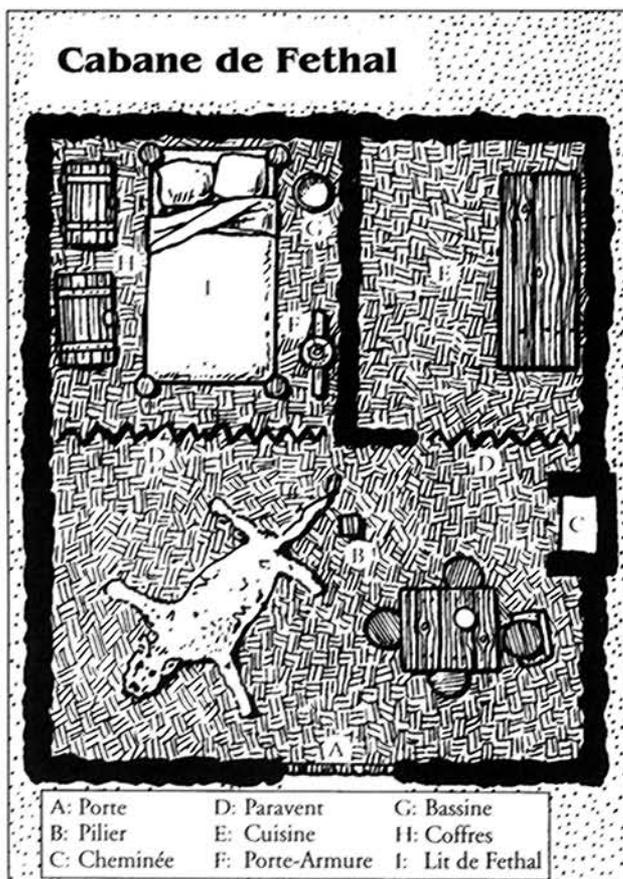
La Maison

Un examen rapide de la maison révèle des choses intéressantes, mais rien que Fethal ne puisse expliquer. Si la cabane est fouillée de fond en comble, ou scrutée par une personne douée de moyens de perception magiques tel Seconde Vue, d'autres éléments pourront apparaître. La plupart d'entre eux se trouvent derrière le paravent qui ferme la chambre de Fethal.

La Dague et le Collier

Etant désincarné pendant la journée, la succube laisse sa dague préférée coincée dans les chevrons situés au-dessus

Cabane de Fethal



- A: Porte
- B: Pilier
- C: Cheminée
- D: Paravent
- E: Cuisine
- F: Porte-Armure
- G: Bassine
- H: Coffres
- I: Lit de Fethal

«petites filles» du tunnel de stockage trouvent une explication satisfaisante : «Elles ne faisaient que jouer.» dira Fethal.

Une fouille des environs révélera des choses plus difficiles à expliquer. Quiconque réussit un jet de Connaissance des Plantes identifie le champ de brumia pour ce qu'il est. L'ouverture de la Grange révèle sans conteste toute l'histoire, mais en dernier recours, les villageois affirmeront ne pas l'utiliser. «Nous savons qu'elle est hantée depuis de nombreuses années, alors on ne s'y rend jamais. Peut-être qu'une sorcière de brousse à la solde de trafiquants est venue nous apporter des esprits maléfiques pour nous tenir à l'écart. Nous ne vous en avons pas parlé parce que la malchance s'acharne sur ceux qui parlent des endroits maudits.»

Bien sûr, cette explication ne tiendra pas longtemps. De simples jets de Pister suffisent à montrer les allées et venues effectuées entre la Grange et le village. Les villageois le savent et, s'ils le peuvent, dressent une embuscade lorsqu'ils apprennent le projet des visiteurs de fouiller les environs. Si ces derniers ne possèdent pas de statut officiel, l'interdiction de fu-
reter alentour leur est froidement signifiée.

Enquêter

L'étrangeté de la ville offre un nombre d'indices suffisant aux visiteurs à même de re-

connaître les villages anormaux du Comté du Soleil. En entendant les bons propos, ou en rassemblant assez de faits bizarres, les aventuriers peuvent trouver la motivation nécessaire pour instaurer un état de siège à Roc Noir.

Si les visiteurs annoncent simplement leur prise de pouvoir, Fethal organise un assaut à leur rencontre. Pour établir leur autorité sans heurts, les personnages joueurs doivent d'abord neutraliser le rôle de leader exercé par Fethal, puis empêcher Varloz de lui succéder.

S'ils parviennent à imposer leur volonté à la ville, la Maîtresse tente de les attaquer tard dans la nuit et ce, avec ou sans l'aide des villageois.

Archives Municipales

Les visiteurs aux tendances littéraires pourront tenter d'accéder aux archives de la ville afin de prendre connaissance des événements survenus à Roc Noir au cours des dernières années. Les singularités du village pourront les pousser à se demander combien de personnes y sont mortes, comment, et pourquoi.

Les deux temples renferment toutes les archives de la ville. Si le chef du groupe des personnages n'est pas yelmalien, Fethal n'a aucune raison de leur permettre de les consulter. Et même dans le cas contraire, Fethal n'a pas envie de les laisser faire et doit donc être

convaincu. Il procure les archives sans résister dans le seul cas où les aventuriers forment une Unité de Milice en mission sous les ordres de Vega. Les lecteurs potentiels doivent connaître la Langue du Feu, l'idiome des archives du Comté du Soleil. Les annales du culte de Yelmatio cessent de donner des informations intéressantes à partir du moment où Fethal est devenu le chef du village. Après tout, c'est lui qui les a écrites. Les renseignements doivent tous être déduits d'après les quelques notes prises par Fethal. Parmi les révélations possibles figurent l'incendie de la cabane de Varloz Piedbrun, survenu quelques semaines après la nomination de Fethal ; la mort sans lien apparent de nombreuses personnes âgées du village ; et la nomination de Thosah au poste de chef de la milice.

Les initiés d'un culte de la terre pourront demander à Azdala d'étudier les archives du lieu saint d'Ernalda. La difficulté réside ici dans le fait d'obtenir une réponse directe. Jouez cette conversation. Au plus profond d'elle-même, la vieille femme souhaite voir la vérité éclater. Toutefois, son incohérence mentale l'empêche de dire quoi que ce soit d'intéressant. Le simple fait de trouver les archives risque de lui prendre une après-midi entière.

Les archives d'Ernalda : Pour consulter les annales du temple, les visiteurs doivent être les initiés d'un culte de la terre associé et obtenir d'Azdala qu'elle leur montre l'endroit où se





«Non, je ne sais pas ce que contient la suerie. Nous l'avons construite il y a longtemps de cela, mais depuis quelques années, aucun d'entre nous ne supporte plus de s'y rendre. Parfois, la nuit, nous voyons des villageois s'y diriger, mais ensuite, ils ne se souviennent jamais de ce qu'ils ont fait. L'année dernière, on a tenté d'empêcher Sintap d'y aller et il est tombé raide mort.»

«J'ignore totalement d'où me viennent ces cicatrices. Elles sont apparues une nuit, mais je ne me rappelle pas comment elles m'ont été infligées.»

Traque des Broos

Varloz tentera peut-être d'appliquer le stratagème de la «traque des broos sauvages» qu'il a mis au point avec Vieux Grand-Papa. Un message est transmis par un enfant ogre à Vieux Grand-Papa, dans la Vallée de Dyskund. Il lui demande de mettre en scène un faux raid de broos sur les moutons de Roc Noir. Aidé de Druete et de Nanni, Hadani Pola monte l'attaque et laisse une piste évidente, laquelle mène aux Cavernes de Dyskund. Mogo l'Homme-Scorpion et un vomieuvre sont employés pour laisser des traces sciemment chaotiques et étrangères. Une embuscade est alors dressée à l'encontre des poursuivants (les personnages). Ce guet-apens pourrait comprendre le clan de Pola tout entier, les Thanatari chasseurs de têtes, et diverses engances du chaos commandées par Nanni.

Attention : Cette ruse offre un fil conducteur pratique pour enchaîner avec le scénario *les Cavernes de Dyskund*, mais il risque de détruire le fragile climat de mystère de *la Vision de Gaumata*. Pour entretenir ce dernier, n'utilisez pas ce subterfuge.

Le Piège

Les adeptes de Taureau Tempête posent un problème particulièrement épineux à la Maîtresse et à ses enfants. Ces derniers ne peuvent espérer vaincre un guerrier vif et armé, aussi doivent-ils recourir à la supercherie et aux faux-fuyants pour effacer la menace.

Un de leurs plans consiste à organiser un viol et à piéger le Taureau Tempête en l'accusant d'être le violeur. Afin de mieux montrer sa victime du doigt, la Maîtresse ou l'un de ses enfants trouve un moyen de voler un petit objet appartenant au Taureau Tempête, ou bien un gland d'ornement ou un morceau de tissu provenant des vêtements ou de l'armure de ce dernier. Ils laissent l'objet sur les lieux du viol et le découvrent fort à propos. La villageoise choisie pour simuler la victime joue le jeu et corrobore chacun de ces mensonges, désignant le personnage dont la présence menace la Maîtresse. Elle craint plus cette dernière que

n'importe quel groupe d'étrangers. Si le groupe d'aventuriers contient plusieurs Taureaux Tempête, la fille accuse l'(les)autre(s) d'avoir participé au délit.

Sinon, une ruse est conçue pour attirer le Taureau Tempête esseulé dans les bras de la Maîtresse ou des lamias. Il est notoire que les Taureaux Tempêtes sont indépendants, aussi une piste chaotique séparée mène-t-elle l'ennemi du chaos à sa perte.



L'Épreuve de Force

Il est fort probable que les personnages des joueurs découvrent un des secrets de la ville, voire plusieurs. Cela pourra se produire de façon accidentelle uniquement, mais lorsque les villageois sauront que leur culpabilité a été mise à nue, il leur restera peu de choix en dehors de l'attaque. Même ainsi, leur esprit a été écrasé par plusieurs années de torture et d'abus, les meilleurs et les plus intelligents d'entre eux ont été tués, et ils vivent totalement dans la peur. Privée du commandement coordinateur de Fethal, de la Maîtresse, ou de Varloz, la milice aura trop peur pour oser s'assembler contre une compagnie de visiteurs en mission officielle. Les choses s'avèrent différentes si des aventuriers sans recommandation leur causent des ennuis, et Thosah s'estimera capable de s'occuper d'eux.

Une épreuve de force pourra se produire si la succube piège l'un des personnages joueurs en le faisant passer pour un violeur. Si les visiteurs refusent de livrer le suspect ou s'opposent à Fethal et à Thosah comme ceux-ci tentent d'accomplir une exécution sommaire, la milice municipale fait masse contre eux. Lors de cette exécution, Fethal ordonne à la milice de sortir en force pour parer à tout problème occasionné par les compagnons de l'accusé.

Les miliciens sont plus nombreux que les aventuriers mais la situation est loin d'être désespérée. Un simple groupe de visiteurs sans expérience arrivera à surclasser ces autochtones maudits et déprimés dont la CON a été réduite par les visites du succube. Plus important encore, les villageois n'ont vraiment aucune envie de se battre. Ils sont contrôlés par le succube, par les ordres de Fethal, et par la peur de leurs propres enfants. Ce ne sont guère là des raisons suffisantes pour se faire tuer.

Les villageois ne désirent nullement attaquer une escouade de milice détachée par Reinefalaise. Ils ne pensent pas pouvoir remporter un combat honnête et ne passeront à l'assaut que s'ils reçoivent l'injonction de la Maîtresse ou s'ils sont dirigés par Fethal ou Varloz. Cela se produira uniquement si les visi-

teurs parviennent à découvrir ce qui se passe sans capturer Fethal. Les villageois tenteront alors de résister ou de se frayer un chemin hors de la ville par la force. Cette action se déroulera probablement à la suerie.

Si la majeure partie du groupe d'aventuriers part fouiller cette dernière et ses champs de brumia, Fethal et Thosah comprennent que leur secret a été mis à jour et que la seule façon d'y remédier consiste à tuer ou à capturer les visiteurs. Si les personnages se séparent, laissant quelques-uns d'entre eux en ville, les enfants du village tentent de se liquer contre ces derniers en profitant de l'effet de surprise. Ils attaquent leurs cibles à coups de dague, dissimulant tout bruit de lutte derrière les cris puissants et simulés d'enfants en train de se disputer. Si les étrangers demeurés au village sont trop armés ou restent trop groupés pour permettre une embuscade, les enfants se contentent de les tenir à l'œil en attendant que la milice revienne de la Grange où elle aura tenté de régler le problème posé par les autres aventuriers.

Montrez la milice massée de Roc Noir comme un attroupement hésitant et sans vigueur. Si elle ne profite pas du commandement de Fethal ou de Varloz, la milice n'a ni le courage ni le bon sens de se rassembler. Les miliciens de Roc Noir fuient s'ils sont Démoralisés. Tel n'est pas le cas des enfants : malgré leur jeune âge, ceux-ci éprouvent déjà la soif de sang des ogres. (Toutefois, les enfants ogres reconnaissent Varloz pour leur chef, et si celui-ci leur ordonne de battre en retraite et de fuir, un grand nombre d'entre eux parviendront à surmonter leur soif de sang pour se sauver de Roc Noir.)

La milice préfère éviter le combat, lançant de nombreux sorts de Disruption sur une même cible jusqu'à la tuer. Tous les enfants de plus de sept ans les aident en cela, aussi les personnages doivent-ils supporter un nombre de sorts énorme à chaque round. La première fois, aucun des habitants de Roc Noir ne se donne la peine de lancer ses sorts, mais si le premier jeu de sorts est neutralisé, quelqu'un déclenche le suivant.



Après la Découverte

La loi du Comté du Soleil exige que les villageois et les créatures du chaos paient leurs crimes de leur vie. S'il est possible de faire preuve de clémence à l'égard de certains villageois humains, tel n'est pas le cas pour les ogres et les lamias. Les personnages investis de l'autorité légale du Comté du Soleil peuvent rendre un jugement sommaire. Si les autres



personnages et les aventuriers issus du Comté du Soleil ne désirent pas prendre la responsabilité de juger les villageois et les créatures du chaos, ils peuvent livrer les captifs à Reinefalaise ou directement au Dôme Soleil. Là, le sort de ces derniers sera fixé.

L'Esclavage

Ce châtiement est considéré comme un signe de clémence par le Dôme Soleil. Certains des villageois font des esclaves parfaits. Reportez-vous au livre de règles de RuneQuest, *Le Livre du Maître*, p.156 pour prendre connaissance des prix pratiqués en la matière. La plupart des hommes étant malingres, ils valent tout juste le dixième de leur valeur marchande. Sur les 35 femmes adultes, cinq ne sont pas enceintes et n'ont donc pas besoin d'être activement purifiées avant d'être vendues. Les six vieillards sont tous séniles ou stupides et rapportent peu.

Notez que les herbes et potions appropriées d'un chamane (Penliss, par exemple) peuvent éliminer le problème des foetus souillés par le chaos. A tout le moins, cette solution permet de vendre les femmes infestées sur le marché aux esclaves et s'avère bien moins coûteuse que celle du Prêtre.

Les marchés aux esclaves ne peuvent absorber un tel afflux d'esclaves sans que leurs prix en souffrent considérablement. Pour valoir une somme convenable, les esclaves doivent être vendus à Pavis. Pour obtenir un bon prix (égal à celui indiqué dans le *Livre du Maître*), il faut les emmener au Bloc de Pimper. Ce voyage constitue une excellente aventure en lui-même, emplie de ses propres problèmes.

Un bel effet consiste à placer Nanni Pola (l'ogre en possession de la Propriété Pola, dans la proche Vallée de Dyskund) sur la place du marché, cherchant à acheter un grand nombre d'esclaves issus de Roc Noir.

L'Exécution

Si l'exécution en masse apparaît brutale et horrible à nos yeux d'hommes modernes, elle s'avère fréquente et conventionnelle dans cette région de Glorantha pour les crimes de souillure du chaos ou de relations avec le chaos. Comme le disent les Taureaux Tempêtes : «Un petit chaos est un grand chaos». Les demi-mesures sont rarement efficaces lorsqu'il s'agit de traiter une tare du chaos, aussi la ferveur excessive trouve-t-elle plus d'adeptes que la prudence et le respect de l'individu.

Il est possible de condamner à mort l'ensemble des villageois, mais certains d'entre eux pourront être épargnés s'ils ont aidé les visiteurs (telle Penliss ou même Azdala). Cette clé-



mence est inapplicable aux enfants ogres et aux lamias à une exception près : le culte des Sept Mères et l'Empire Lunar tolèrent le chaos, et il est concevable (mais fort improbable) qu'un officiel du Dôme Soleil entretenant des relations amicales avec les autorités lunars de Pavis accepte de considérer une demande de clémence portant sur les ogres et les enfants si l'Empire promet de déporter les créatures souillées par le chaos hors de Prax.

Cette éventualité fait montre d'une invraisemblance absurde et présume des efforts extraordinaires de la part des aventuriers pour défendre les créatures du chaos ; nous vous la suggérons au cas où vos joueurs perdraient le sommeil en se sentant responsables de l'exécution des enfants chaotiques. Sinon, ils ont toujours la possibilité de laisser fuir les ogres et les lamias s'ils ne désirent pas entraîner leur exécution.

La forme d'exécution correspondant au crime de protection ou de fréquentation du chaos est l'empalement. Les ogres et les lamias doivent être décapités et incinérés, puis leurs cendres sont jetées dans le fleuve.

L'Evasion

Les choses pourraient très mal tourner pour les villageois. Si Fethal est placé en détention, Varloz et les autres enfants ogres âgés de plus de quatre ans se rendent à la suerie. Là, ils prennent leurs provisions d'urgence et gagnent Dyskund. Vieux Grand-Papa (Hadani Pola) leur a expliqué comment accéder aux cavernes et remis l'amulette nécessaire pour éviter les Crânes Fantômes Fous.

Il est facile d'atteindre les cavernes si l'on connaît les signes laissés par les ogres et les broos pour en marquer la route. Pour ce faire, ils ont utilisé des empilements de pierres, des os, et des lignes gravées ou peintes sur un pan de falaise. Ces marques simples ont l'aspect de runes de l'harmonie dont les trois premières lignes sont traversées qu'une quatrième. Celle-ci indique la direction à suivre.

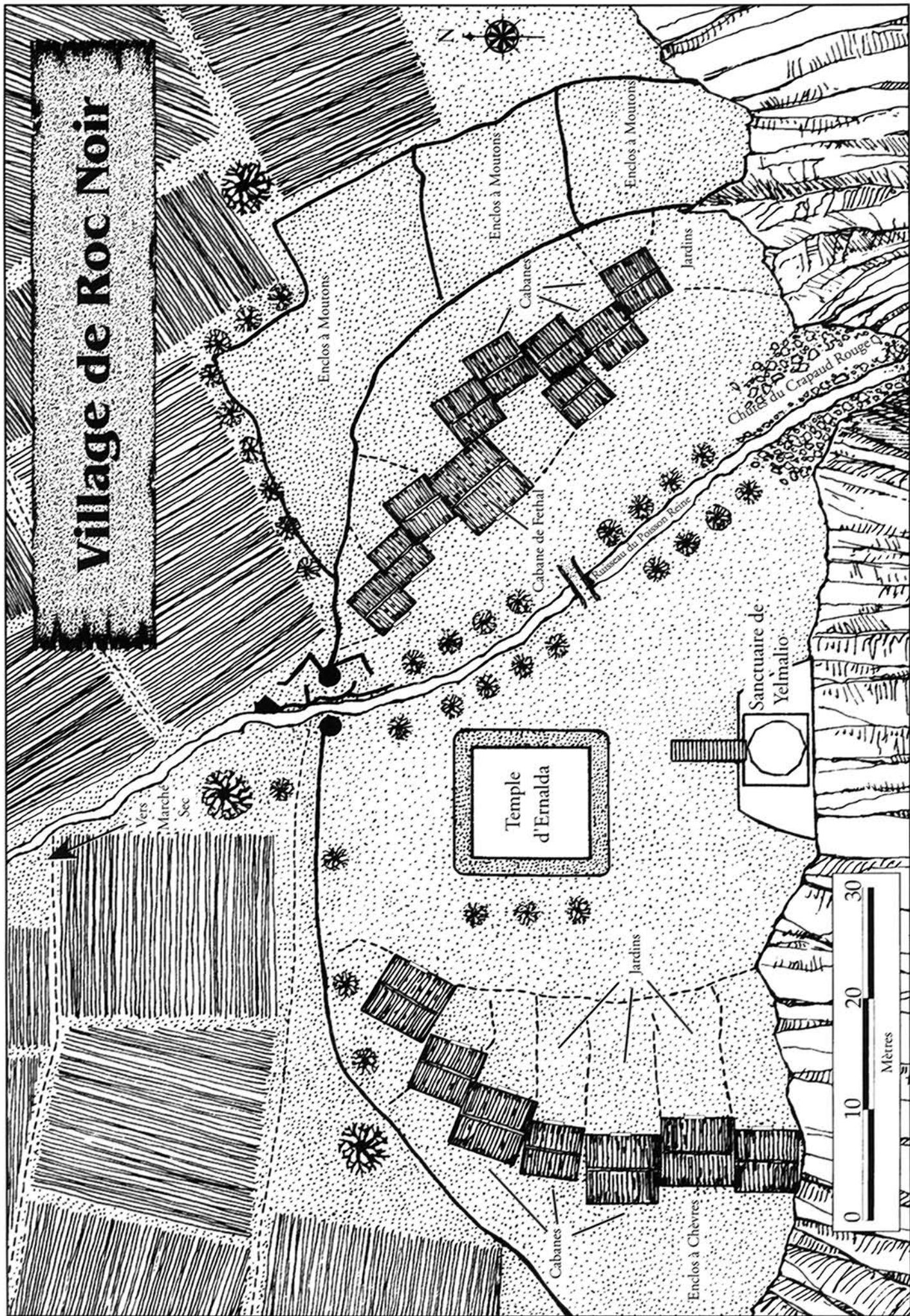


Echec

Si les personnages ne remarquent rien d'insolite, l'épreuve de force ne se produira peut-être jamais. La Maîtresse continue à exercer sa domination sur la ville, élevant ses monstres et entamant la lente expansion de son malheur hors de Roc Noir.

Que se passe-t-il dans ce cas ?

Roc Noir reste à l'écart de la vie normale du Comté, capturant un nomade éventuel, dévorant un vagabond insouciant de temps à autre. Comme les ogres vieillissent, la ville devient de plus en plus dangereuse. Lorsque Varloz rejoint les Templiers, d'autres ogres du village inaugurent un lieu saint consacré à Cacadémon et prennent contact avec le réseau des krashtis. Les broos gagnent ce lieu pour s'y procurer des armes en métal, les Enigmeurs de Gbaji illuminent tout le monde et la Maîtresse supervise le tout, à moins que les thanatari de la région parviennent à trouver un sort de Contrôler/Commander/Dominer les



deux localisations contiguës. Lancez 1D10+10 sur le Tableau de Localisation des Missiles. Ceux qui ne regardent pas au-delà des portes mais devant elles doivent réussir un jet sous 3 fois le POU pour voir le rocher arriver.

Matériel de Fuite

Tous les enfants ogres gardent quelques affaires en ce lieu, au cas où ils devraient quitter la ville rapidement. Des patères disposées le long des murs tiennent le matériel d'urgence prêt à être emporté.

Vingt grandes gourdes d'eau y sont suspendues avec un manteau de voyage, un sac d'aliments séchés, une lance courte (souvent dotée d'une pointe en pierre), et un chapeau à larges bords. Chaque sac contient également 2D10 Lunars et Clacks.

Cinq coffres renferment les affaires les moins importantes, lesquelles sont déjà emballées : vêtements de rechange, arcs, flèches, etc.

Les Balles de Brumia

La Grange recèle 10 énormes balles de brumia. Elles ont été roulées de façon à être stockées et non transportées, aussi sera-t-il difficile de les déplacer. Cela dit, elles procurent un excellent abri dans la Grange ; en effet, elles mesurent toutes 1m 20 de diamètre et 1m 80 de hauteur pour un poids de 100 kilos. Bien entendu, elles prennent facilement feu si la Grange est incendiée, emplissant celle-ci d'une fumée âcre qui provoque des migraines et affaiblit la volonté de quiconque respire ces émanations.

Trois piles de brumia non attachées et de la taille d'une botte de paille se trouvent au grenier. La valeur de revente (à un trafiquant) totale est de 2 000 Roues environ.

Dans la rue, le prix est dix fois supérieur à celui-ci. Le fait d'emporter cette brumia au-delà du district régenté par la milice de Reinefalaise double sa valeur grossiste car le risque d'être arrêté est moindre.

La Cache Secrète

Pour trouver cette cachette bien dissimulée, les visiteurs doivent procéder à une fouille exhaustive ou user de magie. Une magie appropriée (capable de percevoir sous le plancher) révèle son emplacement mais n'indique pas comment y parvenir.

Le fait de réussir un jet de Chercher au bout d'une heure de recherches permet de trouver la cache. Une petite planche du grenier pivote, maintenue en place par un seul clou. Une lanterne de cuir disparaît dans l'obscurité régnant sous le sol. En tirant dessus, on hisse un jeu de plusieurs sacs attachés à la lanterne. Tous les objets de valeur proviennent des victimes des enfants.

Le premier sac renferme deux dagues en bronze, un couteau de lancer en bronze, un fer de lance métallique, et une épée courte.

Le deuxième sac contient de l'argent, laissé ici au cas où Varloz aurait un besoin rapide d'argent de fuite. Il s'y trouve 10 Roues, 23 Lunars, et 5 gemmes semi-précieuses d'une valeur de 1D100 Lunars chacune. Ce sac contient également une carte des Cavernes de Dyskund.

Les Talismans et le Gri-Gri Volé

Près d'une douzaine de sacs en cuir ont été dissimulés à l'écart de l'argent et des armes. Varloz les a enfoncés dans la cage thoracique de l'un des torses humains accrochés aux chevrons. Les Chercheurs les découvrent uniquement s'ils ont précisé qu'ils inspectaient les ca-

chets suspendus ou utilisent Seconde Vue pour fouiller la suerie.

Sauf indication contraire, ces sacs sont tous composés de peau de serpent cracheur, une créature malsaine et chaotique que les habitants du Dôme Soleil ont coutume d'éviter (ceci est révélé par un jet de Connaissance des Animaux).

Chaque sac renferme un mélange de peau, de cheveux, de rognures d'ongles, de tissu imprégné de sang, et parfois de dents, le tout d'origine humaine. Chaque sac a été peint d'une couleur différente ou noué avec un cordon individualisé. Pour certains d'entre eux, le contenu a servi à façonner des poupées habillées de fragments des vêtements de la victime. Ces sacs tiennent lieu de foyers pour les diverses malédictions et calamités que la succube et les enfants ogres infligent aux villageois. Grâce à eux, ils peuvent être sûrs de voir les blessures suppurer, les pensées devenir confuses, les volontés s'affaiblir, et la malchance s'établir.

Certains des sacs valent d'être remarqués. Celui de Fethal renferme son testicule manquant. Celui de Penliss contient sa mèche coupée, et les foyers de plusieurs sorts que cette dernière a aujourd'hui oubliés.

L'un d'eux s'avère très insolite. Fait de peau humaine, il recèle des cheveux appartenant à Vieux Grand-Papa, le contact de la succube et de Varloz avec les ogres de Dyskund. Un long rituel basé sur ce «gri-gri» focal permet de communiquer des impulsions simples (comme «envoyer un message») à Hadani Pola. D'après les superstitions de la région, il suffit de laisser ce «gri-gri» toucher le sol ou chuter dans l'eau courante pour éliminer son utilité. Si Penliss récupère sa mèche, elle accomplit un long rituel pour se réunifier avec.



Documents de Référence du Maître des Runes

La Vision de Gaumata (VG1)

*Tout le monde glorifie la Lumière Pénétrante de Yelm et la Dévotion de son Fils,
Notre seigneur Yelmatio*

*Transcription de la vision accordée à Gaumata l'Étrange, Prêtre de la Lumière du
Saint Dôme Soleil*

J'avais demandé à Yelmatio de m'envoyer le message qu'il jugeait nécessaire de me faire savoir pour le bien de mon peuple.

Dans mes rêves, je me tenais dans une tour de guet située sur le rebord d'une grande crevasse ou au sommet d'une falaise. Une rivière s'acheminait sous moi. Je regardai en contrebas et aperçus un village au pied de la falaise. Tout était d'apparence calme et paisible.

Puis je vis la ville comme si je pouvais de la Vue Percante de Vroh. Les détails surgirent brusquement. Les femmes du village se promenaient avec un bâton crasseux dans leurs entrailles. Les hommes étaient allongés ça et là, semblables à des corps asséchés pour être trop longtemps restés exposés à la chaleur. Pourtant, ils se levèrent pour marcher dans la nuit. Des petits monstres dévoraient des festins inconnus dans les champs. Nil enfant n'était visible nulle part. Près de là, dans un lac rouge sang, les tentacules hideux et dénaturés de la fange se tendaient pour saisir tous les villageois.

L'image fondit pour devenir la mare immonde d'un gorp, éclaboussant si violemment les alentours que la boue fut projetée par-delà la vallée et le pays. Elle atterrit en partie sur le Saint Dôme même, et y laissa une souillure. Je me réveillai tout tremblant et plein de dégoût, quoique la vision de Yelmatio vint me reconforter.

Ce village se trouve-t-il dans votre district ? Allez voir !!

Vega

Archives Ernaldiennes (VG7)

Ce lieu saint utilise des tablettes d'argile pour ses archives permanentes. La Langue de la Terre convient bien pour écrire dans l'argile. Les archives de chaque prêtresse sont compilées ensemble et rangées en ordre plus ou moins chronologique. La plupart d'entre elles dressent des listes de bétail, parlent des sorts jetés sur les champs, de naissances, de décès, et des bénédictions conférées. La Prêtresse rapporte également le résultat de ses divinations dans les parchemins. Le temple entrepose ses annales au sous-sol, près des catacombes où les femmes et les enfants du village sont enterrés. Les prêtresses qui prennent leur retraite signent de leur propre nom.

Certaines prêtresses utilisent le système de datation standard depuis l'Aurore, mais la plupart renvoient à des années qui s'appuient sur l'exercice des fonctions de tel ou tel chef.

Archive Ernaldienne 5 (VG12)

Le 12ème jour de la Saison de la Mer, année 1588, une fille est née de Thil et de son mari Varloz Piedbrun. Elle porte le nom de sa grand-mère, Visla.

(C'est là la seule naissance rapportée d'un enfant appelé «Visla» datant de plus de huit ans. Aucune des filles nées il y a moins de neuf ans ne porte un autre nom.)

Archive Ernaldienne 4 (VG11)

Rethay morte. Tombée du chemin des chèvres. Elle maintenant drapée bien comme il faut, plus problèmes. Plus triste. Fethal dit la prêtresse c'est moi maintenant. Je suis Ty Kora Teks. Bien.

Paroles Saisies au Vol... (VG6)

(sons d'un homme et d'une femme qui discutent en murmurant à moitié)

Elle : ...n'arrive plus à me convaincre de le faire, Salos. Je ne peux pas t'expliquer. Je ne sais pas... C'est peut-être la fausse couche, tout paraît si triste. Je n'arrive plus à trouver cette place dans mon coeur...

(après une longue pause) Lui : Ouais. C'est plus comme avant, mais de toute façon, Je crois que j'ai changé, moi aussi... *(bruit d'un profond soupir)* je suis toujours épuisé, et les venaisons... je veux dire les fenaisons... ne sont pas terrible même si on y travaille dur. Les mauvais rêves viennent toujours te troubler, Hala ? T'étais si calme dans ton sommeil cette nuit... Je n'ai pas pu dormir. *(son d'un autre soupir, proche d'un sanglot)* Dormir. Je me souviens que je dormais bien quand j'étais jeune.

Rencontre en Soirée (VG2)

Comme vous visitez la ville après que tout le monde se soit retiré pour la soirée, un bruit retentit dans le calme du village, attirant votre attention. Les pleurs insistants d'un bébé portent par-delà la zone commune. Alors que vous partez mener votre enquête, une femme sort de sa cabane et emmène le bébé en pleurs avec elle. Vous vous approchez l'un de l'autre et vous pouvez voir que la femme est jeune, belle, et sommairement habillée. Elle vient à l'évidence de sortir du lit pour s'occuper de son enfant. Elle porte juste une fine chemise de nuit et une écharpe rejetée sur la tête. Comme elle vous voit, elle détourne légèrement le regard et tente d'ajuster son écharpe d'une main tout en tenant le bébé de l'autre. Elle n'y arrive qu'en partie et vous remarquez à quel point elle est belle et peu vêtue. Allez-vous lui parler ? Cochez votre réponse et rendez cette note à votre Maître des Runes.

Oui

Non

Carte du Maître

Roc Noir et ses Environs

Tête du Gnome



Durée d'un Voyage en partant de
Reinefaisaie, à pied ou en chariot :
Roc Noir (32 km) 10 heures
La Tête du Gnome (30 km) 11 heures
Le Pilier de la Reine (12 km) 4 heures

Reinefaisaie

Ruines de
Marché Sec

Marché Sec

Pilier de la Reine

Ruisseau du Poisson Reine

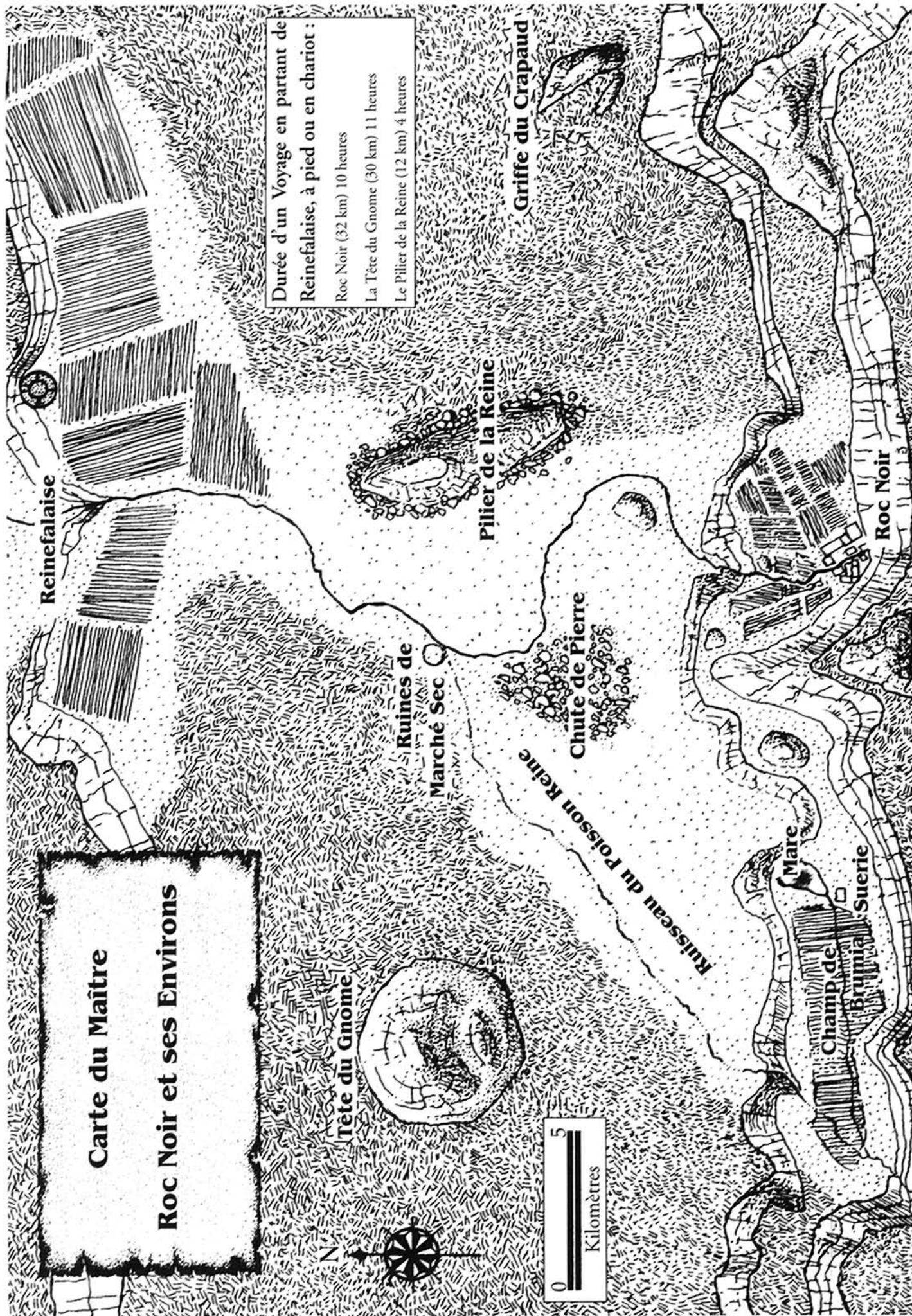
Chute de Pierre

Griffe du Crapaud

Mare

Champ de
Brumia
Suerie

Roc Noir



Les Cavernes de Dyskund

Résumé

Consultant des documents anciens, les aventuriers apprennent l'existence de cavernes situées dans la vallée de Dyskund. Celles-ci abritaient autrefois des temples du Second Age voués au culte du chaos. Les colons carmaniens de la vallée (le clan des Pola) ont seulement entendu des rumeurs de seconde main proférées par des esclavagistes et des négociants. Les explorateurs persévérants ou bien informés découvrent un puits d'entrée menant à un vaste complexe de cavernes.

En fait, le clan des Pola est constitué d'ogres dont le chef est Nanni, un prêtre du Chaos Primaire qui cherche à faire revivre le lieu saint du culte. Ce dernier date du Second Age et se trouve dans les cavernes. Ces grottes abritent aussi un lieu saint dédié à Vivamort ; là, douze vampires endormis sont gardés par d'innombrables fantômes, zombies, et revenants squelettiques. Un lieu saint consacré à Thanatar y figure également, lequel a récemment été réactivé par un prêtre de Thanatar appelé Drucke.

Le premier défi consiste à explorer et à dresser les plans de la caverne. Selon la superficie qu'ils explorent, les personnages pourraient ne jamais rencontrer le grand péril représenté par les occupants des grottes. Celles-ci contiennent de nombreux objets d'émerveillement et trésors. Leurs plans éveillent la sollicitude des érudits, de même que les comptes-rendus traitant de la flore et de la faune particulières du chaos. Les chasseurs de trésors s'intéressent grandement aux superbes (et dangereux) cristaux magiques situés dans une salle sous-marine isolée.

Par ailleurs, s'ils se montrent insistants les aventuriers risquent de devoir affronter le prêtre du Chaos Primaire Nanni, les ogres de son clan, les engances du chaos habitant les profondeurs, le prêtre de Thanatar Drucke, ses adeptes, ses protecteurs morts-vivants, et les morts-vivants qui gardent le lieu de repos des vampires.

Histoire de compliquer un peu plus les choses, l'Equipe d'Agents du Service Provincial d'Exploration, dirigée par le sorcier carmanien Hazphar Pharates et par Dalamidès Avéticus (ces personnages sont détaillés dans les Annexes pages 124 et 126), se servira peut-être des aventuriers en leur confiant la tâche ingrate de l'exploration tout en attendant de pouvoir réquisitionner leur savoir et leurs trésors à leur sortie des cavernes.

L'Equipe du SPE et les personnages pourraient aussi s'avérer en compétition, explorant les cavernes en même temps afin d'exploiter les trésors de l'endroit. Par ailleurs, l'Equipe d'Agents du Service Provincial d'Exploration pourrait partager avec les aventuriers le désir de se défendre contre les antagonistes chaotiques découverts dans les grottes.

Fils conducteurs pour les autres scénarios : L'ogre Nanni pourrait donner abri à des enfants souillés par le chaos qui se seraient échappés de Roc Noir (voir *la Vision de Gaumata*). Drucke, le prêtre de Thanatar, pourrait avoir des rapports avec les bandes broos de Muriah (voir *Histoire d'une Histoire*) et fuir pour gagner le refuge des Hautes Cavités, dans les Collines Venteuses du Pays des Vautours.

Les personnages pourraient trouver les preuves des rapports existant entre les cavernes et les broos des Hautes Cavités, puis rencontrer les émissaires et compagnons broos de Muriah.

Introduction

Voir le parchemin (CD1) et Lettre à Hazphar Pharates (CD2) dans les Documents de Référence du Maître des Runes.

Intrigue n°1

Cette intrigue peut se développer selon plusieurs voies.

L'Appât du Parchemin

Perpétuant la vieille inimitié des cultes et cherchant à ajouter des têtes d'érudits à sa collection, Drucke envoie Nanni vendre des copies du parchemin de Raelfer aux morocanth, sachant que ce type de document rapporte beaucoup d'argent auprès des adeptes de Lhankor Mhy. S'il est interrogé, Nanni peut toujours dire que les parchemins ont été découverts dans des grottes carmaniennes et que, il y a peu, un prêtre en voyage lui a appris leur possible valeur marchande.

En distribuant des cartes invitant les visiteurs aux Cavernes de Dyskund, Drucke joue un jeu dangereux, mais il a eu plusieurs visions au sens immanquable. Elles provenaient sûrement de Thanatar et dépeignaient vivement ce plan ; or, Drucke ne remet jamais en question l'inspiration divine. Le parchemin peut ensuite avoir été transmis à :

Temple de Lhankor Mhy de Pavis

Le nom de Varstach est bien connu des aventuriers érudits. Les aventuriers cherchant ou proposant des informations portant sur des cartes du Premier et du Second Age sont souvent dirigés vers Varstach.

La perspective de parchemins ou d'artefacts découverts en explorant des sites anciens enflamme ce dernier, et il pourra même parrainer ou financer une expédition sérieuse en ces sites. Le parchemin peut également attirer l'attention de Varstach si les personnages l'amènent pour le faire traduire. *Les aventuriers reçoivent le Parchemin (CD1) et Varstach le leur traduit.*

Trésor Hurbi

Hurbi (ce personnage est décrit dans les Annexes page 125) s'est procuré une copie du parchemin de Raelfer et de la lettre qu'un employé du Bureau du Relevé Provincial a adressée à Hazphar Pharates. Hurbi a consulté un érudit carmanien (irippi ontor ou lhankor mhy), lequel lui a fourni une traduction du document (en exigeant bien évidemment de pouvoir recopier ce dernier en paiement partiel

de ses honoraires). L'homme a également identifié le texte principal comme un dialecte archaïque dérivé du carmanien du Second Age, et son commentaire comme du carmanien moderne.

L'érudit affirme que si le parchemin est un faux, il s'agit d'un faux très savant. *Les personnages obtiennent le Parchemin (CD1) et la Lettre à Hazphar Pharates (CD2) pour 200 L. Les deux documents sont traduits. Hurbi peut expliquer la fonction du Service Provincial d'Exploration et de leurs Equipes d'Agents en faisant bien comprendre qu'il est important d'arriver aux cavernes avant l'Equipe d'Agents du SPE au cas où des artefacts précieux s'y trouveraient. Il peut aussi être franc et admettre que l'exploration des anciens lieux saints du Chaos est susceptible d'entraîner des risques considérables.*

Les Irippi Ontor

Leur bibliothèque a pour ordre permanent d'acheter toutes les cartes et tous les documents anciens authentiques. Les personnages ayant vent de cette politique peuvent se mettre en quête de la bibliothèque.

Le culte de Taureau Tempête est persuadé que ces archives renferment l'emplacement de nombreux sites maléfiques où le chaos est adoré. *Les aventuriers peuvent découvrir et faire une copie du Parchemin (CD1). Celui-ci n'est pas traduit et indique qu'il a été acheté à un négociant morocanth. Si la bibliothèque d'Irippi*

Ontor est gratuite, il faut néanmoins une raison valable pour en consulter les cartes et documents. Pour ce faire, il est possible d'obtenir une autorisation en persuadant ou en soudoyant des fonctionnaires lunars.

Bureau du Service d'Exploration

Le Parchemin de Raelfer peut parvenir au Service Provincial d'Exploration (SPE) de plusieurs façons.

Après avoir lu et classé ce dernier, le Service envoie une équipe de terrain (Pharates et Dalamidès Avéticus) faire le relevé du site.

Les personnages sont alors engagés ou détachés auprès de cette dernière. Sinon, le parchemin et la lettre leur sont vendus ou donnés par un officiel corrompu du SPE.

Qu'ils soient officiellement recrutés pour compléter l'Equipe d'Agents du SPE ou obtiennent les documents par le vol ou la corruption, les aventuriers reçoivent une copie du Parchemin (CD1) et de La Lettre (CD2).

Hazphar Pharates

Le parchemin est donné, vendu, ou glissé dans leurs paquetages par Pharates en personne.

Il traduit le carmanien et émet des commentaires sur les déductions savantes à tirer du texte. *Les aventuriers reçoivent le Parchemin (CD1) et sa traduction.*

Intrigue n°2

Cette intrigue est recommandée lorsque le groupe d'aventuriers contient un membre du culte d'Issaries.

Rumeur du Marchand d'Esclaves

Un marchand d'esclave répand à son tour la rumeur de l'existence d'un grand puits caveux dans la Vallée de Dyskund. A l'origine, cette rumeur avait la forme et le contenu présentés ci-après. Toutefois, ses transmissions successives ont pu l'embrouiller, l'exagérer, ou la déformer de quelque autre manière (par exemple, «Un esclave en fuite a découvert une grotte remplie de trucs appartenant aux Apprentis des Dieux»).

«Les Lunars de Corflu ont capturé un esclave portant ma marque et me l'ont gardé. Je l'avais vendu à des colons carmaniens de la Vallée de Dyskund, dans le Domaine des Falaises Rouges, et j'étais heureux de pouvoir le rendre à ses maîtres légitimes. Comme il était sous ma surveillance, il a essayé de m'acheter en avouant sa connaissance d'une caverne profonde d'où s'échappaient de grands nuages de chauves-souris au crépuscule, dans la mesa voisine des terres de son maître. L'esclave m'a juré que cette caverne était la source des richesses de son maître mais n'a pas donné de détails. En fait, son maître semble être un mauvais propriétaire de plantation. Il ne manque pourtant pas d'argent, mais il affirme avoir ramené de grandes richesses avec lui dans son exil de Carmania. Pour ma part, je connais les humains, et je pense que le récit de l'esclave contenait un brin de vérité. Toutefois, les cavernes et les trésors ne représentent aucun intérêt pour un marchand morocanth aussi prospère que moi. Je veux signaler que, lorsque j'ai rendu visite au Carmanien trois saisons plus tard, je me suis enquis de la santé de l'esclave pour apprendre qu'il était tombé malade et avait succombé à son mal. J'ai été surpris, car un esclave qui possède une santé assez bonne pour s'enfuir et gagner Corflu est sûrement assez résistant pour mériter d'être bien soigné.»

Intrigue n°3

Classique, cette intrigue peut toutefois servir à mettre en valeur un personnage du groupe ou à exarcerber les passions et les haines.

Mort Solitaire d'un Esclave

Un Personnage Non Joueur fortement lié à un personnage a été condamné à l'esclavage pour dettes ou tout autre crime commis contre les Lunars. Le Personnage Non Joueur peut être un ami ou un parent, ou encore un informateur important que les aventuriers doivent



rencontrer. Ceux-ci remontent la piste de l'esclave Personnage Non Joueur jusqu'à un marchand d'esclaves morocanth, lequel affirme avoir vendu le Personnage Non Joueur au Clan des Pola (voir page 39). Lorsque les aventuriers arrivent à la Propriété Pola, les Pola leur apprennent à regret que l'esclave Personnage Non Joueur est mort de la peste («...l'a fallu brûler sa dépouille...») ou s'est échappé. (En fait, le Personnage Non Joueur étant trop fouillard, il a été tué et mangé.)

Cette approche indirecte amène les personnages dans la Vallée de Dyskund sans donner le moindre indice concernant les cavernes ou les temples thanatari, ceux-ci risquant de décourager les personnages sensés. Le scénario peut se poursuivre comme les aventuriers soupçonneux enquêtent sur la disparition de l'esclave Personnage Non Joueur, ou comme les Pola décident d'éliminer les enquêteurs trop curieux. Si un des esclaves de la propriété Pola suggère aux aventuriers que l'esclave manquant a peut-être trouvé refuge dans les cavernes voisines, ces derniers seront ainsi envoyés droit dans les Cavernes de Dyskund et ce, en toute innocence.

Intrigue n°4

Elle est tout indiquée aux membres du culte du Taureau Tempête ou aux aventuriers entretenant des relations avec les tribus nomades de Prax.

Rumeur du Taureau Tempête

La source de cette rumeur est un jeune brave impala qui vient de gagner Nouvelle Pavis pour la première fois et goûte aux temps forts de la vie mondaine de la cité.

«Je dormais sur la Mesa du Daim, et tout en dormant, j'ai sentis le chaos s'imprimer avec force sur mes rêves. Puis j'ai marché dans mon sommeil et me suis réveillé dans l'obscurité sur le bord d'une grande cavité creusée dans la terre. J'étais effrayé car ce trou était si profond que je n'ai pas entendu l'impact du caillou que j'y avais jeté. Si l'on tombe sur ce type de gouffre en pleine nuit, c'est le présage d'une mort rapide et solitaire. Je suis resté assis à côté de ce trou jusqu'à l'aube car, à dire vrai, il faisait noir et je n'avais pas envie de tomber sur une autre cavité de ce type. A la lumière du jour j'ai vu qu'il n'y avait qu'un seul trou, mais il était grand et plus profond que la hauteur de bien des arbres. J'ai prié pour obtenir le conseil du Taureau mais n'ai rien entendu. Plus tard, j'ai parlé au chaman le plus âgé de ma tribu, et il a dit que, du temps des pères les plus anciens, les collines étaient pleines des rejetons cachés du chaos, mais que le Peuple de Waha doit se soucier de la terre et non de ses entrailles. Il a ajouté que ce serait folie de s'aventurer sous terre.»

Intrigue n°5

Cette intrigue peut faire intervenir des trolls. Elles peut permettre la découverte de cette race ou faire suite à un scénario la mettant en scène.

Conte d'Ernalo Seul

Cette rumeur trouve son origine dans un grand troll de la Grande Ruine qui visite parfois Nouvelle Pavis afin d'y trouver quelques mets délicats. Les Grands Coléreux sont les adorateurs de Zorak Zoran.

Les Grands Coléreux disent que les Collines des Mères des Bêtes sont percées de nombreux tunnels et qu'au plus profond des ténèbres se trouvent les plus grandes ruches de démons chaotiques de tout Prax. Une fois, j'ai entendu l'histoire des Mille Trollinets. C'était à l'époque de Gerak Kag, quand la vallée était nôtre et quand les Uz la parcouraient de part en part, allant où bon leur semblait.

Les Mille Trollinets occupaient depuis longtemps la cuvette de Gerak Kag, et nombre d'entre eux étaient des Valeurs, les plus doués et les plus avenants jamais observés au sein des Grands Tordus. Ils arrivèrent devant Gerak Kag et lui demandèrent s'ils pouvaient lui être utiles ; il approuva. «Trouvons une grande obscurité pour les Uz afin d'y vivre à l'abri éternel de la malédiction du regard de Yelm,» proposèrent-ils, et il acquiesça. Les Mille Trollinets partirent, mais un seul d'entre eux reparut.

De nombreuses années plus tard, un enlo vint trouver Gerak Kag. Au début, Kag ne reconnut pas la créature car nul autre enlo n'avait jamais été aussi tordu ou menu. La chose déformée se présenta sous le nom d'Enlo Seul, le seul rescapé des Mille Trollinets, et il raconta une histoire étrange :

«Je vis Seul sous la Terre depuis de nombreuses années, et j'ai oublié tous mes pères, mes mères, mes frères, et mes sœurs. Je me souviens seulement de champignons grands comme les colonnes d'une caverne, d'escargots énormes, d'une eau infecte, et d'odeurs pires que la mort. Il n'y a qu'une chose que je puisse vous dire : il n'existe pas d'autre chaos dans le monde, car tout est là sous la terre. Je n'ai qu'un unique rêve : les Grands Coléreux doivent se rendre en ces lieux ensemble et nettoyer la roche.»

Gerak Kag ne voulut pas avoir affaire à cette misérable créature, mais il la confia aux Grands Coléreux, et ceux-ci rirent mais, par goût du sport, ils suivirent l'enlo jusqu'au Grand-Trou-Gris-et-Humide. Tous ensemble ils pénétrèrent dans ce Grand-Trou-Gris-et-Humide, et nul n'en ressortit jamais ; les Mères dirent que leur esprit égaré hurlait de peur tel un bébé. Kag eut peur et jura que personne ne descendrait plus dans le Grand-Trou-Gris-et-Humide jusqu'aux Derniers Jours.

(La tradition des zorak zorani habitant la Grande Ruine leur interdit l'accès au Grand-Trou-Gris-et-Humide jusqu'aux Derniers Jours. Même si nul troll n'a pu visiter le site et en ressortir vivant pour en parler, son emplacement est contenu dans un long code d'interdits que les prêtres zorak zorani de la Grande Ruine se transmettent oralement de siècle en siècle.)



Adapter l'Aventure

Dans les cavernes, les personnages inexpérimentés et les joueurs à l'esprit joyeusement aventureux devraient faire face à des antagonistes incapables de se défendre et d'attaquer avec cohérence et organisation. Les assauts devraient se produire peu à peu et sans recours habile aux caractéristiques physiques des cavernes. Les périls naturels des grottes pourront s'avérer un défi suffisant pour certains groupes d'aventuriers.

Des personnages plus expérimentés et doués de compétences en stratégie militaire pourront affronter un clan d'ogres et des thanatari aux tactiques logiques, mais manquant de coordination. En outre, leur principal adversaire parmi les Personnages Non Joueurs (Drueke) préférerait rester à l'arrière et s'avérer timide lorsqu'il s'agit de fournir un soutien à ses troupes.

Les aventuriers résistants et bien équipés ainsi que les joueurs à la stratégie militaire agressive devraient se retrouver en face d'adversaires qui mettent la configuration du terrain à profit pour porter des attaques éclairs aux individus exposés et gênés par le terrain difficile (escalade, traversée de fissures, passages ou il faut ramper). De plus, ces ennemis exploiteront le soutien magique de Drueke avec énergie et ingéniosité. Si les personnages battent prudemment en retraite pour rétablir leur puissance et leurs ressources, ils devraient trouver les chaotiques et les trésors absents à leur retour, ou bien de superbes embuscades à l'effetif renforcé par les troupes de Muriah.

Hazphar Pharates et l'Equipe d'Agents du SPE peuvent entrer dans les cavernes pour figurer des adversaires agressifs ou des alliés récalcitrants. Ils peuvent également se déployer à l'extérieur des grottes et prendre les aventuriers au piège d'une embuscade à leur sortie.

Astuce de mise en scène : Les Thanatari aimant faire des prisonniers pour ensuite les consacrer sous forme de têtes ; les ogres gardent leurs captifs pour le garde-manger. Cela vous donne une raison de capturer les personnages plutôt que de les massacrer et ajoute du pigment au scénario comme leurs compagnons doivent les retrouver et libérer.

Mesa Bohémienne

Vallée de Dyskund

La Propriété de Pola et
ses Environs

Ruisseau de Dyskund

Propriété Pola

Mesa du Daim

Zone recouvrant les
Cavernes de Dyskund



Fleuve des
Nappes d'Eau

Propriété Pola

Grange

Résidence
Principale

Quartier des
Esclaves

Ruisseau de Dyskund

Pistes des Chariots

Entrée
Nord

Mesa du Daim

Zone recouvrant les
Cavernes de Dyskund

Entrée Occidentale

Entrée Principale

0 500 1000 1500 2000
mètres

descrivait les cavernes et leur lieu saint désafecté consacré au Chaos Primaire. Nanni, que les adeptes de Cacodémon continuent de considérer comme un étranger du fait de ses Traits Chaotiques, avait souvent exprimé le désir de devenir prêtre du Chaos Primaire. Druce a également laissé entendre que les cavernes renfermaient de grands trésors et qu'il aurait besoin de Nanni pour les vendre, permettant ainsi à ce dernier de réaliser un joli profit. Ces aubaines, ajoutées au fait de fournir à sa famille un refuge parfait, situé dans une lointaine agglomération frontalière, ont suffi à Nanni pour amener tous les siens à s'installer dans la Vallée de Dyskund. Actuellement le trafic des trésors issus des cavernes est infime et organisé par des intermédiaires morocanths,

mais à l'avenir, Nanni compte développer son commerce des cristaux et antiquités des cavernes sous couvert des voyages qu'il entreprend vers Pavis et Corflu pour y vendre son coton.

Les Pola s'intéressent également à la colonie d'ogres de Roc Noir. Hadani et Nanni sont sûrs que cette dernière sera tôt ou tard mise à jour, et ils espèrent recevoir les enfants en fuite pour en devenir les tuteurs. Les ogres ne sont pas très fertiles, et les enfants ogres représentent un trésor potentiel d'une valeur incalculable. Hadani est leur seul contact avec les ogres de Roc Noir, et ceux-ci le connaissent sous le nom de «Vieux Grand-Papa». Hadani leur a expliqué comment trouver la Propriété Pola au cas où ils seraient contraints de fuir

Roc Noir. Toutefois, il ne leur a pas dit que les autres Pola sont des ogres. Les enfants sont censés raconter aux Pola qu'ils sont des gosses de pionniers devenus orphelins à la suite d'un raid broo et qu'ils sont à la recherche de «Vieux Grand-Papa», un vieil ami de leur famille.

Indices sur l'Identité des Ogres

Un Taureau Tempête doué de la faculté Sentir le Chaos pourrait découvrir un Pola non préparé. Si tel est le cas, les Pola admettent qu'ils possèdent des Traits Chaotiques reçus contre leur gré au cours d'une malédiction ou d'un accident inconsidéré, et qu'ils ont fui la Carmania pour éviter d'être persécutés et commencer une vie nouvelle dans le désert. Cette explication ne touchera pas un Taureau Tempête orthodoxe mais pourra susciter la sympathie des autres personnages.

Les négociants et les marchands d'esclaves morocanths qui traitent avec la propriété Pola sont vaguement intrigués par le fort débit d'esclaves entretenu par les Pola. Si quelques morocanths se réunissaient et comparaient leur notes, le grand nombre d'esclaves semblant disparaître deviendrait beaucoup plus évident. Les morocanths mettent un point d'honneur à s'occuper de leurs seules affaires ; en outre, ils protégeront probablement une bonne source de revenus et ce, en dépit des préjugés de leur culte. Toutefois, s'ils sont habilement interrogés par les aventuriers, ou si ceux-ci leur proposent d'échanger des renseignements contre de l'argent ou des services, les négociants ou marchands d'esclaves morocanths pourraient révéler leurs soupçons.

Une plantation cultivant le lin et le coton pour les exporter paraît plausible, d'autant plus que l'administration lunar est fort désireuse de promouvoir la création du commerce depuis Corflu et incite à tenter l'aventure. Pourtant, si un expert qualifié (par exemple, un fermier expérimenté ou un succès critique en Connaissance du Monde) examine de près la plantation, il découvre que la Propriété Pola pourrait difficilement subvenir à ses besoins. Cela dit, les Pola ont pris en compte cet aspect de leur couverture et peuvent émettre des explications convaincantes en cas de confrontation («on vient juste de commencer», «on a connu quelques revers au début», «on a ramené un beau pécule de Carmania»).

Compétences et Sorts des Ogres

Les prêtres de Cacodémon du Clan des Pola ont un score supérieur ou égal à 90 % en Armes, en Inventer, en Se Cacher, en Pister, et autres compétences d'embuscade. Celles-ci conviennent tout à fait à la chasse de la plus dangereuse des proies : l'homme. Les assassins et les troubles sont des aspects connus du culte de Cacodémon, ceux-ci étant essentielle-

Hadani Pola (Vieux Grand-Papa), Ogre, Prêtre de Cacodémon

FOR	25	01-02/01-02	Jambe D	3/6
CON	18	03-04/03-04	Jambe G	3/6
TAI	18	05/05-08	Abdomen	3/6
INT	13	12/9-11	Poitrine	3/8
POU	14	06-08/12-13	Avant-bras D	3/5
DEX	13	09-11/14-15	Avant-bras G	3/5
APP	13	13-15/16-17	Bras D	3/5
		16-18/18-19	Bras G	3/5
		19-20/20	Tête	3/6

Mouvement : 3
Fatigue : 43
Points de vie : 18
Points de magie : 14
DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 8. Fatigue 35 (45-8). Cuir bouilli partout (PA 3/ENC 6). Arbalète et lance transportées par monture.

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Lance L. 2M	4	71/59	1D10+1+2D6	2/10
Dague	6	103/82	1D4+2+2D6	0,5/6
Bâton de combat	4	101/92	1D8+2D6	1,5/8
Arbalète lourde	1	74/-	2D6+2	8/10

Magie Spirituelle (79-ENC) : Dardart (1), Détecter Ennemis (1), Détecter Magie (1), Mobilité 2, Protection 4, Soins 2, Vivelaime 2.

Magie Divine (100-ENC) : Adoration Cacodémon, Bloquer Détection, Extension, Falsifier Forme x2, Sanctification,.

Compétences : Cérémonie 50, Chercher 65, Connaissance des Humains 57, Connaissance du Monde 35, Déguisement 127, Déplacement Silencieux 113, Ecouter 78, Eloquence 41, Equitation 32, Esquiver 77, Evaluer 52, Grimper 81, Inventer 62, Passe-Passe 70, Pister 80, Sauter 64, Scruter 88, Se Cacher 55.

Langues : Carmanien 36/21, Langue des Marchands 25/-, Nouveau Pélorien 11/04, Pavique 10/-, Praxien 05/-.

Équipement : Hadani possède un cristal magique mort (stocke 4 PM), lequel se trouve dans une amulette dissimulée sous sa tunique.

Notes : Hadani est moins agressif et moins vigoureux que Nanni, aussi se contentent-il de parcourir la campagne en chasse du Gibier le Plus Dangereux : l'homme. Il a découvert les enfants ogres de Roc Noir et joue le rôle d'un oncle excentrique, d'un conteur, et d'un charmant globe-trotter.

Kennoma Pola, Ogre, Initié Cacodémon & Chaos Primaire

FOR	19	01-02/01-02	Jambe D	3/6
CON	17	03-04/03-04	Jambe G	3/6
TAI	17	05/05-08	Abdomen	3/6
INT	13	12/9-11	Poitrine	3/8
POU	11	06-08/12-13	Avant-bras D	3/5
DEX	14	09-11/14-15	Avant-bras G	3/5
APP	17	13-15/16-17	Bras D	3/5
		16-18/18-19	Bras G	3/5
		19-20/20	Tête	3/6

Mouvement : 3
 Fatigue : 36
 Points de vie : 17
 Points de magie : 11
 DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 3. Fatigue 24 (36-8). Cuir bouilli partout (PA 3/ENC 6). Arbalète et lance transportées par monture.

Arme	RA	% Atf/Par	Dégâts	ENC/PA
Lance L. 2M	4	66/61	1D10+1+1D6	2/10
Dague	6	41/37	1D4+2+1D6	0,5/6
Bâton de combat	4	60/58	1D8+1D6	1,5/8
Arbalète lourde	1	39/-	2D6+2	8/10

Magie Spirituelle (61-ENC) : Dardart (1), Détecter Ennemis (1), Protection 2, Soins 2.

Compétences : Artisanat (Bois) 23, Cérémonie 21, Chercher 45, Connaissance des Humains 27, Connaissance du Monde 22, Connaissance des Plantes 29, Déguisement 65, Déplacement Silencieux 73, Dissimuler 45, Ecouter 58, Equitation 42, Esquiver 54, Evaluer 24, Grimper 51, Pister 60, Sauter 64, Scruter 58, Se Cacher 49.

Langues : Carmanien 30/21, Langue des Marchands 25/-, Nouveau Pélorien 36/12, Pavique 10/-, Praxien 05/-.

Équipement : Kennoma possède un cristal magique mort (stocke 2 PM), lequel se trouve dans une amulette dissimulée sous sa tunique.

Notes : Kennoma espère suivre les pas de son père, mais son apparence est le seul don qu'il a reçu de ce dernier. Il est gâté et sûr de lui. Il est l'objet des réprimandes constantes de ses aînés car il prend trop de risques susceptibles de révéler le secret familial.

ment associés aux adeptes urbains du culte ou aux rites initiatiques ayant pour objet de prouver le futur dévouement de l'initié.

Les sorts divins de Cacodémon comprennent Extension, Lien Mental, Sanctification, Sauvegarde, Adoration Cacodémon, Créer un Fantôme, Bloquer Détection, et Falsifier Forme. Les sorts divins de Cacodémon dont bénéficient les Pola sont renouvelés à chaque saison au lieu saint situé dans les Marais du Nord ou lors d'invocations du démon sur l'Île aux Ogres de la Grande Ruine ; à ces moments, Hadani, Nanni, et/ou Ken risquent d'être absents de la Propriété, prétendant pour raison d'affaires liées à la plantation.

Les Pola sont vaguement impliqués dans un projet secret, lequel est actuellement poursuivi par de nombreux adeptes de Cacodémon habitant le bassin du Zola Fel.

Il se propose de secourir le Diable et de le faire sortir de sous le Bloc en réveillant l'Oeil de Wakboth et en s'en servant pour parvenir jusqu'au Diable déchu. Un grand nombre d'ogres estime ce projet réalisable et cite pour exemple le succès des créateurs de la Déesse Rouge, mais les Pola sont sceptiques, de même que de nombreux ogres plus instruits, moins crédules, et issus d'un milieu socioculturel civilisé.

Lorsque des étrangers arrivent à la propriété, les ogres lancent Bloquer Détection si les circonstances le justifient (par exemple, si des visiteurs nomades risquent de comprendre un Taureau Tempête en leur sein, ou si d'autres se montrent trop inquisiteurs ou trop fouineurs). Les négociants, les voyageurs, les voisins, les hommes du Duc, et la plupart des nomades qui gagnent la Vallée de Dyskund se rendent à la propriété et s'y font connaître,

s'attendant généralement à recevoir l'hospitalité et à recueillir des ragots ou, à tout le moins, afin de manifester une reconnaissance polie de la concession dont les Pola jouissent sur les basses terres de la vallée. Les visiteurs qui traversent le domaine des Pola sans se présenter éveillent la prudence et les soupçons de ces derniers. Dans le passé, les ogres ayant vu des intrus sur leurs terres, ils ont, à plusieurs reprises, organisé et pratiqué une traque des visiteurs afin de les tuer. S'ils risquaient de rater les intrus, les Pola mettaient en scène des morts accidentelles ou des raids de broos ; sinon, les importuns étaient entreposés au garde-manger. Parfois, quelques membres du clan partent chasser l'humain, mais ils le font toujours loin de chez eux. Les Pola font très attention aux butins qu'ils emportent, se contentant généralement de pièces de monnaies ou d'objets de valeurs courants, évitant les trésors distinctifs ou magiques, aussi précieux soient-ils, pour éviter d'être repérés.

Dans la région, les Pola sont connus pour être des chasseurs et des pisteurs enthousiastes et compétents. Toutefois, les gens du coin croient que les Pola chassent du gibier sauvage et d'occasionnelles bandes de broos sauvages.

Propriété du Clan

Les individus décrits ci-dessous peuvent être rencontrés dans la Propriété Pola et ses environs ou dans les terres de la Vallée de Dyskund. Vous trouverez leur profil détaillé dans les pages 41 à 45.

Hadani Pola

Ogre de 51 ans, né en Carmania, prêtre de Cacodémon (Griffe). Connue à Roc Noir sous le nom de «Vieux Grand-Papa», frère de Nanni. Les Pola l'appellent «Oncle Haddie». Joue les vieux raseurs excentriques, bavards, et grisonnant. Excellente condition physique à part des dents pourries. Aime sa famille, surtout Nanni, mais n'arrive pas à comprendre pourquoi ce dernier perd son temps avec le Chaos Primaire et la fange des cavernes.

Nanni Pola

Ogre de 42 ans, né en Carmania, prêtre du Chaos Primaire, prêtre de Cacodémon (Griffe), initié de Thanatar. Spéléologue compétent. Deux Traits Chaotiques distincts mais qui semblent interconnectés :

1. Magie guérisseuse provoque des tumeurs externes égales à 1 point de TAI par point de soin. Résiste aux soins en guise d'attaque. Deux cicatrices laides (une sur le cou, l'autre sur l'abdomen) là où se trouvaient des excroissances qu'il a supprimées en pratiquant une chirurgie sommaire sur sa propre personne.

Tout resserrement de taille inférieure à 8 interdit le passage des grands boucliers, des lances longues, des parties encombrantes des armures de plaques, et de tout autre objet jugé trop volumineux pour passer.

Coincé dans un Resserrement

Si un personnage reste coincé dans un resserrement, il a trois chances de se décoinser, chacune d'elle prenant 2D6 rounds. Le pourcentage de chance de se débloquent est égal à POU x 5 %. Si le personnage rate chacun des trois jets, il est pris au piège.

Piégé dans un Resserrement

Pour libérer un personnage pris au piège, opposez la FOR de toutes les personnes qui tentent de le dégager (y compris la FOR du personnage piégé) à 20. En cas de succès, la traction a libéré le personnage ; en cas d'échec, ce dernier reste coincé. Chaque tentative effectuée pour libérer un personnage lui inflige trois points de dégâts, chaque point étant pris séparément et attribué à une localisation aléatoire de son corps. Chaque tentative prend un tour complet. A l'appréciation du Maître des Runes, il est possible d'additionner la FOR des personnes tentant d'aider la victime si celles-ci ont accès à celle-ci et ce, qu'elles la poussent, la tirent, ou la halent à l'aide de cordes. Le nombre de tentatives pouvant être effectuées n'est pas limité. Elles peuvent se poursuivre même si le personnage est mort.

Idées Lumineuses

Les décors sont tous susceptibles d'insuffler des «idées lumineuses» aux aventuriers, c'est-à-dire des expériences inspirées par une curiosité perverse et instinctive. Nombre d'idées lumineuses sont suggérées par des détails d'intrigue et de décor sans importance pour le scénario ; elles pourront donc être considérées comme des digressions inopportunes par certains Maîtres des Runes et joueurs. Les bons Maîtres des Runes comprennent que ces expériences parallèles représentent de superbes occasions permettant aux personnages et au Maître des Runes d'improviser sans vraiment mettre les aventuriers ni l'histoire en danger. Voici quelques exemples.

«Il y a une petite fissure dans le mur à cet endroit.

- Elle est large ?

- Trop petite pour que tu puisses y glisser la main.»

Il en résulte une réflexion improvisée. Combien de façons d'explorer cette fissure les aventuriers peuvent-ils concevoir ? Ayant découvert un objet intéressant contenu à l'intérieur, comment parviennent-ils à l'en extirper ?

Les Maîtres des Runes malins décriront cette fissure d'une façon trop spontanée et la placeront dans une salle où les signes d'occupation sont évidents ou, pour plus de subtilité, dans une pièce dénuée de toute trace de passage. En outre, un objet brille probablement au plus profond de la fissure si celle-ci est éclairée. Peut-être s'agit-il d'un cristal ? Ou du magot d'un rat ? Ou d'un micro gorp ?

«Le plafond de cette salle se trouve à près de 15 mètres au-dessus de vos têtes.

- Il s'y trouve quelque chose d'intéressant ?

- Eh bien, maintenant que tu en parles, il s'y trouve une étrange formation semblable à un amas de baguettes entrecroisées et on dirait qu'un morceau de tissu y est accroché.»

Comment les aventuriers se débrouillent-ils pour atteindre le plafond ? Lancent-ils des objets sur l'étrange amas ? Qu'est-ce qui s'y trouve ? La fuite d'eau d'une fissure menant à la surface ? Une cache contenant des pièces de monnaie ou des documents placés en cet endroit par les vampires du Second Age ? Un enchantement de sauvegarde créé par sorcellerie et dissimulant des peintures sacrées ? Un cadavre de chauve-souris putréfié ? Un nid de guêpes des cavernes aveugles ?



Description des Cavernes

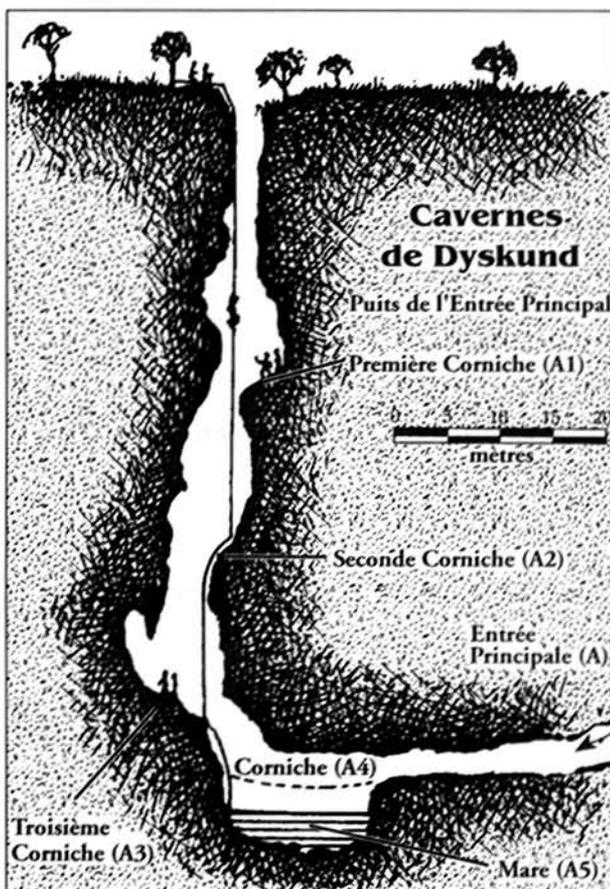
Voir la carte «Les Cavernes de Dyskund»

A : L'Entrée Principale

Voir le diagramme «entrée principale», non loin.

L'entrée principale consiste en un puits profond ouvrant sur le flanc de la Mesa du Daïm. Elle bénéficie d'une vue dégagée au sud par-delà la Vallée des Nappes d'Eau et à l'est par-delà la Vallée de Dyskund.

Le puits en lui-même est dissimulé par des herbes hautes et ne devient visible qu'à quelques mètres. Plusieurs arbres de bois blanc ayant atteint leur maturité poussent près du puits d'ouverture.



Cette entrée n'est pas utilisée en ce moment, et aucune trace de va-et-vient n'est visible. La roche ne comporte aucun signe particulier. Une étude approfondie ne montre aucunement que cette entrée a jamais été employée. (L'ancien matériel d'accès a bien été dissimulé ; les ogres ont certes utilisé cette entrée quelques années plus tôt mais les traces qu'ils ont laissées n'ont pas survécu à l'usure du temps.)

L'à-pic menant à la première corniche mesure 25 mètres, puis 15 m jusqu'à la deuxième corniche, et 20 m jusqu'à la troisième. Il serait impossible d'en escalader la paroi sans l'aide de la magie ou d'un équipement spécialisé ; les murs de calcaire nu du puits sont lisses et glissants sous l'action de l'humidité ; de plus, sa paroi s'incurve souvent vers l'intérieur. En usant de cordes et d'habileté, la descente s'avère relativement facile, quoique fatigante. Pour les alpinistes inexpérimentés, les guerriers casse-cou revêtus de leur équipement complet, et les érudits bedonnants, cette descente devrait s'avérer cauchemardesque.

Considérez cet épisode comme une énigme à résoudre et une rencontre de voyage effectuée en région désertique. C'est à ce moment que vous établirez l'ambiance de l'expédition dans les cavernes et ce, pour toute la durée de l'exploration. Étudiez le diagramme de l'Entrée Principale. Représentez-vous l'équipement des aventuriers et son encombrement. Demandez à vos joueurs de définir les grandes lignes de

Intermédiaire fait 12 mètres et s'avère difficile à Grimper. Des deux tunnels descendants, seul le plus au nord des deux conduit directement au Niveau Inférieur. Une longue saillie traverse ce passage d'est en ouest et forme un nouvel à-pic de 12 mètres menant au Niveau Inférieur ; il est également difficile à Grimper. La réussite d'un jet de Scruter révèle qu'un air à la chaleur et à l'humidité croissantes s'élève d'en bas.

F. La Cité Sombre

Le Niveau Inférieur est partiellement inondé par des infiltrations et des mares d'eau chaude. Divers types d'algues et de champignons prospèrent dans cet environnement tiède, moite, et riche en minéraux ; des pousses fibreuses, brillantes, et multicolores donnent un aspect de soupe épaisse aux eaux. L'odeur est légère et douce, mais si les mares sont perturbées, des gaz fétides et sulfureux s'en échappent.

Si les personnages tentent de Pister, les seules marques de va-et-vient visibles en ces lieux sont de grandes bandes de bave et les pousses contrariées qui bordent les innombrables pistes des escargots dragons. Nanni se rend rarement en cet endroit ; là, il invoque et chevauche un escargot dragon ou se fait transporter par un vomieuvre.

Toute la zone située au sud du Canal forme le Hall aux Escargots (F1). C'est le domaine d'une colonie d'escargots dragons prospère. La nourriture y est abondante (mares d'eau chaude remplies d'algues, serpents aveugles, et végétation du Chaos) et les prédateurs absents, aussi un grand nombre de spécimens ont-ils atteint une taille énorme. Par contre, les longs siècles passés dans la sécurité et l'abondance ont rendu ces escargots dragons moins agressifs.

S'ils ne sont pas dérangés, ils n'ont que 10 % de chance d'attaquer. Ils se massent au sol, sur les murs et au plafond de la salle. Quel que soit l'endroit de la colonie où les explorateurs regardent, ils peuvent voir 2D6 escargots dragons à la taille déterminée au hasard (voir à la fin du chapitre page 66, pour consulter le profil et la description de ces créatures). Il pourrait même s'avérer possible de traverser les mares en sautant de coquille en coquille. Les Taureaux Tempêtes risquent de mourir d'épuisement du fait de la frénésie meurtrière inspirée par leur culte en ce lieu ; en effet, leurs actions reviennent à tirer sur des poissons nageant dans un tonneau. Les Tunnels Occidentaux (F2) sont une extension du Hall aux Escargots, et leurs caractéristiques physiques, leur flore, et leur faune sont identiques à celles de ce dernier.

Le Canal (F3) est un long passage allant du nord au sud et qu'une mare d'eau chaude

remplit presque jusqu'au plafond. L'odeur de minéraux sulfureux est forte ici, nulle végétation n'y pousse, et aucun représentant de la faune du Niveau Inférieur ne gagne ce lieu de son plein gré, pas même les escargots dragons. (Toutefois, s'ils sont commandés par Nanni, les vomieuvres et les escargots dragons s'y rendront.) Par contre, les gorps prospèrent en cet endroit, ainsi que dans les salles inondées et les mares situées au nord.

La présence des gorps est évidente, car un des deux petits gorps reste accroché bien en évidence au plafond qui surplombe le Canal inondé. Toutefois, l'eau est trouble et opaque, et les aventuriers devraient trouver la perspective d'avoir à la traverser intimidante.

Les Tunnels Nord (F4) disposent de caractéristiques et d'une flore semblables à celles du Hall aux Escargots et des Tunnels Occidentaux, mais ne comportent ni escargot dragon ni autre faune.

G. Mogo, l'Homme-Scorpion

Mogo est stupide mais extrêmement territorial. Il a revendiqué ce tunnel menant au lieu saint thanatar et l'a fait sien ; il n'autorise Druke et Ruventan à l'emprunter qu'à contrecœur. Il charge et menace systématiquement les intrus, Druke et Ruventan compris (ce qui pourra donner un caractère plausible à l'imposture de Ruventan si celui-ci se fait pas-

Mogo, Homme-Scorpion, Initié de Thanatar

FOR	18	INT	8
CON	7	POU	5
TAI	18	APP	8
DEX	13		

Mouvement : 10
 Fatigue : 25
 Points de vie : 13
 Points de magie : 5
 DEX MRA : 3

Localisation	Mêlée	Missile	PdV
Patte arrière droite	01	01	3/3
Patte centrale droite	02	02	3/3
Patte avant droite	03-04	03	3/3
Patte arrière gauche	05	04	3/3
Patte centrale gauche	06	05	3/3
Patte avant gauche	07-08	06	3/3
Queue	09-10	07	3/6
Torse	11-12	08-10	3/5
Poitrine	13-14	11-15	3/6
Bras droit	15-16	16-17	3/4
Bras gauche	17-18	18-19	3/4
Tête	19-20	20	3/5

Armes et Armure : Encombrement total = 2,1. Fatigue 23 (25-2,1).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Massue	7	50/54	1D10+1D6	2/10
Targe	8	31/55	1D6+1D6	3/12
Épée courte	8	26/18	1D6+1+1D6	1/10
Fronde	4	41/-	1D8	0,1/-
Dard	10	52/-	1D6+1D6*	-

* Plus Virulence 13 due au poison

Magie Spirituelle (20-ENC) : Soins 2.

Compétences : Cérémonie 35, Ecouter 61, Grimper 44, Pister 52, Sauter 80, Scruter 48.

Langues : Carmanien 13, Langue des Hommes-Scorpions 30/-.

Équipement : Aucun.

Notes : La peau dure de Mogo se comporte comme une armure de 3 points. Son épée courte, une superbe arme de cérémonie sertie de bijoux, vaut 300 Lunars.

Les Parchemins Thanatari de Druke

Les Têtes Thanatari sont des archives superbes et fragiles. Interroger et transcrire le contenu des têtes est une obligation de culte. Dans les temples, les initiés relèvent les transcriptions des prêtres comme ceux-ci remontent dans l'esprit et les souvenirs de leurs têtes captives. Dans les Cavernes de Dyskund, Druke s'occupe lui-même de la transcription, en partie à cause du manque de scribes subordonnés, et en partie parce que cette activité lui procure du plaisir.

Lorsqu'ils ont fui le complexe de Carmania, Druke et ses fidèles ont réussi à emporter, outre les têtes de Druke, trois urnes de parchemins dérobés aux bibliothèques du complexe. Ces urnes sont dissimulées derrière une formation rocheuse située bien au-dessus du sol de la chambre à coucher du prêtre. Druke a recopié les éléments les plus importants des vieux parchemins sur de nouvelles feuilles. Lorsqu'il quitte les cavernes, il emmène uniquement ces copies avec lui, laissant les urnes volumineuses et les parchemins originaux dans le temple. Il les croit bien à l'abri dans leur cachette et pense pouvoir revenir les prendre à une date ultérieure.

La première urne provient de la bibliothèque de son mentor et contient essentiellement un recueil de transcriptions des têtes de ce dernier. Le texte est en majeure partie issu des cinq têtes attachées au crâne de son mentor, mais d'autres passages proviennent de têtes mineures créées par ce dernier avant d'avoir été rejetées en faveur du jeu de têtes actuel. Ces documents ont été rédigés en carmanien contemporain. Certains parchemins sont écrits de la main de Druke et cette écriture est semblable à celle qui recouvre les parchemins plus récents de la troisième urne.

La deuxième urne sort des archives du temple et renferme divers parchemins anciens touchant à la région de la Rivière des Berceaux. A en juger par l'âge de ces derniers, les têtes d'où provient le contenu des documents doivent avoir plusieurs siècles d'existence de plus que les parchemins. C'est dans cette urne que Druke a trouvé les références aux Cavernes de Dyskund, au lieu saint des Collines Venteuses consacré à Tien, et à divers autres sites thanatari du Second Age situés en Prax et dans les contrées du Pays des Vautours. Par-dessus tout, c'est dans ces parchemins que Druke a trouvé mention du lieu saint de Vivamort et des cristaux du Sang de Tien associés aux Cavernes de Dyskund. Les informations contenues dans ces parchemins datent au mieux de l'époque contemporaine aux Guerres des Tueries Draconiques et à la chute de l'Empire des Amis des Wyrms.

Ils sont rédigés dans des langues variées comprenant également des formes archaïques du carmanien, du loskalmi, du brithini, et du

vieux draconique. Les parchemins en eux-mêmes sont extrêmement fragiles. Si les langues utilisées risquent de dépasser l'entendement des personnages des joueurs, plusieurs cartes grossières s'avèrent reconnaissables. Divers détails pourront apprendre aux érudits que ces cartes datent du Second Age ; si leur légende et leur titre sont difficilement compréhensibles, des repères connus tels la Rivière des Berceaux et le Bloc fournissent des points d'orientation utiles. Grâce à ces cartes, les personnages joueurs peuvent apprendre l'emplacement du Temple de Tien, dans le Canyon Sans Chemin (les Rochers du Condor et le Marais du Diable forment de bons points de repère). Les cartes montrent aussi une concentration de vastes cavernes située à proximité des Collines Venteuses ; l'une des grottes indiquées est la caverne des Hautes Cavités où Muriah a établi son quartier général.

La troisième urne contient également des parchemins très anciens ; tous sont écrits de la même main, en vieux draconique, et comportent des milliers d'articles traitant de vampires et du culte de Vivamort. Etant donné la nature brève et décousue des documents, il est clair que ces informations ne sont pas une transcription du savoir des têtes thanatari, ou alors elles proviennent d'un très grand nombre de têtes. En outre, elles ne semblent nullement constituer les récits de première main convaincants des adeptes de Vivamort. Un érudit patient et intéressé, connaissant bien le vieux draconique, pourrait déduire après étude approfondie que l'auteur des documents se passionnait pour les rituels et les cérémonies du culte de Vivamort, mais s'avérait frustré dans son désir de trouver un informateur digne de foi. Un parchemin récent, rédigé dans une écriture différente (semblable à celle de certains des parchemins contenus dans la première urne : celle de Druke) et traduit en carmanien, réunit les références à des blessures infligées par des vampires, et plus particulièrement les références à des membres et des têtes tranchés. (Il s'agit là du premier jet de la copie de Druke et elle comporte de nombreuses ratures et inexactitudes. Druke emmène la copie finale avec lui, abandonnant ce brouillon.)

Utiliser les Parchemins : En lisant le premier jeu de parchemins, les explorateurs pourront apprendre les éléments de base de ce scénario : l'identité de Druke, celle de son mentor, et le fait que l'origine de ces documents remonte à un complexe thanatar situé en Carmania. L'identité des têtes de Druke et les grandes lignes de leur expérience et savoir sont également indiquées. Le compte-rendu des récits de trois de ces têtes (Affon Ki le Lhankor Mhy, Sabots de Feu le Taureau Tempête, et Drusi Follum le sorcier) peut per-

mettre au Maître des Runes de disséminer des informations et des désinformations touchant à la région de la Rivière des Berceaux. Par exemple, le Lhankor Mhy est une excellente source de rumeurs parlant de trésors et de mystères anciens. Le Taureau Tempête est une sommité en matière de sites infestés par le chaos. Le sorcier est incroyablement mal informé sur l'abondance des trésors magiques dispersés dans la région. Utilisez ces parchemins pour donner des informations utiles ou trompeuses comme bon vous semble. Rappelez-vous que les aventuriers doivent d'abord trouver une personne à même de traduire les parchemins, puis deviner leur signification. Tous les Carmaniens (et plus particulièrement Hazphar Pharates) peuvent facilement traduire les parchemins de la première urne et la copie récente de la troisième. Ils peuvent également se risquer à des suggestions quant à leur signification (en d'autres termes, il peut expliquer tous les éléments que vous souhaitez communiquer à vos joueurs à propos de Druke, de Thanatar, des Cavernes de Dyskund, et de l'emplacement du Lieu Saint de Tien, dans le Canyon Sans Chemin). Les parchemins des deuxième et troisième urnes sont moins clairs ; les personnages devront donc obtenir l'aide des sages de Lhankor Mhy ou d'Irripi Ontor pour en avoir la traduction et l'interprétation. Si tel est votre désir, les documents pourront renfermer un grand nombre d'accroches d'intrigue annonçant des scénarios à venir.

Astuces de Mise en Scène : Distribuez des enveloppes scellées comportant la mention : « Urne 1 : Parchemins 1 à 4, Langue A », « Urne 1 : Parchemins 5 à 9, Langue A », et ainsi de suite. Chacune d'elle renfermera le résumé du contenu des parchemins expliqués ci-dessus, une feuille de papier où figure un code numérique, ou un parchemin bidon. Lorsque les parchemins sont montrés à un aventurier ou à un Personnage Non Joueur capable de lire la langue utilisée pour leur rédaction, faites-lui effectuer un jet de Langue. S'il le rate, le contenu de l'enveloppe reste incompréhensible mais la langue est identifiée. S'il le réussit, le contenu est révélé. (Un succès spécial ou critique obtient des informations supplémentaires ou permet de deviner l'époque contemporaine au document, l'instruction et la culture de son auteur, etc.)

Seuls deux écritures apparaissent à plusieurs reprises : l'écriture A (celle du mentor de Druke) et l'écriture B (celle de Druke). Les langues sont codées de la façon suivante :

- Langue A : carmanien contemporain ;
- Langue B : brithini archaïque ;
- Langue C : loskalmi archaïque ;
- Langue D : carmanien archaïque ;
- Langue E : vieux draconique.



Pourtant, quand les forces du Chaos ont fini par être chassées du champ, Tien a été grièvement blessé. Comme ses armées et lui fuyaient, son sang a giclé de ses blessures. Touchant le sol, le fluide vital s'est mis à fumer tel un acide, arrachant de la vapeur à la roche cuite. Puis il s'est infiltré dans la terre malgré les protestations de cette dernière. Là, il a refroidi, formant de grands cristaux à la puissance chaotique latente.

L1 : Le Portail du Jardin

Un siphon et un resserrement gardent l'entrée du Jardin de Cristal. Le siphon mesure plus de 60 mètres de long, et le resserrement situé juste devant la Salle du Jardin de Cristal se compose en fait d'une succession de trois resserrements (14, 12 et 11). La combinaison d'une longue nage sous-marine et de trois resserrements étroits doit être aussi amusante que la rencontre d'un Seigneur Runique zorak zorani. Utilisez les règles régissant la Natation, l'Asphyxie, et les Passages Étroits pour mettre cette séquence en scène sous la forme d'une aventure poignante. Assurez-vous que tous les personnages choisissant de passer par là ont

conscience d'être en grand danger et de s'exposer à une mort solitaire.

Le Portail du jardin garde l'accès au Jardin de Cristal, une salle renfermant des cristaux magiques façonnés par le sang de Tien. Un grand nombre de cristaux mineurs criblent les murs et jonche le sol de cette caverne, mais le plus gros de tous est serti dans la roche et n'apparaît que partiellement dans la paroi de la pièce.

Le Grand Cristal

Seule une partie mesurant 10 x 5 mètres de ce gros cristal est visible, mais sa masse est bien plus importante. Fait des plus remarquables, le cristal brille d'un éclat terne, comme s'il avait été harmonisé. Les rêves de tout Gloranthien devraient être troublés à l'idée qu'une personne ou une chose puisse s'être harmonisée avec un cristal aussi volumineux pour y puiser puissance et magie. La nature dernière de ce gros cristal et l'identité de son maître devraient s'avérer quasiment inaccessibles à tous les personnages (à moins d'appartenir au culte de Thanatar ou de Vivamort). Seuls les fidèles de Thanatar et de Vivamort

ont jamais eu vent de l'existence de ce gros cristal, et aucun d'eux n'a pu poser les yeux dessus depuis de nombreux siècles. Les Divinations ne devraient fournir aucun indice portant sur la nature du Grand Cristal ou de son maître ; en effet, nul autre dieu n'en connaît l'existence.

Les adeptes de Thanatar du Second Age ont appris par divination que le cristal fournissait une puissance et une réelle immortalité à un grand héros thanatar. Le nom de ce dernier n'a jamais été révélé, mais il a été désigné comme Le Héros aux Mille Têtes, un être qui habiterait le Monde Par-Delà le Temps et qui pourrait être invoqué lors des derniers jours du Nouvel Age afin de se voir confier la tâche de grand champion des Thanatari. Un érudit ayant étudié les documents volés par Druke au complexe carmanien comprendra toutes ces informations mais rien de plus.

Les adeptes du culte de Vivamort du Second Age ont appris par divination que le Grand Cristal établissait puissance et communication directe pour un ancien héros du culte, un être immortel résidant à jamais dans les royaumes changeants du chaos situés par-delà Glorantha. Un des vampires du Second Age assoupis dans le Lieu Saint de Vivamort (J) pourrait connaître ces renseignements, mais même si tel est le cas, il partagera uniquement ce savoir avec un adepte de Vivamort.

Les Cristaux Mineurs

(voir *les Secrets Oubliés*, pp. 35 à 40, pour plus de détails sur les cristaux magiques.) Les cristaux vivants incarnent l'essence et un fragment de la puissance d'un dieu vivant. En tant que tels, ces cristaux magiques peuvent exercer une profonde influence sur l'esprit et les croyances de la personne qui s'harmonise avec. Ces effets sont variables et il s'avère difficile de les répertorier ou de leur donner un nom. (Ou plutôt, nous nous abstenons d'écrire des règles spécifiquement conçues pour décrire ces effets et préférons encourager les Maîtres des Runes à les improviser. A titre d'exemple, consultez les cristaux vivants présentés ci-dessous.)

Le nombre de cristaux qu'une même personne peut posséder est illimité. Toutefois, on ne peut s'harmoniser qu'avec un seul cristal vivant à la fois. Les tentatives d'harmonisation avec un second cristal sont vouées à un échec systématique. Il est impossible de connaître les pouvoirs magiques d'un cristal sans s'être harmonisé avec lui.

Quinze cristaux mineurs peuvent être ramassés sans outil spécial dans cette salle. Si les explorateurs possèdent un outillage et des compétences de mineur, ils pourront extraire près d'une centaine de cristaux de plus. Lancez 1D100 puis consultez la table suivante et les descriptions correspondantes pour déterminer les effets des cristaux découverts.

Rahmaso, Gardien de Druke

FOR	13	01-04/01-03	Jambe D	3/5
CON	17	05-08/04-06	Jambe G	3/5
TAI	13	09-11/07-10	Abdomen	3/5
INT	16	12/11-15	Poitrine	3/6
POU	17	13-15/16-17	Bras D	3/4
DEX	10	16-18/18-19	Bras G	3/4
APP	7	19-20/20	Tête	3/5

Mouvement : 4

Fatigue : 30

Points de vie : 15

Points de magie : 17

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 13. Fatigue 17 (30-13). Cuir rigide partout (PA 2/ENC 5). Cuir souple partout (PA 1/ENC 3,5).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Glaive	7	61/45	1D6+1+1D4	2/15
Bouclier simple	8	31/69	1D4+1D4	1/8
Arbalète moyenne	3	57/-	2D4+2	4,8/8
Garrot*	(7)	31/-	1D6+1D4	0,1/3

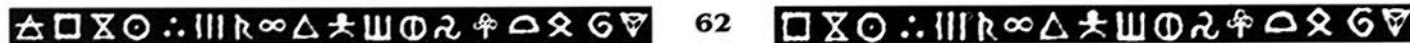
Magie Spirituelle (98-ENC) : Communication Mentale 1, Confusion (2), Dardart (1), Détecter Ennemis (1), Extinction 1, Mur de Ténèbres (2), Soins 4, Vivelame 4.

Compétences : Chercher 61, Déplacement Silencieux 58, Dissimuler 51, Ecouter 73, Evaluer 61, Grimper 62, Passe-Passe 34, Sauter 80, Scruter 81, Se Cacher 65.

Langues : Carmanien 39/00.

Équipement : En temps normal, il porte une armure de cuir, mais il rajoute du cuir bouilli s'il s'attend à combattre.

Notes : Dans sa vie précédente, Rahmaso était un faible marchand de céréales, aussi se réjouit-il de son corps de Gardien athlétique. Il exécute les ordres de Druke avec plaisir et loyauté.



M. Le Nid de Frelons

Il s'agissait autrefois d'un nid de frelons géants. Les vieilles enveloppes des créatures sont toujours accrochées aux murs ou gisent en piles sur le sol de la salle. Le passage dont les frelons se servaient pour entrer dans les cavernes (M1) est bloqué par un éboulement. Un faible courant d'air peut être décelé dans les couloirs voisins (Scruter moins malus de 50 %), mais les espoirs de trouver une autre sortie sont vains. L'éboulement est branlant et il est facile d'en retirer les pierres une par une, mais le tunnel est très long (80 mètres) et des pierres continuent de tomber de son plafond à mesure qu'il est dégagé, le bloquant ainsi de nouveau tout en mettant la vie des personnages en danger. Si les aventuriers insistent et usent de techniques appropriées (Inventer -30 ou Mineur, ou toute autre compétence adéquate), le tunnel peut être débarrassé au bout de 2 000 heures de labeur. Il débouche sur l'éboulis situé au pied de la falaise orientale de la Mesa du Daim, à près d'un demi-kilomètre de la Propriété Pola.

N. Vivier de Vomieuvres

L'année dernière, un vomieuvre a perdu trois tentacules dans un éboulement accidentel. Nanni n'avait nulle envie de voir trois vo-

mieuvres de plus parcourir les cavernes, mais sa doctrine lui interdisait de faire du mal aux rejetons du Chaos. Il a donc jeté les trois membres tranchés dans cette partie inférieure des grottes avant de condamner le tunnel à l'aide de plusieurs grosses pierres. Cette nuit-là, Nanni a eu une vision divine. Celle-ci l'a convaincu que son devoir sacré consistait entre autres à créer un grand vivier de vomieuvres, lequel se développerait à la façon d'un cocon et s'ouvrirait un jour pour déverser cette engeance du Chaos Primaire, telles des graines de pissenlits ballotées par le vent.

A présent, lors des jours saints, Nanni tranche un tentacule à l'un de ses vomieuvres et le jette dans le vivier. En conséquence, huit vomieuvres occupent actuellement cette salle. Le passage est trop étroit pour permettre aux vomieuvres complètement reconstitués de s'approcher suffisamment des pierres d'ouverture pour s'enfuir du Vivier. Les parties de vomieuvres en cours de régénération sont assez petites pour s'enfuir mais dépourvues de toute intelligence tant qu'elles n'ont pas atteint leur taille maximale.

Les Maîtres des Runes sont libres de réfléchir à l'écologie de ce vivier. Les vomieuvres s'entre-dévoient-ils ? Leur divinité protectrice survient-elle à leurs besoins ? Parviennent-ils à se nourrir de la roche ? Consomment-ils des plantes souterraines ? Mangent-ils seulement ?

Et que font-ils de leurs journées, entassés comme ils le sont dans l'obscurité ? Pour être fascinantes, ces questions ne doivent pas moins attendre que quelqu'un découvre un moyen d'étudier la vie des vomieuvres dans cet environnement unique pour trouver une réponse.

O. Cour de Pierre

Nanni éclaire cette pièce grâce à plusieurs lampes à huile allumées en permanence. Les formations colorées, translucides, et polies de la caverne réfléchissent et réfractent cette lumière tremblotante, créant ainsi une vision de merveilles digne du royaume des fées. Nanni vient ici pour se livrer à ses divinations et recevoir ses visions mystiques, lesquelles prophétisent le prochain triomphe du chaos sur les formes moribondes dont le monde du passé est peuplé. Si les explorateurs le rencontrent en ce lieu, Nanni est assis sur une formation rocheuse ressemblant à un trône, perdu dans une sorte de transe rêveuse, gardé par deux escargots dragons et un vomieuvre.

P. Salle du Temple

Hormis une bande étroite qui longe le périmètre de cette salle, celle-ci est emplie d'une fange tiède, humide, et émettant une odeur de



verne attirent les animaux domestiques de Nanni car ceux-ci recherchent toujours avidement son affection. (Consultez les Documents de Référence du Maître des Runes pour prendre connaissance du profil des gorgs, des escargots dragons, et des vomieuvres.)

PI : La Rampade

La Rampade est un tunnel long, large, mais très bas de plafond ; il relie la Salle du Temple (P) à la surface par l'accès dissimulé dans la propriété des ogres. Les dimensions du couloir varient entre 30 et 40 centimètres de hauteur, et entre cinq et dix mètres de largeur. La longueur totale du passage est de 30 mètres.

Même s'il a mémorisé la route en touchant les parois et n'a donc pas besoin de lumière, Nanni a du mal à progresser dans ce tunnel. Les explorateurs s'aidant de torches, de lampes, ou de lanternes éprouvent plus de difficultés encore. Les bipèdes se déplacent tous à raison de 1 mètre par round. Aucun objet ne tient

bien en main ni ne peut être utilisé normalement lorsqu'on rampe à plat ventre dans une galerie étriquée, aussi les sources de lumière comme les torches et les lanternes sont-elles difficiles à manipuler. Du fait des angles irréguliers du passage, on peut voir à cinq mètres devant soi au maximum. Les gorgs et les vo-

mieuvres de Nanni ne subissent aucun malus dans l'obscurité. Les gorgs se déplacent sans malus. Les vomieuvres progressent à une vitesse de 2 mètres par round.

Une fois que Nanni a appris la présence des personnages, il déploie un vomieuvre et un nombre de gorgs suffisant pour empêcher les intrus d'entrer. Les gorgs forment un écran à cinq mètres de la Salle du Temple et le vomieuvre entre dans cette dernière pour se positionner devant l'entrée du tunnel ; il ne pénétrera dans le passage et n'attaquera que s'il perçoit une agitation. Les gorgs sont dépourvus d'intelligence et s'avancent vers leur proie potentielle en suivant leur instinct, aussi les aventuriers dotés de nerfs d'acier pourront-ils les éloigner de la Rampade par la ruse avant de les envoyer à la surface.

Petit Gorp Régénérateur

FOR	0	Mouvement : 1
CON	5	Points de vie : 8
TAI	10	Fatigue : N/A
INT	1	Points de magie : 6
POU	6	DEX MRA : 4

Loca. Mêlée & Missile Points
Corps 01-20 tous

Regénération 1D3 points par Round

Arme RA Att/Par Dégâts
Engloutir 1 100/- 3 pts acide

Nota : voir RuneQuest, pp. 231-232.

Gorp Paralysant Moyen

FOR	0	Mouvement : 1
CON	9	Points de vie : 13
TAI	16	Fatigue : N/A
INT	1	Points de magie : 8
POU	8	DEX MRA : 4

Loca. Mêlée & Missile Points
Corps 01-20 tous

Arme RA Att/Par Dégâts
Engloutir 1 100/- Paralyse*

* Effectuez un jet sous 5 x CON ou la localisation est paralysée. Les membres paralysés sont inutilisables. Un abdomen ou une poitrine paralysés provoquent la chute et une immobilisation. Une tête paralysée entraîne l'inconscience. La paralysie dure 2D10 rounds.

Nota : voir RuneQuest, pp. 231-232.

Escargot Dragon

FOR	27	Mouvement : 1
CON	18	Fatigue : 45
TAI	22	Points de vie : 20
INT	2	Points de magie : 10
POU	10	DEX MRA : 4
DEX	7	

01-08	coquille	16/9
09-14	corps	4/9
15-20	tête	4/9

Arme RA Att/Par Dégâts
Morsure 7 56/- 1D6+2D6

Traits Chaotiques : Il est typique de voir les escargots dragons posséder 1D3 traits chaotiques. Consultez la Table des Traits Chaotiques de RQ, Livre de Glorantha, p. 234, ou la Table des Malédiction de Thed, in Les Dieux de Glorantha p. 178.

Nota : Voir RQ, p. 231

Grand Gorp Collant

FOR	0	Mouvement : 1
CON	18	Points de vie : 24
TAI	30	Fatigue : N/A
INT	1	Points de magie : 15
POU	15	DEX MRA : 4

Loca. Mêlée & Missile Points
Corps 01-20 tous

Arme RA % Att/Par Dégâts
Engloutir 1 100/- Glue*

* Agit comme le sort Glue avec une FOR de 20. Chaque fois qu'il a affecté une localisation corporelle, le gorp attaque une localisation adjacente lors des rounds suivants pour finir par envelopper et immobiliser la victime. La Glue n'adhère pas aux tissus vivants ni aux matières végétales vivantes. Les sucs digestifs ne sont pas plus puissants que la salive, aussi la victime n'endure-t-elle pas de dommages immédiats. Toutefois, il s'avère extrêmement difficile de tuer et de décoller le gorp.

Nota : voir RuneQuest, pp. 231-232.



Le vomieuvre est plus rapide et plus astucieux que les gorgs. Il peut poursuivre et capturer la plupart des explorateurs dans ce tunnel ; en outre, son gaz empoisonné et ses attaques multiples en font un adversaire meurtrier. Il ne se laisse pas attirer à la surface (où il serait découvert) et fuit les attaques par projectiles et par magie lorsque ses blessures sont sérieuses.

Dénouement

Six éléments d'importance majeure peuvent permettre d'arriver à une conclusion dramatique du scénario des Cavernes de Dyskund. Ces dénouements ne sont pas classés par ordre hiérarchique ; en d'autres termes, aucune de ces fins n'a été conçue pour être le point culminant final et incontournable de cette aventure. Des six conclusions, les plus

théâtrales sont la découverte du lieu saint de Thanatar, du Grand Cristal composé du Sang de Tien, et du lieu saint de Vivamort.

Découverte du Lieu Saint de Thanatar

Les avantages principaux de cette fin sont l'affrontement des défenseurs thanatari et, si les personnages parviennent à les repousser, la possibilité d'explorer et de détruire un antique lieu saint consacré à Thanatar. La découverte des parchemins thanatari représente un exploit particulier ; en effet, ces documents sont des artefacts historiques uniques qui contiennent en outre des informations précieuses sur les autres sites chaotiques de la région.

Découverte du Lieu Saint de Vivamort

Il ne se trouve aucun trésor spécial en ce lieu et les défenses du lieu saint ont été conçues pour être quasiment infranchissables.

Néanmoins, le simple fait de trouver et de visiter un tel site est une aventure merveilleuse digne d'être contée maintes et maintes fois dans les tavernes.

Découverte du Grand Cristal

Les cristaux magiques mineurs de l'endroit forment un trésor de valeur et le Grand Cristal un artefact mythique fort spectaculaire. Une fois de plus, il est fort improbable que les explorateurs puissent détruire, voler, ou même saisir la fonction du Grand Cristal, mais sa découverte en elle-même est digne d'apporter la célébrité aux aventuriers.

Découverte du Lieu Saint du Chaos Primaire

Cet endroit s'avère, lui aussi, un site sacré du chaos aussi ancien que remarquable. Toutefois, il ne s'y trouve aucun trésor spécial et sa forme inconsistante le rend particulièrement difficile à détruire.

Mise à Jour et l'Affrontement des Ogres de la Propriété Pola

Le Duc Raus et le peuple des Concessions seraient horrifiés d'apprendre que des ogres vivaient parmi eux, aussi leur découverte se révèle-t-elle un accomplissement important. Cependant, vous devriez permettre à certains ogres de s'enfuir pour leur faire jouer un rôle ultérieur dans la campagne. Par conséquent, cet affrontement risque de mener à une fin plus épisodique que dramatique.

Mise à Jour et l'Affrontement des Thanataris

Vous devriez également faire en sorte que Drucke, et peut-être même Ruventan Backer, puisse s'enfuir pour jouer un rôle ultérieur dans la campagne. Cela dit, même si les Thanataris s'échappent, la destruction de leur lieu saint et la découverte des parchemins de Drucke deviennent plus faciles et plus vraisemblables ; en outre, cet exploit suffira certainement à combler vos joueurs.



Documents de Référence du Maître des Runes

Le Parchemin (CD1) : Le Parchemin de Raelfer

(Annotation rédigée par écriture récente B, dialecte carmanien contemporain)

Le récit de Raelfer se poursuit. Leffe situe les Sources des Roches Mouillées sur la droite comme la trouée quitte le Zola Fel pour mener aux hautes terres. « Là, une mousse vert foncé et floconneuse pousse dans l'ombre qui borde les suintements ; l'eau est claire et froide. » Le chemin de la vallée suit le lit du cours d'eau saisonnier et s'orne des repères suivants : « trous à gauche, épineux droit devant, étroites passes suspendues à gauche, rochers lisses à droite, crête de falaises dénudées. »

(Corps du texte rédigé par écriture ancienne A, dialecte carmanien archaïque)

Grâce aux nombreuses sources qui arrosent les murs du canyon, la vallée du Dyshund est verdoyante même au plus fort de l'été. Leffe nous a fait longer la rivière jusqu'aux hautes terres. L'entrée est bien dissimulée. Malgré les affirmations assurées de Leffe, il nous a fallu du temps pour trouver le puits, lequel ressemble à une grande cuve à beurre enfoncée dans le sol. Un air frais et humide s'élève du puits, et la roche s'est avérée froide au toucher, même à midi.

L'entrée est semblable à Gruouen, mais en petit, en moins profond, et avec deux étapes de corniches. La première est longue mais bien éclairée par la lumière du jour que filtre l'entrée. Leffe a dit que les autochtones connaissent ce trou et a caché notre corde d'accès en usant d'artifices et de pouvoirs. La seconde étape est facile mais obscure. Leffe méprise les torches ; la lumière noire est suffisante. Je suis entre ses mains. Au pied du puits, une mare est traversée par une corniche étroite. Les plafonds sont larges et l'air est doux.

Nous avons progressé avec aisance. Certaines salles étaient trop grandes pour permettre à notre lumière noire des les éclairer dans leur totalité. Leffe a trouvé sa route grâce à des marques ornant le sol ; il dit ne pas en avoir besoin en ces lieux, mais que même lui risque de se perdre dans la Cité Sombre et les Rampades.

Le jardin est beau, dépassant Turbi et Flora Sanctifié en étendue et en luxuriance. Les matrices qui éclairent cette grande salle m'étonnent. Un puits donne sur sa salle du temple, mais l'accès est difficile en cet endroit. L'entrée officielle forme un grand cercle. Le temple en lui-même est modeste, comme il sied à une mission sauvage, mais le lieu saint est bien placé et investi d'une forte énergie. Nul prêtre n'y officie, et les troubles surgis à Than Ulhar laissent entendre une longue attente. Leffe et moi avons renouvelé notre culte et reçu Sa bénédiction.

Nous nous sommes reposés sans être dérangés pendant les heures diurnes. Hadrisso connaît d'autres entrées, mais Leffe a dit qu'il était difficile d'y ramper. Hadrisso connaît également la Cité Sombre et deux lieux saints supplémentaires, l'un consacré au Maître de la Mort et l'autre à la Source Fertile, mais j'étais fatigué ; la nuit avait été longue et il m'en restait deux de plus à tenir, aussi n'avais-je aucun désir de mettre leur patience à l'épreuve.

(Annotation rédigée par écriture récente B, dialecte carmanien contemporain)

Ici, dans la marge, Raelfer donne la liste griffonnée suivante. On dirait des notes prises sous la dictée.

(Griffonnages rédigés dans la marge par écriture ancienne A, dialecte carmanien archaïque)

Le Hall des Trois Sœurs : trois grandes colonnes, haut plafond.

Le Jardin : Grand Hall, végétation riche et touffue.

Les pins de pierre : formations rocheuses rassemblant à des sapins.

La Cité Sombre : les salles inférieures, les labyrinthes, partiellement inondés.

Le Canal : grotte inondée.

Le Portail du Jardin : siphon inondé.

Le Jardin de Cristal : Le Sang de Dieu, un cristal long de quarante paumes et haut de quinze, des centaines d'autres, certains defectueux, d'autres parfaits.

La Promenade de Glace : glace toute l'année.

La Salle aux Bougies : étranges édifices en forme de bougies qui luisent sous l'effet de leur propre lumière.

La Rampade : un long tunnel haut de deux paumes à peine.

Le Nid de Frelons : insectes énormes, grande délicatesse.

La Cour de Pierre : trône naturel.

La Salle du Temple : lieu saint composé du limon originel, en activité avant la toile du temps.

Notes sur Le Parchemin (réservées au Maître des Runes !)

L'écriture B est celle des annotations de Druke. L'écriture A correspond à la copie minutieuse des parchemins originaux de Raelfer que Druke a réalisé ; ceux-ci décrivent un voyage allant de Carmania à Than Ulbar, lequel s'accompagne de visites aux sites thanatari de Prax et de la Désolation.

Le premier passage donne la direction de la Vallée de Dyskund aux personnages. Les Sources des Roches Mouillées forment un point de repère fort connu ; elles sont situées le long du Zola Fel, au sud du Marais du Nord. De là, les explorateurs suivent les repères et les directions jusqu'à l'éperon de la Mesa du Daim, près de la propriété Pola. Demandez des jets de Pister et de Connaissance du Monde pour établir la route comme bon vous semble.

Le deuxième passage n'indique pas clairement l'entrée des cavernes. Les aventuriers doivent fouiller l'éperon de la Mesa du Daim mètre par mètre. La recherche des vols de chauves-souris nocturnes ou des courants d'air frais diurnes facilite cette entreprise. Les Pola connaissent l'emplacement du puits d'entrée et le montreront aux personnages, mais ils affirment ne pas l'avoir exploré. Nanni explique avoir été un bon spéléologue dans sa jeunesse, admet sa curiosité concernant le puits, et propose aux aventuriers de les aider à descendre et à explorer ce dernier.

Le quatrième passage consiste en une liste de lieux situés dans les Cavernes de Dyskund. Raelfer ne les a pas visités, il a dû en apprendre l'existence auprès de Leffe, d'Hadrisso, ou quelque autre source.

«Leffe» est un des compagnons de Raelfer. «Hadrisso» est l'une des têtes mortes-vivantes de Raelfer. «Gruouen» est une petite communauté agricole de Carmania. Nombre de Carmaniens reconnaîtront le nom de cet endroit, mais ils seront choqués d'apprendre qu'il s'agit d'un site thanatar. «Turbi» et «Hora Sanctifie» sont également des sites thanatari de Carmania, mais seuls les adeptes de Thanatar les connaissent et dont l'emplacement exact est inconnu.

Lettre du Service Provincial d'Exploration à Hazphar (CD2)

Hazphar Pharates

Eau-Mort-Obscurité, 7/47

Les Archives ont attiré notre attention sur plusieurs documents. Copies ci-jointes. Vous pouvez consulter les originaux comme bon vous semble.

Les Archives identifient Raelfer comme étant un prêtre thanatar de la fin du Deuxième Siècle. Il voyageait beaucoup et couchait ses observations par écrit. Les Archives suggèrent que ce fragment représente le brouillon d'une version plus complète et ultérieure. Il semble s'agir de la copie de manuscrits antérieurs, mais les Archives croient en l'authenticité de leur contenu.

La politique du SPLC est la suivante :

Tous les sites chaotiques datant des Premier et Second Âges doivent être identifiés et explorés. Tout artefact ainsi découvert doit être préservé en l'endroit ou ramené à Davis afin que vous puissiez l'examiner à loisir. Les signes d'occupation contemporaine doivent être décrits en détail.

La façon dont vous avez traité le site d'Eau Rouge est exemplaire. Nous vous faisons entièrement confiance. Une Equipe d'Agents de la SPLC commandée par Dalamides Avéticus vous a été assignée comme vous l'avez demandé. Nous attendons votre compte-rendu avec impatience.

Foli Rémentus Albro, Bureau du Service Provincial d'Exploration Lunar

A découper après photocopie
et à remettre aux aventuriers
au moment approprié au cours
de l'aventure

Urne 1 : Parchemins 5 à 9, Langue A (CD4)

Parchemins récents rédigés en carmanien contemporain avec l'écriture B. Transcriptions de neuf têtes thanatari importantes (un scribe lhankor mhy, un Khan des Tempêtes, un sorcier non-aligné, un prêtre thanatar, un chaman broo, un scribe irripi ontor, une Epée d'Humakt, un homme-scorpion, et un troll sombre initié à Zorak Zoran). Elles se soucient essentiellement de rumeurs, de contes, et de fables traitant de trésors érudits et magiques. A en juger par la configuration des questions et des réponses, ces parchemins semblent avoir été écrits par une personne connaissant bien les parchemins 1 à 4 de l'urne 1.

Urne 1 : Parchemins 1 à 4, Langue A (CD3)

Parchemins récents rédigés en carmanien contemporain avec l'écriture A. Annales de la vie, des expériences, et des connaissances de cinq têtes thanatari importantes (un chaman broo, un scribe irripi ontor, un initié yanafal tarnils, un homme-scorpion, et un troll sombre initié à Zorak Zoran). Ces têtes proviennent toutes d'individus originaires de la région carmanienne. Une attention tout particulière est donnée aux sujets suivants : rituels du culte, sites du culte, personnalités importantes du culte, détails biographiques personnels, et comptes rendus historiques régionaux. On y trouve également des chroniques plus courtes, émises par de nombreux serfs et quelques marchands de l'Hérésie Carmanienne du Malkionisme. La négligence et la carence en détails de ces documents montrent le manque d'intérêt que l'auteur portait à ces têtes.

Urne 2 : Parchemins 1 à 3, Langue B (CD5)

Trois parchemins très vieux, très fragiles et détériorés, tous rédigés par une main différente en brithini archaïque. Catalogues et documentaires de voyage du Second Age consacrés aux ports situés en bordure de la côte sud de Genertela. Fantaisistes, nombreux détails géographiques manifestement inexacts. Les auteurs n'ont probablement jamais visité les endroits décrits.

Urne 2 : Parchemins 4 à 7, Langue C (CD6)

Quatre parchemins très vieux, fragiles et détériorés, tous rédigés par une main différente en loskalmi archaïque. Catalogues des centres d'adoration du chaos de Genertela datant du Second Age. Les détails géographiques s'avèrent de moins en moins exacts comme l'on progresse à l'est en partance de la région de Loskalm.

A découper après photocopie
et à remettre aux aventuriers
au moment approprié au cours
de l'aventure

Urne 2 : Parchemins 8 et 9, Langue D (CD7)

Nombreux parchemins très vieux, fragiles et détériorés, tous rédigés par une main différente en carmanien archaïque. Catalogues des centres d'adoration du chaos de Genertela datant du Second Age. Les détails géographiques s'avèrent très précis en ce qui concerne Carmania, Péloria, Dara Happa, et Dorastor, un peu moins en ce qui concerne la Passe du Dragon, Prax, et la Désolation. Than Ulbar, le centre thanatar de la Désolation, se trouve dans les Collines Percées. Parmi les références directes à Dyskund on compte un exposé détaillé du lieu saint consacré à Thanatar et les descriptions anecdotiques d'un lieu saint dédié à Vivamort, d'un lieu saint voué au Chaos Primaire, et d'un dépôt de cristaux magiques appelés «Le Sang de Tien». Le parchemin situe un lieu saint de Tien dans un canyon latéral à une grande rivière arrosant les Collines Venteuses au nord-est. Le squelette de pierre géant d'un demi-oiseau et un pic appelé le Marais du Diable marquent l'emplacement de ce lieu saint de Tien. On y trouve également la description de plusieurs réseaux de cavernes situés à proximité et souvent utilisés par les adeptes thanatari du Second Age.

Urne 3 : Parchemins 1 à 6, Langue E (CD9)

Très vieux parchemins, rédigés par une même main en vieux draconique, consistant en plusieurs milliers de brefs alinéas traitant des vampires et du culte de Vivamort. Les détails sont vagues, fantaisistes, et souvent contradictoires.

Urne 3 : Parchemin 7, Langue A (CD10)

Un seul document récent rédigé par Ecriture B. Il rassemble et traduit en carmanien les références des parchemins 1 à 6 de cette urne. Celles-ci se concentrent toutes sur les blessures infligées par les vampires et traitent plus particulièrement de membres et de têtes tranchés. Il semble s'agir d'une copie de travail ; elle comporte de nombreuses ratures et corrections.

Urne 2 : Parchemins 10 à 29, Langue E (CD8)

Nombreux parchemins et fragments très vieux, très fragiles et détériorés, tous rédigés par une main différente en vieux draconique. Catalogues des centres d'adoration du chaos de la Passe du Dragon, de Talastar, et de Dorastor datant du Second Age. Les détails géographiques s'avèrent très précis. Les sites sont abondants en Dorastor, épars mais répandus en Talastar, et extrêmement épars dans la Passe du Dragon.

A découper après photocopie et à remettre aux aventuriers au moment approprié au cours de l'aventure

ENTREE
OUEST

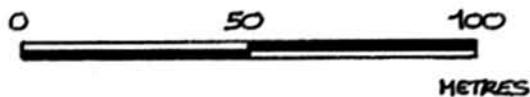
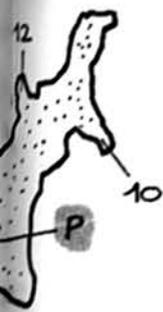
ENTREE
NORD

LEGENDE

-  Sites Particuliers
-  Roc
-  Code d'étroitesse
-  Niveau Supérieur
-  Niveau Intermédiaire
-  Niveau Profond



Cavernes de Dyskund



Histoire d'une Histoire

Résumé

Un vieux parchemin et la mystérieuse gravure runique d'une tour en ruines du Comté du Soleil guident les personnages vers un lieu saint consacré à Tien ; celui-ci date du Second Age et se trouve dans la Désolation.

Là, le fantôme d'Ormélius, un vaillant sage Lhankor Mhy, cherche à se libérer de l'ignoble servitude que des enchantements anciens lui ont imposée.

Si les aventuriers parviennent à le délivrer, ils dissipent incidemment les enchantements protecteurs de Muriah, l'infâme sorcière prêtresse de Malia qui règne sur la bande de broos la plus redoutée de la région de la Rivière des Berceaux.

En fuyant, les défenseurs broos laissent une piste menant clairement au refuge caverneux de Muriah, dans les Collines Venteuses.

Il s'agit des Hautes Cavités, et c'est là que les explorateurs ambitieux peuvent affronter Muriah et ses gangs de broos, sur leur propre terre natale.

Le début d'*Histoire d'une Histoire* consiste en plusieurs parties décrivant le déroulement linéaire du scénario jusqu'à l'affrontement final, lequel a pour cadre le lieu saint de Tien situé dans la Désolation.

Ces parties sont conçues avec rigueur et mises en scène de façon assez détaillée. La dernière partie du scénario, l'affrontement de Muriah et de mignons broos, se termine de façon beaucoup plus ouverte et pourra exiger du Maître des Runes qu'il prépare et improvise une grande part des événements.

Pour faire jouer *Histoire d'une Histoire*, étudiez et passez en revue l'ensemble du scénario sans oublier les notes à remettre aux joueurs, les profils des Personnages Non Joueurs, et les Documents de Référence du Maître des Runes.

Examinez également la carte des Cavernes des Hautes Cavités.



Introduction

Lisez *Le Parchemin de Gilherad* (HH1), *Le Destin d'Ormélius* (HH2), *Quelques Rumeurs Récentes* (HH3), et le *Conte de Senna* (HH4) dans les Documents de Référence du Maître des Runes.

Intrigue n°1

Le Grand Prêtre du temple de Lhankor Mhy de Pavis remet une traduction du parchemin à un personnage lhankor mhy. Il lui confie ce qu'il sait sur Ormélius et sur le raid ultérieurement ordonné contre le temple des Collines Venteuses consacré à Tien. Il veut savoir où le temple de Tien se trouve et, si possible, que l'esprit d'Ormélius soit libéré. Il fait également remarquer la similitude existant entre les pouvoirs de Gilherad et ceux attribués à Muriah, et le fait que la récompense offerte pour cette dernière a doublé. *Les aventuriers reçoivent Le Parchemin de Gilherad, Le Destin d'Ormélius, et Quelques Rumeurs Récentes.*

Intrigue n°2

Un officiel lunar (par exemple : le Service Provincial d'Exploration, Hazphar Pharates, Sor Eel, le Duc Raus) cherche des aventuriers indépendants, et des adversaires du chaos par voie d'annonce. Il veut faire éliminer Muriah et utiliser ce coup d'éclat pour vanter les mérites et la sûreté de la colonisation des Concessions. Le Parchemin de Gilherad tombe entre les mains des personnages par pure coïncidence (par exemple, Hurbi le leur vend pour pas cher mais sans traduction, les aventuriers le trouvent dans un trésor ou sur le cadavre d'un explorateur, un employeur anonyme le leur fait parvenir), et ceux-ci doivent faire le lien entre Gilherad et l'invulnérabilité magique de Muriah. Ils peuvent commencer en visitant la

Tour ou le temple de Tien, ou le faire plus tard. Ils peuvent remonter la trace de Muriah jusqu'aux Hautes Cavités et la rencontrer en ce lieu. S'ils ne parviennent pas à la vaincre, ils peuvent battre en retraite pour visiter la Tour et le temple de Tien avant de regagner les Hautes Cavités. *Le Maître des Runes communique aux personnages les renseignements contenus dans Le Parchemin de Gilherad, Le Destin d'Ormélius, et Quelques Rumeurs Récentes ; il peut disséminer ces informations en plusieurs fois et par des biais différents, obligeant ainsi les personnages joueurs à entrevoir les corrélations significatives par eux-mêmes.*

Intrigue n°3

Comme précédemment, mais au cours de l'entrevue l'officiel lunar fait venir l'archiviste du Service Provincial d'Exploration. Celui-ci remet une copie d'un parchemin ancien aux aventuriers et fait ressortir les analogies existant entre Gilherad et Muriah. Ainsi, les explorateurs sont encouragés à visiter la Tour et le Temple avant de rencontrer Muriah. *Les personnages reçoivent Le Parchemin de Gilherad, Le Destin d'Ormélius, et Quelques Rumeurs Récentes.*

Intrigue n°4

Un officiel lunar envoie Hazphar Pharates, Dalamidès Avéticus, et l'Equipe d'Agents du SPE remonter la trace de l'observatoire de Gilherad et du lieu saint de la Désolation. Hurbi ou un employé corrompu du Service Provincial d'Exploration confie aux aventuriers une copie du parchemin et une description des ordres reçus par l'Equipe d'Agents du SPE. Les personnages pourront souhaiter devancer l'Equipe d'Agents du SPE et gagner les sites en question les premiers, ou suivre cette dernière en attendant de pouvoir les soulager de tout objet de valeur. *Les aventuriers reçoivent Le Parchemin de Gilherad et une description des ordres de l'Equipe d'Agents du SPE.*

aparavant. Après avoir eu des visions dans lesquelles des fantômes lhankor mhy suppliaient qu'on les libère d'une captivité cauchemardesque, Senna s'est mis en marche pour la Désolation en compagnie de deux guides ; nul ne l'a jamais revu. Sa famille a fait proclamer sa mort et confié la vente de ses biens à Trésor Hurbi, un camarade de beuverie, pour pouvoir rembourser les dettes importantes que Senna avait contractées. Parmi ses biens, Hurbi a découvert le fragment d'un parchemin très antique et rédigé en vieux draconique.

Hurbi pense posséder le seul exemplaire de ce parchemin ; en fait, il en existe plusieurs copies. Senna a également remis une traduction du parchemin antique à un collègue du temple lhankor mhy et celui-ci a lui-même vendu une copie de cette traduction au Service Provincial d'Exploration.

Ce parchemin relate la chasse qu'une compagnie de lhankors mhys a donnée, dans la Désolation, à un membre apostat de son culte. L'adepte déchu, Gilherad, avait survécu à un grand nombre de tentatives d'assassinat dans des circonstances exceptionnelles, aussi les sages en avaient-ils déduit qu'il était protégé par des enchantements magiques. Un des événements narrés dans le parchemin concerne la visite que les mages rendirent à la tour/observatoire de Gilherad. Une gravure située à l'intérieur de la tour conduisit l'auteur du parchemin dans le Désert de Genert. Là, ses compagnons et lui découvrirent un lieu saint consacré au dieu Tien (le dieu des Têtes Tranchées). Celui-ci renfermait la source des pouvoirs magiques de Gilherad. Le parchemin n'indique pas de façon claire si les sages parvinrent à découvrir et à détruire les enchantements protecteurs de Gilherad, mais il est bon de remarquer que Muriah et Gilherad bénéficiaient de la même invulnérabilité aux blessures.

Les aventuriers qui détiennent le Parchemin de Gilherad pourront apprendre que l'Observatoire de Gilherad est présenté dans les archives lhankors mhys de Pavis comme une tour située sur les frontières sud des terres que Joraz Kyrem accorda à Arinsor Clairesprit, premier comte du Comté du Soleil. Les Sages Gris suggèrent aux explorateurs de consulter Hector le Sage, le bibliothécaire du Temple du Dôme Soleil. Les archives de ce temple renferment une vieille carte où l'Observatoire de Gilherad apparaît près du site des Flèches de Sable contemporaines ; Hector confirmera la présence d'une tour en ruines du Second Age en ces lieux. Outre le nom et l'emplacement de la tour, Hector peut seulement ajouter que cette dernière ne ressemble pas aux célèbres tours de retraite yelmaliennes ; en effet, elle est trapue, résidentielle, et s'avère d'une conception propre à la période classique de l'Empire des Amis des Wyrms.

Aux Flèches de Sables, les personnages peuvent visiter la tour et y découvrir les runes sculptées qui indiquent l'emplacement du Lieu Saint de Tien situé dans les Collines Venteuses de la Désolation. La gravure runique se révèle obscure et les enquêteurs doivent consulter diverses sommités en la matière pour déterminer sa signification. Lorsqu'ils ont rassemblé et compris tous les indices, les aventuriers doivent gagner le Désert de Genert pour atteindre le Canyon Sans Chemin où le Temple de Tien est dissimulé.

Le gang de Gabloz, un groupe de broos obéissant aux ordres de Muriah, garde le canyon où le Lieu Saint de Tien a été caché. Les enquêteurs peuvent se soustraire à la surveillance de ces broos et s'approcher du lieu saint sans rencontrer d'interférences. Sinon, les broos de Gabloz peuvent repérer les explorateurs et choisir de les attaquer avant de les laisser atteindre le lieu saint ou d'attendre à l'extérieur de celui-ci afin de les prendre en embuscade à leur sortie.

Le lieu saint en question se trouve dans une caverne profonde. Les personnages doivent survivre aux attaques des Crânes Fantômes Fous pour y parvenir. Une fois à l'intérieur, il leur faut découvrir le sanctuaire interne secret. Là, ils trouveront le fantôme d'Ormélius Grondedragon et les enchantements protecteurs de Muriah. Une fois dans le sanctuaire interne, ils pourront détruire le vieil enchantement et libérer l'esprit d'Ormélius (voir *Le Destin d'Ormélius* (HH2)).

À la destruction des enchantements, Muriah sent ses protections s'évanouir. Elle rassemble ses gangs broos et quitte son refuge des cavernes des Hautes Cavités pour identifier la nature de la menace. Selon ce qu'elle trouve et la confiance qu'elle voue à ses sbires du peuple broo, elle pourra trouver le courage d'attaquer les aventuriers de front, se contentera de les pister et de leur tendre une embuscade, les surveillera pour voir s'ils deviennent vraiment trop dangereux, ou fuira pour regagner son repaire des Hautes Cavités, celui-ci étant facile à défendre.

La présentation de ce scénario suppose que les explorateurs commencent leur périple à Pavis, gagnent plus ou moins directement le Temple du Dôme Soleil, puis les Flèches de Sable, puis les Rochers des Condors, puis le Canyon Sans Chemin, puis le Lieu Saint de Tien, et peut-être les Hautes Cavités pour affronter Muriah. Sinon, un officiel lunar (par exemple, Marris Gratifex, l'administrateur en chef de Corflu ; le Duc Raus ; le Commissaire Caïus Cyna de Garhound ; etc.), un officiel du Dôme Soleil (par exemple, le Comte Solanthos Pique-de-Fer ; Invectus, le Capitaine de la Lumière ; Dame Vega Souffle-d'Or, la Gardienne du Comté du Soleil ; etc.), ou un fonctionnaire issu d'un culte détestant le chaos

(par exemple, Taureau Tempête, Zorak Zoran, Orlanth, etc.) quelconques pourront aborder les personnages en un endroit ou un autre de la Rivière des Berceaux et leur confier *Le Parchemin de Gilherad* et *Le Destin d'Ormélius*. Il est possible de supprimer le détour par le Temple du Dôme Soleil et par les Flèches de Sable en fournissant aux joueurs une empreinte au charbon de la gravure runique de l'Observatoire de Gilherad, laquelle sera accompagnée d'annotations expliquant la signification des gravures et la route à suivre jusqu'au Lieu Saint de Tien.



Adapter l'Aventure

La plupart des groupes d'aventuriers ne comptant pas de chaman dans leurs rangs et manquant des sorts *Ecran Spirituel* et *Blocage Spirituel* risquent de ne pas passer les fantômes qui gardent le Lieu Saint de Tien. Les Grands Initiés de Lhankor Mhy et les cultes des Ancêtres bénéficient de rituels et de sorts divins particulièrement utiles (le rituel *Fracasser une Tête*, *Libérer Fantôme*, etc.). Les fantômes ne peuvent prolonger leur poursuite au-delà d'un certain point, aussi des personnages perspicaces connaissant des sorts affectant l'INT ou le POU seront-ils à même de les vaincre. Sinon, une compagnie surclassée pourra se voir contrainte de se retirer et de revenir après s'être mieux préparée. D'un autre côté, vous pouvez réduire l'effectif et les points de magie des fantômes afin de les ajuster aux possibilités des explorateurs.

Les broos de Muriah sont des combattants nombreux et dangereux. Sur leur propre terrain ou s'ils ont l'initiative, et s'ils sont dirigés par un chaman broo et/ou par Muriah en personne, les broos des Hautes Cavités peuvent faire subir de lourdes pertes à un groupe de personnages composé de grands initiés expérimentés. Même si vous avez l'intention de mettre en scène un affrontement de cette envergure entre des aventuriers coriaces et Muriah, prévoyez une porte de sortie permettant à cette dernière de s'enfuir ; elle pourra ainsi jouer un rôle d'adversaire principal dans le cadre de votre campagne axée sur la Rivière des Berceaux. Si la puissance physique et magique des grands initiés de vos joueurs vous paraît susceptible d'enfoncer complètement la ligne défensive de Muriah et de ses sbires, prenez la liberté d'améliorer les broos en les dotant de Traits Chaotiques tels que «+12 points de peau», «absorbe tous les sorts de 4 points de magie ou moins et rajoute les points absorbés aux siens», «régénère 2D6-5 points de vie par round», «en plus de toutes ses autres attaques, le monstre peut Confondre automatiquement

un de ses adversaires à chaque round», et ainsi de suite (voir le Tableau de la p. 234 du livre de règles de RuneQuest).

Par ailleurs, si vous proposez ce scénario à des aventuriers aux ressources et à l'expérience faibles ou moyennes, vous devriez leur opposer des broos qui attaquent par groupes fragmentés dans un désordre plus ou moins grand, suivent un commandement de piètre qualité, et sont en proie à des querelles intestines occasionnant une destruction réciproque. Dans ce cas, les lieutenants broos exercent peu d'influence sur leurs hommes de troupe. En outre, les rivalités et les trahisons existant entre les divers gangs empêchent Muriah de les contrôler avec efficacité. Cette dernière reste loin derrière car elle sait ses troupes peu fiables. Les broos pris dans leur individualité peuvent être affaiblis par l'emploi judicieux de Malédiction de Thed défavorables (Les Dieux de Glorantha, p.178) telles que «incapacité de parer ou d'esquiver», «une localisation devient vitale», ou «victime toujours démoralisée».

Le facteur le plus important à considérer lorsque vous équilibrez les forces des broos et des aventuriers est l'initiative. Si vous autorisez les personnages à affronter les broos, une préparation minutieuse, une stratégie réalisable, et des retraites prudentes leur permettant de se soigner et de récupérer leurs points de magie leur donneront de bonnes chances de décimer les partisans de Muriah et ce, même si leur compagnie est faible. D'un autre côté, si les aventuriers tombent dans une embuscade tendue au lieu saint de Tien, sont poursuivis jusque par-delà la Désolation, ou attirés dans un piège dressé aux Hautes Cavités, même la plus résistante des compagnies d'aventuriers risque d'être annihilée.

Enfin, Hazphar Pharates, Dalamidès Avéticus, et l'Équipe d'Agents du SPE sont des jokers que vous pouvez jouer contre les personnages (adversaires), pour les joueurs (alliés ou sauveteurs), ou encore en faire une troisième force ambiguë donnant l'apparence d'ennemis prédateurs mais se joignant aux aventuriers pour combattre Muriah lors du point culminant de l'histoire.

Route de Flèchesables

Il s'agit de la première partie de l'aventure.

Indices

En lisant Le Parchemin de Gilherad, Le Destin d'Ormélius, et Quelques Rumeurs Récentes, les enquêteurs devraient faire les déductions suivantes :

1. Gilherad est doué d'une invulnérabilité remarquable, laquelle semble être le produit d'enchantements uniques.

2. On rapporte que Muriah, le chef des broos, posséderait une invulnérabilité similaire à celle de Gilherad.

3. L'auteur du Parchemin de Gilherad a reçu un oracle obscur, rendu par Lhankor Mhy. Il suggère l'existence d'une faiblesse dans les protections magiques de Gilherad.

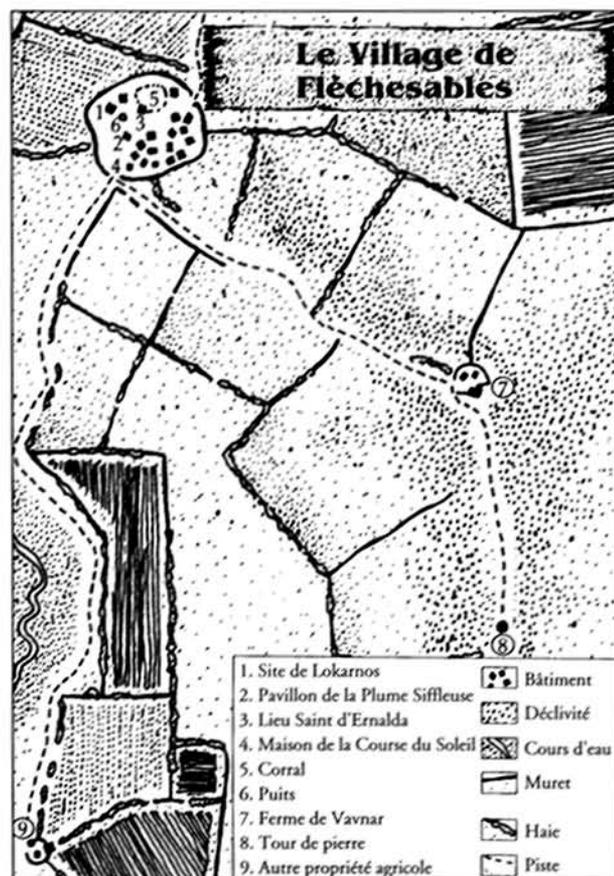
4. L'auteur du Parchemin de Gilherad s'est rendu à l'observatoire de Gilherad pour y découvrir une gravure. Cette dernière l'a mené à une caverne située en pleine Désolation et renfermant la source dissimulée de la faiblesse de Gilherad.

5. L'auteur du Parchemin de Gilherad croyait avoir découvert la source de la faiblesse de Gilherad et pensait l'avoir rendu vulnérable. Si la remarquable vitalité dont Muriah fait preuve est issue des mêmes enchantements que celle de Gilherad, il est peut-être possible de menacer les défenses magiques de Muriah en découvrant cette source de faiblesse. S'ils suivent ce schéma de déductions, les enquêteurs doivent trouver l'Observatoire de Gilherad et sa gravure afin de prendre connaissance de la route menant à la caverne de la Désolation. Les enquêtes ou recherches effectuées au temple pavilonnaire de Lhankor Mhy permettent de découvrir des références à une tour portant le nom désiré ; elle se trouve sur la frontière sud du Comté du Soleil et date du Second Age.

Le Comté du Soleil

Les aventuriers sont incités à visiter le Temple du Dôme Soleil du Comté du Soleil car les archives de celui-ci remontent au Second Age. Les habitants du Comté ne sont pas réputés pour leur sens de l'hospitalité. Toutefois, s'ils se procurent une lettre de recommandation auprès des sages Gris du Temple de Pavis afin d'expliquer qu'ils ont pour mission de déraciner le chaos, les enquêteurs se voient offrir une hospitalité protocolaire mais sincère par les Pères du Temple.

Préparez ou improvisez des rencontres comme les personnages traversent le Comté du Soleil jusqu'au Dôme Soleil (voir Les Guerriers du Soleil, pp. 59 à 68), ou abréguez leur route si vous le souhaitez.



Lorsqu'ils montrent leurs lettres de recommandation, ou ont expliqué le but de leur mission à toute une série de petits bureaucrates, les aventuriers sont finalement présentés à Hector le sage, le bibliothécaire du temple du Dôme Soleil (voir Les Guerriers du Soleil, p. 13, et «Le Livre Jaune d'Hector», pp. 40-41). Hector est poli et l'idée de faire payer ses services ne l'effleure jamais, mais il attend des enquêteurs qu'ils soient francs et ouverts quant à leurs raisons de vouloir visiter la bibliothèque. Si ces derniers lui montrent Le Parchemin de Gilherad et lui narrent Le Destin d'Ormélius, Hector entreprend à son tour une recherche patiente pour trouver des récits et des cartes datant des premiers jours du Comté du Soleil dans les archives anciennes et couvertes de poussière du Temple.

Enfin, il trouve une carte indiquant une tour appelée «Observatoire de Gilherad» près de l'emplacement actuel de Flèchesable. S'appuyant sur d'autres sources, Hector confirme qu'une tour en ruines du Second Age se trouve là-bas. Outre le nom et l'emplacement de la tour, Hector ne peut découvrir aucun détail supplémentaire si ce n'est une note décrivant l'observatoire comme «une tour résidentielle trapue conçue dans un style impérial extravagant». Au vu de cette description, explique Hector, il ne devrait pas être difficile de distinguer le bâtiment des tours de retraite du Dôme Soleil, celles-ci étant hautes et dépourvues de toute décoration.

curer d'excellentes cartes, mais leur prix, qu'il s'agisse d'un tonnelet de bière ou d'une poignée de Lunars, doit être versé en premier.

La meilleure route consiste à suivre le Zola Fel vers le sud, puis à quitter le fleuve au sud du Marais du Nord pour se diriger vers l'est afin d'arriver aux côtes les plus praticables des falaises. Une fois en terrain élevé, il faut se rendre au sud en longeant le sommet de l'escarpement (il existe de nombreuses pistes nord-sud) qui mène au repère inmanquable des Rochers des Condors. À l'est de ces derniers, une route de nomade très fréquentée conduit au sur le flanc sud des Collines Venteuses.

La route traverse ensuite ces dernières pour s'orienter au nord et descendre dans le Canyon du Serpent des Portes Crépusculaires (les nomades appellent les rivières saisonnières des «serpents»), lequel draine les Collines Venteuses vers le nord-est. Comme la route dévale les hauteurs de ces dernières, un point de repère proéminent, le Marais du Diable, peut être vu le long des falaises orientales du canyon. Le squelette de grès géant du demi-oiseau se trouve au fond du canyon, près du Marais du Diable.

Voyage dans la Désolation

Préparez ou improvisez des rencontres tandis que vos aventuriers traversent le Pays des Vautours et les Collines Venteuses (voir *Les Guerriers du Soleil*, pp. 59 à 68) ou abréguez et supprimez les détails du voyage comme bon vous semble. Préparez ou improvisez les actions et rencontres des groupes de Personnages Non Joueurs principaux tels que les broos de Muriah et l'Equipe d'Agents de la SPE commandée par Hazphar Pharates et Dalamidès Avéticus à votre convenance.

Il s'avère profitable de prévoir les rencontres à venir entre ces Personnages Non Joueurs principaux et les aventuriers, qu'elles soient réelles ou épousent simplement la forme d'observation à distance, de campements abandonnés ou de traces de piste.

Dans les régions civilisées de Prax (c'est-à-dire Pavis, le Comté du Soleil, ou les tenures de Raus), utilisez les tables de rencontres standard proposées dans le *livre de règles de RuneQuest*. Par contre, pour les zones plus sauvages, consultez la «*Table des Rencontres dans Prax et la Désolation*».

Les rencontres sont toujours de meilleure qualité si elles ont été préparées et pensées avant de faire jouer le scénario. Réfléchissez aux motifs de ces rencontres, à leur emplacement, voire aux tactiques à appliquer. Pourquoi les Personnages Non Joueurs sont-ils en tel endroit ? Que font-ils lorsque les personnages les trouvent ? Où sont-ils ? Où vont-ils ?

Les détails fondamentaux de cette partie du scénario vous sont donnés ci-après, mais n'hésitez surtout pas à les développer.

Les explorateurs pourraient se perdre en chemin, tomber à cours d'eau, et se retrouver contraints d'abandonner tout leur métal (voire leur fer) à des monteurs de sables en échange d'un peu d'eau.

Ils repèrent peut-être la compagnie de Dalamidès (ou même lui parlent ou commercent avec elle) comme celle-ci se rend aux Hautes Cavités, les rencontrant plus tard et dans des circonstances moins favorables.

Les Rochers des Condors

Les Rochers consistent en une succession de colonnes de grès, la plus grande (l'Aiguille de Jebba) mesurant plus de 300 mètres de hauteur. On pense que cette zone abrite la seule colonie de Condors Géants de Genertela centrale. Les Condors Géants sont des oiseaux énormes dont la taille atteint facilement celle d'un cheval ; ils n'en paraissent pas moins semblables à des grains de poussière dans l'immensité du ciel, et c'est ainsi que les aventuriers les perçoivent.

Le terrain élevé et accidenté qui entoure les Rochers fait de cet endroit un lieu d'observation idéal pour les éclaireurs. D'ordinaire, les membres d'une tribu ou d'un gang de broos local y établissent une surveillance. Ces guetteurs fuient avant que les voyageurs n'atteignent les Rochers.

Les Rochers des Condors servent uniquement de point de référence permettant d'entamer le voyage à l'est en direction du Pays des Vautours.

Le Pays des Vautours

C'est un endroit désagréable où le temps est toujours extrême pour la saison. Il est terriblement dangereux de se rendre en un endroit quelconque de la Désolation. Depuis la Bataille de Bouillon de Lune, la plupart des clans nomades des Nations Alticamélus, Bison, et Impala ainsi qu'un grand nombre des Tribus Indépendantes mettent agressivement les étrangers au défi de traverser la Désolation. Les hommes des tribus des sables, des Morocanth, et les personnes revêtues d'habits civilisés se voient réserver un dur traitement qui prend souvent la forme d'injures et d'abus, voire de raids, d'embuscades, ou d'attaques directes. Les broos violents et tribaux représentent une menace constante. Les pillards broos surveillent toutes les routes de voyage ; ils préparent des embuscades et des attaques de nuit à l'encontre des campements des aventuriers si ceux-ci leur paraissent vulnérables. Les trou-

Rencontres dans la Désolation

01-06	Grands Lamas sauvages
07-08	Babouins sauvages
09-11	Babouins intelligents
12-18	Bisons sauvages
19-23	Broos devenus sauvages
24-25	Chacals (chiens)
26-27	Condors
28-29	Ogres se faisant passer pour des négociants
30-31	Harpies
32-35	Faucons
36-37	Chevaux sauvages*
38-62	Nomades praxiens
63-65	Chasseurs agimori
66-76	Impalas sauvages
77-82	Morocanth
83-90	Antilope Sable sauvage
91-92	Homme-Scorpion
93-97	Loups (ou hyènes)
98-00	Autres (au choix du Maître)

* Les chevaux se trouvent à l'ouest de Pavis ou à l'extrême nord de la Désolation ; ailleurs, remplacez-les par des zèbres.

peaux de bêtes sauvages et l'abondance du petit gibier fournissent une nourriture généreuse aux habitants compétents de l'arrière-pays, mais certains prédateurs et certaines créatures monstrueuses représentent une menace sérieuse et ce, même pour les groupes d'aventuriers nombreux et bien armés.

Le plus grand danger à affronter dans la Désolation consiste à épuiser les réserves d'eau des hommes et des montures. Un litre d'eau est égal à ENC 1, et une outre d'eau coûte un demi-Lunar par litre contenu si vous l'achetez à Pavis, le double partout ailleurs. Pour chaque journée passée sans eau, une créature perd 1D3+1 points de vie et voit ses points de fatigue être réduits de 90 %. (Voir «*Tables d'Utilisation de l'Eau*» page 83)

La vitesse de croisière normale dans la vallée du Zola Fel et le Pays des Vautours est de 15 kilomètres par jour à pied comme à cheval. La raison en est la dense végétation de la vallée et le terrain accidenté entrecoupé de canyons et de ravins profonds dans la Désolation. La vitesse de croisière normale sur le terrain rugueux des Collines Venteuses est de 10 kilomètres par jour. La distance séparant les Flèches de Sable des Rochers des Condors est de 70 km environ. Cette étendue permet des ravitaillements en eau adéquats. Cent dix kilomètres séparent les Rochers des Condors des Collines Venteuses ; seuls deux points d'eau restent fiables toute l'année, l'un à 25 km et l'autre à 70 km. La route traversant les

Tous les personnages dépourvus de protection subissent les assauts des fantômes du lieu saint. (Voir **Les Fantômes du Lieu Saint de Tien**, dans les **Documents de Référence du Maître des Runes**, pour consulter les caractéristiques des fantômes.) Ils apparaissent sur les marches, derrière les personnages, lorsque l'un de ces derniers pose le pied dans l'eau qui a envahi la salle du bas. Dans la confusion et les faibles conditions d'éclairage, les explorateurs risquent ne pas remarquer de prime abord que les entités sont des fantômes. La réussite d'un jet de Scruter est nécessaire pour discerner la forme transparente des fantômes.

Ces esprits agités sont les anciens compagnons d'Ormélius, capturés à ses côtés et trans-

formés en fantômes malveillants et psychotiques selon les rituels thanataris. Ils sont tous liés au crâne de leur corps originel. Ces crânes sont encastés à un pilier de mortier situé juste devant le Lieu Saint de Tien. Le mortier s'est émietté au fil des ans, exposant le crâne d'Arabella. Son fantôme peut être libéré en fracassant son crâne et en déclamant les vers du parchemin. Il est également possible de libérer les autres fantômes si leur crâne est découvert puis écrasé selon le rituel *lhankor mhy*. Si l groupe d'aventuriers comprend un adepte de *Lhankor Mhy*, ou si un fidèle de ce dieu a été consulté au cours du scénario pour lui montrer le Parchemin de Gilherad, considérez que les personnages ont tous connaissance du rituel

destructeur de têtes. Sinon, la réussite d'un jet de Connaissance du Monde est nécessaire pour connaître les formes du rituel *Fracasser une Tête*.

Les Crânes Fantômes Fous ne peuvent s'éloigner à plus de 20 m des restes de leur crâne. Cette distance couvre la totalité du lieu saint, son tunnel d'accès prenant naissance devant la mare, et les huit premiers mètres des escaliers d'entrée : en d'autres termes, la majeure partie de la zone représentée sur le plan du lieu saint. Les explorateurs qui tentent de se soustraire à la portée des fantômes doivent gagner le fond de la mare ou se retirer dans les escaliers d'entrée. Lorsqu'ils atteignent la limite de la portée des fantômes, tous les combats spiri-

Les Fantômes du Lieu Saint de Tien

Arabella

Arabella était une initiée de Chalana Arroy (la déesse de la guérison) membre de la compagnie d'Ormélius. Son fantôme aime jeter son sort de Sommeil sur les victimes qui se tiennent dans l'eau car ceux-ci tombent à la renverse et se noient. Si elle prend possession de quelqu'un, elle emmène le corps dans l'eau et le noie.

INT 13, POU 15, DEX MRA 1, Points de magie 15

Magie Spirituelle (75) : Protection 1, Soins 4, Sommeil (2).

Compétences : Connaissance des Humains 32, Premiers Soins 56.

Langues : Langue des Marchands 12, Pavique 37.

Nota : Arabella apparaît sous la forme d'une fille aux cheveux noirs parée de la toge blanche des Guérisseuses. Son fantôme est dépourvu de dents et ses gencives saignent abondamment.

Conray

Conray tente de posséder le personnage dont l'arme se rapproche le plus de celle qu'il préfère puis se sert du corps pour attaquer le reste de la compagnie. Conray se manifeste sous l'apparence d'un barbare en sang et hurlant.

INT 13, POU 15, DEX MRA 1, Points de magie 15

Magie Spirituelle (75) : Dardart (1), Soins 1, Vivelame 2.

Compétences : Artisanat (Armurier) 38, Connaissance des Humains 32, Evaluer 25, Lire/Ecrire le Sartarite 54, Premiers Soins 60.

Langues : Langue des Marchands 21, Pavique 30, Sartarite 18.

Mardub le Guerrier

Mardub était un guerrier de Yelmalió. Il a oublié tous ses sorts, compétences, et langues. Il apparaît sous la forme d'un homme trapu et fort, tenant une lance et bouclier, et portant un heaume qui lui couvre le visage. Il prend possession de sa victime et se suicide de façon rituelle en lançant le corps sur une arme à la lame courte et droite, en tranchant ses poignets avec

un couteau, ou en recourant à une autre procédure protocolaire.

INT 10, POU 14, DEX MRA 1, Points de magie 14

Témur

Témur était sorcier *jrusteli*, capitaine maritime, et aventurier. Il se manifeste sous l'apparence d'un humain de grande taille, doté d'une longue barbe et d'une toge rouge. Quand il apparaît, Témur prépare le sort *Drainer* avec une intensité de 7 points et le jette sur sa victime le round d'après. Il utilise *Multi Sort* pour combiner cette préparation à un sort *Entrave d'intensité 7*. Cette combinaison de sorts part au RA 10 du round suivant sa manifestation et dispose de 81 % de chance d'être jeté avec succès. Cela fait, Rorkon livre un combat spirituel à la victime de Témur. Ce dernier n'engage jamais aucun combat spirituel.

INT 17, POU 18, DEX MRA 1, Points de magie 18

Sorcellerie : Cérémonie 58, Drainer 95, Entrave 81, Intensité 98, Multi Sort 90, Portée 103.

Compétences : Connaissance des Animaux 30, Connaissance du Monde 108, Connaissance des Plantes 56, Manoeuvrer un Navire 104.

Langues : *Jrusteli* 56, *Waertagi* 30.

Rorkon

Rorkon était l'apprenti de Témur. Ils continuent de travailler de concert. Rorkon apparaît sous la forme d'un mendiant baveux et vêtu de haillons qui rampe aux pieds de Témur et lorgne tous ceux qu'il affronte d'un air mauvais et malicieux. Si Rorkon possède une victime, il s'enfuit avec le corps et s'assied devant le sanctuaire interne. Il reste ensuite dans cette position jusqu'à la mort du corps. Il aime souffrir à nouveau de la soif.

INT 16, POU 16, DEX MRA 1, Points de magie 16

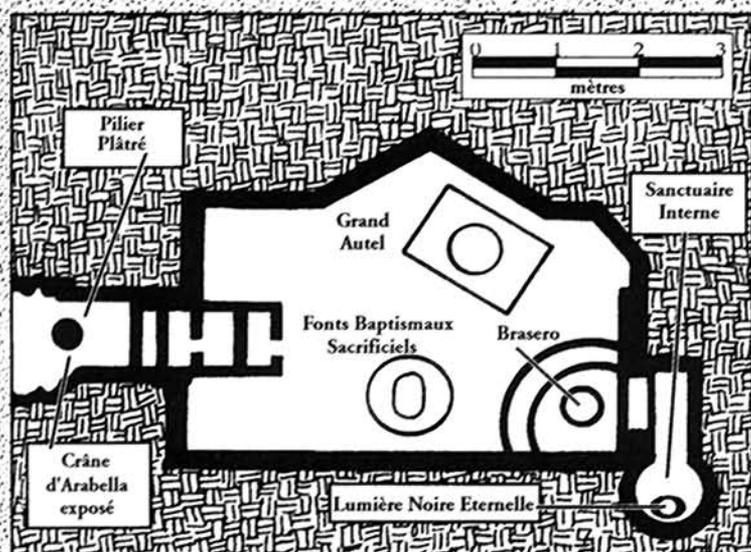
Sorcellerie : Boomerang 40, Cérémonie 36, Intensité 41, Portée 22, Régénération 21, Résistance aux Dégâts 51.

Compétences : Connaissance des Humains 50, Connaissance du Monde 32, Manoeuvrer un Navire 23, Premiers Soins 45.

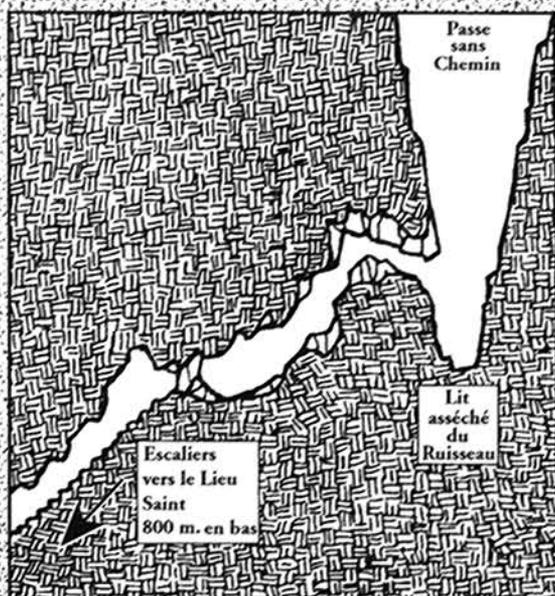
Langues : *Jrustelli* 43.

Lieu Saint de Tien

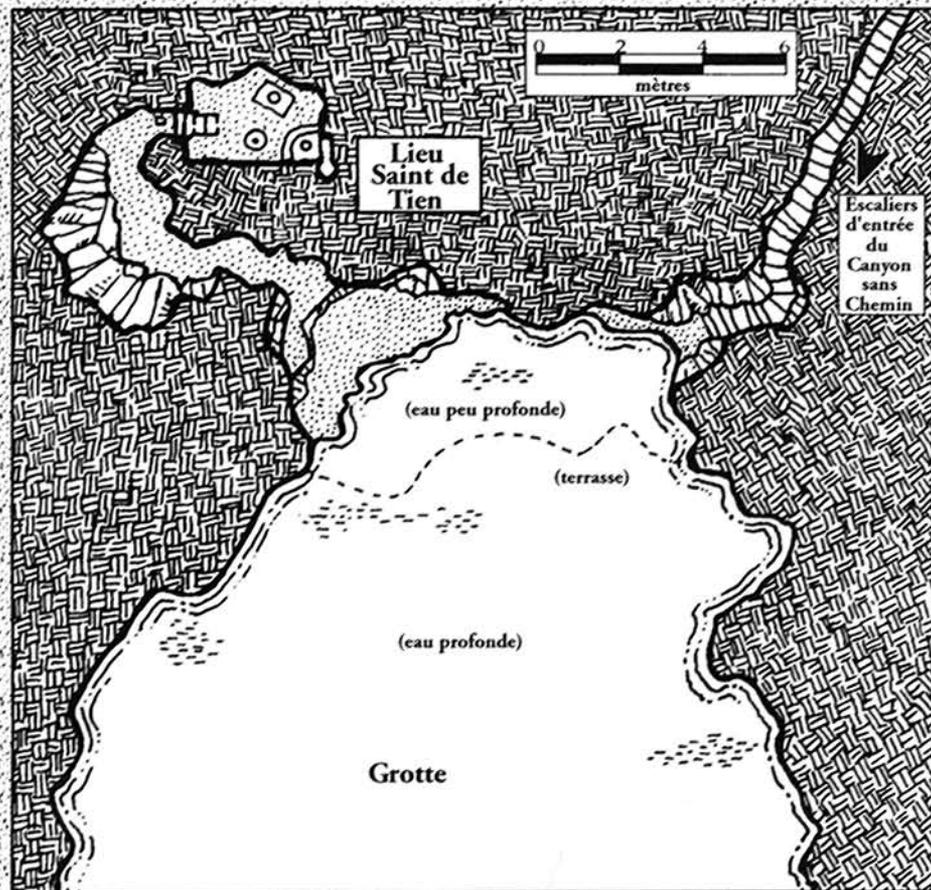
sous le Canyon sans Chemin
du Pays des Vautours



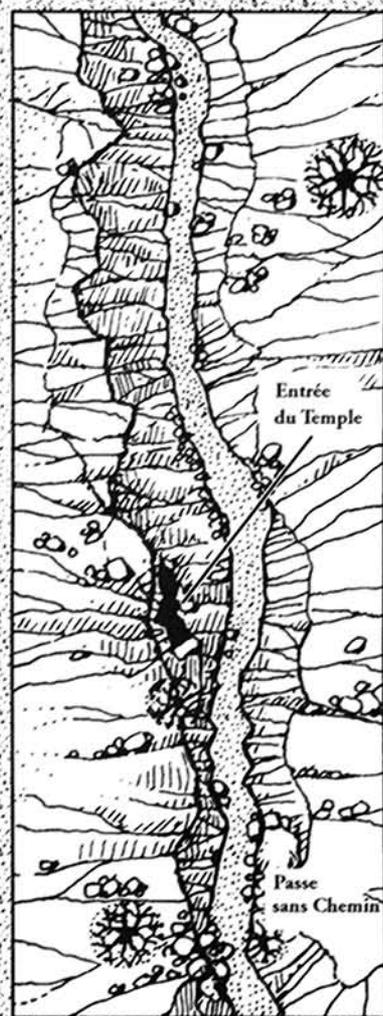
Lieu Saint et Sanctuaire Interne



Vue en Coupe de l'Entrée du Temple



Temple de Tien : escaliers d'entrée, grotte et Lieu Saint



Entrée du Temple de Tien,
Vue Aérienne de la
Passe sans Chemin



opérer ou non avec d'autres individus pour obtenir un bon résultat, et s'ils obéissent correctement aux ordres.

Les motivations des lieutenants de Muriah impliquent la possibilité de conflits d'intérêts entre eux et elle ; il vous appartient de déterminer si et quand ces intérêts personnels passent outre au dessein d'ensemble fixé par Muriah.

La stratégie la plus efficace que Muriah puisse appliquer consiste à dresser des embuscades et à porter des attaques éclairs pendant que les explorateurs traversent la Désolation.

Dans une certaine mesure, les aventuriers devraient pouvoir choisir sur quel sol ils se déplacent, mais Muriah et ses troupes connaissent le terrain et devraient donc sélectionner les meilleurs endroits pour y tendre leurs embuscades, procéder à leurs assauts éclairs et à leurs raids de nuit.

Votre rôle consiste à improviser un terrain assez détaillé pour permettre aux personnages

de faire des choix tactiques utiles tout en reflétant la connaissance supérieure de l'endroit dont bénéficie Muriah. En fin de compte, si vous avez intégré la complication d'intrigue représentée par Hazphar Pharates et l'Équipe d'Agents du SPE, vous devrez décider s'ils interviennent en tant qu'adversaires, alliés, ou les deux.

Nous proposons quelques astuces aux Maîtres des Runes ambitieux mais admettons volontiers que la conception de la conformation du terrain et de la stratégie de Muriah et de ses troupes représente beaucoup de travail.

La configuration plus simple que nous vous avons proposée est très amusante, facile à présenter, et met l'accent sur les défis tactiques liés aux déplacements, à l'observation, aux communications, et au fait de s'engager dans les cavernes des Hautes Cavités.

Toutefois, nous encourageons les Maîtres des Runes impliqués dans une campagne à

consacrer beaucoup de temps et d'efforts à la conception et à l'improvisation de cette partie du scénario.

Cela pourra vous paraître évident, mais nous préférons mentionner qu'il vous est possible de supprimer la présence de Muriah et de ses broos pour terminer le scénario par les actions réalisées dans le Lieu Saint de Tien ; il vous suffit pour cela de décider qu'elle se retire dans la Désolation. A l'exception de Kost le Pisteur, nul ne peut espérer suivre les traces de broos connaissant bien le terrain de la Désolation si ceux-ci ne veulent pas être traqués.

Les Gangs de Broos

Trois gangs de broos vous sont fournis pour ce scénario : le gang de Gabloz (au Canyon sans Chemin), le Gang de Behlok (aux Hautes Cavités), et le Gang de Muglaphar (aux Hautes Cavités). Chacun d'eux se compose d'un chef de gang, de plusieurs individus notables, et d'un nombre indéfini de broos de troupe quelconques.

Le chef de gang et les broos notables sont présentés sous la forme de profils de Personnages Non Joueurs complets (voir les encadrés dans ce chapitre) les broos de troupe sont décrits par trois profils génériques : Excellents, Supérieurs, ou Moyens. Ces profils génériques comportent quelques options d'armes et de sorts, et peuvent être personnalisés en utilisant la Table Personnalisée Pratique des Traits Chaotiques & Maladies des Broos (voir l'encadré page ci-contre). Consultez également «*Ta Gueule ! : le chaman broo s'exprime*» pour un aperçu de la culture broo.

Fiez-vous à votre jugement pour déterminer la composition exacte de chaque gang en vous servant des suggestions suivantes. Nous vous proposons un nombre de broos de troupe, mais vous connaissez mieux vos personnages.

Dans le doute, prenez le risque de dégarnir l'effectif du Gang de Gabloz lors de l'affrontement initial, puis augmentez ou réduisez le nombre des broos positionnés aux Hautes Cavités en vous appuyant sur les performances des aventuriers lors de cette première rencontre. A l'inverse, les groupes de personnages endurcis peuvent faire face à un plus grand nombre de Broos Excellents et Supérieurs. Dans tous les cas, n'oubliez pas que votre but n'est pas d'exterminer tous vos joueurs.

Le Gang de Gabloz

Chef : Gabloz. Broos Notables : Majabjab, Munchon, Frivol, Kitin, Horj. Broos Moyens : 6 à 12.

Majabjab, initié de Thed, Marais du Diable, broo de Gabloz

FOR	25	01-02/01-02	Patte arrière D	1/6
CON	18	03-04/03-04	Patte arrière G	1/6
TAI	18	05/05-08	Abdomen	5/6
INT	5	06/09-11	Poitrine	5/8
POU	14	07-09/12-13	Patte avant D 1	3/5
DEX	13	10-12/14-15	Patte avant G 1	3/5
APP	4	13-15/16-17	Patte avant D 2	1/5
		16-18/18-19	Patte avant G 2	3/5
		19-20/20	Tête	3/6

Mouvement : 4
Fatigue : 43
Points de vie : 18
Points de magie : 14
DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 28. Fatigue 15 (43-28). Assortiment d'anneaux, de cuir bouilli, et de cuir (PA divers/ENC 18). Porte deux carquois de flèches dont un pour Gabloz (2 ENC).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Hache de bataille	6	68/70	1D8+2+2D6	2/10
Masse 2M	6	73/71	1D10+2+2D6	2,5/10
Targe	7	25/75	1D6+2D6	3/12
Coup de corne	7	60/75	1D6+2D6	-
Arc composite	3/9	81/21	1D8+1	0,5/7

Magie Spirituelle (72-ENC) : Protection 2.

Compétences : Grimper 98, Sauter 47.

Langues : Langue Broo 28/00.

Équipement : Portes des pièces d'armures assorties.

Notes : Majabjab a quatre bras et ne saigne pas. Ce puissant broo à tête de bison attaque généralement à l'aide de sa masse (qu'il tient des deux mains supérieures) au RA 6, puis de sa hache au RA 9, tout en parant avec son bouclier. Parfois, il oublie sa hache et donne un coup de tête à la place. Il porte 47 flèches pour lui-même et pour Gabloz.



Horj, initiée de Malia, Marais du Diable, broo de Gabloz

FOR	14	01-04/01-03	Patte arrière D	2/5
CON	15	05-08/04-06	Patte arrière G	2/5
TAI	11	09-11/07-10	Abdomen	3/5
INT	17	12/11-15	Poitrine	3/6
POU	11	13-15/16-17	Patte avant D	3/4
DEX	13	16-18/18-19	Patte avant G	3/4
APP	8	19-20/20	Tête	3/5

Mouvement : 4
 Fatigue : 29
 Points de vie : 13
 Points de magie : 12
 DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 12,5. Fatigue 16 (29-12,5). Jambières en cuir rigide (PA 2/ENC 1). Cuir bouilli partout ailleurs (PA 3/ENC 4).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Masse lourde	7	73/70	1D10+1D4	2,5/6
Targe	8	31/46	1D6+1D4	3/12
Coup de corne	8	52/-	1D6+1D4	-
Fronde	3/9	55/-	1D8	0,5/-

Magie Spirituelle (65-ENC) : Eternuer (2), Protection 3, Vivelame 4.

Magie Divine (87) : Provoquer Racornite 4 (utilisation unique).

Compétences : Cérémonie 44, Ecouter 45, Enchanter 17, Grimper 61, Invocation 21, Pister 41, Sauter 40, Scruter 51, Se Cacher 50.

Langues : Langue Broo 54/00.

Notes : Horj est une petite femelle broo dotée de trois seins ; il est donc possible de la prendre pour Muriah. Elle absorbe des sorts à 1 et 2 points, ajoutant ces derniers à ses propres points de magie. Elle est porteuse de Purulence de l'Ame. Serviteur dévot de Malia, Horj dénoncera Gabloz à Muriah pour devenir le chef du gang.

rarement utilisées ; de fait, il est impossible de trouver une piste y conduisant. Les gangs de Gabloz et de Behlok partagent la Caverne Sud. L'un y réside pendant que l'autre est en patrouille ou au campement du Marais du Diable. Dans ce scénario, le gang de Behlok se trouve actuellement dans la Caverne Sud ; il en va de même du gang de Gabloz si celui-ci a battu en retraite depuis le Marais du Diable pour regagner les Hautes Cavités. Muriah et ses broos loyaux, commandés par Muglaphar, habitent la Caverne Nord. Les broos loyaux jouissent d'une liberté considérable et l'un d'eux, voire deux, est souvent sorti chasser, faire une reconnaissance, ou s'occuper d'une affaire personnelle avec la bénédiction de Muriah.

Surveillance et Patrouilles

Vigilance Normale

Le jour, on trouve deux gardes, un derrière le Judas et l'autre dissimulé dans l'ombre de l'Entrée 1. La nuit, les deux guetteurs occupent les corniches situées devant les Entrées 1

et 2. Le guetteur du Judas sommeille ou rêve souvent. Les broos loyaux s'exposent fréquemment au soleil et se détendent sur la saillie placée devant l'Entrée 1 et le guetteur se laisse considérablement distraire par les fanfaronnades et les chamailleries. Les habitants de la Caverne Sud sont souvent envoyés à la chasse ou en patrouille de fouille, tantôt de jour, tantôt de nuit, mais rarement plus qu'un jour ou deux. Les occupants de la Caverne Nord sont libres d'aller et venir comme bon leur semble.

Qui-Vive Total

Les guetteurs sont postés comme d'habitude mais sont prudents et vigilants, se mettant soigneusement hors de portée des regards. Nul ne folâtre sur les saillies pendant la journée, et les broos de la caverne Nord ne sont pas autorisés à se balader. Les petites patrouilles de ces derniers partent en reconnaissance et à la chasse la nuit venue et reviennent avant l'aube. Quelques broos de la Caverne Sud viennent renforcer la garde de la Caverne Nord lors des patrouilles de nuit. Sinon, les broos ne quittent pas les grottes sans avoir reçu d'ordres spécifiques de Muriah.

Réactions aux Attaques

Pas d'Avertissement

S'ils sont surpris, les broos de la Caverne Sud lancent sorts et projectiles puis se replient pour se regrouper dans la Salle Profonde. Muriah a exercé les broos à agir de la sorte car elle pense attirer les attaquants plus avant dans les grottes, là où les broos ont le grand avantage de connaître le terrain. Ceux-ci savent également qu'ils peuvent fuir par l'Entrée 3 si les choses tournent mal. S'ils sont soumis à une pression agressive et insistante, les broos ne s'arrêtent pas pour se regrouper dans la salle profonde mais continuent de filer vers l'entrée 3. Les broos de la Caverne Nord disposent d'un plan d'embuscade standard s'ils sont surpris par des intrus (gangs de broos rebelles inclus). Muriah, Kravern, Woroshi, Muglaphar, et 1 à 3 Broos excellents attendent en N3 pendant que Zafazka, Kirin, et le reste des broos se dissimulent en N4. Une torche allumée est laissée sur le mur en N2. Quand un intrus commence à descendre la pente en N2, Zafazka jette Eternuer, Kirin lance une Flèche de Feu, et les broos de troupe procèdent à des attaques par missile ou par sort. Ces tactiques sont conçues pour pousser les intrus à se ruer à l'attaque en chargeant à la mêlée, ce qui favorise les puissants combattants broos. Lors de cette attaque provoquante, Muriah jette ses sorts magiques les plus importants (par exemple, Vivelame 8, Protection 9, etc.) sur Woroshi ou sur Muglaphar. Lorsque la mêlée commence, Muriah emmène les broos avec elle dans le flanc de la charge. Elle se lance ensuite des sorts et se joint à l'échauffourée. Toutefois, si les ennemis lui paraissent trop forts, elle profite de la mêlée pour couvrir sa retraite et gagner la Cheminée d'Escapade.

Avertissement à l'Avance

Dans la Caverne Sud, les attaquants sont attirés dans les grottes par des broos qui font semblant de fuir sous l'effet d'une peur panique. Ces derniers attendent dans la Grand Salle et attaquent sauvagement les intrus comme ceux-ci s'efforcent de traverser le bas tunnel d'entrée. Ensuite, si les personnages continuent d'avancer, les broos leur tirent dessus et se replient vers la Salle Profonde en laissant des torches le long des murs ; ils créent alors un champ de feu à l'abri des tunnels latéraux pour balayer tout ce qui pénètre dans la salle. Si possible, quelques broos sont envoyés par l'Entrée 3 afin de prendre les intrus de flanc et au piège dans les cavernes.

Dans la Caverne Nord, l'embuscade est semblable au plan « Sans avertissement » expliqué ci-dessus, mais Muriah ajoute autant de broos supplémentaires qu'elle le peut à ses troupes de choc disposées en N3 et N4. Si aucun renfort n'est disponible, elle procède au

redéploiement des gangs de la Caverne Sud afin d'appuyer les forces d'embuscade de la Caverne Nord.

Muriah et les Gangs Broos

Le Gang de Gabloz

Ces broos sont d'abord rencontrés dans le Lieu Saint de Tien du Canyon Sans Nom. Gabloz est le lieutenant dans lequel Muriah a le moins confiance, mais elle le tolère pour son intelligence, pour son efficacité, et parce qu'elle sait que la plupart des broos de Gabloz lui sont fidèles à elle.

Le Gang de Behlok

Behlok est le chef de gang le plus compétent et le plus agressif dont dispose Muriah. Pris séparément, les broos de ce dernier s'avèrent les plus faibles combattants et pisteurs de tous, mais ils sont également exceptionnellement bien organisés et coopératifs pour des broos. Muriah reconnaît la valeur de ce gang, mais elle se méfie de l'esprit tortueux de Behlok. Actuellement, le chaman de Thed est

relativement faible et vulnérable, aussi Muriah compte-t-elle sur son bon sens pour reconnaître qu'il sert ses propres intérêts en la secondant. Un jour, Behlok risque de défier Muriah pour prendre le commandement des gangs des Hautes Cavités, mais celle-ci traite chaque chose en son temps.

Le Gang de Muglaphar

Il s'agit en fait du gang de Muriah, mais comme Muglaphar fait tout ce que Muriah lui dit de faire, il possède le statut nominal de chef de gang. Ces broos sont soit complètement intimidés par Muriah (par exemple, Zafazka et Kravern), soit heureux de la suivre en raison de ses compétences, de sa réputation, et de ses antécédents.

En réalité, le broo dominant de ce gang est Woroshi, adepte du culte d'Atyar, Illuminé, vagabond oriental, expulsé de Kralorela, refoulé de Than Ulbar pour avoir commis des actes réfractaires et insubordonnés, réfugié des plus récents des gangs de broos thanatari du Pays des Vautours pour avoir été coupable de donner son appui à la mauvaise faction lors d'un combat de territoire. Woroshi est secrète-

ment dégoûté par la sauvagerie primitive dont font preuve les gangs de Muriah, mais il se désespère de voir les broos accéder à une meilleure qualité de société. Il a souvent rêvé de partir pour Dorastor ou pour l'Empire, mais après avoir voyagé des années durant, il s'est établi plutôt tard pour un broo et n'a plus de goût pour les errances solitaires. Récemment, Woroshi a tenu le rôle de messager entre Muriah et Druke, le prêtre thanatar des Cavernes de Dyskund. Il est extrêmement impressionné par l'intelligence et le savoir de ce dernier. Toutefois, ayant depuis longtemps appris à s'en tenir à lui-même, il n'a montré aucun signe extérieur de cette opinion. Il a été heureux de servir d'intermédiaire entre Muriah et Druke. Ce rôle a réveillé l'éloquence et les pulsions romantiques qui sommeillaient depuis longtemps en Woroshi, et ses inventions et discours fleuris sont pour beaucoup dans le sentiment qui est en train de s'épanouir entre Druke et Muriah. Néanmoins, s'il est contraint de choisir entre ces deux derniers, Woroshi choisira probablement Druke, le considérant comme le maître le plus prometteur.

Muriah et Druke

Comme il se trouvait encore avec les Thanatari du Pays des Vautours, Woroshi a été contacté par Druke, le prêtre thanatar des Cavernes de Dyskund. Maintenant, par l'intermédiaire de Woroshi, Druke a fait plusieurs offres diplomatiques de coopération et de soutien mutuel à Muriah. Un rapport singulier s'est développé entre Druke et Muriah par le biais de leur messager Woroshi, évoluant en une idylle à longue distance. A présent, ils sont trop préoccupés pour se permettre de prendre le temps de penser l'un à l'autre, mais ils pourront tous deux considérer l'autre comme un allié potentiel (ou comme un dupe involontaire) si les circonstances y sont propices. Si, par exemple, ils sont contraints de fuir leur lieu de résidence actuel, ils pourront tous deux envisager la demeure de l'autre comme un refuge possible.

Bien entendu, la connexion qui existe entre Muriah et Druke constitue une astuce d'intrigue non dissimulée pour relier les deux «supervillains». Mais ils feraient un joli couple, non ?

Kitin, initié de Malia, Marais du Diable, broo de Gabloz

FOR	18	01-04/01-03	Patte arrière D	0/6
CON	14	05-08/04-06	Patte arrière G	0/6
TAI	17	09-11/07-10	Abdomen	0/6
INT	15	12/11-15	Poitrine	0/8
POU	9	13-15/16-17	Patte avant D	0/5
DEX	8	16-18/18-19	Patte avant G	0/5
APP	7	19-20/20	Tête	0/6

Mouvement : 4

Fatigue : 32

Points de vie : 14

Points de magie : 9

DEX MRA : 4

Armes et Armure : Encombrement total = 6,5. Fatigue 25 (32-6,5).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Masse lourde	7	48/28	1D10+1D6	2,5/10
Targe	8	21/45	1D6+1D6	3/12
lance 2M	7	38/30	1D8+1+1D6	2/10
Coup de corne	8	56/-	1D6+1D6	-

Magie Spirituelle (48-ENC) : Corne de Fer 2, Protection 3.

Compétences : Cérémonie 44, Grimper 58, Pister 35, Sauter 45, Scruter 51, Se Cacher 42.

Langues : Langue Broo 37/00.

Equipement : Ne porte pas d'armure.

Notes : Kitin aimerait voir Horj tuer Gabloz et devenir le chef. En effet, il pense pouvoir tuer Horj et diriger lui-même les broos. Kitin est porteur de la Maladie de Langueur. Il ne revêt aucune armure mais prend toujours le temps de préparer une Protection en se livrant à une cérémonie suffisante pour lui donner de bonnes chances de jeter ce sort.

Les Cavernes des Hautes Cavités

Ce paragraphe détaille les cavernes selon les codes affectés aux différents sites.

aucun n'y arrive s'il porte une armure. C'est la voie d'évacuation de Muriah. Si possible, elle traîne Kravern derrière elle et le force à la suivre dans la cheminée.

D'ordinaire, il se retrouve coincé à mi-chemin, bloquant fort opportunément la cheminée tout en recevant tous les sorts jetés d'en bas.

N6 : Le nid de Kirin. Comme il a tendance à jouer avec le feu quand il n'est pas surveillé, son dur lit d'arbustes et de feuilles ressemble plus à un âtre qu'à un nid.

Les personnages arrivant dans cette salle par la Caverne Nord sans avoir été détectés voient souvent le faible miroitement d'une flamme et entendent un roucoulement guttural et enjoué provenir d'ici.

N7 : Source coulant toute l'année à l'arrière de la Caverne Nord. Muriah contrôle l'eau et, par là-même, les broos.



Dénouement

Après avoir quitté le Canyon Sans Chemin ou les Hautes Cavités, le retour à la civilisation peut être abrégé ou parsemé de rencontres, à

vos convenances. Si les aventuriers n'ont su faire impression sur Muriah, ils devraient être harcelés par des gangs de broos pillards.

S'ils transportent la tête de Muriah, ils devraient la livrer au Duc Raus, à Ronegarth. Les 200 Roues sont immédiatement extraites du trésor ducal et un acte de propriété rédigé, en accord avec les requêtes des membres du groupe, pour l'octroi d'une parcelle de terre à pâturage de deux hectares.

Les preuves de la mort de Senna au Lieu Saint de Tien devraient être remises au temple de Lhankor Mhy de Pavis ; les personnages sensibles devraient présenter leurs condoléances à la pauvre mère de Senna.

Le temple de Lhankor Mhy pourra offrir un entraînement ou des sorts gratuits en signe de reconnaissance pour les services ainsi rendus à un membre du culte mort depuis longtemps. Si les personnages ont obtenu le Parchemin de Gilherad auprès de Trésor Hurbi, celui-ci vient chercher ses 5 % de la récompense offerte pour Muriah.

Des mois durant, nul adepte de Taureau Tempête ou de Zorak Zoran ne laissera les aventuriers payer leurs boissons ni leurs repas dans les tavernes de Pavis.

En outre, ces derniers devraient bénéficier d'occasions supplémentaires d'améliorer leurs

compétences d'Eloquence et de Baratin comme leurs admirateurs serviles leur demandent encore et encore de raconter leur histoire une dernière fois.

L'idéal serait de permettre à Muriah et à d'autres Personnages Non Joueurs principaux de s'enfuir afin d'en faire les futurs scélérats des scénarios de votre campagne praxienne.

Par contre, si Muriah est tuée, ceux qui livrent sa tête deviennent immédiatement célèbres dans toute la vallée du Zola Fel.

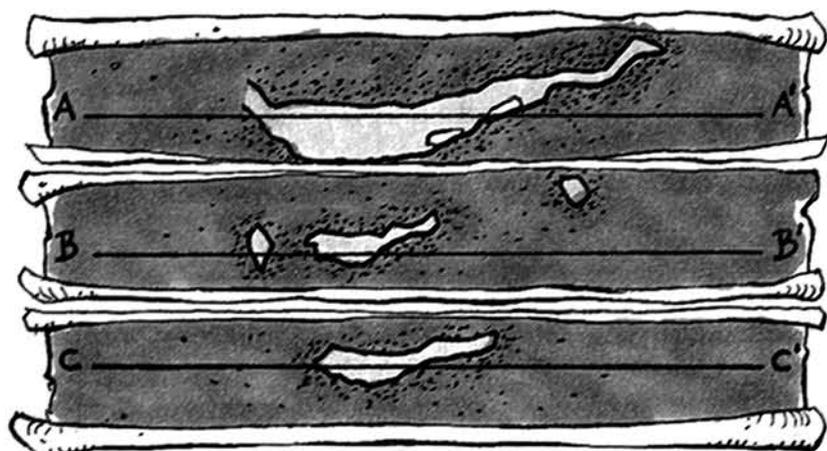
Par conséquent, ils sont choisis sans hésiter par l'administration lunar lorsqu'elle reçoit une mystérieuse lettre adressée aux « Célèbres Ennemis du Chaos ». La missive contient une invitation à dîner au Fort Colère et à jouir de l'hospitalité du seigneur du fort...

Celui-ci n'est autre que Ralzakark, Roi des Broos, Sophont Suprême du Second Age, Divinement Elu Protecteur des Libres Eternels et de la Fertile Principauté de Dorastor.

L'administration lunar se propose de payer l'intégralité des frais tout en menant sournoisement une enquête pour veiller à ce que les personnages s'acquittent des impôts et taxes en vigueur dans la région. (Voir *Dorastor : Royaume du Destin*, prochain supplément glanthen à *RuneQuest* publié par Oriflam.)



CAVERNES DES



LEGENDE :

L1 Localisation

3 8 Code d'écrit

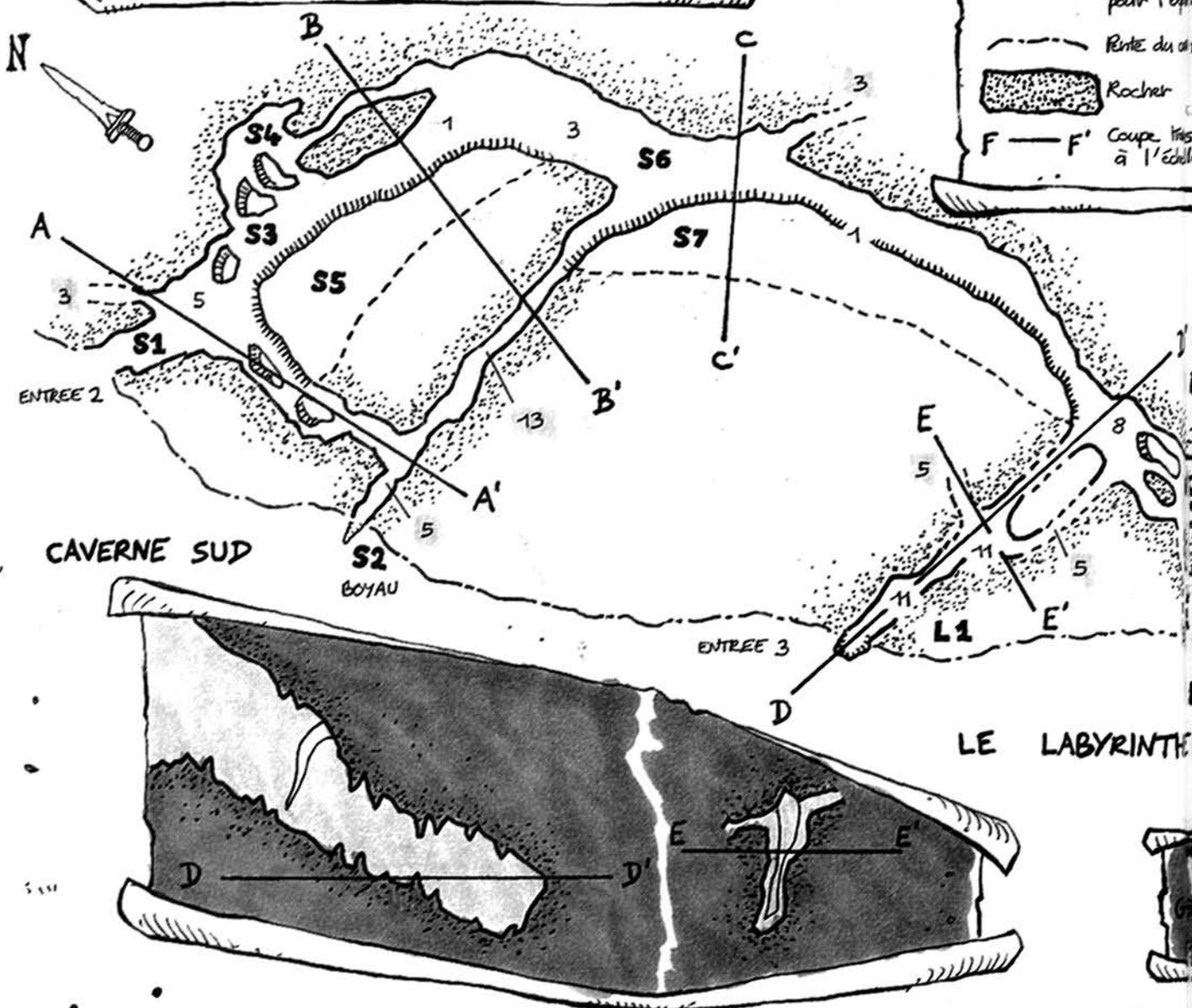
5 11 Hauteur de C
(en mètres)

--- Galerie trop
pour l'éclair

--- Pente du sol

■ Rocher

F — F' Coupe transversale
à l'échelle



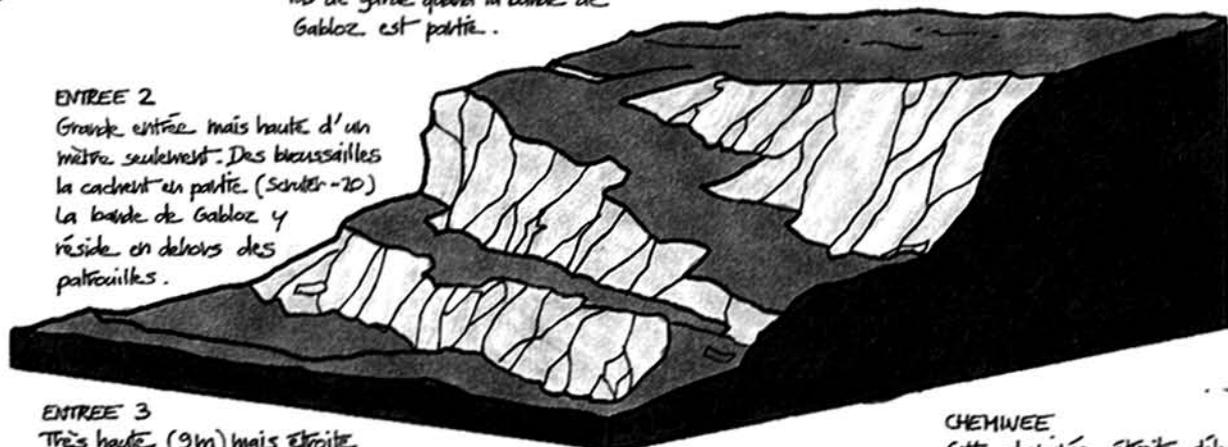
HAUTES CAVITES

BOYAU
Petite entrée (30 cm ϕ). De jour un garde, souvent endormi, demeure allongé dans le boyau (Scruter-70) Pas de garde quand la bande de Gabloz est partie.

PENTES DU CANYON DES HAUTES CAVITÉS

ENTREE 2

Grande entrée mais haute d'un mètre seulement. Des broussailles la cachent en partie. (Scruter-20) La bande de Gabloz y réside en dehors des patrouilles.



ENTREE 3

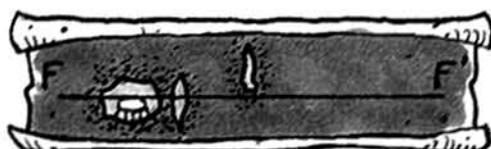
Très haute (9m) mais étroite (1m). Rarement utilisée par les Broos. Scruter-40, sauf en fin de nuit lorsque la lumière solaire révèle l'entrée. (Scruter-20)

ENTREE 1

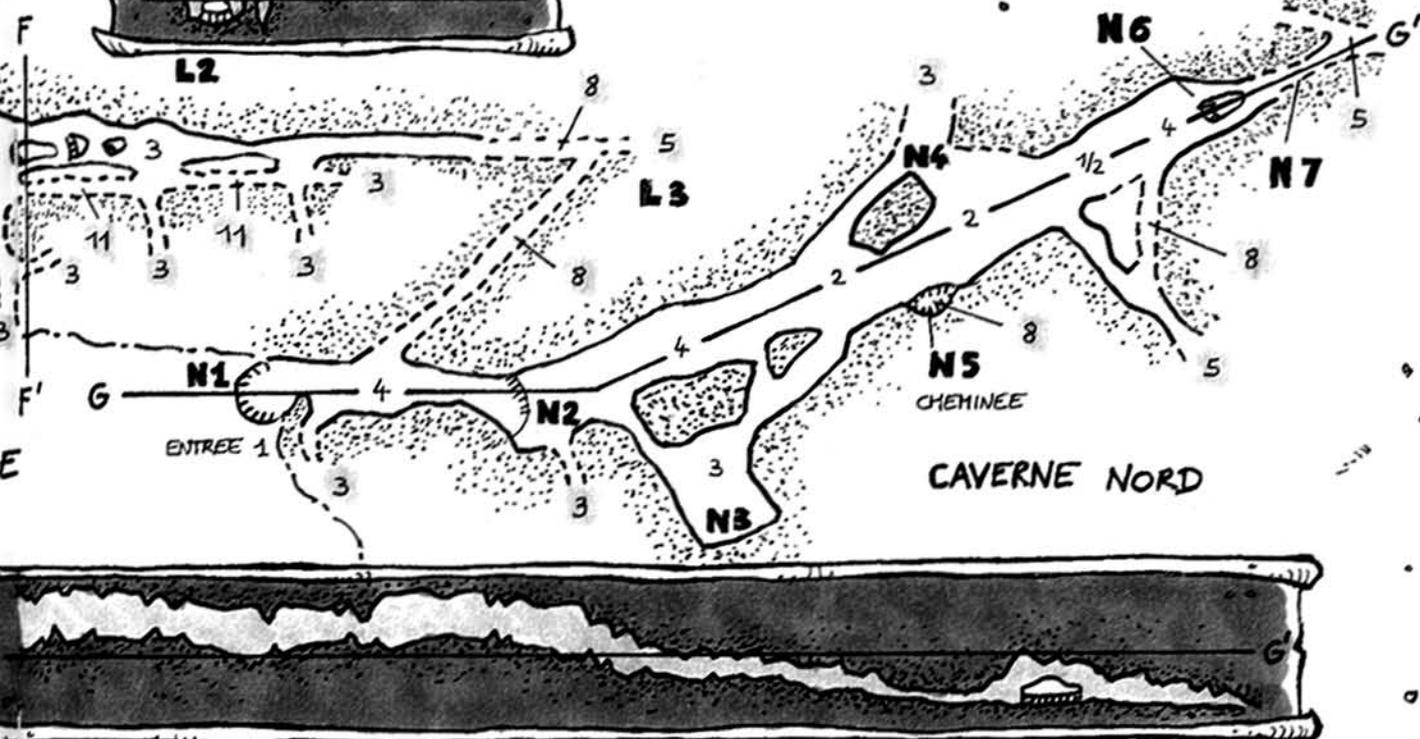
Grande et haute entrée. (Scruter + 20). Plusieurs gardes toujours présents, visibles et peu actifs. Même aux cavernes principales dont celle de Munah.

CHEMINÉE

Cette cheminée étroite débouche à la surface. Son ouverture est régulièrement cachée par des broussailles. Scruter-70 sauf si l'on recherche des broussailles arrachées dont la couleur contraste avec les autres broussailles (Scruter normal).



L2





Annexes



Thanatar, le Dieu Mutilé

Quand le Diable gagna le monde, il était accompagné des hordes visqueuses du chaos. Le propre fils du Diable, le dieu du chaos Tien, prit le commandement des légions les plus puissantes et participa à la destruction du Jardin de Genert. Ses cohortes progressèrent vers le sud, poursuivant ses terribles conquêtes jusqu'au jour où une armée largement dépassée en nombre les mit en déroute, usant pour cela d'une stratégie conçue par Lhankor Mhy. Plus tard, un subterfuge astucieux fit tomber Lhankor Mhy dans les mains de Tien. Le démon du chaos avait prévu de tarir l'intelligence et l'érudition de Lhankor Mhy en recourant à la magie rituelle, mais le dieu du savoir échappa à la captivité dans laquelle le puits noir de Tien le retenait. Par la suite, Tien nourrit une obsession pour le pillage et la destruction de son ennemi fondamental.

Après que l'aiguille eut explosé dans les Grandes Ténèbres, Tien parcourut d'un pas majestueux les vestibules sacrés de la montagne brisée en éclats. Dans une pièce dorée située dans les profondeurs de la forteresse cosmique, il surprit la déesse brillante, Maîtresse de la Lumière du Savoir, et lui coupa la tête à l'aide de son garrot, laissant le corps étété aux bons soins des rats.

Puis il usa de sa magie et emprisonna l'âme de la maîtresse dans sa propre tête. De celle-là, Tien tira le savoir et les compétences. Grâce à ce détournement sinistre, Tien vola toute la lumière des connaissances antérieures ; l'ignorance régna sans partage sous les Ténèbres.

Puis Hrothmir, le Héros Cornu, fils de Taureau Tempête, chercha à détruire Tien, et celui-ci fuit en vain malgré le grand nombre de chemins infernaux marquant la fin de la vie. Hrothmir frappa Tien, lui arrachant la tête, annihilant sa magie, libérant l'esprit de la

Maîtresse de la Lumière, mais le corps sans tête enveloppa Hrothmir de ténèbres et le héros se perdit. Tien fit alors sienne la tête de Hrothmir. La magie de Tien s'était affaiblie car il ne put préserver la tête de Hrothmir et celle-ci se mit à s'altérer. Parcourant le reste des Ténèbres, le cadavre divin étété connu sous le nom de Than, arpenta les catacombes des montagnes anonymes ou sillonna les marais d'antres immondes en quête d'autres têtes à rejeter sur ses épaules.

Lors de sa Quête Infernale menée en compagnie des Porteurs de Lumière, Lhankor Mhy découvrit, par hasard, la tête cornue tranchée de Tien. Pourtant, il ne put la détruire, quand bien même elle foisonnait toujours d'une magie et d'une volonté malveillantes.

Lhankor Mhy prit le crâne, l'emmena avec lui hors des Enfers, et le jeta dans l'océan. Consternées, les déités de l'eau rejetèrent le crâne sur un ilot. Là, brûlée par la détestable lumière de Yelm, la tête tranchée ruma sa haine et son incommensurable désir de vengeance des siècles durant.

Le culte de Than perdura pendant les Trois Âges dans la Genertela centrale. A l'est, un traître prêtre de Lhankor Mhy trouva le crâne de Tien et, l'ayant dissimulé dans les catacombes d'une cité anonyme de Kralorela, fonda le culte du Crâne Cornu ; celui-ci révéra le crâne sous le nom d'Atyar, Dévoreur de Savoir, en raison de la magie dévoreuse de savoir qu'il offrait.

Finalement, le culte d'Atyar se répandit vers l'ouest et rencontra le culte de Than. Un nouveau culte prit naissance, celui de Thanatar, le Dieu Amputé, et ceux de Than et d'Atyar restèrent des sous-cultes des religions unifiées. Toutefois, la réunion des deux parties du Dieu Amputé ne reconstitua pas Tien, car les portions assemblées demeuraient inférieures à l'entité complète ; en outre, aucun des deux tronçons n'accepta de sacrifier son individualité pour le bien de l'union supérieure. On raconte que le crâne de Tien se trouve toujours sur le Plan Terrestre. D'aucuns affirment que

le héros broo Greegrog récupéra ce dernier et devint immortel en récompense de ses peines. D'autres prétendent que le crâne gît encore dans les profondeurs des décombres de cette ancienne cité kralori, attendant d'être découvert.

Après la mort, les esprits thanatari sont conduits au Lieu de l'Attente. De là, ils sont prélevés pour servir de familiers aux vivants. Ainsi, la vie céleste est promise à tous les fidèles. Le cadavre des adeptes décédés devient un zombie ou un squelette mort-vivant.

Le culte de Than détient les Runes de la Mort, de l'Obscurité, et du Chaos. Atyar dispose du Chaos et de la Vérité.

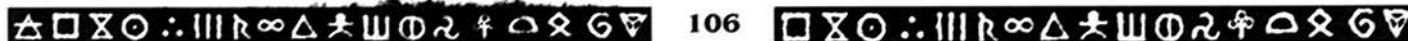
Les cultes réunis possèdent toutes les Runes des deux religions. («Tien» est la forme originelle du mot contemporain «Than», c'est pourquoi il apparaît parfois sous cet aspect, surtout lorsqu'il est fait référence aux pratiques et aux sites anciens du culte.)



Ecologie du Culte

Aussi longtemps que des êtres aspireront à maîtriser l'habileté et le savoir sans pouvoir ou vouloir chercher eux-mêmes cette maîtrise ni se soucier des pertes infligées à autrui pour leurs propres acquis, le culte de Thanatar continuera d'exister.

En effet, Thanatar représente la convoitise d'un être pour les facultés d'un autre. Le culte espère dominer le monde par le biais du savoir et de la magie. Il assemble donc ces ressources où il le peut, les tenant jalousement en réserve pour le jour où la pleine puissance de Tien sera rétablie.



Alors, Tien et son père le Diable pourront de nouveau rivaliser entre eux pour la domination de Gloranth.

Nombre des adorateurs de Thanatar appartiennent à une espèce chaotique (par exemple, les broos et les hommes-scorpions), car leur loyauté envers le chaos ne saurait être mise en cause. Quelques humains pratiquent également cette immonde religion, mais ils doivent prouver leur loyauté de terrible façon et ce, pour la sécurité du culte.

Ce dernier craint, déteste, et affronte presque tous les autres. Les adeptes de Lhankor Mhy et de Taureau Tempête sont tout particulièrement exécrés, de même que les serviteurs de Yelm et de sa famille. Au mieux, les relations entretenues avec les autres cultes du chaos sont inégales ; il est difficile de faire confiance à une personne susceptible de vous couper la tête le jour suivant. Du fait de la haine qu'ils vouent à Yelm, les Thanatari n'utilisent jamais d'or et font tout leur possible pour profaner ce métal.

La Saison de l'Obscurité est la plus sacrée des périodes pour les Thanatari. La Très Sainte Nuit tombe le Jour sauvage des semaines du Désordre, de la Mort, et de la Vérité de cette saison. Lors de la semaine du désordre, les adeptes reconnaissent tous les Aspects du Dieu Amputé. La semaine de la Mort, l'accent est donné à Than, tout comme il est donné à Atyar la semaine de la Vérité.

Le reste de l'année, chaque Jour Sauvage de la semaine du Désordre est considéré comme un jour saint. Ces jours-là, les membres de la religion peuvent nouer de nouvelles relations de culte et des gardiens sont accordés aux adeptes fraîchement promus.

Le Culte dans le Monde

D'ordinaire, les thanatari travaillent seuls, aussi ce culte et ses temples isolés ne jouissent-ils que d'une faible influence et ce, au sein même des organisations fermées des créatures du chaos. Pour les personnes non-chaotiques, cette religion tient de l'anathème.

Au Troisième Âge, ce culte gagne Genertela. Il est rare et les complexes macabres de ses temples sont généralement distants de plusieurs centaines de kilomètres. Le plus grand complexe thanatar connu se trouve dans les Collines Percées de la Désolation du Chaos. On rencontre également des temples en Kralorela, en Pélora, en Ralios, et en Maniria.

Les temples thanatari obéissent à une hiérarchie stricte, laquelle n'est guère sujette à modification. La quasi-totalité des sites de culte thanatari sont des temples mineurs, mais il existe quelques rares lieux saints et certains temples majeurs encore plus rares. La plupart

des lieux saints sont consacrés à Than ou à Atyar. Les premiers enseignent Créer Tête et les seconds Dévorer Livre.

Les contacts ne sont pas nombreux entre les divers temples. Lorsque deux d'entre eux sont contraints de coopérer, c'est le Grand Prêtre des Sombres Vérités qui prend le commandement. Certains temples s'adonnent exclusivement au culte du seul Than ou du seul Atyar.

Lorsqu'ils sont complets, les temples de Thanatar mineurs se composent de trois sections ; celles-ci sont toutes présidées par un Grand Prêtre des Sombres Vérités. Le poste directement inférieur est celui du Seigneur du Destin supérieur du temple. Si le temple possède plusieurs Seigneurs du Destin, les Seigneurs du Destin mineurs reçoivent le titre de Maîtres du Destin et se classent juste au-dessus des Damnés.

Les membres qui suivent dans la hiérarchie sont les prêtres supérieurs des trois sections du culte : la Main de Than, la Corne d'Atyar, et le Souffle de Thanatar. Si le temple bénéficie de plusieurs Seigneurs du Destin, les Seigneurs du Destin mineurs reçoivent le titre de Maîtres du Destin et se classent juste derrière les prêtres. Sous ces derniers on trouve les Damnés, lesquels dirigent les Chercheurs du Destin (initiés).

A la mort du Grand Prêtre, il s'ensuit souvent une lutte opposant les factions des trois prêtres mineurs comme ceux-ci cherchent à succéder au défunt. Le Souffle de Thanatar est généralement dressé en vue de ce poste et reçoit le soutien du Seigneur du Destin. Il arrive que la hiérarchie complète d'un temple périclite en période de succession, laissant l'organisation du temple dans un état de confusion. Ces moments s'avèrent propices à la pénétration et la dislocation du temple par les infidèles.

Le métal du culte de Thanatar est l'argent terni. Il est impossible de polir de l'argent terni tout spécialement enchanté ; en outre, celui-ci a les qualités du bronze.

Chercheurs du Destin (Initiés)

Nécessairement secrets et paranoïaques, les thanatari mettent très largement les candidats à l'épreuve. Les postulants chaotiques doivent effectuer un jet inférieur ou égal à leurs (FOR+CON+DEX) x2 sur 1D100. Les non-chaotiques doivent réussir un jet inférieur ou égal à leur CHA x3. Dans chacun des cas, 5 unités de pourcentage sont ajoutées aux chances de succès pour chaque don de valeur ou service offert au culte.

Les candidats non-chaotiques qui échouent à cette épreuve sont mis à mort.

Après avoir été accepté, l'initié doit prendre un don de Thanatar au hasard et adopter un interdit. Il ne peut recevoir qu'un seul don et le nombre d'interdits requis par ce dernier. Le nouveau Chercheur du Destin est ensuite marqué d'une petite tache blanche en forme de crâne cornu. Cette marque est apposée en un endroit dissimulé de son corps. Elle protège l'initié contre les attaques des esprits déments dont les temples sont infestés. Ce dernier acquiert également la faculté de voir grâce au sort de culte spécial «Lumière Noire».

Le nouvel initié doit choisir lequel des trois aspects du culte il désire servir (Than, Atyar, ou Thanatar) et faire serment de loyauté envers le prêtre de cette section. Il bénéficie d'une utilisation unique des sorts connus de cette section.

Les sorts Flèche de Feu, Ignition, Lame de feu, Lumière, et Mur de Lumière sont interdits aux membres du culte.

Ainsi qu'il est indiqué plus bas, les initiés des trois aspects du culte ont un accès limité à la magie spirituelle. Chaque section garde jalousement l'accès à la magie spirituelle propre à son aspect (en d'autres termes, Atyar ne partage pas Démoralisation ni Seconde Vue avec les deux autres sections).

Magie Spirituelle de Than : Extinction, Laminer (affecte les garrots de corde), Mur de Ténèbres, Silence, Vivelame (affecte les garrots de fer).

Magie Spirituelle d'Atyar : Communication Mentale, Confusion, Démoralisation, Fanatisme, Seconde Vue, Soins.

Magie Spirituelle de Thanatar : Communication Mentale, Confusion, Extinction, Fanatisme, Laminer, Mur de Ténèbres, Soins, Vivelame.

Damnés (Acolytes)

Les prêtres et les Seigneurs du Destin proviennent tous des rangs des Damnés. Il en découle qu'un grand nombre de ces derniers sont en cours d'accession à un autre statut, même si de nombreux adeptes se contentent de rester Damnés à vie.

Pour appartenir aux Damnés, le candidat doit posséder un score de 90 % dans l'une des compétences nécessaires pour obtenir le statut de Seigneur du Destin. Un jour saint est désigné pour la cérémonie de son admission. Ces cérémonies varient ; l'une d'elles est connue sous le nom d'Épreuve de l'Ennemi Brûlé. Lors de la semaine précédente, le damné doit décapiter un adepte de Lhankor Mhy, de Taureau Tempête, d'Humakt, de Yelm, ou de Yelmalio, mettre le feu à un bâtiment contenant au moins deux personnes vivantes, et lancer la tête précédemment coupée dans les



FOR 1D6+6 INT 2D6+6
 POU 3D6+6 Mouvement : POU
 Points de Vie 1D6+6

Normalement, l'esprit ne peut être perçu que par le mourant, mais il est possible de le voir en utilisant Vision Mystique, Vision de l'Ame, ou Seconde Vue. S'il attaque sous la forme d'une ombre, il devient visible pendant la durée de l'attaque.

Il attaque en engageant un combat spirituel normal, opposant ses points de magie à la CON de la victime. S'il l'emporte, cette dernière perd 1D4+1 points de vie de son total (n'oubliez pas, il attaque généralement des êtres mourants).

Il peut également devenir visible et attaquer en usant de peur, à l'instar d'une ombre. Il est possible de l'attaquer et de le chasser de façon physique.

Les Moissonneurs tapis à moins de 30 m du mourant réduisent de moitié tous les sorts, toutes les potions, et toutes les herbes de soins (arrondissez au chiffre inférieur). Ainsi, un sort de 2 points provoque des effets d'une valeur de 1 point, un sort de 5 points ne redonne que deux points de vie, et ainsi de suite.

Les Gardiens

Les gardiens sont invoqués pour tenir lieu de compagnons aux Prêtres et aux Seigneurs du Destin. Ils sont l'objet d'un Lien Mental permanent avec le grand initié qu'ils servent.

Invoquer Gardien **1 point**

Rituel d'Invocation, réutilisable

Ce sort invoque l'esprit d'un membre décédé du culte, l'attirant hors du Lieu de l'Attente. L'esprit attaque afin de prendre possession du corps d'une victime tout spécialement préparée. S'il l'emporte sur cette dernière, il s'empare du corps. Si le corps trouve une mort ultérieure, l'esprit regagne le Lieu de l'Attente. Lancez 2D6+6 pour déterminer l'INT aléatoire du gardien et 3D6 pour son POU. Ses FOR, CON, TAI, DEX, et APP sont celles de la victime. Il connaît 2D6 points de magie spirituelle de culte et 2D6-5 (minimum de 0) points de magie divine, au choix du maître de jeu.

Track Markhor

Après l'Aurore, le crâne de Tien resta, impotent, dans l'une des niches sablonneuses d'un temple insulaire des Iles Orientales. Il fut découvert au Second Age par un prêtre perfide de Lhankor Mhy appelé Treack Markhor. Ce dernier dissimula le crâne en Kralorela et fonda le culte du Crâne Cornu, Atyar, le Destructeur de Sagesse. Ses adeptes peuvent faire des sacrifices pour apprendre des sorts. S'il est surtout lié au culte d'Atyar, les fidèles de toutes les

branches de Thanatar peuvent le vénérer. Il dispose de 23 points d'INT et de 6D6+6 points de POU, ce score s'avérant différent à chaque invocation.

La Voix d'Atyar

Cet esprit a la forme d'un crâne luisant, couleur argent, doté de cornes de bélier et d'yeux éclatants. Une fois par an, lors du Jour Très Saint d'Atyar, il apparaît et accorde trois questions à la Corne d'Atyar, lesquelles doivent trouver une réponse. Le rituel des interrogations suit les procédures nécessaires à la Divination.

Il met également à l'épreuve les candidats à la prêtrise et défend le temple contre les attaques portées ce jour-là. Il a TAI 1, INT 25, POU 30, Mouvement 30, Points de vie 18, Armure 6, maîtrise tous les sorts spirituels et

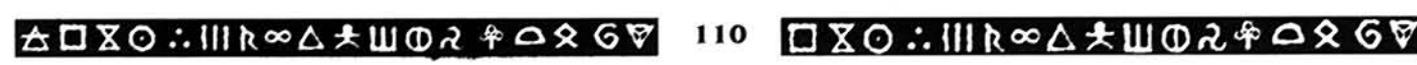
divins connus des adeptes d'Atyar, et peut engager un combat spirituel ou jeter des sorts si des intrus sont présents lors de son apparition annuelle.

Notes Diverses

La Malédiction des Immortels

Le culte de Thanatar est justement craint pour sa capacité à préparer des têtes vivantes et séparées de leur corps, lequel a été apprêté de façon rituelle. Ces têtes peuvent sentir, penser, et se souvenir, mais elles sont dépourvues de toute volonté.

Elles ne peuvent s'opposer à l'exploitation de leurs facultés. Elles n'apprennent jamais la magie ni aucune compétence, pas plus qu'elles n'augmentent leur POU. Elles n'ont pas be-





soin de sommeil ou de nourriture. Elles ne peuvent parler, mais elles ouvrent tout de même la bouche, font des grimaces, ouvrent et ferment les yeux, etc.

Aucun jeteur de sorts ne peut maintenir le contact avec un nombre de têtes supérieur à son INT divisée par 3 (arrondissez au chiffre supérieur). Les têtes en surplus sont mises de côté. Il est possible d'entrer en contact indirect avec des têtes supplémentaires par le biais d'une autre tête thanatar (voir Des Générations de Têtes Tranchées). Les têtes ont un ENC égal à leurs points de vie normaux. Même si elles disposent du nombre de points de vie qu'elles possédaient de leur vivant, les têtes ne peuvent guérir sans l'usage de la magie quand elles sont blessées. Si leurs points de vie tombent à 0, elles sont détruites ; il faut les mettre au rebut. Si un jeteur de sorts perd la vie, ses têtes meurent avec lui.

Lorsqu'une tête meurt ou est mise au rebut, elle se décompose pour former une masse de corruption nauséabonde en l'espace de quelques jours. Toutefois, la mort elle-même ne peut libérer l'esprit qui y est lié et celui-ci devient alors un esprit dément auquel on donne le nom de «crâne fantôme fou» ; il attaque tous les êtres vivants ne bénéficiant pas de la protection d'un talisman ou d'une tache de Thanatar spéciaux. Ces fantômes ne peuvent se déplacer à plus de 20 m de leur tête. Les adeptes de Thanatar les utilisent comme jalonneurs de frontière, comme protections magiques, et comme gardes. On les trouve parfois réunis en tas afin de dissuader les intrus ne disposant pas d'une protection adéquate.

Il existe trois façons de libérer ces crânes fantômes. Le sort du Culte des Ancêtres «Libérer Fantôme» peut y parvenir. Si un crâne est réduit en éclats, le fantôme est en partie délivré et n'a donc plus besoin de rester à moins de 20 m de son ancien crâne.

Mieux encore, il n'est plus lié, aussi un chaman peut-il le contraindre à pénétrer dans un objet ou le capturer avant de le relâcher. La troisième méthode est celle du Rituel Fracasser une Tête des Lhankor Mhy.

Le Rituel Fracasser une Tête des Lhankor Mhy

Tous les acolytes ou prêtres de Lhankor Mhy connaissent ce rituel. Il est traditionnellement enseigné pour rien à tous ceux qui veulent l'apprendre. Il faut 10 heures d'entraînement et un jet de Concentration réussi pour apprendre le rituel de façon convenable. Lorsqu'il l'accomplit, l'utilisateur fait une brève prière durant un round de mêlée complet.

Puis il fracasse les restes de la tête tranchée à coups de pied. Les vestiges de du crâne doivent être réduits à 0 points de vie avant de

tomber en miettes. Pour les restes squelettiques, un coup de pied violent devrait s'avérer suffisant.

Une fois la tête écrasée, le jeteur de sort oppose ses points de magie à ceux du fantôme.

S'il l'emporte, le fantôme gagne le monde des esprits pour ne plus jamais revenir. S'il échoue, il perd un point de magie et peut faire une nouvelle tentative. Entre-temps, le fantôme continue d'attaquer.

Le rituel se présente comme suit :
Au nom de la Connaissance Absolue
J'arrache cet outil à Thanatar,
Pour troubler sa présence
Dans le schéma de l'existence
Et pour hâter la fin du chaos.
Pars, esprit, à la rencontre du destin de ton choix !

Les Talismans Protecteurs

Du fait de leur tache spéciale, les Thanatar sont immunisés contre les crânes fantômes putréfiés. Les étrangers amicaux bénéficiant d'un droit d'accès au temple portent des amulettes spécialement conçues à leur effet, lesquels leur procurent une protection similaire.

Chaque talisman se compose d'un os de doigt humain, d'une mèche de cheveux, et d'un éclat d'argent terni en forme de crâne cornu. Un point de POU est sacrifié pour ce dispositif. Tant que le charme touche la peau du porteur, celui-ci est protégé contre les fantômes.

Générations de Têtes Tranchées

Un Thanatar qui prend la tête d'un autre Thanatar disposant de ses propres têtes enchantées a également accès à ces dernières et en obtient le contrôle. Chaque fois qu'un nouveau grand prêtre reverse son prédécesseur, il espère le capturer vivant afin de prendre le contrôle de sa tête et de toutes les têtes enchantées auxquelles le prisonnier est lié.

Dans les complexes thanatari comparative-ment stables, les prêtres peuvent avoir accès à un grand nombre de générations de têtes appartenant à leurs prédécesseurs. Il peut s'avérer long et troublant de rechercher des informations, des compétences, ou des sorts spécifiques dans ces têtes (2D6 rounds par génération inspectée).

Les Temples

Les temples de ce culte sont de véritables labyrinthes souterrains dans lesquels les Chercheurs du Destin et les autres adeptes vivent. La salle de culte est grande, dotée de piliers, et éclairée à la seule Lumière Noire.

Une pièce située derrière l'autel renferme une lampe gardée qui détient la flamme éternelle du temple ; elle est censée avoir été allu-

mée par la première incantation du sort Lumière Noire réalisée du Temps des Dieux, puis transmise à chaque temple de Thanatar.

Sa perte prive la congrégation du temple de l'accès au sort Lumière Noire aussi longtemps qu'elle n'est pas remplacée.

Chaque temple dispose d'une bibliothèque et de cachots où les victimes sacrificielles sont retenues. Certaines victimes servent d'hôtes aux gardiens et ne sont donc pas maltraitées.

Localisations des Coups

Il pourrait s'avérer nécessaire d'utiliser une table de localisation des coups spéciale pour les Thanatari porteurs de têtes enchantées.

Déterminez au hasard quelle tête a été touchée si le Thanatar en transporte plusieurs. Ces têtes peuvent être protégées d'une armure, augmentant en cela leur encombrement.

Pour les créatures non-humanoïdes qui transportent des têtes vivantes, utilisez le nombre le plus élevé des localisations à l'abdomen ou à l'arrière-train et attribuez-la aux têtes portées.

Localisation	Mêlée	Missile
Jambe D	01-04	01-03
Jambe G	05-08	04-06
Abdomen	09-10	07-09
Tête Transportée	11	10
Poitrine	12	11-15
Bras D	13-15	16-17
Bras G	16-18	18-19
Tête	19-20	20

Dons et Interdits

Les dons sont accordés au hasard et ne peuvent en aucun cas être choisis par le receveur.

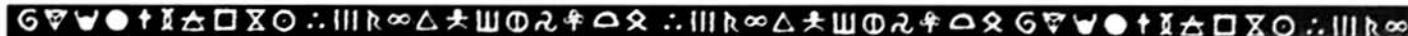
La table des Dons de Thanatar donne la liste des dons les plus courants (lancez 1D20), mais de nombreux autres ont également été octroyés.

Chaque don est suivi d'une indication du nombre d'interdits magiques aléatoires requis que le receveur doit accepter. Ces derniers figurent dans la table des Interdits Magiques de Thanatar.

Faites un jet pour chacun des Interdits Magiques signalés par la table des Dons et consultez la table des Interdits Magiques.

Si le même interdit magique est reçu deux fois et s'avère impossible, effectuez un nouveau jet. «Accepter un trait chaotique», par exemple, peut être reçu maintes et maintes fois, mais «ne jamais chevaucher aucun animal» ne peut se présenter plus d'une fois.





sert de Prax. C'est tout ce que tu as besoin de savoir.

Comment vivons-nous ?

Nous vivons de la chasse et des troupeaux. Nous gardons des chèvres et trouvons nos proies dans les terres sauvages et chez les nomades. Nous mangeons tout ce que nous tuons, bête ou homme.

Qu'est-ce qui est important dans ma vie ?

Me suivre et m'obéir. Protéger le troupeau de chèvres afin de posséder des incubateurs et de la nourriture en permanence. Chasser et tuer. Violer et ainsi engendrer plus de broos pour renforcer la tribu.

Qui nous dirige ?

C'est moi qui te dirige. Tais-toi maintenant.

Qu'est-ce qui fait la grandeur d'un broo ?

Je suis grand parce que je possède trois traits chaotiques. Tu vois ma peau métallique, mon troisième oeil, et mon bras supplémentaire ? Eh bien, je ne vais pas dire ce qu'ils m'apportent.

Quelle est la différence entre mâle et femelle ?

La plupart des broos sont des mâles. Nous sommes des violeurs et engendrons des larves de broos en nos victimes. Les femelles donnent également naissance à des broos, et elles s'occupent des broos larvaires. Les hermaphrodites remplissent ces deux rôles.

Qu'est-ce qui est mal ?

Il est mal de me désobéir. Il est mal de faire montre des faiblesses telles que la pitié ou la peur. Je pensais t'avoir dit de te taire.

Quel est mon rôle dans la vie ?

Tu dois m'obéir. Le plus clair de ton temps, tu garderas mes troupeaux de chèvres. Tu chasseras, combattras, et tueras quand je te le dirai.

Si tu me fais plaisir, je te laisserai apprendre la magie auprès des chamans, je te laisserai peut-être même devenir l'apprenti de l'un d'eux.

Si tu t'avères très utile, je ferais peut-être de toi l'un de mes lieutenants.

Interdits Magiques de Thanatar

1D100 Interdit Magique

- 01 Faveur de Thanatar ; pas d'interdit.
- 02-05 Manger la chair de créatures douées d'intelligence à chaque repas.
- 06-08 Toujours manger la chair de chaque victime.
- 09-11 Ne jamais parler aux membres des deux autres Aspects du culte.*
- 12-14 Tuer tous les êtres chaotiques doués d'intelligence non-Thanatari rencontrés.
- 15-17 Ne jamais utiliser de pièces de monnaies frappées.
- 18-20 Ne jamais utiliser d'arme à bord tranchant.
- 21-23 Ne jamais parler en présence d'un non-Thanatar.**
- 24-26 Ne jamais parler à qui que ce soit.**
- 27-29 Ne jamais chevaucher aucun animal.
- 30-33 Ne jamais porter de protection à la tête.
- 34-38 Ne jamais s'exposer à la lumière du soleil sous peine de devenir aveugle ; faire un jet sous 5 x CON sur 1D100 ou devenir aveugle de façon permanente.
- 39-41 Ne jamais s'exposer à la lumière d'une torche ou subir les effets décrits en 34-38.
- 42-43 Ne jamais s'exposer à une Lumière non-Noire Ou effets décrits en 34-38.
- 44-54 Ne jamais utiliser le feu sous aucune forme, y compris la création de Lumière Noire.
- 55-58 Accepter un trait chaotique normal.
- 59-62 Accepter un trait chaotique propre à la Malédiction de Thed.
- 63-64 Toujours attaquer les adorateurs de Taureau Tempête et les combattre à mort.
- 65-67 Ne jamais manger de vie végétale à part les elfes.
- 68-70 Ne jamais porter de métal autre que de l'argent terni.
- 71-74 Ne jamais porter d'armure de cuir.
- 75-79 Ne jamais manger la chair des animaux à pieds fourchus quels qu'ils soient.
- 80-83 Toujours attaquer les adorateurs de Lhankor Mhy et les combattre à mort.
- 84-86 Ne jamais mentir à un condisciple Thanatar.
- 87-91 Ne jamais faire de mal à un mort-vivant.
- 92-93 Ne jamais jeter de sort de magie offensive.***
- 94-95 Ne jamais attaquer à l'aide d'une arme.
- 96-98 Faites deux jets supplémentaires.
- 99-00 Faites trois jets supplémentaires.

Si l'un des jets débouche sur un interdit mineur, et un autre sur un interdit majeur, comptez deux jets mais contentez-vous d'appliquer l'interdit majeur. Il est inutile de relancer les dés pour l'interdit mineur. Ainsi, si vous obtenez «ne jamais parler» et «ne jamais parler en présence d'un non-Thanatar», vous devez les compter comme deux interdits magiques distincts.

* En outre, l'adepte ne peut plus jamais changer d'Aspect

** Le fidèle peut quand même jeter des sorts ou produire d'autres bruits vocaux ne visant pas à communiquer

*** Les sorts rituels comme Consumer l'Esprit et Créer Tête peuvent tout de même être utilisés.



Pourquoi mourons-nous ?

Nous sommes en partie Chaos et en partie Loi. Partant, notre nature est en guerre contre elle-même. Ce conflit finit par nous détruire, tout comme la Guerre des Dieux avait pour objet de détruire le monde. Au bout du compte, toi et tout le reste serez consumé dans le feu glorieux du Chaos Primaire.

Qu'y a-t-il après la mort ?

Le corps se mue en nourriture pour nos parents quand l'âme le quitte. Parfois, notre âme part se réjouir dans le Chaos Primaire. D'autres fois, elle se perd et se transforme en fantôme, en spectre, ou en quelque autre esprit affamé. Si tu as bien servi Cacodémon, tu peux regagner le monde sous l'aspect d'un démon ou d'un autre esprit du culte de Cacodémon.

Pourquoi suis-je ici ?

Tu es ici pour hâter la destruction du monde de la Loi. Tu fais partie du cancer secret de l'armée que le diable a semée au sein du peuple de la Loi. Le coucou pond ses oeufs dans le nid d'animaux inférieurs et trompe ces derniers pour qu'ils nourrissent ses oisillons. De la même façon, nous vivons parmi le peuple inférieur et les dupons pour qu'ils nous fournissent les nécessités de la vie.

Toutefois, nous allons plus loin que le coucou et nous nous nourrissons directement du peuple inférieur. Chaque fois que tu enfrens une des lois des hommes-aliments, tu accélères le glorieux Jour du Chaos. Quand tu manges ton ennemi en secret, tu renforces le Chaos par tes actes et ton corps.

Comme fais-je de la magie ?

Le Chaos Primaire est la source de la vraie magie. Mais comme il est difficile à adorer, nous révérons certains membres de son panthéon. Cacodémon est le plus important de tous et nous le vénérons d'instinct. D'autres dieux sont également à même d'offrir la magie. Tu peux même rejoindre un culte de la Loi si tu évites d'être remarqué. Les chamans volent une magie supplémentaire aux esprits et peuvent le faire pour ton propre bénéfice. Silence et Séduction sont les meilleurs sorts. Le Silence t'aide à surprendre ta nourriture sans faire de bruit, et la Séduction t'aide à duper les hommes-aliments que tu manges secrètement.

J'ai entendu parler d'autres puissances. Peux-tu me dire la vérité sur elles ?

Les puissances de la Loi nous craignent et nous détestent. Tu dois faire bien attention de toujours tromper leurs adeptes et de ne jamais baisser ta garde si tu ne peux détruire tous les témoins. C'est pourquoi nous mangeons nos ennemis en secret.

Aldrya ?

C'est la déesse des bois et des elfes. Evite les forêts.

Eernalda ?

C'est la plus grande des déesses de la terre. Notre peuple arrive parfois à infiltrer son culte, mais sa nature est trop pacifique à notre goût.

Kyger Litor ?

La déesse des trolls a toujours été notre ennemie. Elle a aidé à l'exclusion de Cacodémon du plan terrestre. Quand le monde sera détruit, elle et les siens mourront dans la douleur. Notre ami Nysalor a maudit son peuple pour qu'ils engendrent des trollinets, aussi représentative-t-elle une menace beaucoup moins grande à présent.

La Déesse Lunar ?

Cette déesse est une amie de Nysalor et a appris la vraie magie au pied du Chaos Primaire. Nous l'accueillons volontiers et aimons vivre dans les sociétés qu'elle protège. Entre autres raisons, elle extermine le culte de Taureau Tempête, notre pire ennemi, et supprime Orlanth. Nous devons néanmoins nous montrer prudents et nous cacher, car certains de ses fidèles ne reconnaissent pas notre supériorité. Ils continuent à nous craindre et ils font bien : ils restent des hommes-aliments et nous les mangeons en secret.

Magasta ?

Le dieu des eaux nous est hostile, mais il l'est également aux humains. Il dirige un panthéon vaste et exotique dont le seul membre auquel nous nous joignons est Dormal. Il nous permet de voyager sur les mers afin de nous repaître de troupeaux d'hommes-aliments encore vierges.

Les monothéistes ?

Ces hommes-aliments de l'ouest ne cessent de débiter des sornettes exquises et d'y croire. Il est facile de les duper et d'apprendre leur magie virulente. Ils suppriment également le culte de Taureau Tempête.

Nous apprécions tout particulièrement les cultes boristi et galvasti parce qu'ils connaissent une magie puissante appelée Exploitation des Ressources. Elle nous facilite les choses pour manger notre ennemi en secret.

Seule la petite population brithini reste fermée à nos infiltrations.

Mostal ?

Le dieu des nains et de la pierre. Ne vous rendez pas sous terre et vous n'aurez pas à vous en soucier.

Orlanth ?

Le dieu des tempêtes est le plus grand de nos ennemis. Il nous hait avec passion. Nous avons peur d'infiltrer son culte et le détestons car il donne l'hospitalité aux berserkers de Taureau Tempête. Son frère Humakt est moins suffisant, et il nous arrive d'infiltrer son culte. Le fait de dévorer les Orlanthi est de la légitime défense, mais assurez-vous de les manger en secret.

Pamalt ?

C'est un dieu de la terre des territoires du sud. Son domaine marque une frontière nouvelle pour nous. Elle s'avère accessible maintenant que les mers sont de nouveau ouvertes.

Les esprits primitifs ?

La plupart d'entre eux sont légaux, mais certains nous procurent une magie de qualité. D'ordinaire, il n'est pas dangereux de traiter avec eux, mais seuls les chamans s'y risquent.

Waha ?

C'est l'un des fils de Taureau Tempête et un de nos ennemis majeurs. Il nous déteste et a refoulé Cacodémon hors du plan terrestre. Son peuple primitif est difficile à tromper et ce, sans grand profit. Il accueille les berserkers de Taureau Tempête. Toutefois, nous pouvons maintenant traiter en toute sécurité avec le Peuple Sable, car il a épousé les voies de la Déesse Lunar et rejeté celles de Taureau Tempête.

Yelm ?

Le dieu du soleil est un autre de nos ennemis. Nous les détestons, lui et son panthéon. Cela dit, nous pouvons infiltrer son culte en cocufiant ses fidèles.

Dieux du Panthéon Ogre

Cacodémon est notre capitaine et notre dieu. C'est le seul dieu des ogres sauvages et le véritable culte dans le coeur de tous ceux qui se mêlent à la société humaine. Toutes les autres religions doivent passer après lui. Ses prêtres sont appelés des Griffes et invoquent les terribles démons afin d'en accepter le culte au nom de Cacodémon. Nos chamans peuvent aussi le contacter.

Cacodémon enseigne un sort qui nous permet de dissimuler les signes distinctifs de notre véritable nature, comme les grandes canines dont certains des nôtres sont dotés, les marques de culte secrètes que nous possédons tous, et les effets visibles des traits chaotiques. Il nous ordonne de manger nos ennemis en secret, mais dans ses sites sacrés, notre nature devient manifeste.



Krasht est une déesse souterraine redoutée et dirige un culte composé d'assassins et de spécialistes de l'infiltration. Ainsi, nous avons beaucoup de points communs et sommes souvent en conflit. Il est plus rare qu'un ogre rejoigne cette religion.

Malia est populaire chez les broos, lesquels prennent plaisir à répandre ses maladies. Nous nous la rendons favorable, à l'instar de nombreuses races, pour être protégés contre ses maladies. Certains se joignent même à son culte et répandent ses morts lentes.

Nysalor était un puissant dieu du chaos qui empêcha le peuple de la Loi de nous nuire. Nous avons prospéré sous son règne, et plus particulièrement en Péloria. Il est parti à présent, mais le savoir qu'il a découvert s'est largement répandu et la Déesse Lunar l'a adopté. Ses secrets protègent ses initiés contre la détection des Taureaux Tempêtes et d'autres ennemis. Ils nous permettent également de quitter les cultes sans affronter leur esprit de représailles, ce qui s'avère pratique quand l'un de nous devient négligent et oublie de manger ses ennemis en secret.

Chaos Primaire est la plus grande déité au-dedans et au-dehors de notre monde. Il gratifie certains d'entre nous de ses dons à leur naissance. Il accorde toujours librement ses dons chaotiques, mais certains se révèlent plus néfastes qu'utiles. Parfois, ses dons transforment un ogre en broo.

Thanatar est le dieu des chasseurs de têtes. Il forme un culte certes petit mais néanmoins puissant. Il comporte deux sous-cultes : l'aspect Atyar du vol des connaissances. Certains ogres le vénèrent et prennent autant les ogres que les légaux pour proie. Méfiez-vous.

Theod est la source des broos. Pour rejoindre son culte, il faut se muer en broo grâce au sort Trait Chaotique. Elle est l'amie de Cacodémon, auquel son culte est associé.

Vivamort était le premier vampire. Il est possible de devenir vampire en usant de son savoir secret, lequel est préservé par ses adeptes. Toutefois, les vampires sont jaloux et préféreront te détruire plutôt que de te doter d'une puissance égale à la leur.

Vue sur la Culture Ogre

Qui es-tu ?

Mon père m'a donné mon premier nom de couverture : Einar. A présent, je réponds généralement à celui de Talsta Barbe-Grise. J'ai adopté de nombreux noms et déguisements. J'ai vécu longtemps et je connais tous les moyens qui permettent de ne pas être mis à jour.

Qui sommes-nous ?

Nous sommes le secret caché, les maîtres supérieurs du monde. Nul ne peut effleurer notre grandeur.

Nous vivons parmi les hommes-aliments, notre proie légale, et les trompons de sorte que nous sommes leurs semblables.

Qu'est-ce qui fait notre grandeur ?

Nous sommes les êtres humains originels et perpétuons les dons originels faits par le chaos à l'espèce humaine.

Notre corps est plus fort que celui d'un homme-aliment moyen. Nous faisons appel aux dieux les plus grands et possédons de grands pouvoirs magiques. Ainsi pouvons-nous faire fi des lois des hommes-aliments et obtenir puissance et nourriture en les dévorant.

Où vivons-nous ?

Nous vivons dans la vallée du Zola Fel, laquelle subit à présent le joug de l'Empire Lunar. Nous allons de lieu en lieu, nous rendons également en Sartar à l'ouest, et en Tarsh au nord-ouest. Pavis renferme un site de puissance pour les ogres, un endroit consacré à Cacodémon : l'Île aux Ogres.

Comment vivons-nous ?

Nous nous faisons passer pour des marchands du culte d'Etyries, ce qui permet de nous rendre où bon nous semble dans les territoires occupés par les lunars. Nous pouvons disparaître d'un endroit quand pèse le danger d'être découverts.

Alors, nous changeons de nom et inventons de nouveaux mensonges avant de gagner une autre cité. Nous avons des papiers lunars officiels affichant une identité et des antécédents que nous utilisons quand nous n'avons pas d'autre choix.

Qu'est-ce qui est important dans ma vie ?

Eviter d'être mis à jour par le peuple légal, qui nous jalouse. Hâter la venue du Jour du Chaos en enfreignant toutes les lois et en massacrant les hommes-aliments. Engendrer plus d'enfants de notre race pour remplacer les hommes-aliments inférieurs.

Soutenir nos congénères. Miner la société des hommes-aliments afin qu'elle s'effondre sur elle-même tel un légume pourri. Ainsi hâtons-nous l'avènement du Jour du Chaos.

Qui nous dirige ?

C'est moi qui te dirige. Tu m'obéiras ou je t'arracherai la gorge. L'armée lunar dirige les terres occupées. Nous recherchons sa protection quand cela s'avère nécessaire.

Qu'est-ce qui fait la grandeur d'un ogre ?

Enfreindre les lois des hommes-aliments, en faire notre proie, augmentant ainsi notre puissance. Nous prenons toujours plaisir à tuer nos ennemis et à dévorer leur corps. Le viol est également amusant, parce qu'il est illégal et qu'il augmente nos rangs. Nous aimons les incendies volontaires parce qu'ils opposent souvent les hommes-aliments entre eux. Nous souhaitons réaliser tout ce que la loi interdit. Plus nous enfreignons cette dernière, et plus notre grandeur fleurit. Quand nous enfreignons les lois, nous faisons plaisir à Cacodémon et nous approchons du Jour du Chaos. Mais fais attention, de peur de te trahir.

Quelle est la différence entre homme et femme ?

Les hommes ont plus de facilité à reproduire notre espèce en grand nombre. L'une des raisons pour lesquelles nous allons de lieu en lieu repose dans notre besoin d'éviter qu'une personne ne découvre un enfant ogre et nous mette à jour. Si nous ne pouvons élever nous-mêmes nos enfants, il vaut mieux qu'ils grandissent au sein du peuple légal et en assument le risque.

Les femmes ogres sont plus dociles que les hommes. C'est pourquoi je préfère diriger un groupe de femmes. Nos femmes sont beaucoup plus grandes et beaucoup plus fortes que les femmes-aliments, aussi doivent-elles faire preuve d'une prudence redoublée pour éviter d'attirer l'attention.

Qu'est-ce qui est mal ?

Le vrai mal consiste à contrecarrer notre propre espèce ou à affaiblir les forces du chaos. Les hommes-aliments disent que nous faisons le mal en enfreignant leurs lois et en nous réjouissant de notre puissance. Ils se trompent. Les dieux de la Loi les ont trompés parce qu'ils ont peur de voir ce monde-vomi être détruit.

Ce sont les hommes-aliments qui font le mal en tentant d'enrayer la glorieuse croissance du chaos et la venue du jour où nous nous réunirons dans l'Immolation du Chaos Primaire. Le plus grand des biens réside dans l'accélération du tout puissant paroxysme du dernier jour.

Quel est mon rôle dans la vie ?

Ton rôle consiste à glorifier Cacodémon, le Diable, et le Chaos en semant la discorde, le malheur, et la destruction au sein du peuple légal. Tu peux compter sur le soutien de ta famille si tu suis avec obéissance et diriges avec hardiesse. Les autres te sont tous hostiles, à l'exception des ogres susceptibles de t'aider.

bien-être du Dôme Soleil, ta famille est primordiale. Tu peux compter sur le soutien des membres de ta famille tant que tu restes sur la voie de Yelmalio. Avec l'aide des tiens, ta progression au sein du culte peut s'avérer grandement facilitée. Comme le fils du Soleil se soumettait à Yelm, tu dois obéir aux souhaits des aînés de ta famille tant qu'ils ne contredisent pas la sainte Parole ou ton devoir de militaire. Yelmalio lui-même dépendait de ses amis pour traverser les périodes sombres et difficiles. Quand tout va bien, montre à tes amis à quel point ils comptent pour toi. La plupart d'entre eux proviendront du culte car les étrangers raillent nos accomplissements, s'avèrent souvent avides et dénués d'honneur.

Malgré cela, Yelmalio s'est lié d'amitié avec de nombreuses créatures lors de ses voyages, aussi pourras-tu te faire des amis étrangers au comté. La plupart des étrangers sont des ennemis, soit à dessein, soit parce que leur ignorance les rend dangereux. Tu es enjoint à dire la Vérité aux membres des cultes de la Lumière, aussi l'infériorité inhérente à toutes les autres personnes rend-elle la façon dont tu les traites peu conséquente. Tu portes l'honneur de la Famille Glowbrow en toi, et en tant que Templier, tu représentes la puissance et l'autorité du Comté du Soleil et du Dôme Soleil lui-même. Comporte-toi de sorte que personne ne l'oublie jamais.

Honorable Père, qui sont nos ennemis ?

Les Nomades Animaux sont nos ennemis. Les tribus voudraient toutes piller le Dôme et nous conduire à l'esclavage et à la mort. C'est également vrai de la Nation Sable, mais les Lunars les contraignent à se comporter de façon correcte pour le moment. Parfois, un nomade isolé s'avère digne de confiance, mais ils sont généralement aussi sournois qu'une fouine, aussi amicaux qu'un rhino, et aussi avides qu'un porc. Tu dois même te méfier quand tu traites avec des nomades qui vénèrent Yelmalio. Ils font parfois passer leur tribu avant leur culte. Toutes les créatures des Ténébres sont nos ennemis. Cela comprend les trolls et leurs démons. Ils volent nos fermes et aiment dévorer les gens. Ce sont des horreurs maléfiques.

Les Orlanthi parlent de leur honneur, mais leur dieu a montré son véritable honneur lorsqu'il a utilisé le pouvoir de la Mort pour assassiner Yelm après que l'Empereur avait gagné tous les concours équitables. Les Orlanthi sèment toujours les ennuis, à l'instar des vents sauvages qu'ils révèrent.

Honorable Père, qui sont nos dieux ?

Nous adorons Yelmalio, le fils du Soleil. C'est le dieu des soldats, de la Vérité, et de la Lumière. Nos femmes vénèrent Ernalda, la Femme de Yelm. Certains parents et amis se

consacrent à d'autres dieux du Ciel. Mahome et les autres Petits feux protègent nos âtres.

Honorable Père, qu'y a-t-il à faire par ici ?

Tu dois étudier l'art de la guerre. Fais tes preuves en tant que soldat du Dôme Soleil, élèves-toi dans les rangs des Templiers, apprend la magie offerte par les Prêtres de la Lumière. Quand tu auras fait toutes ces choses, et maîtrisé certaines d'entre elles, le clergé te demandera si tu souhaites devenir Fils de la Lumière. D'autres arts virils l'attendent. La chasse au faucon est très populaire, mais tu dois demander la permission d'élever un faucon vrok sacré. La chasse est une façon agréable de se détendre, elle pourra en outre te permettre de découvrir des bandits nomades ou des nids d'infection broos. Tout le monde assiste aux festivals de la Terre où nous célébrons les joies de la vie. Tu les apprécieras davantage quand tu te seras marié



Agents du Service d'Exploration Lunar

Le Service Provincial d'Exploration Lunar est un département de l'Administration Lunar de Prax ; ses buts et intérêts le mettent en compétition avec les aventuriers personnages joueurs. Le SPE a pour objet de réaliser les cartes et le classement des sites antiques, et de s'assurer que l'Empire entre en possession de tous les trésors et connaissances anciennes découverts en ces lieux. Le SPE sert également de service secret à l'Administration Lunar dans les régions frontalières, où il assure en outre les communications avec les habitants. Le SPE opère en réponse aux directives officieuses et souvent contradictoires de l'Administration, lesquelles visent à prendre contact avec les cultes et cultures qui adoptent le chaos et l'Illumination. D'un côté, ces groupes sont publiquement considérés comme dangereux pour les citoyens et potentiellement subversifs. En même temps, l'Administration admet que, «l'ennemi de mon ennemi pouvant être mon allié», les chaotiques et les Illuminés pour lesquels les Orlanthi et les nomades praxiens de la région peuvent tenir lieu de contacts neutres, voire d'alliés, précieux. Dans leur rôle d'Agents du Service Provincial d'Exploration, Hazphar Pharates, Dalamidès Avéticus, et l'unité d'éclaireurs des Lanciers Antilopes tentent souvent de manipuler les personnages de sorte à leur faire réaliser la partie désagréable d'un travail. Les Lunars sont des citoyens respectueux des lois, plus ou moins honorables, et plutôt sympathiques lorsque l'on a la chance de bien les connaître, mais cela ne les empêchera nulle-

ment d'essayer d'exploiter les groupes d'aventuriers faibles ou naïfs. L'Equipe d'Agents du SPE peut aussi faire fonction d'adversaires livrant une dure compétition aux personnages afin d'explorer et de piller les sites anciens. S'il est présenté avec habileté et une touche de malice de la part du Maître des Runes, ce groupe de Personnages Non Joueurs pourra recourir aux mêmes tactiques et ressources que les groupes de personnages joueurs, s'avérant ainsi bien plus redoutable que les pires monstres du chaos. Attention : ne transformez pas ces Lunars en trop gros scélérats, car les joueurs risquent de s'offusquer d'un comportement aussi oppressif et ne plus avoir confiance en votre qualité de Gentil Maître de Jeu. Cela dit, la vengeance s'avère un thème de campagne puissant, à même de motiver les joueurs, et les Lunars sont assez forts pour défier les personnages trop confiants.) L'Equipe d'Agents du SPE peut également servir d'alliés et d'informateurs honnêtes et ce, même s'ils se révèlent méprisants et rapaces. Ils apparaissent, telle la cavalerie, quand les explorateurs ont besoin d'aide, mais ils prennent leur part du butin et traitent les personnages comme des bleus pathétiques ou des comme des idiots arrogants et insoucians. Les Cavernes de Dyskund : Grâce à une coïncidence narrative des plus remarquables, Druke, le prêtre de Thanatar, est l'agent d'un grief ancien à l'encontre d'Hazphar Pharates. Drusi Follum (la Tête de Druke n°3) était un camarade d'école apprécié d'Hazphar. Quand ce dernier a été dépêché auprès de l'Armée Lunar, Drusi a obtenu un poste tranquille en Carmania. Il y a quelques années de cela, Hazphar a appris la disparition de Drusi et s'est vu confirmer par des divinations que son ami était devenu un mort-vivant dans les mains des Thanatari. Nulle âme ne s'est jamais avérée aussi proche du cœur d'Hazphar, aussi ce dernier ne cesse-t-il de ruminer son incapacité à venger la mort de son ami ou à libérer son esprit. Lorsque Hazphar apprend, en lisant Le Parchemin (CD1), que le site de Dyskund est lié au culte de Thanatar, son intérêt dans cette mission devient personnel. Toutefois, il ne lui vient pas à l'idée que la tête de son ami ou le scélérat qui l'a conçue ait pu faire le voyage entre Carmania et Prax. Toute indication de l'origine carmanienne des Thanatari de Dyskund (par exemple, une conversation surprise entre deux Thanatari, les parchemins de la chambre de Druke) enflamment l'obsession d'Hazphar. L'identification sans équivoque de la tête de son ami Drusi (soit en la voyant, soit en lisant les comptes rendus des documents de Druke) pousse Hazphar à faire passer le sauvetage de cette dernière et sa vengeance sur Druke avant tout autre objectif. Dans ce cas, Hazphar n'a aucune honte à implorer l'aide des personnages quels que soient les injustices et les abus dont il a pu être l'auteur à leur égard.

Reskil Taranu, Aumônier, lanciers antilope, Prêtre des Sept Mères

FOR	10	01-04/01-03	Jambe D	4/4
CON	10	05-08/04-06	Jambe G	4/4
TAI	13	09-11/07-10	Abdomen	6/4
INT	18	12/11-15	Poitrine	6/5
POU	18	13-15/16-17	Bras D	4/3
DEX	18	16-18/18-19	Bras G	4/3
APP	14	19-20/20	Tête	5/4

Mouvement : 3

Fatigue : 20

Points de vie : 10

Points de magie : 18

DEX MRA : 2

Armes et Armure : Encombrement total = 15. Fatigue 5 (20-15). Haubert en cotte de maille (PA 5/ENC 3). Cuir bouilli partout ailleurs (PA 3/ENC 3,5). Cuir souple sur toutes les localisations (PA 1/ENC 3,5). Carquois de 40 flèches, arc sur sa monture.

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Cimeterre	6	43/30	1D6+2	1,5/10
Targe	7	28/50	1D6	3/12
Couteau	7	41/29	1D4+2	0,5/4
Arc	2/7	43/30	1D6+1	0,5/5

Magie Spirituelle (110-ENC) : Confusion (2), Contre Magie 3, Démoralisation (2), Mortelame 4, Séduction 3, Soins 4.

Magie Divine (100-ENC) : Adoration Sept Mères x2, Commander Lune, Dispersion de la Magie 6, Divination 3, Enchantement d'Armure, Enchantement de Lien, Enchantement d'une Matrice de Sort, Excommunication, Extension 4, Folie x2, Guérison Blessure x2, Invocation Lune, Lien Mental 2, Réflexion 4, Trouver Pierre de Lune, Vision de l'Âme.

Compétences : Baratin 68, Chercher 53, Connaissance des Animaux 81, Connaissance des Humains 53, Connaissance du Monde 58, Connaissance des Plantes 30, Déplacement Silencieux 19, Ecouter 42, Eloquence 76, Equitation 62, Esquiver 14, Evaluer 53, Grimper 61, Inventer 30, Premiers Soins 40, Sauter 40, Scruter 68, Se Cacher 21.

Langues : Langue des Marchands 30/00, Nouveau pélorien 48/30, Paviq 30/00, Tarshite 52/50,

Équipement : Cuirs d'équitation portés quotidiennement ; armure de combat en anneaux et en cuir bouilli. Sa monture transporte également trois outres de 5 litres et du matériel de campagne.

Objets Spéciaux : Matrice du Sort Dispersion de la Magie 3 (broche d'argent en forme de croissant de lune), utilisable par les prêtres du culte lunar uniquement. Matrice de Points de Magie, 12 points (couronne en or sur dent, utilisable par le seul Reskil). Petite ondine liée à un crâne de grenouille.

Notes : Reskil croit sincèrement aux préceptes lunars de la civilisation et des Sept Mères, mais il s'avère moins enthousiaste quant à la tradition de l'Armée Lunar visant à convertir par la force du cimenterre. Il n'hésite pas à fournir le soutien de sa magie à son unité, mais il préfère le dialogue et les négociations au combat. Ses compagnons se moquent publiquement de lui en le traitant de «sainte nitouche au coeur tendre», mais tous, Dalamidès inclus, respectent et honorent profondément son courage et sa sincérité. Reskil a une attitude très protectrice vis-à-vis de Kistros, son esprit allié.

Esprit allié Kistros (dans colombe grise) :

FOR	3	Mouvement : 1/10
CON	8	Fatigue : 11
TAI	1	Points de vie : 5
INT	10	Points de magie : 14
POU	14	DEX MRA : 1
DEX	20	

Magie Spirituelle (70) : Disruption (1), Lumière, Miroir 5, Mobilité 3.

Magie Divine (95) : Attaque Mentale, Sauvegarde 3, (tous à utilisation unique).

Matrice de Sorts : Réflexion 2.

Compétences : Chercher 55, Connaissance des Animaux 72, Connaissance des Humains 60, Connaissance des Minéraux 41, Connaissance du Monde 24, Connaissance des Plantes 65, Ecouter 76, Esquiver 72, Evaluer 26, Scruter 80, Se Cacher 82.

Poléus, Hanthan, Acata, Cavaliers, initiés des Sept Mères

FOR	12	01-04/01-03	Jambe D	4/5
CON	13	05-08/04-06	Jambe G	4/5
TAI	12	09-11/07-10	Abdomen	6/5
INT	11	12/11-15	Poitrine	6/6
POU	8	13-15/16-17	Bras D	4/4
DEX	10	16-18/18-19	Bras G	4/4
APP	8	19-20/20	Tête	4/5

Mouvement : 3
Points de vie : 13
DEX MRA : 3

Fatigue : 25
Points de magie : 8

Armes et Armure : Encombrement total = 15. Fatigue 10 (25-15). Haubert en cotte de maille (PA 5/ENC 3). Cuir bouilli partout ailleurs (PA 3/ENC 3,5). Cuir souple sur toutes les localisations (PA 1/ENC 3,5). Carquois de 40 flèches, arc sur sa monture.

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Cimeterre	7	48/32	1D6+2	1,5/10
Targe	8	31/47	1D6	3/12
Dague	8	45/22	1D4+2	0,5/6
Arc	3/9	60/21	1D6+1	0,5/5
Lance (montée)	0	62/30	1D10+1+monture	3,5/10

Magie Spirituelle (40-ENC) : Protection 2, Soins 1, Vivelame 2.

Compétences : Chercher 56, Connaissance des Animaux 32, Connaissance des Humains 36, Déplacement Silencieux 12, Dissimuler 33, Ecouter 51, Equitation 75, Esquiver 05, Evaluer 23, Grimper 58, Inventer 41, Passe-Passe 35, Premiers Soins 44, Sauter 42, Scruter 50, Se Cacher 33.

Langues : Nouveau Pélorien 31/00, Tarshite 16/00, Paviq 28/00.

Equipement : Cuirs d'équitation portés quotidiennement ; armure de combat en anneaux et en cuir bouilli. Sa monture transporte également trois outres de 5 litres et du matériel de campagne.

Notes : Poléus parle fort et se plaint constamment, mais il écoute et exécute les ordres. Hanthan est une nouvelle recrue et donc un bleu. Acata est un sombre pillard ayant conçu un million de plans pour éviter les corvées.

Cormanius, Baron, Pjélidex, Cavaliers, initiés des Sept Mères

FOR	12	01-04/01-03	Jambe D	4/5
CON	13	05-08/04-06	Jambe G	4/5
TAI	14	09-11/07-10	Abdomen	6/5
INT	13	12/11-15	Poitrine	6/6
POU	10	13-15/16-17	Bras D	4/4
DEX	10	16-18/18-19	Bras G	4/4
APP	9	19-20/20	Tête	4/5

Mouvement : 3
Points de vie : 14
DEX MRA : 3

Fatigue : 25
Points de magie : 10

Armes et Armure : Encombrement total = 158. Fatigue 10 (25-15). Haubert en cotte de maille (PA 5/ENC 3). Cuir bouilli partout ailleurs (PA 3/ENC 3,5). Cuir souple sur toutes les localisations (PA 1/ENC 3,5). Carquois de 40 flèches, arc sur sa monture.

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Cimeterre	7	62/30	1D6+2+1D4	1,5/10
Targe	8	23/47	1D6+1D4	3/12
Dague	8	43/21	1D4+2+1D4	0,5/6
Arc	3/9	60/20	1D6+1	0,5/5
Lance (montée)	0	62/30	1D10+1+monture	3,5/10

Magie Spirituelle (50-ENC) : Dardart, Protection 2, Soins 2, Démoralisation (2).

Magie Divine (85) : Folie, Guérison Blessure (tous à utilisation unique).

Compétences : Cérémonie 18, Connaissance des Animaux 38, Dissimuler 50, Ecouter 62, Equitation 65, Esquiver 05, Grimper 51, Pister 40, Premiers Soins 37, Sauter 38, Scruter 65.

Langues : Nouveau Pélorien 30/00, Tarshite 30/00, Paviq 30/00.

Equipement : Cuirs d'équitation portés quotidiennement ; armure de combat en anneaux et en cuir bouilli. Sa monture transporte également trois outres de 5 litres et du matériel de campagne.

Notes : Cormanius à neuf mois de la retraite, de sa pension, et d'une ferme dans les Concessions, n'est pas près de risquer sa vie, quelle qu'en soit la raison. Baron est calme, respectueux, et enjoué. Pjélidex est un vétéran revêché à la langue acérée. Cruel, il aime beaucoup les combats.

Trésor Hurbi Initié de Pavis, vendeur de cartes

FOR	9	01-04/01-03	Jambe D	1/4
CON	9	05-08/04-06	Jambe G	1/4
TAI	10	09-11/07-10	Abdomen	1/4
INT	14	12/11-15	Poitrine	1/5
POU	11	13-15/16-17	Bras D	1/3
DEX	11	16-18/18-19	Bras G	1/3
APP	10	19-20/20	Tête	1/4

Mouvement : 3

Fatigue : 18

Points de vie : 10

Points de magie : 11

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 15. Fatigue 10 (25-15). Cuir souple sur toutes les localisations 5PA 1/ENC 3).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Couteau	8	30/15	1D3+1	0,5/4
(Lancé)	3	24/-	1D4	-
Coup de poing	8	41/30	1D3	-

Magie Spirituelle (61-ENC) : Détecter Ennemis, Glu 1, Ignition 1, Réparation 1.

Magie Divine (85) : Guérison Blessure.

Compétences : Baratin 50, Cartographie/Art 78, Connaissance des Humains 40, Déplacement Silencieux 19, Eloquence 35, Esquiver 23, Evaluer 25, Marchander 40, Se Cacher 30.

Langues : Nouveau Pélorien 30/00, Pavique 34/38, Praxien 28/00, Sartarite 20/12, Tarshite 20/12.

Équipement : Hurbi porte des vêtements de cuir sur son torse. Il porte un couteau et garde généralement deux ou trois cartes de belle facture sur lui.

Notes : Trésor Hurbi est un personnage bien connu des tavernes de Nouvelle Pavis. Son unique intérêt repose dans les «cartes» (une expression locale décrivant les cartes et manuscrits se proposant de guider le lecteur à de vastes trésors situés dans la Grande Ruine, Prax, ou au-delà).

Hurbi jouit d'une meilleure réputation que la plupart des vendeurs de cartes ; il perçoit un petit paiement initial puis un pourcentage des récompenses, butins ou autres. Il est très lié avec certaines personnes de fortes carrures qui s'avèrent fort heureuses de pouvoir lui venir en aide lorsque des clients déçus contestent la valeur d'une carte ou quand des acquéreurs prospères et couronnés de succès oublient de lui verser le pourcentage convenu. Le personnel du temple du Savoir lui achète parfois des documents ; ils se porteront garants de son intégrité et de la qualité de ses articles, mais ils critiqueront souvent son esprit de mercenaire. (En réalité, Hurbi aime beaucoup plus la texture des documents antiques et l'estime des amis aventuriers de marque que l'argent.) Dans la rue, Hurbi est universellement salué pour son honnêteté, mais les sources de ses cartes sont quelquefois moins honorables. Par conséquent, il est notoire qu'Hurbi ait été dupé par autrui et ce, en toute innocence. Les clients feraient bien de l'interroger de près pour connaître l'origine d'une carte, car Hurbi répond toujours, soit en donnant une explication véridique, soit en refusant de les renseigner d'un air colleté, arguant alors du secret professionnel.

Hazphar Pharates, Sorcier non-aligné, Illuminé, Initié Sept Mères

FOR	10	01-04/01-03	Jambe D	4/9
CON	10	05-08/04-06	Jambe G	4/9
TAI	14	09-11/07-10	Abdomen	6/9
INT	18	12/11-15	Poitrine	6/11
POU	19	13-15/16-17	Bras D	4/7
DEX	20	16-18/18-19	Bras G	4/7
APP	14	19-20/20	Tête	4/9

Mouvement : 3
 Fatigue : 20
 Points de vie : 12
 Points de magie : 19
 DEX MRA : 1

Armes et Armure : Encombrement total = 15. Fatigue 15 (30-15). Haubert en cotte de maille (PA 5/ENC 3). Cuir bouilli partout ailleurs (PA 3/ENC 3,5). Cuir souple sur toutes les localisations (PA 1/ENC 3,5).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Cimeterre en fer	5	50/39	1D6+2	1,5/15
Targe	6	41/105	1D6	2/12
Dague	6	60/40	1D4+2	0,5/6

Magie Spirituelle (117-ENC) : Séduction 4.

Sorcellerie : *Compétences* Cérémonie 84, Durée 78, Enchanter 89, Intensité 76, Invocation 21, Multi Sort 81, Portée 58.

Sorts : Boomerang 91, Dominer Humain 68, Paralysie 76, Projection Ouïe 83, Renforcer les Dégâts 83, Résistance aux Dégâts 72, Suffocation 97. INT Libre : 8.

Compétences : Baratin 81, Chercher 51, Connaissance des Animaux 42, Connaissance des Humains 54, Connaissance du Monde 60, Connaissance des Plantes 38, Ecouter 48, Eloquence 75, Equitation 72, Esquiver 24, Evaluer 60, Grimper 43, Inventer 51, Premiers Soins 37, Sauter 50, Scruter 45.

Langues : Carmanien 85/91, Langue des Marchands 24/00, Nouveau Pélorien 100/92, Pavique 40/30, Praxien 10/00, Tarshite 65/68.

Equipement : Cuirs d'équitation portés quotidiennement ; armure de combat en anneaux et en cuir bouilli. Sa monture transporte également trois outres de 5 litres et du matériel de campagne.

Objets Spéciaux : Cristal magique sans pouvoir de 11 points serti dans torque de bronze.

Notes : Hazphar était un élève doué de l'Ecole de Magie Lunar, où il est devenu Illuminé. L'Empire lui a payé son éducation ; en échange, Hazphar a été contraint d'effectuer un service prolongé dans l'Armée. Hazphar déteste cette dernière et s'est arrangé pour obtenir une nomination dans le personnel du Gouverneur Sor-Eel. En apparence, Hazphar est conseiller sur les sujets ésotériques ; en fait, Hazphar est un agent secret à la solde de l'administration lunar et fait ses rapports à Bor-Eel, le frère du Gouverneur. Les services secrets lunars n'ont pas été informés du statut d'Hazphar, et il opère sans dépendre de leur supervision. Hazphar est un jeteur de sorts de combat et de soutien compétent, mais son véritable point fort s'avère le recueil d'informations et les interrogatoires.

C'est un manipulateur rusé et habile, aidé en cela par un intérêt et une sympathie sincères pour la vie des personnes qu'il a ordre de manipuler. En présence de ses collègues et de ses supérieurs, il feint un pragmatisme ironique et cruel. En fait, il se considère comme un homme bon. Il est généralement assez suffisant et confiant pour s'isoler des souffrances dont ses victimes peuvent faire l'expérience. Toutefois, il lui arrive de connaître des périodes de profonde dépression et de remords, quand il conçoit les conséquences de ses actes.

Montures Antilopes Sable Standard

Caractéristiques

FOR	3D6+12
CON	2D6+6
TAI	4D6+12
INT	4
POU	3D6
DEX	3D6

Moyenne

22-23
13
26
4
10-11
10-11

Mouvement : 9
Points de vie moyens : 20
Fatigue : 36
Points de magie : 10-11
DEX MRA : 3

Arme		RA	% Att/Par	Dégâts
Coup de corne		6	40+2	1D8+2D3
Charge		6	40+2	1D8+2D6
Coup de pied		6	30+2	1D6+2D6
Patte arrière D	01-02	01-02	2/6	
Patte arrière G	03-04	03-04	2/6	
Arrière-train	05-07	05-09	2/9	
Avant-train	08-10	10-14	2/9	
Patte avant D	11-13	15-16	2/6	
Patte avant G	14-16	17-18	2/6	
Tête	17-20	19-20	2/7	

Armure : Deux points grâce à leur cuir animal.

Notes de combat : Peuvent attaquer une fois par round. Peuvent donner des coups de sabots vers l'arrière ou vers l'avant. Doivent charger sous DEX MRA pour porter une attaque de charge. L'attaque par coup de corne ne bénéficie que de la moitié du bonus habituel.

RuneQuest

Sous le Signe du Chaos

Le long de la Rivière des Berceaux, les Templiers du Dôme Soleil ont apporté la paix et la civilisation. Mais aux marches du Comté du Soleil, sous le désert de Prax, le Chaos s'infiltré lentement tel le sel corrodant le fer. La corruption du Chaos prend bien des formes et s'avère difficile à démasquer.

Le ver est-t-il déjà dans le fruit ? Faut-il remonter aux sources du mal et réveiller des souvenirs oubliés depuis des siècles ? C'est à ces questions que devront répondre les aventuriers au cours de trois scénarios.

- **La Vision de Gaumata**, ou la vie au quotidien d'un paisible village.
- **Les Cavernes de Dyskund**, où se cachent dit-on bien des trésors et des secrets perdus depuis des lustres.
- **Histoire d'une Histoire**, à la recherche d'un mystère du peuple de l'infamie, les ignobles Broos.

Ce livre contient trois scénarios se déroulant tous dans Prax, à la périphérie du comté du Soleil.

Vous y découvrirez également des informations capitales sur :

- Le culte de Thanatar, le dieu décapité.
- Cacodémon, le père de tous les ogres, et la civilisation qu'il a engendré.
- Les secrets immondes des broos et de leur culte.
- La psychologie et l'art de vivre des Yelmites.

Vous devez posséder un exemplaire des règles de RuneQuest pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN 2-906897-51-5

Prix : 144 F.