

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».*

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

effectuant une divination pour localiser leurs amis perdus pourront avoir une vision semblable à celle de Gaumata (VG1). Les personnages dont la connaissance du Comté du Soleil ou de Prax n'est pas très bonne pourront avoir besoin d'indices plus précis afin de parvenir au bon village. Le simple fait de trouver Roc Noir pourrait s'avérer une aventure à part entière. Les aventuriers fûtés s'assurent d'obtenir une promesse de sauf-conduit auprès du Comte Solanthos, ou mieux encore, obtiennent qu'il ordonne de faire fouiller la région concernée.

Intrigue 3 .

Lorsque des étrangers visitent le Comté du Soleil, les officiels du pays les obligent ou les décident à examiner un village voisin. Les unités de la milice du Comté comportent 16 hommes chacune, ceux-ci s'avèrent donc peu efficaces lorsqu'il s'agit d'inspecter un district tout entier et ce, à raison d'un hameau rongé de puces à la fois. Les volontaires issus de cultes alliés sont les bienvenus, et la possibilité de gagner les faveurs du Templier du Dôme Soleil responsable de chaque escouade de miliciens peut s'avérer précieuse. En outre, les officiels du Comté du Soleil qui doivent trouver des personnes susceptibles d'accomplir les basses besognes ont la réputation d'arrêter les étrangers pour les motifs d'inculpation fictifs de Blasphème, de Fornication, ou de Commerce Impie (en d'autres termes, effectué sans l'accord du culte de Lokarnos). Ils procèdent de même lorsqu'ils ont besoin de volontaires pour les rôles déplaisants des rituels de leur culte. Ayant le choix entre la prison et la torture rituelle, les visiteurs seront probablement reconnaissants d'avoir l'opportunité de rendre service au peuple du Dôme Soleil. Donnez une copie de la *Vision de Gaumat*

(VG1) aux personnages visiteurs et offrez-leur un paiement ou une récompense s'ils découvrent et éliminent le mal décrit dans le rêve de Gaumata. Vous pouvez choisir de ne pas leur remettre la note VG14 : cette décision vous appartient.

Intrigue 4

Les officiels du Dôme Soleil soupçonnent la milice locale d'aider les habitants de Roc Noir à dissimuler le mal perçu dans la vision de Gaumata. Par conséquent, ils décident d'envoyer des personnes dignes de confiance et connues pour leur capacité à résoudre les problèmes : des aventuriers professionnels. Les personnages jouissant d'une solide réputation d'agents opposés au mal et au chaos (par exemple, des personnages ayant réussi le scénario *la Ferme Chapeau-Lapin*, publié dans *Les Guerriers du Soleil*) sont contactés par Dame Vega ou par le Guide de la Lumière Laertès Coatilon afin de procéder à une inspection discrète du village perverti. Donnez les notes VG1 et VG14 aux personnages ; les officiels du Dôme Soleil coopèrent en leur donnant des «couvertures» plausibles expliquant leur présence au Comté du Soleil.

Intrigue 5

Si les personnages poursuivent un ogre, ils pourront en fait suivre la piste d'Hadani Pola, le «Vieux Grand-Papa» des enfants ogres de Roc Noir. Hadani pourra d'abord conduire les personnages à Roc Noir puis, plus tard, à la Propriété Pola et aux Cavernes de Dyskund. Dans ce cas, les personnages ignorent tout de la vision de Gaumata et de Roc Noir ; ils savent seulement qu'ils ont remonté la trace d'un ogre jusqu'à cet endroit.

Intrigue 6

Moyennant quelques adaptations minimales, vous pouvez placer Roc Noir n'importe où dans Glorantha. Le monde est rempli de villages de ce genre, implantés au bout de pistes étroites qui ne mènent nulle part. Le Chaos peut s'insinuer partout où la Loi et l'Harmonie s'altèrent. Toutefois, si vous déplacez le décor de cette aventure, il vous faudra adapter de nombreux détails.



Généralités

Ce que tout le monde sait sur la région de Roc Noir (VG14) présente des informations connues de tous les gens du coin. Les personnes étrangères à cette contrée peuvent apprendre ces renseignements en passant une semaine environ à poser des questions, à discuter avec les habitants de la région, en payant quelques bières, ou encore en obtenant une explication complète auprès de quelqu'un qui connaît bien l'endroit (par exemple, le chef de file de la milice de Reinefalaïse). Les citoyens de cette circonscription connaissent la totalité de ces informations, et les miliciens en poste à Reinefalaïse les apprennent lors de réunions conçues à cet effet.

La Honte de Roc Noir

Le village de Roc Noir est situé dans la zone de patrouille de la Milice de Reinefalaïse. Des falaises abruptes et une sombre pauvreté protègent les 27 familles de ce hameau hétéroclite de l'attention des bandits ou des pillards nomades.

La Succube

Une succube est l'équivalent chaotique d'une nymphe de la fertilité. Elle se forme à partir des résidus de perversion comme le viol, le crime passionnel, et autres actions de ce genre. Une succube peut changer d'apparence pour être mâle ou femelle à volonté. Toutefois, elle conserve le type de l'espèce concernée dans l'acte originel. Sous sa forme mâle, on appelle la créature, incube. Une succube et un incube peuvent se dématérialiser et réapparaître comme bon leur semble. Cependant, si son corps est détruit, la succube sera dissoute et ne pourra se reformer sans l'impulsion d'un nouveau crime sexuel. Une succube se déplace de nuit à la recherche de personnes à séduire. Lorsqu'elle trouve sa victime, elle lui rend visite chaque nuit jusqu'à ce que celle-ci en meure ou parvienne à la chasser. Si nécessaire, la succube hypnotisera sa victime pour lui permettre de continuer ses activités maléfiques. Si une succube rencontre une personne seule du sexe opposé, elle pourra opposer ses points de magie aux points de magie de sa victime. Si elle l'emporte, la volonté de la victime sera anéantie et elle obéira aux moindres désirs de la créature jusqu'à ce que celle-ci la quitte. Le lendemain, la victime ne se souviendra que vaguement de ce qui s'est passé, et l'attribuera à un rêve extrêmement agréable. Chaque fois que la succube tentera à nouveau de prendre possession d'une même victime, ses chances de succès durant les tentatives suivantes seront augmentées de 10 %.

Un homme qui reçoit la visite d'une succube perdra à chaque fois 1 points de CON, jusqu'à ce que mort s'en suive. Une femme qui reçoit la visite d'un incube pourra tomber enceinte et donner naissance à un enfant impur, souvent un ogre ou un lamia. Un incube ne pourra pas féconder une femme avant d'avoir rendu visite à un homme sous forme de succube. Une succube peut prendre la taille qu'elle désire jusqu'à un maximum équivalent à ses points de POU. Sa taille n'a pas de répercussion sur ses points de vie qui sont toujours égaux aux points de CON.

Thosah, 18 ans, chef de la Milice de Roc Noir, Initié de Yelmali

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

Mouvement : 3

Fatigue : 25

Points de vie : 13

Points de magie : 10

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total (avec lance à 2M) = 10,5. Fatigue 15 (25-10). Cuir bouilli recouvrant matelassure de lin sur toutes les localisations (PA 4/ENC 8,5). Utilise toujours sa lance 2M à la mêlée et ne porte pas son glaive (parce qu'il n'arrive pas à le trouver).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Lance longue 2M	6	30/35	1D10+1+1D4	2/10
Glaive	7	24/24	1D6+1+1D4	1/10
Arc	3/9	34/-	1D6+1	0,5/5

Magie Spirituelle (50-ENC) : Longue Vue 1, Soins 2.

Bonus et Compétences : Communication -2 : Mentir 32, Parler le Pavique 24, Parler la Langue des Marchands 17, Agilité +0 : Esquiver 18, Grimper 45, Lancer 32, Manipulation +3 : Dissimuler 41, Connaissance -1 : Agriculture 22, Connaissance des Humains 17, Connaissance des Plantes 19, Premiers Soins 18, Perception -1 : Chercher 28, Ecouter 28, Scruter 29, Discrétion -2 : Déplacement Silencieux 16, Se Cacher 18, Magie +6 : Cérémonie 13.

Armure : Cuir bouilli abîmé et matelassure de lin sur toutes les localisations.

Dons et Interdits : Oeil de Chat, «ne jamais manger la chair des oiseaux».

Objets Spéciaux : Vieil héritage de famille, la lance de Thosah est la seule chose qui puisse le rendre dangereux au combat. Enchantée pour disposer de 19 PA, dotée d'un Esprit de Magie connaissant Vivelame 6, Protection 4 et Réparation 2. INT 12, POU 16. L'esprit de magie lance Vivelame 6 sur lui-même puis Protection 4 sur son utilisateur. Il ne sert que les Yelmaliens. Une telle arme est quasiment inestimable mais elle partirait pour 500 Roues à une vente aux enchères tenue dans la cour du Dôme Soleil. Elle vaudrait le double, sous forme d'avoir, au Temple du Dôme Soleil, mais celui-ci se contentera de la confisquer à un étranger s'il le peut.

Signes Particuliers :

Stupide : Il a peut-être fait une chute sur la tête quand il était petit.

Oublieux : Ne se souvient pas d'accomplir les choses qu'il a promis de faire.

Ingénu : Il n'arriverait pas à convaincre le soleil de se lever.

Relations Personnelles : Thosah est le dernier membre d'une lignée à la fierté révolue. Son père était une légende dans le comté, mais il était trop instable pour obtenir un poste au Dôme Soleil. Thosah ne ressemblera jamais à son père, mais certains pourront croire le contraire.

Autres Notes : Thosah passe le plus de temps possible à fumer de la brumia. Il arrive toujours en retard aux rassemblements, ne parvient jamais à sonner l'alarme, et s'endort souvent pendant son tour de garde. Sa contrôlabilité et son désir avide des compétences de Courtisan de la Maîtresse en font le jouet absolu de cette dernière. Nombre de ses compétences reflètent le gâchis qu'il a fait de sa vie.

personnes dignes d'honneurs. Permettez-nous de vous montrer que nous, habitants de Roc Noir, comprenons ces choses.»

Cet accueil officiel ouvre toute mise en présence de Fethal et des visiteurs. Dès lors, il leur offre l'abri de sa propre demeure et tente de s'entretenir avec eux en privé de la raison de leur venue au village. Consultez la partie ci-après intitulée «En interrogeant les villageois» afin de trouver des exemples du comportement de Fethal.

Si les visiteurs représentent les autorités du Comté du Soleil, Fethal leur offre l'hospitalité de sa maison pour la durée de leur séjour. «Ma résidence est la seule à présenter assez de place pour contenir des visiteurs si nombreux. Je m'excuse de ne pouvoir vous procurer quelque logement plus somptueux mais notre village est petit et nos moyens limités.»

Jouer les Gros Bras

«En tant que magistrat du Comté, je dois vous avertir que vous commettez une grossière erreur en vous comportant de la sorte. Les raisons de votre venue en ces lieux sont peut-être importantes, mais cela ne vous autorise nullement à aggraver les paisibles citoyens de ce village en faisant montre d'une telle irresponsabilité. Nous sommes sous la protection du Comte et de la Loi de Yelmali, et je vous promets qu'il vous est impossible d'imaginer à quel point vous venez de vous créer des problèmes par cette attitude belliqueuse. J'ai de vieux amis au grade élevé chez les Templiers et au Dôme Soleil. Suis-je assez clair ?»

Les visiteurs arriveront peut-être au village en comptant sur une attitude du style «On met le feu et on empale» pour découvrir la nature du problème. Si vous pensez que vos personnages sont du genre à agir de la sorte, considérez la possibilité de les faire enquêter dans un autre village (comme Fourche Sud) avant de gagner Roc Noir. S'ils continuent de jouer les durs après être sortis de cette première enquête sans le moindre indice, ils risquent de ne jamais avoir la possibilité de comprendre ce qui se passe à Roc Noir. Les enfants n'ont pas l'occasion de montrer l'étrangeté de leur comportement, la succube ordonne à Penliss de quitter la ville, et Fethal entame un chapelet de plaintes interminable et fort convainquant, énumérant les mauvais traitements infligés par les visiteurs, mentionnant ses vieux amis du Dôme Soleil aux côtés desquels il a autrefois tenu le poste de Templier. Fethal peut appuyer ces protestations car il connaît vraiment des membres importants de l'organisation des Templiers. S'ils en ont l'opportunité, Thosah, Varloz, ou Fethal sont heureux de jouer le gambit de «la traque des broos sauvages» (expliqué plus loin) contre les autorités en visite susceptibles de mettre fin aux événements de Roc Noir.

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 Yelmadio, 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 Yelmali.

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 coeur 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 affirmer 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 Yelmadio, 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.

visiteurs, posant des questions sur le monde extérieur, sur la vie au Dôme Soleil, sur les sentiments et les activités que le poste de Templier procure, et ainsi de suite. De bien des façons, il apparaît comme supérieur à la moyenne des enfants de douze ans : il est intelligent, fort, et amical. Mais même ainsi, Varloz a quelque chose de bizarre. Son sourire est un peu trop rigide, semble-t-il, et ses yeux peuvent paraître un peu trop froids.

Lorsque vous interprétez Varloz, tenez une conversation de gosse ordinaire, posez des questions portant sur les sujets qui intéressent les enfants. Ce faisant, gardez à l'esprit que le visiteur avec lequel vous discutez n'est rien d'autre qu'un gros quartier de viande et que vous n'avez pas mangé depuis huit jours. Vous devriez ainsi atteindre l'état d'esprit de Varloz.

Considérez, par exemple, ce que Varloz pourra dire à un visiteur yelmalien (et imaginez-vous ses pensées réelles, lesquelles vous sont indiquées entre parenthèses) :

«Vous êtes Templier, monsieur ? Vous devez être un grand guerrier ! (D'abord, quelques compliments stupides.) Quand je serai plus grand, je veux être Templier. (Je me demande quelle est la meilleure façon de tuer ce crétin...) Vous avez disputé beaucoup de combats ? (Je le ferai mijoter à feu doux après l'avoir éviscéré avec son propre couteau.) Vous devez être sacrement fort ! (Comme ça, le bouillon le rendra plus tendre.) Vous pouvez

nous montrer, à mes copains et à moi, quelques tours de lance ? S'il vous plaît, monsieur ! (Il vaut mieux que je sache si ce gars est bon.) Je me demande si j'arriverais un jour à manier la lance comme vous, monsieur ! (Je me demande combien de temps il tiendrait si on l'attachait avec des piquets et le mangeait vivant.)»

Varloz évite les adeptes de Taureau Tempête en toutes circonstances, à moins de pouvoir les tuer dans leur sommeil sans risque d'être attrapé.

Azdala la Grise, Sainte

Depuis l'arrivée de la succube et la mort «accidentelle» des doyens hauts gradés du temple de la Terre, les obligations du culte de la terre sont échues à Azdala. Nommée à ce poste par Fethal, Azdala est sénile et en très grande partie incohérente. Fethal dit qu'elle a été «touchée par la Déesse». Depuis son accession à cette position, Azdala s'est consacrée au culte de Ty Kora Tek ; elle a obtenu le rang d'acolyte auprès de la Déesse des Morts. Elle connaît Invoquer un Mort, Commander Fantôme, et possède une pelle de culte qui renferme une matrice de Bénir Tombe. Ces sorts pourraient s'avérer fort utiles aux personnages des joueurs s'ils comprennent le type de femme sainte représenté par Azdala. A cet effet, son apparence offre de nombreux indices :

Azdala porte constamment des vêtements de deuil, macule ses cheveux de cendres, et porte le tatouage d'une paire d'oreilles sur ses vieilles joues sèches.

Lorsqu'elle discute, Azdala paraît toujours bouleversée. Elle gémit souvent et se met parfois à sangloter sans verser aucune larme. Ses pensées la ramènent toujours à des sujets noirs et déprimants. Azdala voit souvent les choses d'une façon étrange. Elle fait référence aux Humakti en les appelant «la Mort», par exemple. «Êtes-vous la Mort ?» leur demande-t-elle lorsqu'elle en voit un. Pour plus d'indices sur la façon d'interpréter son rôle, consultez les exemples de discours proposés plus loin.

Si les personnages insistent, Fethal ou Thosah expliquent que la prêtresse précédente est morte près de trois ans plus tôt. «Elle est morte de vieillesse», disent-ils. En fait, elle a trouvé la mort lorsque le jeune Varloz a empoisonné la Semence de l'Hiver, un repas rituel présenté aux prêtresses d'Ernalda à la fin du Temps Sacré. Ce plat est toujours apporté par un jeune garçon. Aucun des moutons du village n'a vélé cette année-là.

Penliss, «Femme Sagesse»

Les chamans ont toujours été partie intégrante du village, les officiels yelmaliens préférant ne pas remarquer que leurs ouailles ont également affaire aux esprits inférieurs. Penliss



La Maîtresse, Succube et Dirigeant Secret de Roc Noir

FOR	18	01-04/01-03	Jambe D	0/7
CON	22	05-08/04-06	Jambe G	0/7
TAI	(24)	09-11/07-10	Abdomen	8/7
INT	15	12/11-15	Poitrine	10/9
POU	24	13-15/16-17	Bras D	0/6
DEX	14	16-18/18-19	Bras G	0/6
APP	24	19-20/20	Tête	6/7

Mouvement : 4

Fatigue : 40

Points de vie : 22

Points de magie : 24

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total (avec dague) = 0,25. Fatigue 40. La Maîtresse ne porte pas d'armure mais a plusieurs Enchantements d'Armure tatoués sur le corps.

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Dague	6	66/66	1D4+2+2D6	0,25/10
Coup de poing	6	69/23	1D3+2D6	-
Coup de pied	6	52/38	1D6+2D6	-/10

Magie Spirituelle (120-ENC) : Communication Mentale 4, Confusion (2), Séduction 4, Silence 3. Tous les focus sont tatoués sur son corps.

Bonus et Compétences : Communication +19 : Parler le Pavique 49, Parler la Langue du Feu 24, Parler la Langue des Marchands 32, Baratin 96, Intimider 66, Agilité -6 : Esquiver 61, Lancer 29, Manipulation +13 : Déguisement 54, Torture 78, Connaissance +5 : Connaissance du Chaos 43, Connaissance des Humains 54, Connaissance des Esprits 32, Connaissance du Monde 21, Courtisan 95, Evaluer 33, Perception +18 : Chercher 49, Ecouter 71, Scruter 63, Discrétion -24 : Déplacement Silencieux 70, Se Cacher 60 (ajoute 15 % aux deux quand TAI 9), Magie +21 : Cérémonie 46, Invocation 32.

Armure : Enchantements sur la tête, la poitrine, et l'abdomen.

Facultés Spéciales : Peut modeler sa forme physique à volonté. Peut choisir sa TAI, à concurrence de ses PM. (Lorsqu'elle ne s'attend pas à combattre, la maîtresse revêt généralement une banale TAI 9, augmentant ainsi ses compétences de discrétion de 15 %. Lorsqu'elle espionne, elle choisit souvent de prendre une TAI 1, augmentant ainsi ses compétences de discrétion de 23 % en tout.) Ses points de vie sont toujours égaux à sa CON et ce, quelle que soit sa TAI. Peut emprunter l'apparence d'un homme ou d'une femme. La maîtresse oppose ses PM à ceux d'une autre personne. Si elle l'emporte, la victime lui obéit lorsqu'elle se trouve en sa présence. La succube utilise cette faculté sur les étrangers avec circonspection, préférant commencer par les séduire «naturellement» avant d'employer son pouvoir. Si elle est grièvement blessée, la maîtresse se dématérialise pour se reconstituer dans le lieu saint d'Ernada ; là, elle force Azdala à la soigner. Les amputations n'affectent pas la guérison des blessures d'une succube si elle se dématérialise entre le moment de la blessure et celui de des soins. Lorsqu'elle se rematérialise, le membre est de nouveau là, mais son nombre de PV est réduit d'autant.

La maîtresse est perçue comme chaotique et non comme morte-vivante par une détection.

Objets Spéciaux : Lorsqu'elle s'attend à avoir des ennuis, la Maîtresse porte la dague et le collier qu'elle dissimule au-dessus du lit de Fethal. La dague est en fer incrusté d'or, sa facture est celle du Dôme Soleil, et elle contient une matrice de Vivelame 4. Le collier est un chapelet de perles d'eau douce ; il renferme un esprit de POU 9 dont les PM peuvent être utilisés par le porteur. La maîtresse ne peut aucunement porter ces deux objets sous sa forme désincarnée, lesquels tombent au sol si elle se dématérialise.

Langue des Esprits) comme si elle répondait à des questions qu'elle est la seule à entendre.

Lorsqu'elle est désincarnée, la succube peut voir Penliss et entendre ses paroles pendant ses conversations. Si elle sait que des étrangers vont rendre visite à Penliss, elle recherche cette dernière sur le Plan des Esprits afin de pouvoir entendre sa part de la conversation.

Si les visiteurs n'ont pas encore compris qu'il se passait des choses vraiment très bizarres en ville et ne lui garantissent pas de la protéger, Penliss refuse de leur apporter des explications ou de l'aide. Aucune des menaces émises par les personnages ne pourrait approcher les maux qu'elle a peur de voir la Maîtresse lui infliger. Si les visiteurs parviennent à lui rendre sa mère de cheveux, Penliss reprend un peu confiance et les aide davantage.

Tiska, Femme de Fethal

Tiska est la deuxième épouse de Fethal. La première femme de celui-ci est morte en donnant naissance à Varloz. Témoin silencieux des horreurs dont Varloz est l'objet, victime de plein droit de l'attention de la Maîtresse, l'esprit de Tiska est mort plusieurs années avant le décès de ses parents.

Elle évite de parler avec les personnages joueurs chaque fois qu'elle le peut et, si elle est interrogée, elle éclate en des sanglots hystériques et désespérés. Tiska a presque autant peur de Varloz que de la Maîtresse ; elle vit dans l'effroi et dans l'espoir de voir l'enfant qu'elle attend de l'incube ne pas s'avérer un monstre semblable à tous les autres.

Fait remarquable, les prières pitoyables et silencieuses que Tiska a adressé à ses dieux ont attiré l'attention de Gaumata sur la ville.

La Succube

Cette chose-démon du chaos est le véritable chef du village. Son origine et sa puissance résident en ce lieu. Ses ambitions ne dépassent pas le cadre de la ville et du tourment perpétuel qu'elle lui inflige.

Fethal et ses propres enfants chaotiques l'appellent simplement «la Maîtresse». Son Vrai Nom est Waalaash-thhess-shuuuu. Traduit de la Langue des Esprits cela signifie : «Honte du Lâche Silence». Nul ne connaît son Vrai Nom.

La Maîtresse connaît uniquement la magie spirituelle. Prax est bien trop primitif pour qu'elle ait pu trouver un sorcier à même de lui enseigner ses sorts utiles. La Maîtresse a obligé Penliss à pratiquer divers enchantements sur son corps ; ceux-ci se matérialisent avec elle quelle que soit la forme revêtue par son corps.



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).

△ 67W●†X△□X○ : III R ∞

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 Reinefalaise n'arrive ; sinon, puisse Yelmaliio vous foudroyer sur place !»



Quitter la Maison

Si l'un des invités décide de quitter la demeure de Fethal durant la nuit, reportez-vous à la section «Parcourir la ville de nuit».

Les visiteurs souhaiteront peut-être aller furtivement d'un endroit à un autre, cherchant à écouter les conversations compromettantes tenues à l'intérieur des bâtisses. Bien entendu, la plupart des gens dorment. Mais tel n'est pas le cas pour tout le monde, et les oreilles indiscretes surprendront peut-être autre chose que des ronflements. A chaque cabane, les personnages qui réussissent un jet sous 1 x POU après avoir obtenu un succès en Ecouter entendent quelque chose. Lancez 1D3+3 et donnez la note (VG4, VG5, ou VG6) correspondante au joueur dont le personnage épie les sons de la cabane.

A la Belle Etoile

«Vous demandez l'hospitalité de la ville et prétendez vouloir commercer. Très bien. Nous acceptons notre devoir d'hôtes. Soyez avertis qu'il vous faut respecter les mêmes règles et faire preuve de respect envers nos gens et nos lois. Nos maisons sont trop petites pour tous vous contenir. Vous devez dormir à la belle étoile et ne pas explorer le village durant la nuit.»

Les personnes étrangères au Comté du Soleil ne sont pas reçues de façon amicale à Roc Noir. Nul ne se propose de les héberger,

pas même pour de l'argent. Les villageois ne désirent tout simplement pas abriter les problèmes ni s'attirer les soupçons de la Maîtresse. Les personnages originaires du Comté n'ayant pas de liens officiels avec la Milice, les Templiers, ou le gouvernement du pays n'obtiennent pas davantage une coopération totale. A moins de développer une argumentation particulièrement habile, ils doivent dormir à la belle étoile. Ils sont autorisés à placer leurs bêtes dans l'un des enclos moyennant la modeste somme d'un sou par jour. Les visiteurs dénués de rang social ne peuvent garder leurs animaux en ville.

L'un des miliciens de la ville monte la garde près d'eux. Il veille sur le village tout entier, mais les aventuriers comprennent vite qu'il apercevra la quasi-totalité de leurs faits et gestes. Si les étrangers commettent des bêtises fantaisistes, le garde fait

immédiatement tonner son cor en corne de bœuf, réveillant tout le village et faisant ainsi accourir la milice.

La Maîtresse s'en prendra aux visiteurs uniquement s'ils s'avèrent trop détendus et négligents. Son expérience lui a appris que les visiteurs étaient nerveux lors de leur première nuit dans une nouvelle ville. Tant qu'elle estimera que les visiteurs n'ont pas percé le secret de Roc Noir, elle attendra son heure, cherchant un moyen de brimer la compagnie. Là encore, son intérêt consiste surtout à rester dans l'anonymat et non à tuer les visiteurs occasionnels.

Parcourir la Ville de Nuit

«Nous aimons que tout soit calme, ici, après le coucher du soleil. Pourquoi ne retournez-vous pas auprès de votre feu pour y chercher le sommeil avant de réveiller le chef du village ?»

Les nouveaux visiteurs de la ville pourraient échapper à la surveillance du garde et inspecter le village à l'insu de ses habitants. En général, Roc Noir cesse toute activité à la tombée de la nuit. Nul ne sort, si ce n'est le garde et quelques enfants semblables à Varloz. Ils obéissent aux ordres de la Maîtresse lors de ces promenades nocturnes. Grâce à son sort de Communication Mentale et à sa faculté de parcourir la ville sous sa forme immatérielle, la Maîtresse coordonne facilement leurs mouve-

ments en silence. Usant du même procédé, elle emploie ses enfants pour suivre les étrangers fouinant de nuit dans le village. Même ainsi, elle se contente de les surveiller s'ils ne découvrent rien d'accablant.

Si un des visiteurs parcourt seul le village, utilisez «Une rencontre en soirée». S'il parle au succube, utilisez «Une veuve séduisante» (VG3). Une fois la conversation engagée, la Maîtresse jauge les réactions du personnage, s'adapte à son humeur, à son comportement, et à ses souhaits. Elle se présente comme Asiya, la veuve d'un fermier, et accepte avec joie que le visiteur l'accompagne jusqu'au lieu saint d'Ernalda, où elle laisse le bébé à Azdala. Le nom du nourrisson est bien évidemment Visla. Elle explique que ce dernier sera bien traité en ce lieu et Azdala ne la contredit pas.

Si les visiteurs tentent de retrouver Asiya dans la matinée, la personne ayant eu affaire à elle est frappée par le fait qu'elle semblait bien plus belle à la lumière du feu. En réalité, Asiya, la veuve fermière, n'a rencontré personne la nuit précédente. La succube lui a pris son enfant, son identité, et a utilisé sa cabane.



L'Aube de Roc Noir

Le matin venu, les personnages joueurs tenteront peut-être d'explorer le village. Si la Maîtresse a jugé que ces derniers avaient de bonnes chances de découvrir quelque chose, elle a laissé pour ordre de commencer à leur rendre la vie difficile. Parmi ces injonctions, l'une commande à Penliss de quitter la ville. Si tel est le cas, cette dernière ne part pas très loin, et sa trace peut être remontée jusqu'à un petit surplomb situé sur la paroi sud de la Tête du Gnome. Faites deux jets de Pister pour la trouver.



Découverte du Village

Les visiteurs peuvent découvrir le secret du village de bien des façons. Voici un aperçu des méthodes les plus probables et des réactions qu'elles déclenchent chez les villageois et le succube.

Fouiller

Une fouille exhaustive du village pourra ne produire aucune preuve concrète. La cabane du chef renferme des choses fort singulières, mais Fethal tente de les faire passer pour des outils de boucher et un butin de guerre. Les

«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 malféfiques 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 fuir 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 Yelmario 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



trouvent les écrits. Le personnage a droit à un jet de Lire la Langue du Feu par période de deux heures de lecture. Chaque réussite de ce jet révèle l'une des informations notables présentées sous la formes des notes VG7 à VG13.

Provoquer

Pour diverses raisons, Fethal pourrait appréhender l'un des visiteurs. La menace d'une exécution entraîne très probablement un affrontement armé entre la milice de la ville et les visiteurs. Si elle pense pouvoir faire pencher la balance, la Maîtresse y prend part. Selon ses instructions, les actions armées entreprises à l'encontre des personnages joueurs ont lieu après le coucher du soleil afin de lui permettre d'y assister le cas échéant.

Sentir le Chaos

Malgré leur souci d'éviter ou d'éliminer les adorateurs Taureaux Tempêtes, les villageois n'empêcheront peut-être pas les berserks de découvrir leur secret. Là encore, il faut ôter à Fethal la possibilité d'organiser une résistance à la violence des visiteurs. Varloz ne sera pas là pour pallier les faiblesses, à moins que le berserk soit totalement passé inaperçu. En raison de la lumière du jour, la Maîtresse ne peut probablement pas contribuer à la défense du village, mais si elle en a la capacité, elle opérera une dangereuse contre-attaque dans les rangs arrières des visiteurs. Il lui suffit de se matérialiser en cet endroit tout en ayant déjà lancé ses sorts.

Interroguer Fethal

Fethal est la créature de la Maîtresse et obéit à chacune de ses volontés. Des années de torture, de menaces, et d'insultes l'ont convaincu qu'il devait faire selon le bon désir de la succube pour rester en vie. Des représentants officiels du Comté du Soleil pourraient le persuader du contraire en usant d'arguments religieux puissants et en lui offrant de le protéger.

Une fouille serrée de Fethal révèle des cicatrices trop hideuses pour être le fait de campagnes menées au service du Dôme Soleil. Certaines sont récentes et datent de quelques jours. Fethal a aussi été la victime de mutilations partielles, mais il peut encore faire des enfants.

Son esprit a presque été tordu au-delà de toute rédemption. Il condamnerait volontiers les personnages joueurs à mort avant de regarder les enfants les emmener à la sucrerie. Toutefois, si les aventuriers l'approchent comme il faut, le convainquent qu'ils peuvent

l'aider à regagner les grâces de Yelmadio, et lui garantissent une protection contre l'objet de ses tortures, Fethal pourra suffisamment « retourner sa veste » pour assister les aventuriers. Si ces derniers lui présentent la chose de façon probante, faites un jet sous 1 x le POU de Fethal. Une réussite voit son conditionnement s'effondrer et Fethal se ranger du côté des visiteurs. Dans ce cas, il modifie son histoire pour y inclure la présence « d'esprits maléfiques » qui martyrisent la ville. Il n'admet jamais se sentir coupable du siège que la Maîtresse inflige au village.

Si les personnages parviennent à obtenir la coopération sincère de Fethal, la Maîtresse tente d'abord de rallier celui-ci à sa cause. Si elle échoue, elle le tue (lentement si possible, rapidement si nécessaire), mais elle fait de son mieux pour le récupérer.

Si Fethal survit à la découverte d'un nombre d'informations compromettantes suffisant, il se risquera peut-être au Grand Mensonge. Voir la section correspondante de la partie intitulée «Les astuces des villageois sournois».

Ruses des Villageois

Voici rapidement présentées les astuces auxquelles auront recours les villageois pour égarer nos malheureux prisonniers.

Le Bluff

Il comprend une grande diversité de mensonges conçus pour embrouiller l'esprit des visiteurs quant au problème de la culpabilité. Au fil des ans, les villageois ont appris à mentir de façon convaincante et ont eu tout le loisir d'inventer des mensonges crédibles pour expliquer leurs difficultés.

La question du nom des enfants fait exception à cette règle. C'est là une sorte de «point faible» pour les villageois. S'ils sont interrogés à ce propos, ils ont l'air perplexe et répondent simplement : «C'est la coutume ici», ou quelque chose de ce genre.

Le Grand Mensonge

Quand tout a échoué, quand les cicatrices de Fethal ont été découvertes, le matériel de torture trouvé, et une tentative de meurtre ratée, les villageois se hasardent à formuler le Grand Mensonge s'ils en ont l'occasion. Varloz l'a conçu après avoir entendu des captifs invités à dîner essayer de comprendre pourquoi «les habitants de ce village lui réserveraient un tel sort.»

Lorsqu'ils sont confrontés à des révélations redoutables, les villageois expliquent que la ville a été maudite par des esprits maléfiques. Ils connaissent tous ce mensonge et peuvent donc corroborer leurs dires. Tous paraphraseront l'explication suivante, donnée ici par Fethal :

« Vous êtes sûrs de vouloir connaître la vérité ? Je peux vous assurer qu'elle ne vous plaira pas. Ecoutez mon avertissement : si vous m'en demandez plus, vous vous exposez à des dangers contre lesquels vous ne pouvez espérer vous préparer. Vos insistez ? Très bien dans ce cas. Joignez-vous à notre malheur. »

Cela a commencé après le jour où nous avons repoussé les rats-broos, il y a près de six ans maintenant. Nous n'avons rien remarqué au début, j'en ai peur, les ennuis étant apparus trop lentement. Ma première femme m'a dit que mon humeur avait changé, que je m'étais mis à marcher dans mon sommeil, mais elle est morte en donnant naissance à Varloz. Mon chagrin a duré des mois, m'empêchant de voir quoi que ce soit d'inusite dans la ville. Si je l'avais crue, elle serait peut-être encore en vie à l'heure qu'il est...

Je ne me suis rendu compte de l'étrangeté dont la ville s'était drapée que lorsque mon oncle a failli tuer son fils aîné en le rouant de coups. Le lendemain, Oncle Hala ne se souvenait pas avoir battu son fils, voyez-vous. Je me suis mis à réfléchir à mon somnambulisme et à mes changements d'humeurs, et mon âme a manqué de se glacer à cette idée.

Ensuite, je me suis rendu compte que les gens du village étaient atteints d'une sorte de trouble spirituel. Des esprits maléfiques vivent à présent en ces lieux, polluant notre vie. Qu'est-ce que ça pourrait être d'autre ? J'ai recherché l'aide de Notre Seigneur pendant les cérémonies, mais rien n'y a fait. Je crois que le trouble s'est par trop insinué dans notre âme, nous empêchant de pratiquer la magie comme il faut. Quoi qu'il en soit, j'ai découvert que nous ne pouvions pas davantage aller chercher de l'aide.

Lorsque je priais Notre Seigneur, je ne pouvais me souvenir ensuite si je Lui avais parlé de nos problèmes. Bientôt, il m'a semblé que chaque fois que je convenais d'entretenir Yelmalo de nos problèmes, un villageois mourait ou tombait malade. Il y a deux ans, j'ai vu Thala, la Femme-Sagesse, être déchirée par des mains invisibles sans que je puisse intervenir. J'ai envoyé des messagers à Reinefalaise, mais ils ne sont jamais revenus, ou ont confusément raconté qu'ils avaient perdu le message avant d'atteindre la ville. J'ai confié mes craintes à des visiteurs, mais ceux-ci sont morts, ne sont jamais revenus, ou ne nous ont jamais envoyé d'aide. Vous comprenez pourquoi je vous ai prévenu que ces informations vous vaudraient des souffrances ?»

Réponses de Fethal pour soutenir le Grand Mensonge :

«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 Druke 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 engeances 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 essulé 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'Epreuve 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 Reinefalaïse. 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 liguier 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'oeil 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 Reinefalaïse ou directement au Dôme Soleil. Là, le sort de ces derniers sera fixé.

L'Esclavage

Ce châtimement 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 chaman (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, empli 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'Évasion

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.

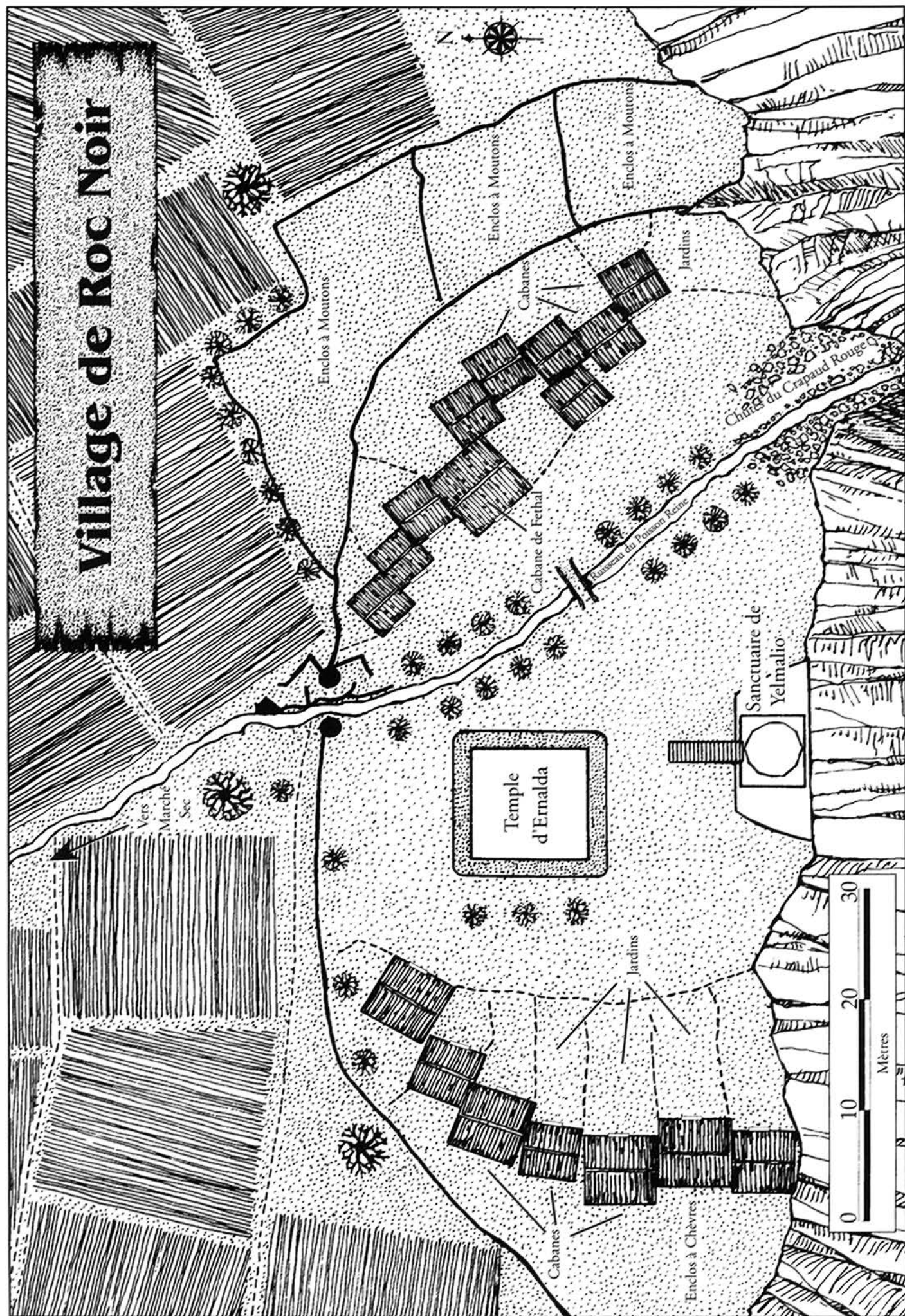
Echec

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 Cacodémon et prennent contact avec le réseau des krashitis. 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

Village de Roc Noir



La maçonnerie de Roc Noir est fort peu élaborée. La pierre n'est pas taillée avant d'être sertie dans les murs. La suerie, sise à l'ouest de la ville, a été construite de la même façon. Les cabanes de la ville ont été blanchies à la chaux pour renvoyer la chaleur du soleil mais tel n'est pas le cas de la suerie.

Les bâtisses placées du côté de la maison de Fethal paraissent plus belles que celles situées à proximité de l'autel d'Ernalda. Aux yeux d'un habitant du Comté du Soleil, les cabanes adjacentes à celle de Fethal constituent à l'évidence la «partie correcte» de la cité.

La plupart d'entre elles sont un peu plus grandes, leurs propriétaires élèvent des moutons et non des chèvres, le chaume semble plus épais, et la chaux plus récente. Toutes les maisons situées près de celle de Fethal bénéficient de portes en bois solides, alors que certaines de celles placées de l'autre côté du village voient leur entrée parée de simples rabats en peau de mouton.

Si la plupart des bâtiments sont attenants, aucun ne dispose de porte communicante. Leurs sorties mènent à l'extérieur uniquement. Ils ne possèdent pas davantage de sous-sol.

Les Tunnels de Stockage

Ces cavernes ne sont pas naturelles. Elles ont été excavées au fil des années par les villageois comme ceux-ci découpaient les pierres nécessaires à la construction de leurs cabanes et de leurs remparts. Une fois les cavités creusées, ils les ont scellées ; ils les utilisent à présent pour l'entreposage des céréales. Les tunnels sont naturellement frais et secs, ce qui en fait un excellent lieu de stockage pour les récoltes.

Une partie de ces tunnels est attribuée à l'usage de chaque famille. Celle de Fethal possède la section où sont actuellement enfermés les lamias.

Les Arbres

Les arbres situés à l'intérieur et à l'extérieur du village sont tous des dattiers. Les premiers fournissent une ombre fort nécessaire autour des cabanes et les seconds protègent les plants de végétaux incapables de supporter le soleil de la pleine Saison du feu.

Un examen du nombre d'arbres et des archives d'imposition pour ces dernières années indique que les villageois ont diminué les récoltes de dattes dues au Comte.

L'un des arbres poussant dans les terrains entretenus n'est pas un dattier. Le saule pleureur se trouve dans la zone secrète située à l'ouest de la ville ; il est décrit plus loin.

Le Ruisseau du Poisson-Reine

Même au plus fort de la Saison du Feu, le Ruisseau du Poisson-Reine n'est pas à sec à Roc Noir. Cela lui arrive toutefois en cas de sécheresse extrême. Roc Noir et Reinefalaïse font subir de telles dérivations à l'eau du ruisseau que celle-ci s'épuise souvent avant d'atteindre le Zola Fel. En dehors des tempêtes de pluie les plus violentes du Temps Sacré, le ruisseau est franchissable à gué sur toute sa longueur.

Extérieur de la Ville

Aux yeux des visiteurs étrangers à Prax, la région de Roc Noir ressemble au reste du désert foudroyé par les dieux. Les autochtones se rendent compte de la fertilité relative de l'endroit, les plantes poussant en nombre beaucoup plus grand dans ces sols poussiéreux et grisâtres. L'agriculture n'est intensive que dans les zones irriguées, mais les villageois favorisent les espèces utiles de la flore de pleine terre locale. Des bosquets de buissons crânes, d'aloès, de figuiers de barbarie, de créosotes, et d'acacias entourent les champs. Les villageois récoltent leurs fruits mais ne les entretiennent pas durant la saison des pousses. Cette pratique est courante au Comté du Soleil. Les visiteurs qui connaissent bien l'agriculture du Comté du Soleil peuvent effectuer un jet de Connaissance des Plantes ; s'ils le réussissent, ils s'aperçoivent que les bosquets périphériques ont besoin de soins et d'égagement.

Les Falaises

Les flancs des Chutes du Crapaud Rouge présentent les deux meilleurs chemins menant au sommet de la falaise.

Les visiteurs qui longent la falaise vers l'ouest représentent une véritable menace pour les villageois ; en effet, ils risquent de découvrir le champ de brumia. Les autochtones tentent de les dissuader de s'aventurer le long de la paroi des falaises «...pa'ce que ce s'rait vraiment dur de trouver le chemin et les prises pour les pieds sont vraiment mauvaises. On a perdu plus d'un compagnon dans les chutes. Et p'is les crapauds y z-adorent manger les étrangers. »

En fait, le véritable danger des faïsses vient des enfants ogres. Ils connaissent bien le chemin et parviennent toujours à trouver une route les menant au-dessus et en-avant des étrangers, lesquels doivent choisir la piste la plus probable. En divers endroits clés, les enfants ont installé des pièges à éboulement à même de tuer plusieurs personnes.

Le Poste de Garde

Les enfants ogres occupent à tour de rôle un poste de garde sur la falaise, au-dessus du champ et de la suerie. Un des plus âgés d'entre eux reste en cet endroit depuis l'aube jusqu'au crépuscule, surveillant l'apparition d'étrangers founiards susceptibles de découvrir la Grange ou la brumia. Chaque garde possède un arc, des flèches, et un cor d'alerte.

Depuis les hauteurs, les personnages n'ont droit qu'à la moitié de leur compétence de Connaissance des Plantes pour reconnaître le champ de brumia.

La réaction du garde face aux découvreurs potentiels dépend de divers facteurs. Si une personne seule grimpe la falaise et atteint le poste de garde, ce dernier tente d'entamer une conversation amicale. S'il parvient à gagner la confiance du visiteur esseulé, il essaie de l'attirer près du bord de la falaise en lui parlant d'un spectacle fort intéressant à voir. Là, il cherche à le pousser dans le vide. Opposez la FOR du garde à la moitié de la TAI du visiteur, à moins que la victime virtuelle ne soupçonne l'enfant ; dans ce cas opposez la TAI entière du personnage à ce dernier. Si le garde l'emporte, le visiteur tombe de la falaise. La victime a droit à un jet sous 2 fois sa DEX pour se contorsionner et s'agripper à la paroi de la falaise. En cas d'échec, l'infortuné doit opposer sa FOR à sa TAI tout en soustrayant son ENC à ses chances de succès. S'il réussit ce jet, il a attrapé une saillie et est parvenu à stopper sa chute. Il peut ensuite de nouveau escalader la falaise pendant que le garde lui décoche des flèches. S'il rate son jet, il fait une chute mortelle, à moins d'utiliser un sort capable de le sauver.

Si plusieurs personnes s'approchent assez pour avoir des chances de découvrir la Grange et le champ, le garde regagne le village en courant pour avertir Fethal et la Maîtresse. En ordre serré, la milice s'assemble pour attaquer les découvreurs. Si les visiteurs tournent toute leur attention sur la fouille de la suerie, Varloz tente de les y enfermer et d'incendier la bâtisse.

Le Champ de Brumia

La brumia est une drogue illégale qui provoque une dépendance ; elle est cultivée par quelques fermiers du Comté du Soleil. Elle entraîne de grands profits et de hauts risques. En général, les parcelles sont petites et dissimulées au sein de champs d'orge ou d'avoine. La plupart du temps, ce sont les fermiers les plus pauvres et possédant les terres les plus mauvaises qui s'engagent dans cette voie illégale. Cette activité leur procure assez d'argent pour joindre les deux bouts lors des années difficiles. Varloz, le père de Visla, était l'un des planteurs

de brumia les plus actifs de Roc Noir. Visla entretenait la brumia lorsque Fethal est allé la trouver en ce jour fatidique. Les restes de son cadavre gisent dans la vase de la mare d'irrigation.

La culture de la brumia a commencé quelques années avant la mort de Visla, et la succube l'a laissé continuer. Aujourd'hui, il s'accapare tout l'argent et tous les biens rapportés par la brumia pour en faire bénéficier ses enfants.

Au cours de cette dernière année, la Maitresse a incité les villageois à conclure des marchés bidons avec divers trafiquants, les tuant pour prendre leur argent. Les enfants «se débarrassent» des corps. La plus grande partie de l'argent dissimulé dans la Grange et dans la maison de Fethal provient du trafic de brumia.

Les personnes arrivant en ville par les voies normales ne s'approchent pas du champ de brumia caché. Celui-ci doit son existence au barrage du ruisseau et à la mare située près de la Grange. Autrefois, cette source alimentait le cours d'eau aujourd'hui appelé le Défunt Ruisseau, mais les fermiers de Roc Noir y ont dressé un barrage afin de créer la mare et d'arroser leurs cultures secrètes.

Depuis que les enfants se sont emparés de la Grange, les villageois ne viennent plus travailler dans ce champ. Les gosses n'aiment pas

voir leurs parents traîner dans leurs jambes, et la Grange rend les villageois nerveux à juste titre.

Par conséquent, le champ de brumia est monté en graine. La brumia est une plante résistante et n'a donc pas été étouffée par les mauvaises herbes, mais même ainsi les plants ne sont pas dans leur meilleure forme. Les gamin entretiennent les canaux d'irrigation et le champ reçoit assez d'eau. Les restes rongés d'une douzaine de visiteurs ayant fait étape au village gisent sous la surface du champ.

Le Barrage

Ce barrage en bois, en pierre, et en terre détourne toute l'eau de la Source du Petit Poisson pour lui faire traverser le champ de brumia et finir dans la mare. Il faut six heures de travail effectué à l'aide de pelles et de bèches pour transpercer le barrage et faire reprendre à l'eau son cours normal. La suppression du barrage entraîne l'assèchement de la mare où le cadavre de Visla git dans la vase.

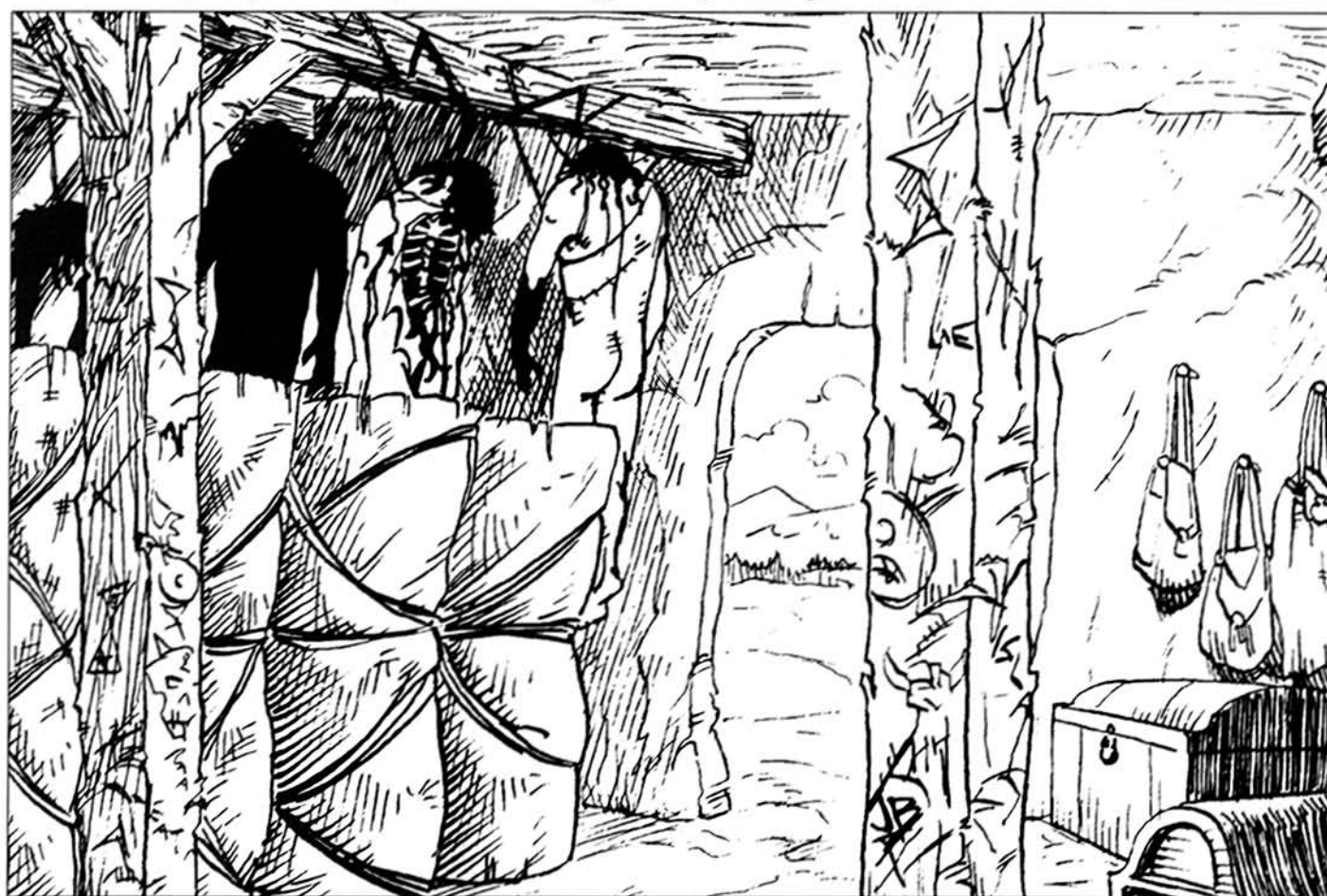
Les visiteurs originaires de Marché Sec risquent de mal réagir en découvrant que les fermiers de Roc Noir leur ont retiré leur principal approvisionnement d'eau. Les fermiers de Reinefalaie n'apprécieront pas davantage.

Le Saule Pleureur

L'arbre situé près de la mare dispose d'une grande voûte de feuillage dont les longues vrilles tombantes voient leurs feuilles toucher le sol et tremper dans l'eau. Son sommet est plus élevé que le toit de la Grange voisine. Les personnages usant de magie pour examiner l'arbre ne découvrent rien d'insolite, mais Seconde Vue permet à son utilisateur de discerner l'esprit de l'arbre. Il s'agit selon toute évidence d'un esprit féminin, sans intelligence, et accablé d'un fardeau invisible. Mais peut-être est-ce simplement la forme de l'arbre.

D'après la tradition theyalanne, les saules pleureurs symbolisent la tristesse. Toute personne réussissant un jet de Connaissance du Monde +25 % connaît cette croyance. Les Praxiens ne bénéficient pas de ce bonus car ils savent peu de choses sur les arbres. Les visiteurs qui réussissent un jet de Connaissance des Plantes savent également que les saules pleureurs sont rares en Prax ; en effet, il leur faut habituellement beaucoup d'eau.

Les visiteurs risquent de se focaliser sur le saule, comme s'il était de quelque façon responsable des problèmes du village. En fait, il s'agit simplement d'une manifestation physique de l'horreur spirituelle régnant en ces lieux. Il ne sert à rien d'abattre l'arbre, mais si



les personnages invoquent l'esprit de Visla au cours de leur enquête, celui-ci se montre hostile envers la personne qui a coupé le saule.

La Grange

Une Grange de brumia se trouve dans les champs distants, invisible depuis le village. A moitié pleine de drogue illégale, la Grange est devenue l'endroit où les enfants ogres se réunissent pour mettre leurs activités au point, à l'insu de leurs parents, et pour recevoir les instructions de la succube ou des chaotiques de passage. Ils emmènent également certaines de leurs victimes dans cette bicoque où, après les avoir torturées, ils les mangent. Les restes du charnier gisent toujours dans la pièce et quelques quartiers de viande salés sont suspendus en réserve. Les villageois normaux ne viennent plus en ce lieu, du moins, pas de leur propre chef. Le propriétaire était le plus grand trafiquant de brumia de la région ; il n'existe plus aujourd'hui que sous forme de morceaux fixés aux chevrons des combles.

Varloz et les autres enfants ont établi leur cache à butin (obtenu sur les défunts) en ce lieu. Ils dissimulent les armures, les armes, et la sellerie recueillies sur les rares et infortunés visiteurs en provenance de Flanc de Falaise derrière des balles de brumia situées dans le grenier. Le magot de Varloz se monte à 65 Lunars et 7 Roues ; il est caché sous une planche mal assujettie du sol du grenier, en compagnie de divers bijoux d'une valeur globale de 127 Lunars. Sous la direction de la succube, Varloz a soigneusement dissimulé un équipement de guerrier complet pour le jour où il sera adulte.

Le Piège de la Porte

La porte à double battant de la Grange fait face au champ de brumia. Il s'agit là de la seule entrée. Un examen de la porte réalisé grâce à un jet de Chercher révèle qu'un énorme piège à éboulement a été réglé à l'intérieur, prêt à se déclencher si une personne ouvre la porte. Il est visible à travers les interstices des planches de cette dernière.

Le même jet de Chercher réussit à décèle un bout de corde qui dépasse sous l'un des coins du battant de gauche. Il est possible de neutraliser le piège en tirant la corde et en l'attachant à un poteau situé près de la porte ; le rocher reste ainsi suspendu dans les airs. Il faut retendre la corde avant de la détacher, ou l'éboulement se produit.

Sinon, l'ouverture des portes déclenche le piège. Le rocher s'effondre pesamment dans un mouvement de balancier, permettant aux personnes qui regardent à l'intérieur de la Grange de l'éviter en réussissant un jet de d'Esquiver ou sous 2 fois la DEX. Les aventuriers touchés subissent 2D6 points de dégâts à chacune des



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'emmener cette brumia au-delà du district régenté par la milice de Reinefalaïse 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-

davres 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 Pénétrente de Yelm et la Dévotion de son Fils,
Notre seigneur Yelmaliô*

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 jouissais de la Vue Dérangée de Prok. Les détails surgirent brusquement. Les femmes du village se promenaient avec un bûton 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 dévorèrent des festins inconnus dans les champs. Nul enfant n'était visible nulle part. Près de là, dans un lac rouge sang, les tentacules hideux et dénutrés 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 Yelmallo 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 prêtres utilisent le système de dotation 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 cœur...

(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.

Qui

Non

Carte du Maître

Roc Noir et ses Environs

Durée d'un Voyage en partant de
Reinefalaie, 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



0 5
Kilomètres

Tête du Gnome



Ruines de

Marché Sec

Pilier de la Reine

Chute de Pierre

Ruisseau du Poisson Reine

Griffe du Crapaud

Mare

Champ de

Brumia

Suerie

Roc Noir

Reinefalaie

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 Drueke.

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 engeances du chaos habitant les profondeurs, le prêtre de Thanatar Drueke, 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*). Drueke, 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, Drueke 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, Drueke joue un jeu dangereux, mais il a eu plusieurs visions au sens inmanquable. Elles provenaient sûrement de Thanatar et dépeignaient vivement ce plan ; or, Drueke 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 parraîner 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 exacerber 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 fou-nard, 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 senti 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 rejets cachés du chaos, mais que le Peuple de Waha doit se soucier de la terre et non de ses entraînements. Il a ajouté que ce serait folie de s'aventurer sous terre.»

Intrigue n°5

Cette intrigue peut faire intervenir des trolls. Elles peuvent 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 zoran 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 zoran 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 (Drucke) 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 éclaircies 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 Drucke 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'effet 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 aiment 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

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

Fleuve des
Nappes d'Eau

Entrée Occidentale

Entrée Principale

0 500 1000 1500 2000

de votre insistance, que ces derniers sont plus importants qu'ils ne paraissent. Présentez les Pola comme des informateurs et de sympathiques alliés parmi les Personnages Non Joueurs. Encouragez vos joueurs à penser que les Pola figurent dans ce scénario pour leur apporter de l'aide et «faire couleur locale». Si les personnages se montrent intéressés par une caverne située à proximité, Nanni admet avoir été un explorateur de grottes assidu du temps de sa jeunesse ; il propose de les aider à composer leur équipement, et leur donne des conseils profitables sur la spéléologie. De cette façon, le Maître des Runes rend un service utile aux personnages tout en les éloignant de l'identité véritable des ogres. Improvisez librement avec la famille Pola, tout comme vous le feriez avec des Personnages Non Joueurs sans importance servant à stimuler le jeu de rôle. Aliuma flirte et parmi le groupe d'aventuriers elle allume les jeunes hommes et taquine les jolies femmes. M'man Pola tente d'engraisser les aventuriers en leur servant des ragoûts copieux. (Hum, c'est un ragoût de quoi ?) Ken offre d'emmener les personnages à la chasse au lièvre. Nanni veut montrer la plantation de coton aux personnages fermiers puis se plaint des difficultés climatiques et du manque de fiabilité de la main-d'oeuvre esclave.

Les personnages finissent-ils par apprendre que les Pola sont des ogres ? La première priorité du clan consiste à entretenir son imposture. Les Pola évitent de risquer l'affrontement ou la révélation de leur secret aussi longtemps que possible, mais s'ils pensent avoir été mis à jour, ils font immédiatement en sorte qu'aucun aventurier ne puisse quitter la vallée vivant. Dans certains scénarios, les Pola ne lèveront jamais la main sur les aventuriers. Dans d'autres, les ogres, et surtout Nanni, pourront secrètement agir contre ces derniers tout en faisant semblant de les aider. Dans quelques cas, les ogres devront attaquer les aventuriers de front et tenter de les exterminer afin de préserver leur identité secrète.

(Note : Si vous le désirez, jouez les Pola comme des colons carmaniens normaux et supprimez l'aspect ogre. Cette modification simplifie grandement les interactions des Personnages Non Joueurs. Dans ce cas, Drueke incarne également le prêtre du Chaos Primaire qui dirige le lieu saint du Temple et commande les créatures chaotiques des cavernes.)

Nanni Pola et Drueke

Drueke connaît le Clan des Pola depuis plusieurs années, quand celui-ci habitait encore en Carmania. Il a maintenu le contact par le biais de son protégé, Ruventan Backer. Lorsqu'il s'est installé dans les Cavernes de Dyskund, Drueke a envoyé un message à Nanni par l'intermédiaire de Ruventan, lequel

Nanni Pola, Prêtre Ogre Chaos Primaire et Cacodémon, Initié Thanatar

FOR	17	01-04/01-03	Jambe D	3/6
CON	18	05-08/04-06	Jambe G	3/6
TAI	14	09-11/07-10	Abdomen	5/6
INT	17	12/11-15	Poitrine	5/8
POU	18	13-15/16-17	Bras D	3/5
DEX	21	16-18/18-19	Bras G	3/5
APP	14	19-20/20	Tête	3/6

Mouvement : 3

Fatigue : 35

Points de vie : 16

Points de magie : 18

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total (sans lance, arbalète, ou armure) = 2. Fatigue 33 (35-2). Haubert d'anneaux (PA 5/ENC 3). Cuir bouilli partout ailleurs (PA 3/ENC 3,5). Un carquois de carreaux (ENC 1).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Lance L. 2M	4	85/79	1D10+1+1D4	2/10
Dague	6	112/83	1D4+2+1D4	0,5/6
Bâton de combat	4	84/92	1D8+1D4	1,5/8
Arbalète lourde	1	74/-	2D6+2	8/10

Magie Spirituelle (116-ENC) : Dardart (1), Détecter Ennemis (1), Mobilité 4, Protection 6, Vivelame 4.

Magie Divine (100-ENC) : Absorption 2, Adoration Cacodémon, Bloquer Détection 4, Dispersion de la Magie 3, Extension 2, Falsifier Forme x3, Sanctification, Vision de l'Ame.

Compétences : Artisanat (Bois) 35, Cérémonie 54, Chercher 65, Connaissance des Humains 85, Connaissance du Monde 41, Connaissance des Plantes 50, Déguisement 90, Déplacement Silencieux 92, Dissimuler 65, Ecouter 70, Eloquence 37, Equitation 49, Esquiver 82, Evaluer 52, Grimper 103, Inventer 92, Pister 100, Sauter 64, Scruter 88, Se Cacher 105, Passe-Passe 70.

Langues : Carmanien 58/34, Langue des Marchands 31/-, Nouveau Pélorien 22/15, Pavique 18/-, Praxien 07/-.

Équipement : Son esprit allié est lié à son bâton de combat - INT 8, POU 17, magie spirituelle (85) : Confusion (2), Contre Magie 2, Disruption (1), Mur de Ténèbres (2). Nanni a deux cristaux magiques morts (stockant respectivement 4 PM et 13 PM). Il s'est harmonisé avec un cristal magique Etoile d'Encre (un Cristal de Sensibilité de POU 5, voir p. 63) ; une créature harmonisée avec ce cristal ne peut mourir, mais Nanni n'a pas de raison de soupçonner cette propriété. Il porte aussi un cristal magique Barbe de Tien (p. 63) dans une bourse de ceinture ; il ne s'est pas harmonisé avec ce cristal en raison d'avertissements reçus lors de divinations.

Traits Chaotiques : 1. La magie curative cause des excroissances semblables à des tumeurs et égales à +1 TAI par point de soins. Nanni résiste aux sorts de soins comme s'il s'agissait de sorts offensifs.

2. Sa vitesse de guérison naturelle est exceptionnellement rapide, récupérant 1D3 points de vie par localisation à la fin de chaque tour de jeu.

Notes : En temps normal, Nanni ne porte pas d'armure, à moins de prévoir une mêlée en surface lors d'un assaut concerté. Sous terre, il préfère attaquer par surprise et se replier immédiatement après avant de ré-attaquer et ne porte généralement pas d'armure. Il garde toujours son bâton de combat et sa dague sous la main. Il utilise sa lance et son arbalète pour la chasse et les pose sur sa monture (une antilope sable) lorsqu'il voyage. S'il chasse les personnages sous terre, il porte le cuir bouilli dans le seul cas où il projette d'engager une mêlée où il a le dessus ; sinon, il s'appuie sur les embuscades, les protections magiques, et les retraites empressées.

décrivait les cavernes et leur lieu saint désaffecté 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. Druke 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 incommensurable. 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 réunissent et comparent leurs 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 paraîtra 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	% At/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, Vivelame 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 contente-t-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	% Att/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). Connu 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.

Meakan Pola, Ogresse, Initiée de Cacodémon

FOR	20	01-02/01-02	Jambe D	3/6
CON	15	03-04/03-04	Jambe G	3/6
TAI	16	05/05-08	Abdomen	3/6
INT	13	12/9-11	Poitrine	3/8
POU	15	06-08/12-13	Avant-bras D	3/5
DEX	17	09-11/14-15	Avant-bras G	3/5
APP	16	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 : 35

Points de vie : 16

Points de magie : 15

DEX MRA : 2

Armes et Armure : Encombrement total = 8. Fatigue 23 (35-8). Cuir bouilli partout (PA 3/ENC 6).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Dague	6	41/37	1D4+2+1D6	0,5/6
Bâton de combat	4	60/58	1D8+1D6	1,5/8

Magie Spirituelle (87-ENC) : Détecter Ennemis (1), Protection 2, Soins 2.

Compétences : Cérémonie 21, Chercher 45, Déguisement 65, , Déplacement Silencieux 43, Dissimuler 45, Ecouter 58, Equitation 32, Evaluer 24, Grimper 51, Sauter 44, Scruter 58, Se Cacher 49.

Langues : Carmanien 30/21, Nouveau Pélorien 36/12.

Équipement : Porte du cuir bouilli pour les combats.

2. Guérison exceptionnelle. Ses blessures guérissent de façon naturelle à raison de 1D3 points à la fin de chaque tour de jeu.

Meakan (M'man) Pola

Ogresse de 39 ans, née en Carmania, initiée de Cacodémon. Solide femme de ferme, caractère heureux, naturel fort enjoué.

Kennoma (Ken) Pola

Ogre de 21 ans, né en Carmania, initié de Cacodémon, initié du Chaos Primaire. Beau jeune homme. Un Trait Chaotique : Ne peut résister à la magie ; tous les sorts dont il est la cible réussissent automatiquement.

Aluma Pola

Ogresse de 17 ans, née en Carmania, initiée de Cacodémon. Sexualité provoquante, faible intelligence. Coquette, d'humeur changeante, idiote avec les hommes. Mène une concurrence sournoise et agressive aux autres jeunes femmes.

Vingt Esclaves

Nomades ou gens de la rivière pour la plupart, plus quelques Orlanthi condamnés à l'esclavage pour leurs dettes ou forfaits. Aucun d'entre eux ne porte de bracelet d'esclave

limiteur de POU, mais tous arborent au moins la marque du marchand morocanth et celle de la Propriété Pola ; ceux dont les maîtres ont été plus nombreux portent également la marque de ces derniers. Nanni choisit des esclaves stupides, dociles, et savoureux. Les personnages tenteront peut-être de faire des esclaves leurs informateurs, voire de les secourir pour les libérer. Aucun des esclaves ne soupçonne les Pola de quoi que ce soit, la plupart pensent même bénéficier de très bons traitements. La majorité des esclaves s'est résignée à son sort, mais certains se plaindront peut-être d'avoir été victimes d'un procès injuste ou d'un enlèvement cruel perpétré par les morocanths. En général, les esclaves sont des spécimens inférieurs clairement affligés de défauts de caractère, de personnalité, et surtout d'intelligence. Aucun d'eux ne trouve la fréquence de rotation des esclaves de la Propriété Pola trop élevée ; ou s'ils le font, ils supposent que Nanni revend les esclaves à d'autres colons pour réaliser un bénéfice. La plupart des êtres civilisés n'aiment pas traiter avec les marchands d'esclaves morocanths, et Nanni revend effectivement un nombre d'esclaves suffisant pour rendre cette déduction plausible. En fait, entre les esclaves achetés qui vont directement au garde-manger et les esclaves «vendus dans la vallée», le clan des ogres consomme entre trois et six humains par saison.

La Propriété et ses Environs

La Propriété Pola est sise dans la vallée du Ruisseau de Dyskund, entre la Mesa du Daim et la Mesa Bohémienne, sur les hautes terres dressées au nord du Canyon des Nappes d'Eau.

Elle se trouve à 10 kilomètres au nord/nord-est de Weis et à six kilomètres à l'ouest du Marais du Nord. A pied comme à cheval, il faut près de quatre heures pour la rallier par la meilleure route quittant Weis (du Zola Fel à l'Entaille de Weis à une piste sortant du Village de Weis à la Propriété Pola) ; le terrain est accidenté et entrecoupé de canyons et de ravins.

La Résidence Principale

Comme la plupart des propriétés frontalières, la maison est un bâtiment d'un seul étage en briques sèches, construite autour d'une cour centrale, facilement défendable contre une attaque. La seule chose remarquable dans cette demeure est le fait qu'elle occupe un terrain bas, apparemment propice aux inondations de la saison des pluies. Si les aventuriers s'en rendent compte, Nanni admet que le choix de cet emplacement était une erreur ; en fait, la propriété a été dressée au-dessus de l'entrée nord des Cavernes de Dyskund. Une trappe située dans une remise mène à une cave froide.

L'entrée de la caverne se trouve dans le sol de cette dernière. En temps normal, l'entrée naturelle du tunnel de la caverne n'est pas dissimulée, mais si les personnages ont l'air de fouineurs, les Pola la cacheront peut-être derrière un amoncellement de céréales et de provisions. (Le garde-manger rempli de viande humaine se trouve dans l'entrée de ce passage caveux.)

La Grange

Les Pola possèdent et montent des chevaux qu'ils logent dans la grange. Des jets d'Agriculture ou de Connaissance du Monde pourraient révéler que, chose inhabituelle chez les colons des Concessions, les Pola élèvent des moutons pour seules bêtes à viande.

Le Quartier des Esclaves

La nuit venue, les esclaves sont enfermés dans ces cabanes en briques sèches. Les fuyards sont assez courants dans la Vallée, mais en général ils sont vite retrouvés par le propriétaire ou des chercheurs professionnels. La torture et les châtements corporels sont fréquemment et violemment infligés aux fugitifs ramenés.

Enceinte de Pierre

Les bâtiments de la Propriété sont entourés d'une clôture haute d'un mètre.

grands effectifs humains, surtout après avoir été blessé, et il pourra exiger des trésors en échange de la permission de traverser son territoire. Il aime particulièrement les armes, les boucliers et les armures de toutes sortes, qu'il puisse ou non les utiliser.

△ 67W●†X△□X○ : III R ∞

Explorer les Cavernes

Le Maître des Runes devra bien étudier cette partie et la connaître parfaitement avant de laisser ses joueurs s'aventurer dans le complexe.

Lecture des Cartes

La hauteur du plafond mesurée en mètres est indiquée à l'intérieur d'un cercle. Les codes d'échelle figurent dans un triangle.

Dans les tunnels et les salles, considérez que la hauteur est proportionnelle à la largeur, sauf indication contraire.

Équipement et Lumière

Faites constamment prendre conscience aux personnages de l'encombrement de leur ar-

mure et des objets qu'ils ont en main. Demandez aux joueurs de mimer ou de décrire précisément l'utilisation et le disposition de leur équipement. Par exemple :

Maître des Runes : Chacun sait comment il dispose son équipement ? Vous avez encore assez de place pour vous déplacer avec votre armure revêtue. Je vous rappelle que vous avez enlevé votre heaume pour le pendre à votre ceinture afin de voir et d'entendre convenablement.

Joueur n°1 : Harada est devant, une torche dans la main gauche (gestes), une épée large dans la main droite (gestes).

Maître des Runes : Le plafond de ce tunnel s'abaisse et n'est plus qu'à un mètre du sol. C'est le moment de ramper.

Joueur n°1 : Bah. D'accord. Harada s'accroupit, tient la torche comme ça (gestes), appuie son dos contre le plafond du tunnel pour assurer son maintien, et utilise la main qui tient son épée pour se maintenir en équilibre (le joueur mime son mouvement).

Maître des Runes : D'accord. Et les autres ?

Joueur n°2 : Torche dans la main gauche ; lance courte dans la main droite.

Joueur n°3 : Je tiens mon arbalète comme ça (montre son mouvement) et la braque dans les ténèbres par-delà la lumière de la torche

d'Harada tout en appuyant mon épaule contre le mur pour garder mon équilibre.

Joueur n°4 : Torche (agite la main gauche), épée courte (agite la main droite), je surveille nos arrières.

Maître des Runes : Bien. Harada, devant toi le plafond s'abaisse encore plus et n'est plus qu'à 30 centimètres du sol. Ça a l'air vraiment étroit.

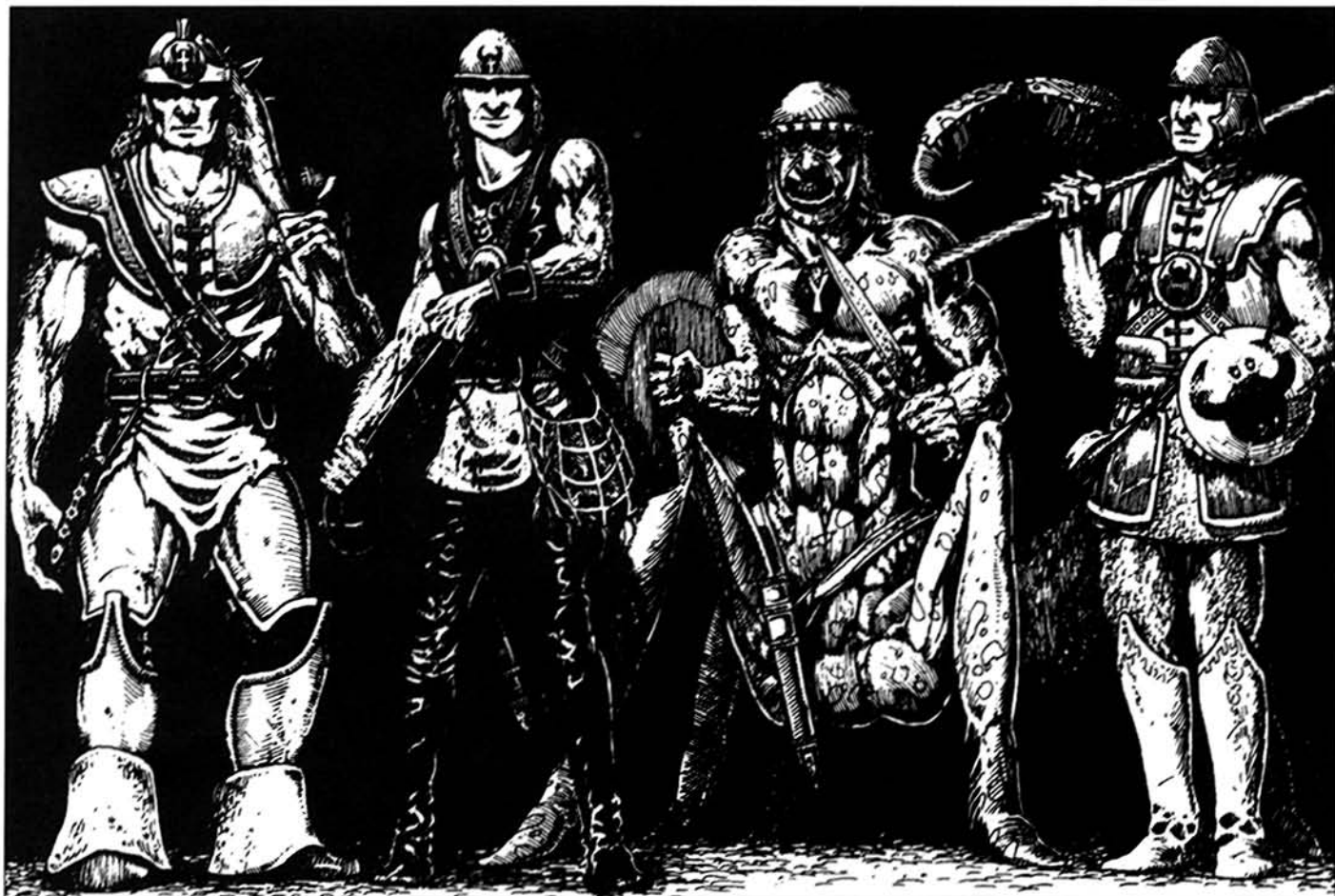
Joueur n°1 : Super. J'enlève mon haubert en cuir bouilli, d'accord ?

Maître des Runes : Il te faudrait peut-être reculer jusqu'à l'endroit où le plafond est plus élevé pour l'enlever rapidement.

Joueur n°1 : Laisse tomber. Zozka, passe devant. C'est toi le plus menu, tu passeras peut-être sans devoir enlever ton armure et tout le reste. Vas jeter un coup d'œil et reviens immédiatement.

Déplacements et Combats

Revoyez «Environnements Défavorables», «L'Obscurité» et «Combat dans des Passages Étroits» (Livre de règles de RQ, p. 53-54) avec vos joueurs. Précisez toujours qui détient les sources de lumière et quelle zone il éclaire. Incitez vos joueurs à expliquer leurs réactions en cas d'urgence, et à prévoir des instructions



ou des réactions standards. Improvisez des ajustements aux vitesses de déplacement pour les passages où il faut ramper, les côtes raides, et les autres problèmes posés par les déplacements en terrain caverneux. Faites remarquer que, en raison de l'extraordinaire absence de bruit régnant dans les zones cavernueuses dépourvues d'eau, un guetteur silencieux peut facilement entendre quelqu'un approcher ; par contre, dans les endroits où coule un cours d'eau, le bruit sera à même de couvrir la plupart des sons de mouvement. En général, fiez-vous à votre bon sens et à des mises en scènes spectaculaires plutôt qu'au respect scrupuleux des règles ; d'ailleurs, la plupart des problèmes liés à l'exploration d'une caverne sont intéressants parce qu'il est difficile d'écrire des règles à leur effet.

Encouragez vos joueurs à se mettre dans l'esprit d'un spéléologue et ne les punissez pas s'ils contournent un peu les règles du moment qu'ils sont prudents et sensés.

Invitez vos joueurs à anticiper et à traiter les difficultés de déplacement, de reconnaissance du terrain, et de combat dans un réseau de cavernes. Insistez sur l'avantage énorme que procurent la surprise, les embuscades, et les positions défensives sur un terrain aussi difficile, surtout lorsqu'ils rampent dans des resserrements ou sont suspendus à une corde. Expliquez avec clarté la façon dont les plafonds bas, les tunnels sinueux, et les mauvais éclair-

Siphons et Mares

Un siphon est un tunnel caverneux rempli d'eau jusqu'au plafond. Les déplacements effectués sous l'eau et dans les ténèbres absolues d'une caverne devraient s'avérer terrifiants et clairement dangereux, surtout si le personnage franchit un resserrement. Consultez «Environnements Défavorables», «Combattre Sous l'Eau» et «Asphyxie» (*RuneQuest*, Livre du Joueur, p. 53 et 79).

Les Resserrements

On appelle «resserrement» tout tunnel carverneux s'avérant trop étroit ou étranglé pour permettre le passage.

Les suggestions suivantes vous aident à estimer qui peut traverser un resserrement sans courir de risque ; ajoutez-les pour obéir au bon sens.

Sur les cartes des cavernes, les resserrements sont indiqués par un code d'étroitesse dont la valeur représente la taille la plus large

pouvant passer sans risquer de rester coincée et ce, à condition que le personnage ne porte pas d'armure.

La table suivante spécifie le risque de rester coincé dans un resserrement pour les personnages dont la taille est supérieure à celle indiquée.

Risques d'être Coincé

TAI = Code d'étroitesse : aucun risque

TAI = Code d'étroitesse +1 : 05 %

TAI = Code d'étroitesse +2 : 20 %

TAI = Code d'étroitesse +3 : 50 %

TAI = Code d'étroitesse +4 : 80 %

TAI = Code d'étroitesse +5 : 95 %

Malus dus aux Armures

Si un personnage tente de traverser un resserrement tout en portant une armure, sa TAI est affectée d'un malus de un point par point d'encombrement porté sur son corps (arrondissez les demi-points au chiffre supérieur).

Par exemple, un personnage de TAI 12 revêtu d'une armure de cuir valant 1,5 points d'ENC est considéré comme mesurant une TAI 14 lorsqu'il s'agit de déterminer s'il reste coincé en traversant un resserrement.



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 décoincer, chacune d'elle prenant 2D6 rounds. Le pourcentage de chance de se débloquent est égal à $\text{POU} \times 5\%$. 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-là 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'insufler 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 ? Lancement 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

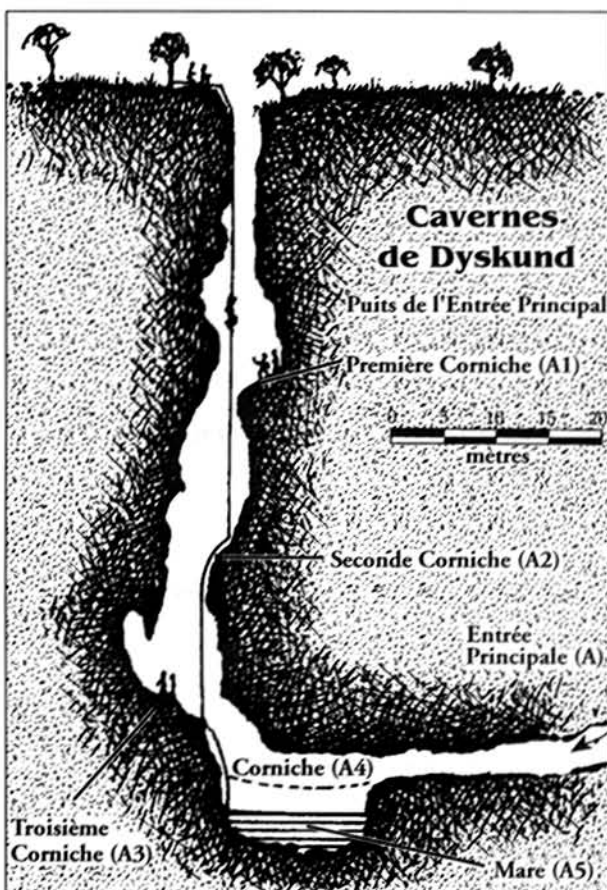
Voir la carte «Les Cavernes de Dyskund»

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 Daim. 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

leurs actions avec minutie. Imaginez ce qui pourrait mal se passer et impressionnez vos joueurs en leur faisant sentir à quel point il est dangereux de se retrouver à pendre dans un gouffre au bout d'une corde. Incitez-les à s'identifier à leur personnage et à simuler la peur dans leur jeu de rôle. Si vous êtes satisfait de leur prudence et de leurs précautions, assurez-les qu'ils ne risquent pas de mourir et ce, même si les échecs absolus sont susceptibles d'entraîner des accidents, des blessures, et de sévères désagréments. Si leur insouciance et leur mauvaise estimation des risques encourus vous frappent, infligez quelques accidents au premier personnage pour rendre les dangers plus tangibles.

Si vos joueurs et vous croyez en toute logique que leurs personnages sont trop inexpérimentés et trop mal équipés pour réussir une telle descente, utilisez Nanni pour leur donner des informations utiles sur la façon de procéder ; il pourra aussi les aider à improviser un équipement d'alpiniste à partir des cordes et outils de la ferme. Nanni pourra même accompagner les aventuriers pour leur servir de guide expert ; il est motivé par le désir de gagner la confiance des aventuriers et ne doute pas de pouvoir abandonner ou piéger les personnages dans les cavernes si nécessaire.

Exemples d'Accidents

- Ton pied glisse et tu te cognes à la paroi rocheuse. Tu frappes le mur la tête la première, te mords la lèvre, et desserre les dents. Des gouttes de sang viennent salir ta tunique. (1 pt de dégâts à la tête.)

- Comme on te descend, une de tes bottes s'accroche dans une fissure. Qu'est-ce que tu fais ? (Le joueur crie pour qu'on cesse de le faire descendre. Toutes les personnes qui le descendent à l'entrée doivent réussir un jet d'Écouter pour cesser le mouvement. S'ils arrêtent, le personnage subit 1 point de dégâts pour s'être tordu la cheville. Si ses compagnons continuent de le descendre, le joueur doit réussir un jet sous 5 fois sa DEX ou laisser tomber quelque chose et endurer 1D3 point de dégâts à sa jambe.)

- Tu pousses avec tes pieds pour t'éloigner d'une pointe rocheuse et te mets à tourner. Fais-moi un jet sous 3 fois ta DEX pour t'arrêter. (Il s'arrête de tourner dans tous les cas, mais s'il rate son jet sous 3 fois la DEX, il essuie 1 point de dégâts au bras ou à la jambe qu'il a utilisé pour s'immobiliser.)

- La corde s'accroche dans une crevasse rocheuse. Ton poids empêche tes compagnons de te descendre et l'accroc de te hisser. A toi de trouver un moyen de soulager ton poids sur la paroi tout en tirant sur la corde pour la dégager.

Ces actions supposent que les personnes faisant descendre le «spéléologue» savent ce

qu'elles font. (Faites effectuer des jets de Grimper quand cela s'avère nécessaire.) Un score de compétence égal à 75 % en Grimper garantit l'absence de tout accident majeur, échec absolu mis à part. Une compétence de Grimper inférieure ou égale à 50 % entraîne un risque de mortalité sérieux pour les aventuriers ; avertissez-les que la situation leur paraît potentiellement mortelle.

S'ils descendent tout seuls, faites-leur effectuer un jet sous 5 fois la FOR tous les trois mètres. Le premier échec tient lieu d'avertissement ; faites-leur effectuer un jet de Grimper : un échec absolu implique un accident grave. Les spéléologues amateurs ne peuvent se reposer sur leur corde sauf mesures extraordinaires (Se coller à la paroi, ou toute action pouvant supporter le poids total du personnage et de son équipement).

Ils peuvent se reposer sur les corniches. Le deuxième échec de FOR, ajouté à un échec en Grimper, entraîne une chute. En supposant que la corde est bien fixée, la chute se produit à peine sur 1D3 mètres. (Dans le cas contraire, le maladroît se tue.)

L'Encombrement réduit les jets de FOR et de DEX de 5 % par ENC. Il est impossible de tenir quelque chose à la main. Si l'explorateur persiste à vouloir prendre un objet en main, il doit effectuer un jet de DEX avant de percuter le mur, se mettre à tourner, ou lâcher l'objet.

La magie s'avère la seule arme qu'il soit possible d'employer en toute sécurité pendant la descente. Il est improbable qu'une embuscade soit tendue au bas du puits (à moins d'une improvisation perverse du Maître des Runes).

L'ascension pose un problème différent. Il est possible de réaliser un système de poulies rudimentaire en réussissant un jet d'Inventer modifié par des malus sévères, ou en bénéficiant d'un équipement et d'une expérience performants. Le halage de poids morts vers le haut est très lent ; effectuez de nombreux jets pour juger des possibles accidents et pertes de prises.

La corniche qui surplombe la mare (A4) ne représente pas un risque sérieux (jet de Grimper, un échec entraîne un jet sous DEX x 5 : un échec fait tomber le malchanceux dans la mare). La mare fait 3 mètres de profondeur ; utilisez les règles de Natation. La corniche est un emplacement stratégique permettant aux chaotiques de bloquer les sorties ou d'empêcher les intrus de s'introduire dans les cavernes. Nanni peut déployer des vomieuvres, des gorps, et des escargots dragons de façon à interdire tout accès. La mare en elle-même s'avère un endroit parfait pour une embuscade dressée par les gorps et les vomieuvres de Nanni.

B. Le Hall des Trois Soeurs

Une lueur très faible pénètre dans cette salle par une petite ouverture découpée dans le haut plafond de l'endroit, révélant trois grandes colonnes isolées autrefois appelées «Les Trois Soeurs». Des chauves-souris dorment ici pendant la journée et en sortent au crépuscule. Les explorateurs partis à la recherche de l'entrée des cavernes peuvent voir les chauves-souris à la tombée du soir et remonter leur vol jusqu'à la petite ouverture, mais il est impossible de s'y rendre sans excaver des centaines de mètres cubes de soubassement calcaire. La forte odeur de guano de chauve-souris se mêle aux senteurs de levure émanant du Jardin du Chaos situé plus avant et les recouvre même.

C. Le Jardin du Chaos

Comme les «spéléologues» s'approchent du jardin (quel que soit le tunnel emprunté), ils sentent une odeur de levure de pain s'intensifier jusqu'à devenir quasiment accablante. Leur gorge leur brûle et un goût de vomit doux-amer envahit leur langue.

Au Second Age, les colons thanatari entretenaient une végétation chaotique dans cette énorme salle, produisant assez de nourriture pour les fidèles et les érudits du lieu saint, récoltant des matières végétales supplémentaires qu'ils séchaient pour composer des provisions de voyage et le fourrage des monstres domestiqués. De remarquables enchantements de Lumière Noire ornent le plafond de la pièce, consommant un carburant inépuisable de lichen caverneux, fournissant une source de Lumière Noire nourrissante et éternelle à la singulière végétation souillée par le chaos de la caverne. Les non-Thanatari ne perçoivent pas la Lumière Noire, mais une âcre odeur de lichen brûlé flotte dans l'air dans une moiteur étonnamment forte. Le sort Sentir le Chaos réussit systématiquement en ce lieu, provoquant des sensations vives et dérangeantes. Les Taureaux Tempêtes ressentent généralement une envie irrésistible de vider la salle entière (une tâche qui revient à moissonner un champ d'orge avec une aiguille à coudre).

Le Hall en lui-même est complètement rempli de l'enchevêtrement impénétrable d'une végétation luxuriante, pulpeuse, et translucide. Les formes en sont infiniment variées. Certaines ressemblent à des plantes normales, d'autres à des sortes de sacs gorgés de liquide ou à des pierres caoutchouteuses. Un grand nombre d'entre elles palpitent en pompant des fluides ou frissonnent sous le coup d'une énergie nerveuse. D'autres tout aussi abondantes affichent le phototropisme de plantes normales comme elles s'élèvent vers les Lumières Noires du plafond. Certaines tiges fuselées se dressent à près de douze mètres du sol puis retombent

pour pourrir au sein de l'enchevêtrement. Des champignons étranges et d'autres champignons à la forme normale mais gargantuesques sont fréquents, se composant de troncs gras à moitié rigides, de larges ombrelles vénéneuses, et d'une grosse masse de matière charnue, multicolore et luisante.

Les parties basses du sol sont inondées de fluides bruyants et de pousses semi-aquatiques du chaos ; de longues vrilles sortent du tapis de végétation telles des entrelacs de sarments. Des rôdeurs des ruines et des insectes carnivores mesurant jusqu'à un mètre de long détalent dans ce fouillis, gobant des animaux plus petits et moins faciles à identifier. Les sens de l'ouïe et du mouvement sont sans cesse sollicités, donnant l'impression d'une fuite ou d'une chasse permanentes.

Traverser cette grotte reviendrait à se frayer un chemin à coups de machette dans une jungle épaisse, mais des chemins dégagés longent le périmètre, montrant ainsi qu'une grande chose parcourt cette zone de façon régulière. (Nanni fait circuler les escargots dragons en bordure de la salle pour maintenir un passage dégagé ; aucune piste n'est visible, mais pour ceux qui connaissent le chaos, la bave est la preuve du passage d'un escargot dragon.)

Au Second Age, certaines zones de cette pièce étaient occupées par des groupes de résidences thanatari semblables à de petits villages, lesquels utilisaient les structures végétatives

comme bois d'oeuvre. A présent, ces sites sont envahis par la matière végétale chaotique, mais un érudit curieux et déterminé disposant d'un point de vue surélevé peut regarder en contrebas et voir une végétation moins élevée marquer ces endroits.

S'ils dégagent et excavent ces sites, les explorateurs mettent à jour des artefacts résistants abandonnés là : des pièces de monnaie, des poteries, des tablettes d'écriture en argile, et un tas d'autres objets datant tous du Second Age. La plupart des gens y verront des débris sans valeur, mais un érudit les considérera comme de précieux trésors historiques et la preuve d'une occupation antérieure du terrain.

Le Grand Puits (C1) tombe directement dans la Salle Orientale (H9) du Lieu Saint consacré à Thanatar. Les Thanatari n'utilisent pas cette route, mais le chemin qui longe le mur nord du Jardin traverse le puits. Une poulie et des cordes ont été installées en cet endroit pour descendre la nourriture au niveau du lieu saint.

L'escalade de 12 mètres menant de ce dernier au Jardin est lente (3 m/3 rounds ; un jet de Grimper tous les 3 mètres), mais sans danger réel (aucune chute ne se produit sur plus de 3 m). Une corde permet de monter ou de descendre (en utilisant les poulies) plus vite (3 m/1 round ; un jet de Grimper tous les 3 mètres), mais les risques sont plus grands car la corde relie directement le sol du lieu saint au Jardin (chute maximale possible : 12 mètres).

D. Les Pins de Pierre

Le long de ces passages, plusieurs formations rocheuses ressemblent à des conifères en forme de sapin de Noël. Le sol des tunnels est très inégal (déplacements réduits à 1/4 de la vitesse normale) et monte vers le sud. La réussite d'un jet de Scruter permet de détecter un faible mouvement d'air provenant du sud pendant la nuit, et du nord pendant la journée. Deux petites ouvertures menant à l'extérieur s'avèrent infranchissables mais laissent filtrer une faible lumière diurne. Des nids de rôdeurs des ruines occupent les tunnels situés les plus au sud, et leurs colonies attaquent sauvagement les intrus. Dissimulée derrière l'une des formations de pins de pierre bordant les limites sud des tunnels se trouve la cache secrète de Ruventan Backer : un sac contenant 115 lunars et deux Cristaux de Sang Noir (voir p. 63), une Etoile d'Encre, et un Rubis des Martyres.

E. Puits d'Entrée

Ici, le sol est jonché de cristaux minuscules et translucides (Scruter -50) : du sel gemme répandu en ce lieu pour dissuader les escargots dragons des salles inférieures de venir piller le jardin du chaos. (Le sel dissout la piste baveuse sur laquelle les escargots se déplacent et brûle leurs tendres tissus.) L'à-pic menant au niveau



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

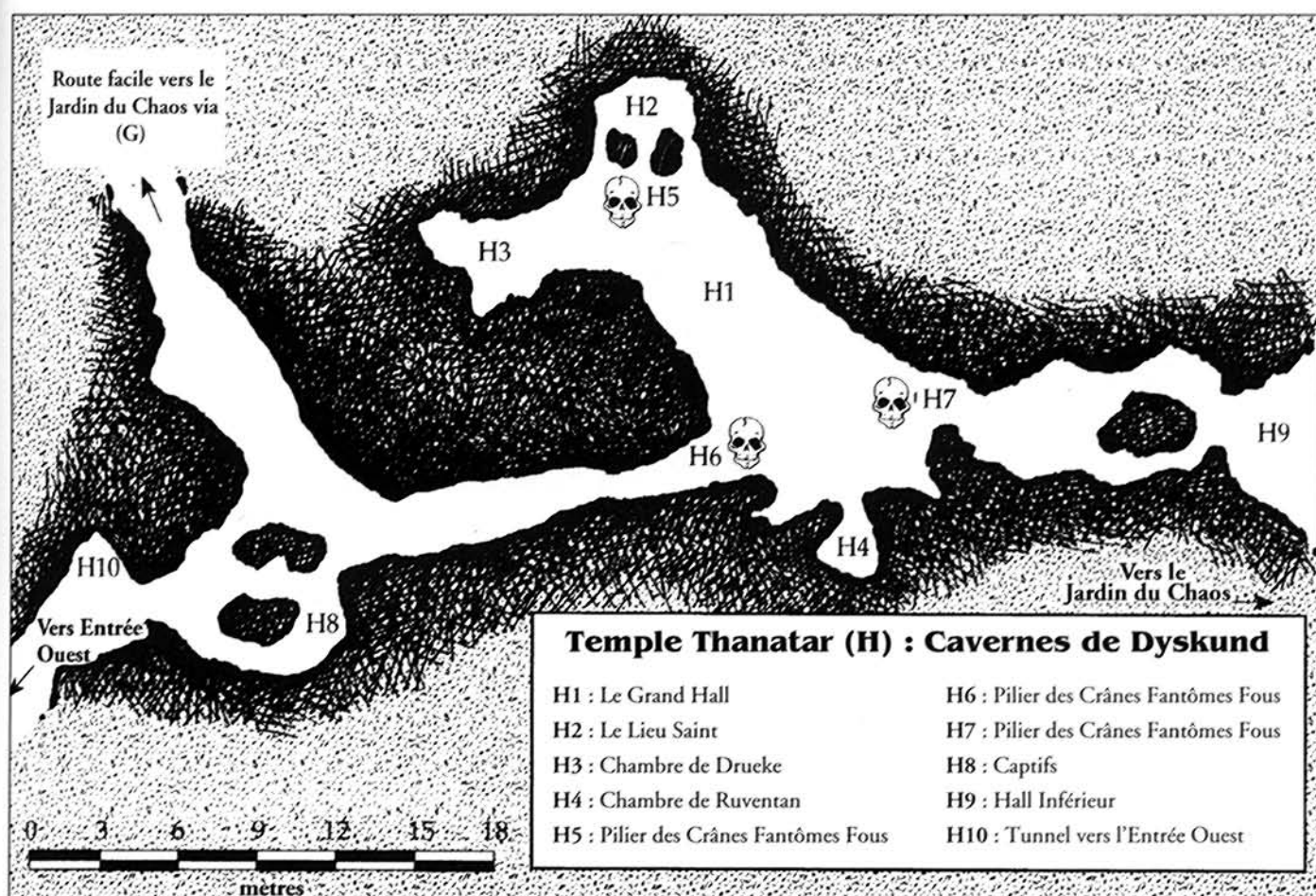
Magie Spirituelle (20-ENC) : Soins 2.

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.



Temple Thanatar (H) : Cavernes de Dyskund

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| H1 : Le Grand Hall | H6 : Pilier des Crânes Fantômes Fous |
| H2 : Le Lieu Saint | H7 : Pilier des Crânes Fantômes Fous |
| H3 : Chambre de Druke | H8 : Captifs |
| H4 : Chambre de Ruventan | H9 : Hall Inférieur |
| H5 : Pilier des Crânes Fantômes Fous | H10 : Tunnel vers l'Entrée Ouest |

ser pour un prisonnier.) Les rencontres avec Mogo sont invariablement bruyantes. A part le cliquetis de ses pattes et de son équipement, il crie toujours à tue-tête, avertissant ainsi toute personne occupant le Lieu Saint (H). Le nid de Mogo renferme sa cache d'armes, de boucliers, et d'armures.

H. Le Temple de Thanatar

Voir le diagramme situé non loin. La présence thanatar en ces lieux date du Second Age. Les tunnels sont relativement étroits, mais leur plafond culmine à une hauteur deux et trois fois plus grande que la largeur des couloirs et des salles. Les seules constructions artificielles sont le Lieu Saint (H1) en lui-même et les murs de plâtre décorés du Hall Inférieur (H9). Les zones H1 à H7 sont éclairées par des enchantements de Lumière Noire, aussi les adeptes de Thanatar peuvent-ils observer et diriger leurs sorts et projectiles sans subir de malus. Les murs et les plafonds sont enduits de la suie de plusieurs siècles d'éclairage à la torche (datant du Second Age), et l'odeur des torches actuellement en flammes est forte même si la Lumière Noire émise par ces dernières n'est pas perceptible.

Les abords du Grand Hall (H1) sont gardés par des Crânes Fantômes Fous liés à des

crânes fixés à des piliers. Tous les infidèles ne portant pas de Talisman Protecteur de Thanatar (voir le Culte de Thanatar, p. 111) et passant à moins de 20 mètres de ces piliers sont attaqués par les fantômes.

D'ordinaire, Druke et Ruventan se trouvent dans cette salle, mangeant, dormant, ou travaillant à la transcription de documents.

Tactique de Druke

Lorsqu'il est dérangé par des intrus, Druke appelle son gardien, lui confie les têtes 5 à 9 et un havresac de parchemins, puis se dirige vers le tunnel conduisant à l'Entrée Occidentale (H10). Là, il combat les intrus par escarmouches afin d'en estimer la force ; ensuite il fuit ou attaque, compensant son appétit de nouvelles têtes utiles par son grand instinct de survie et de fuite.

Déployant des esprits pour décourager toute poursuite, Druke peut mettre sa connaissance du terrain à profit pour frustrer ses poursuivants. S'il est désespéré, il prend les têtes 5 à 9 et le havresac au gardien et sacrifie ce dernier pour retarder les attaquants.

S'il choisit de donner l'assaut, il réserve sa magie meurtrière aux combattants les plus agressifs et envoie ses meilleurs esprits posséder les érudits et les spécialistes de la magie.

Tactique de Ruventan

D'habitude, Ruventan se retire à l'est, postant Aven et Vanny en avant pour s'échapper par les cordes qui mènent au Jardin du Chaos (C) via le Grand Puits (C1). Il décoche des projectiles et lance des sorts à l'encontre des intrus comme ceux-ci pénètrent le Lieu Saint éclairé de Lumière Noire. Il reste caché et tire à l'affût aussi longtemps qu'il ne court aucun risque mais, dès les premiers signes de danger, il suit les autres adeptes et remonte le Grand Puits pour gagner le Jardin du Chaos. Ensuite, selon la férocité de la poursuite, Ruventan choisit soit de vider sa cache dans les Pins de Pierre avant de se diriger vers l'Entrée Nord pour avertir le clan des ogres, soit de rejoindre les autres adeptes et de préparer une campagne de tirs à l'affût en s'abritant dans la jungle du Jardin du Chaos. S'il n'est pas sûr de pouvoir tuer ou capturer tous les intrus, il préférera probablement s'enfuir plutôt que d'organiser la défense désespérée du lieu saint.

H1 : Le Grand Hall

Autrefois, cette pièce tenait lieu de scriptorium et de réfectoire collectif à la communauté thanatari du Second Age. A présent, les tables à tréteaux et les bancs dévastés ont été repoussés sur les côtés, les caisses en bois qui longent le mur et servaient jadis de bibliothèque sont pratiquement vides. Druke et les initiés ont

Ruventan Backer, Ogre, Initié de Thanatar

FOR	22	01-04/01-03	Jambe D	4/5
CON	13	05-08/04-06	Jambe G	4/5
TAI	10	09-11/07-10	Abdomen	4/5
INT	11	12/11-15	Poitrine	4/6
POU	18	13-15/16-17	Bras D	4/4
DEX	13	16-18/18-19	Bras G	4/4
APP	13	19-20/20	Tête	4/5

Mouvement : 3

Fatigue : 35

Points de vie : 12

Points de magie : 18

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 16,4. Fatigue 11 (28-16,4). Cuir partout (PA 1/ENC 3,5).

Arme	RA	% At/Par	Dégâts	ENC/PA
Épée large	7	75/75	1D8+1+1D4	2/15
Bouclier simple	8	21/75	1D4+1D4	1/8
Arbalète moyenne	3	70/-	2D4+2	4,8/8
Garrot*	(7)	99/-	1D6+1D4	0,1/3

* Ce n'est pas une arme de combat ; voir p. 108.

Magie Spirituelle (101-ENC) : Communication Mentale 1, Confusion (2), Dardard (1), Détecter Ennemis (1), Extinction 1, Mur de Ténèbres (2), Soins 1, Vivelaime 2.

Magie Divine (89) : Guérison Blessure (utilisation unique), Lumière Noire x2.

Compétences : Baratin 52, Cérémonie 25, Chercher 51, Déplacement Silencieux 89, Ecouter 92, Grimper 83, Sauter 68, Scruter 69, Se Cacher 63.

Langues : Carmanien 43/58, Langue des Marchands 20/-, Langue des Hommes-Scorpions 11/-, Nouveau Pélorien 38/52, Pavique 25/15, Praxien 14/-, Vieux Draconique -/21.

Équipement : En temps normal, il porte une armure de cuir, mais il rajoute du cuir bouilli s'il s'attend à livrer combat. Ruventan porte un Talisman Protecteur de Thanatar afin de pouvoir le remettre aux messagers (tels Woroshi, l'intermédiaire broo de Muriah) admis dans les cavernes. Deux cristaux magiques morts stockent respectivement 5 PM et 3 PM. Ruventan a caché un sac contenant 115 Lunars et deux cristaux magiques de Sang Noir dans les Pins de Pierre des Cavernes de Dyskund.

Notes : Ruventan est un ami intime du Clan des Pola ; il s'y joindra si les Pola décident que les explorateurs doivent être éliminés. Dans les cavernes, il abat les personnages un à un en leur tendant des embuscades. Il a l'art de se faire passer pour un négociant local et pourra revêtir le déguisement d'un prisonnier s'il est acculé ou si une occasion d'infiltrer le groupe d'aventuriers se présente.

recupéré la table et les bancs les moins branlants pour les traîner près du lieu saint et y faire fonction de bureau des érudits. La caisse posée à proximité de ces derniers renferme quelques rouleaux de papyrus et plusieurs dizaines de feuilles de parchemin. La table est pourvue de plumes, d'encriers, et de lampes porteuses d'enchantements de Lumière Noire. Dans la caisse, les Thanatari entreposent les transcriptions des têtes de culte sur lesquelles ils sont en train de travailler, ainsi que les parchemins où Druke a recopié certains passages issus des documents dérobés au complexe tha-

natar de Carmania. Druke emporte toujours ces rouleaux avec lui lorsqu'il fuit les intrus.

H2 : Le Lieu Saint

Entre deux hautes colonnes naturelles, les Thanatari du Second Age ont dressé un arc de triomphe qui surplombe l'entrée du Lieu Saint. L'arche se compose de calcaire sculpté et de crânes humains ; le style en est unique, mais les colonnes présentent des emprunts manifestes à l'architecture des Amis des Wyrms. Plusieurs piliers surmontés d'un linteau carré se trouvent à l'intérieur de l'arche. Ils sont

grands, isolés, et comprennent plus de deux cents alcôves en tout, une indication du pouvoir dont jouissait le lieu saint à l'époque du Second Age. A présent, Druke garde les têtes 1 à 4 dans les colonnes situées à gauche de l'autel, et les têtes 5 à 9 dans celles de droite. Quatorze autres alcôves contiennent des crânes auxquels des crânes fantômes fous ont été liés, prêts à attaquer tous les infidèles qui pénètrent dans le lieu saint ou s'approchent de l'autel.

L'autel de calcaire sculpté est massif et décoré par une douzaine de cristaux de Sang Noir énormes ; tous sont placés dans des niches creusées dans la façade de l'autel, tous brillent faiblement, tous ont été ciselés de façon à ressembler à une tête thanatar représentée en taille réelle. Ces têtes de cristal taillé représentent les Grands Prêtres du Second Age ; des dizaines de niches vides indiquent l'endroit où les prochaines têtes de cristal devaient reposer.

H3 : Chambre de Druke

La pailleuse où dort Druke a été improvisée à partir des restes d'une vieille table d'érudit, celle-ci ayant été recouverte de fourrures pour lui procurer chaleur et confort.

Les biens de valeur de Druke sont placés dans une cache murale dissimulée à 12 mètres du sol derrière une formation faisant écran ; cette dernière n'est pas visible depuis le sol de la chambre.

Derrière cette formation rocheuse se trouvent trois pots en argile cuite qui renferment des parchemins volés au complexe thanatar de Carmania. (Consultez «Les Parchemins Thanatari de Druke», page 58). Aucun initié ne sait où ces derniers sont cachés.

H4 : Chambre de Ruventan

La pailleuse de Ruventan se trouve dans cette pièce. Il garde ses biens personnels sur lui. Sa cache secrète contient ses objets de valeurs ; il l'a dissimulée dans les tunnels des Pins de Pierre.

H5 : Pilier des Crânes Fantômes Fous

Trois Crânes Fantômes Fous (POU 12, 8, 16) sont liés à trois des douze crânes placés dans ce pilier, lequel surveille l'accès au lieu saint et à la chambre de Druke.

Druke laisse également sa tête de sorcier (n°3) au sommet du pilier afin de garder les choses à l'œil lorsqu'il lui arrive de traverser les cavernes (il emporte alors ses autres têtes).

H6 : Pilier des Crânes Fantômes Fous

Trois Crânes Fantômes Fous (POU 9, 7, 15) sont liés à trois des 12 crânes placés dans ce pilier et protègent l'accès occidental du Grand Hall.

Fantômes

FOR 2D6+6 POU 4D6

Mouvement : Egal au POU

Points de magie : Egal au POU

Magie Spirituelle (POU X 5) : 25 % de chance de posséder 1D6 sorts parmi les suivants :

- 1 Confusion (2)
- 2 Contre Magie 2
- 3 Démoralisation (2)
- 4 Dispersion de la Magie 2
- 5 Disruption (1)
- 6 Extinction 1
- 7 Fanatisme (1)
- 8 Glue 2
- 9 Ignition (1)
- 10 Ralentissement 2

Magie Divine : 10 % de chance de posséder 1D3 sorts parmi les suivants :

- 1 Berserk
- 2 Ecraser
- 3 Folie
- 4 Peur
- 5 Réflexion
- 6 Trait Chaotique

Nota : Voir RuneQuest, p. 184.

H7 : Pilier des Crânes Fantômes Fous

Trois Crânes Fantômes Fous (POU 16, 11, 12) sont liés à trois des 12 crânes placés dans ce pilier et veillent sur l'accès oriental du Grand Hall.

H8 : Captifs

Les victimes ayant été capturées et devant participer aux rituels des Têtes Thanatari sont enchaînées dans cette salle. Leurs fers et leurs menottes sont neufs et solides, mais les anneaux d'ancrage fixés au mur de calcaire sont anciens et moins robustes.

La surface des anneaux est recouverte de minces coulées de calcaire, mais les rivets enfoncés dans la pierre sont corrodés et fragiles. Demandez des jets de FOR ou d'Inventer, comme bon vous semble, mais sachez qu'il suffit aux prisonniers d'utiliser des morceaux de pierre et d'en frapper les anneaux avec insistance pour se libérer.

Cela dit, les menottes ne peuvent être ôtées sans l'intervention d'un forgeron ou de jets d'Inventer correspondant aux outils employés. Elles lient les mains en laissant une séparation maximale de 20 cm, et interdisent l'utilisation normale de la plupart des armes, des boucliers, et des armures. Les armes, les boucliers, et les armures des captifs viennent

agrémenter le magot de Mogo ; les pièces de monnaie, les parchemins, les objets magiques, et les autres articles de valeur sont partagés entre Druke et les initiés, ou mis de côté dans le lieu saint en attendant de pouvoir les vendre ou les examiner.

Tous les personnages capturés par les thanataris ou les ogres finissent dans cette pièce.

Nous vous invitons également à ajouter deux ou trois prisonniers en ce lieu afin d'en faire des alliés, des informateurs, des rescapés reconnaissants, ou des poids encombrants potentiels. Par exemple :

- Les négociants/arnaqueurs/voleurs Torkul Ruuhn et Mirko Brekt sont tombés dans une embuscade et ont été capturés dans le Marais du Nord par Nanni et Hadani ; ceux-ci les ont offerts à Druke car il s'intéresse aux connaissances de ces minables ;

- Plume-de-Feu Mi-folle, un novice Taureau Tempête âgé de 15 ans, a été pris par Ruventan alors qu'il fouinait dans les Cavernes de Dyskund ; il est destiné à l'enchantement Créer une Tête ;

- Trollinet de Valeur Feder, a été attiré à Dyskund par des rêves mystérieux montrant

son maître Chazo, dont la tête pend à la ceinture de Druke ;

- Hazphar Pharates et/ou Dalamidès Avéticus, ont été pris tandis qu'ils exploraient les cavernes et doivent bientôt participer aux rituels visant à Créer une Tête.

H9 : Hall Inférieur

Au temps du Second Age, cette pièce tenait lieu de résidence commune des initiés. Aven et Vanny y ont maintenant placé leur paillasse.

Des peintures murales épiques ornent les parois de plâtre, représentant les événements importants de la mythologie thanatar (consultez le Culte de Thanatar, p.106).

Ces peintures ont été grandement endommagées par les suintements, l'humidité, et les moisissures.

Le Grand Puits (C1) ouvre sur l'extrémité orientale de cette salle et donne accès au Jardin du Chaos, situé à un niveau plus élevé des cavernes.

H10 : Tunnel de l'Entrée Occidentale

les thanataris utilisent ce chemin pour entrer et sortir des cavernes. Seul Ruventan

Zombie

FOR	18	01-04/01-03	Jambe D	2/6
CON	18	05-08/04-06	Jambe G	2/6
TAI	13	09-11/07-10	Abdomen	2/6
INT	6	12/11-15	Poitrine	2/6
DEX	7	13-15/16-17	Bras D	2/6
APP	3	16-18/18-19	Bras G	2/6
	19-20/20	Tête	2/6	

Mouvement : 3

Fatigue : 32

Points de vie : 16

Points de magie : 3

DEX MRA : 4

Armes et Armure : Encombrement total = 12,5. Fatigue 16 (22-12,5). Cuir partout (PA 1/ENC 0,5).

Arme	RA	% At/Par	Dégâts	ENC/PA
Appui-main	7	35/18	1D10+2+1D4	2/12
Coup de poing	9	35/-	1D3+1D4	-
Pierre	4	35/-	1D3	-

Compétences : Esquiver 35.

Notes : Les zombies ne peuvent mourir ni être immobilisés, la seule solution consiste à les réduire en morceaux. La perte de leur abdomen immobilise leurs jambes, et la destruction de leur poitrine paralyse les membres, laissant le zombie battre l'air en des mouvements désespérés. L'anéantissement de leur tête les frappe complètement d'incapacité. Les armes pouvant empaler n'infligent que la moitié des dégâts aux zombies. Une flèche ou un carreau d'arbalète fait un maximum d'un point de dégâts après avoir percé son armure, à moins d'obtenir un « empale » ou un succès critique, auquel cas elle ou il occasionne un maximum de deux points de dégâts après avoir percé l'armure.

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 convainquants 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 expliqué 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.

profanateurs trouvent des vampires chétifs, affaiblis par plusieurs siècles de diète, s'exprimant uniquement dans des langues occidentales inconnues des personnages. Peut-être parlent-ils également une forme érudite du vieux draconique.

Les vampires jacassent de façon incompréhensible et tentent de se redresser en prenant appui sur les flancs de leur sépulcre sans y parvenir, les griffant de leurs ongles extraordinairement longs. Si une communication s'établit, les vampires peuvent seulement supplier pour qu'on leur donne du sang. Ils sont séniles. *Absolument séniles.*

Les aventuriers accepteront peut-être de raviver les vampires (ils pourraient avoir dans l'idée de devenir des adeptes du culte de Vivamort). Le sang doit peut-être leur être administré en suivant des rituels vivamorts dont les vampires séniles ne se souviennent pas.

La meilleure chose à faire pour les explorateurs est de tuer les vampires sans plus attendre. Les personnages rusés emballent ces derniers et les ramènent chez eux pour les vendre à des érudits ou les exhiber dans des foires.

3. Tir aux Personnages

Outre la myriade de morts-vivants, le lieu saint dispose de défenses redoutables. Personne n'en connaît la nature, pas même leur concepteur. Il peut simplement s'agir de protections magiques mortelles, ou du système de réanimation simultanée d'un, de deux, ou de tous les vampires. Aucune caractéristique ne vous est donnée pour ces 12 vampires, mais vous pouvez utiliser le vampire type des *Guerriers du Soleil* (p. 140) ou concevoir les vôtres. A moins de disposer d'anneaux de Super Quêteurs Héroïques, le seul espoir de survie des explorateurs consiste en une intervention divine.

Et de toute façon, qu'est-ce que ça peut faire si vos personnages jouent tuer les 12 vampires ? A part les sépulcres, ils ne trouveront aucun trésor.

K : La Fissure

Cette portion est longue de 100, profonde de 40, et large d'un mètre. Les irrégularités des parois obstruent la vue d'un bout à l'autre et du sol au plafond de la Fissure.



Il existe deux façons de traverser ce secteur :

1. Descendre au fond de la fissure. Elle s'avère très étroite en cet endroit et les déplacements s'y font à raison de 1 mètre par round. La fissure est trop irrégulière et trop exiguë pour y faire usage d'armes de jet, mais la vue est ininterrompue d'un bout à l'autre et du sol au plafond de la fissure.

2. Se déplacer en varappe le long de la fissure en usant des bras et des jambes pour s'appuyer contre les murs. Les déplacements s'y font à raison de 2 mètres par round, mais rien (et encore moins les torches, les lampes, ou les lanternes) ne peut être tenu à la main.

Ruventan ou Druke peuvent utiliser la Lumière Noire à leur avantage dans cet endroit propice aux embuscades. S'ils en dressent une, ils capturent la première personne à traverser, vivante si possible, et se retirent aussi vite qu'ils le peuvent. S'ils traquent les explorateurs, ils choisissent le dernier qui traverse.

Nanni poste un vomieuvre hors de vue, à l'extrémité orientale de cette fissure. Dès qu'une personne s'approche, le vomieuvre surgit et attaque. Nanni pourra lui-même accompagner le vomieuvre et user de magie pour soumettre l'aventurier ; s'ils y parviennent, Nanni et le vomieuvre emportent ensuite le captif aussi vite que possible, Nanni couvrant leur retraite.

L : Le Jardin de Cristal

Quand le Diable parcourait le monde en compagnie de ses armées du Chaos, Tien était le plus puissant de ses lieutenants. Quand le Jardin de Genert a été détruit, Tien était le plus remarquable et le plus remarqué des grands héros de la horde conquérante.

Aven Lekehni, Initié de Thanatar

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

Mouvement : 3

Fatigue : 26

Points de vie : 14

Points de magie : 10

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 11,8. Fatigue 14 (26-11,8). Cuir bouilli partout (PA 3/ENC 6).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Massue	7	60/32	1D10+1D6	0,5/8
Dague	8	89/45	1D4+2+1D6	0,5/6
Arbalète moyenne	3	57/-	2D4+2	4,8/8

Magie Spirituelle (57-ENC) : Confusion (2), Daredart (1), Glue 2, Laminer 3, Mobilité 3, Vivelame 2.

Compétences : Chercher 41, Déplacement Silencieux 81, Ecouter 60, Evaluer 41, Grimper 73, Sauter 61, Se Cacher 65.

Langues : Carmanien 45/65, Nouveau Pélorien 31/58, Pavique 25/57, Vieux Draconique -/21.

Équipement : Armure en cuir bouilli.

Notes : Avant de rallier le culte de Thanatar, Aven était un assassin agissant sur les docks. Il s'est avéré bon élève et ses compétences sont parfaites pour dresser des embuscades et procéder à des enlèvements.

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 crible 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 Drueke 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 Gloranthia. 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. À 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 Drueke

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 Drueke avec plaisir et loyauté.

Cristaux Magiques

ID100	Type de cristal
01-50	Cristal mort
51-60	Sel de la Terre
61-70	Rubis des Martyrs
71-80	Etoiles d'Encre
81-90	Barbe de Tien
91-00	Sang Noir

Cristaux Morts

Formes et tailles diverses. Sans pouvoir ; lancez 1D6 pour déterminer leurs points de magie. (Nombre des Géants ayant affronté Tien ont été tués et n'ont jamais reparu à la surface de la terre.)

Sel de la Terre

Cristaux petits, blancs, et compacts. Renforce Esprit ; POU 1D6. Donnez les informations suivantes au joueur, en privé ou par le biais d'un billet : «Ce cristal est magiquement aligné sur la rune de l'Homme. Tant qu'il est harmonisé avec ce cristal, ton personnage éprouve une profonde sympathie et une

grande compréhension à l'égard des malheurs des mortels, et plus particulièrement des mortels âgés atteints de sénilité». (Ce sang provient de Géants anciens ayant combattu Tien.)

Rubis des Martyrs

Cristaux rouge foncé et translucides. Focus de Guérison ; POU 1D6. Donnez les informations suivantes au joueur, en privé ou par le biais d'un billet : «Ce cristal est magiquement aligné sur la rune de l'Harmonie. Tant qu'il est harmonisé avec ce cristal, ton personnage éprouve l'envie irrépressible et inconsciente de persuader les autres d'éviter les conflits et de régler les différends d'une façon pacifique, sans blesser aucune des deux parties». (Arroïn a été frappé et blessé en ce lieu par Tien.)

Etoiles d'Encre

Cristal indigo foncé et transparent. Chaotique. Sensibilité ; POU 1D8. Défectueux : Le corps du personnage harmonisé avec ce cristal ne peut mourir, mais son esprit le quitte quand même au moment de sa mort. De bien des façons, le corps se comporte comme un zombie, mais il accomplit d'instinct les actions qu'il réalisait de son vivant : marcher, parler, ou manger. Toutefois, ces actions



sont la parodie maladroite des activités réelles. Donnez les informations suivantes au joueur, en privé ou par le biais d'un billet : «L'essence de ce cristal est puissamment alignée sur la rune de la Mort. Tant qu'il est harmonisé avec ce cristal, ton personnage éprouve une fascination morbide pour la mort des autres créatures, bêtes ou intelligentes, et une peur irrationnelle de la sienne». (Issu des blessures de Tien.)

Barbe de Tien

Cristaux rouge foncé et transparents striés de minuscules fissures ressemblant à des poils de barbe durs. Chaotique. Résister Sort ; POU 1D4. Défectueux : Résiste aux tentatives de désynchronisation et draine 2D6 PM pendant celles-ci. Donnez les informations suivantes au joueur, en privé ou par le biais d'un billet : «L'essence de ce cristal est puissamment alignée sur la rune de la Vérité. Tant qu'il est harmonisé avec ce cristal, ton personnage éprouve une envie puissante et inconsciente de comprendre le passé et plus particulièrement d'apprendre les détails des événements historiques ayant affecté l'endroit qui l'entoure». (Issu des blessures de Tien.)

Sang Noir

Ressemble à un morceau d'anthracite. Cristal Chaotique Défectueux Vivant qui défie toute tentative d'harmonisation. Il est puissamment aligné sur la rune du Chaos et est automatiquement identifié comme tel par les Taureaux Tempêtes. Les membres de cultes opposés au chaos ressentent une aversion instinctive lorsqu'il s'agit de toucher le cristal, et nourrissent des soupçons et une certaine méfiance instinctifs à l'égard du possesseur de ce type de cristal. (Ces cristaux ont servi aux enchantements uniques des sépulcres vivamorts et de l'autel de Tien du Canyon Sans Chemin décrit dans Histoire d'une histoire.)

Vanny Muna, Initié de Thanatar

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

Mouvement : 3

Fatigue : 22

Points de vie : 11

Points de magie : 19

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 12,5. Fatigue 16 (22-12,5). Cuir partout (PA 1/ENC 3,5). Heaume en cuir bouilli (PA 3/ENC 0,5).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M	7	38/30	1D8+1	2/10
Bouclier simple	8	21/45	1D4+1D4	1/8
Pierre	3/9	50/-	1D3	-

Magie Spirituelle (105-ENC) : Disruption (1), Extinction 2, Mur de Ténèbres (2), Soins 2, Vivelame 4.

Compétences : Cuisiner Savoureuse Boustifaille du Chaos 107, Déplacement Silencieux 24, Dissimuler 50, Ecouter 51, Faire une Plaisanterie 79, Scruter 50, Se Cacher 38.

Langues : Carmanien 35/15, Langue des Hommes-Scorpions 22/-.

Notes : Vanny est un érudit extraordinairement fainéant et un frère lai de Thanatar indifférent. Il se rattrape par son sens de l'humour et son don pour la préparation de chefs-d'œuvre de saveur à partir des plantes du Jardin du Chaos, ce qui n'est pas à déconsidérer dans un environnement monastique comme celui-ci.

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.

À 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-dévorent-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 emplies 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 étroite, 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 Gorg Régénérant

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

Régénération 1D3 points par Round

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

Nota : voir RuneQuest, pp. 231-232.

Gorg Paralyssant 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 Malédictions de Thed, in Les Dieux de Glorantha p. 178.

Nota : Voir RQ, p. 231

Grand Gorg 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 gorg 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 gorg.

Nota : voir RuneQuest, pp. 231-232.

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 Druke, 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 Druke deviennent plus faciles et plus vraisemblables ; en outre, cet exploit suffira certainement à combler vos joueurs.



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'Hadrissio, ou quelque autre source.

«Leffe» est un des compagnons de Raelfer. «Hadrissio» 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 SPL 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 SPL commandée par Dalamides Avéticus vous a été assignée comme vous l'avez demandé. Nous attendons votre compte-rendu avec impatience.

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

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.

[illegible]

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) cherchent 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 le 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.*

Intrigue n°5

Comme pour les intrigues n°3 ou 4, mais l'officiel lunar ordonne à Hazphar Pharates, à Dalamatès Avéticus, et à l'Equipe d'Agents du SPE de suivre les explorateurs, de les surveiller, de leur laisser faire tout le travail, puis d'intervenir et de s'accaparer tous les objets de valeur et tous les mérites de l'opération. *Hazphar Pharates ou Dalamatès Avéticus confient aux aventuriers les informations contenues dans Le Parchemin de Gilherad, Le Destin d'Ormélius, et Quelques Rumeurs Récentes. Ces renseignements peuvent s'avérer incomplets ou déformés pour se conformer aux buts poursuivis par les lunars.*

Intrigue n°6

Hurbi vend un parchemin aux aventuriers et leur raconte l'histoire de Senna. Plus tard, aidés en cela par les recherches et les coïncidences, ces derniers rassemblent plus de

connaissances sur Ormélius et Muriah. Les personnages reçoivent *Le Parchemin de Gilherad* et *L'Histoire de Senna*. Ultérieurement, ils obtiennent les informations contenues dans *Le Destin d'Ormélius*, et *Quelques Rumeurs Récentes*. Il leur faut alors entrevoir les liens significatifs par eux-mêmes.



Informations au Maître

Muriah la Sorcière est tristement célèbre pour être le chef d'un gang de broos qui tourmente les Concessions et leurs frontières depuis des années. Le Duc Raus, premier propriétaire terrien de la région, a notamment offert une belle récompense pour la tête de Muriah et ce, depuis longtemps. Malheureusement, cette dernière a vaincu ou tué tous les chasseurs de prime qui l'ont défiée (voir *Quelques Rumeurs Récentes* (HH3)).

L'Administration lunar a envoyé de nombreuses circulaires critiquant l'échec rencontré par Raus dans ses tentatives d'éliminer Muriah, impliquant que les Concessions pourraient être placées sous la direction du Gouverneur si la situation manquait d'être redressée. Raus soupçonne le Gouverneur ou une personne jouissant de ses faveurs de convoiter Ronegarth et le Domaine de Weis ; il est donc résolu à supprimer Muriah pour couper court au prétexte visant à lui confisquer ses terres.

Par conséquent, le Duc Raus a fait passer la récompense à 200 Roues plus une concession terrienne de deux hectares de terres à pâture de première qualité, situées au nord du village de Weis.

Au cours d'une affaire sans lien apparent avec la présente, un autre parchemin du Second Age est apparu à Pavis (voir *Le Parchemin de Gilherad* (HH1) et *L'Histoire de Senna* (HH4)). Senna, scribe lhankor mhy et petit poète paviqve, a disparu plus d'un an

La Vérité en question : un thème gloranthien

Dans *Histoire d'une Histoire*, la controverse portant sur la Rune de la Vérité est exprimée sous la forme de présages reçus par les serviteurs des maîtres de ces runes et plus particulièrement par les adeptes de Lhankor Mhy, de Yelmadio, et de Thanatar. La mystérieuse apparition du Parchemin de Gilherad pourrait bien être le premier coup d'une partie divine opposant les disciples de Lhankor Mhy et de Yelmadio aux serviteurs de Thanatar.

Comme le scénario progresse, les fervents adorateurs de Lhankor Mhy et de Yelmadio font des rêves proposant la symbolique suivante : Le rêveur s'approche d'un abysse. Une silhouette se trouvant devant l'abysse tourne le dos au rêveur ; elle regarde dans le gouffre. Le rêveur se rapproche de l'abysse et découvre qu'il est empli d'innombrables têtes ; toutes hurlent en silence. Nombre de ces visages ne semblent pas inconnus au rêveur, mais il ne peut les reconnaître ni se souvenir où il les a déjà vus. Puis la silhouette se retourne et semble être soit un Sage Gris, soit un Fils de la Lumière, selon le culte du rêveur. Elle sourit, lève le bras, s'enlève la tête et la remet au rêveur. Celui-ci tend automatiquement la main vers la tête. Soudain, la silhouette sort un garrot cinglant de sa toge et la glisse habilement par-dessus la tête du rê-

veur. Le contact du fil de fer est d'un froid mortel sur la peau du cou du rêveur, lequel se met à hurler... et se réveille.

Les fervents adorateurs de Thanatar font le rêve suivant : Le rêveur est assis à une table. Une lampe de Lumière Noire éclaire cette dernière et le manuscrit qu'il est en train d'écrire. Sur la table se trouvent de nombreuses têtes, toutes forment des mots silencieux. Il est entouré de ténèbres. Soudain, une lumière aveuglante surgit devant le rêveur. Il ne peut voir dans cette lumière mais y devine une présence. Celle-ci se met à réciter un court poème, mais le rêveur n'en reconnaît pas les mots.

Une des têtes s'enflamme brusquement puis disparaît devant les yeux du rêveur, lequel éprouve la sensation d'avoir oublié tout ce qu'il sait. Il se lève, saisit la lampe de Lumière Noire, et s'avance d'un pas pour empoigner la présence sise au coeur de la lumière. Mais il est aveuglé et ne peut ni voir ni sentir quoi que ce soit dans cette dernière. Pourtant, il entend une nouvelle fois la poésie dépourvue de signification et éprouve à nouveau cette sensation d'avoir oublié tout son savoir.

Le rêveur lance alors sa lanterne de
Lumière Noire dans la lumière en direc-

tion de la présence murmurante. Une plainte chargée d'une tristesse indicible résonne alors... et le rêveur se réveille.

Tous les personnages qui font le rêve inspiré par Lhankor Mhy ou par Yelmadio peuvent aborder cette expérience comme bon leur semble. Woroshi, l'adepte broo d'Atyar membre de la bande de Muriah, et Druke ou ses sbires (si certains d'entre eux ont trouvé refuge auprès de Muriah après avoir été chassés des Cavernes de Dyskund) pensent que le rêve les avertit d'une menace planant sur thanatar, et peut-être même ses temples, ses fidèles, ou les têtes dont ils se servent. Leur réponse à cet avertissement dépend des intentions du Maître des Runes.

Si ce dernier veut donner du fil à retordre à ses joueurs, Woroshi part trouver Muriah et lui raconte son rêve. Celle-ci fait alors doubler la garde du Lieu Saint de Tien du Canyon Sans Chemin, ou s'y rend en personne pour protéger le site.

Si le Maître des Runes souhaite affaiblir les forces du chaos par des dissensions destructrices, les Thanatars sont jaloux des dons que Muriah a reçu dans le Lieu Saint de Tien et convoitent les enchantements pour eux seuls. Ils prévoient de placer Muriah entre la menace extérieure et eux-mêmes. Ils espèrent que les attaquants affaibliront Muriah, leur permettant ainsi de la trahir pour la tuer lorsqu'elle ne sera pas sur ses gardes.

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 inamovible des Rochers des Condors. A 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

Collines Venteuses pour atteindre le squelette du demi-oiseau fait 30 km ; la seule source d'eau sûre se trouve dans le Fleuve des Portes Crépusculaires, au bout de cette étendue de 30 km.

Le Canyon des Portes Crépusculaires

Voir le diagramme du Canyon Sans Chemin situé non loin.

Le Canyon des Portes Crépusculaires est bien connu des nomades pour être le seul point d'eau disponible avant de gravir le sol élevé de la plus fréquentée des routes traversant les Collines Venteuses du sud-ouest au nord-est. Comme les personnages descendent ces dernières, le canyon s'étend devant eux, sa végétation verdoyante faisant contraste avec les rochers et le sable arides environnants balayés par le vent. Le Marais du Nord, une haute mesa au sommet plat occupant le bord oriental du canyon, s'avère être le trait dominant du paysage nord-est.

La piste descend des Collines Venteuses pour s'enfoncer dans le canyon suivant le lit de la rivière. En ce moment, ce dernier contient de l'eau, laquelle disparaît uniquement lors des sécheresses survenant en fin de saison du Feu. Le squelette de grès géant du demi-oiseau est

immanquable. La partie exposée du squelette mesure près de 20 m de long et se compose d'un crâne et d'un cou très long. Toute personne ayant déjà vu un demi-oiseau dragonewt peut en confirmer l'identité si elle réussit un jet de Connaissance des Animaux. Un examen attentif révèle que le squelette est en fait constitué de grès. Son origine est parée de mystère. Il s'agit peut-être d'un vestige de l'armée du dieu Genert qui aurait été annihilé lors de la guerre menée au chaos. Ou bien de la monture d'un puissant dragonewt qui parcourait ces terres avant le commencement du Temps.

Le Canyon des Portes Crépusculaires est habité toute l'année par des lézards ; ceux-ci vivent dans des grottes fraîches qui longent la paroi rocailleuse occidentale du canyon. Les lézards comprennent une grande diversité d'espèces dont la plus grande, les Lézards des Rochers, sont décrits dans le livre de règles de RuneQuest. Des faucons et des pigeons ont bâti leur nid le long du flanc ouest de la vallée, les serpents et les scorpions sont légions, et les insectes de plus petite taille nombreux. Les recoins sombres des murs occidentaux du canyon abritent des chauves-souris et des rôdeurs des ruines. La vallée fleurit au printemps et les bêtes de troupeau errantes se fraient un chemin jusqu'à ce sanctuaire. A la Saison du Feu, lorsque l'eau devient rare, le sol du canyon loge de nombreux troupeaux d'animaux sauvages.

Les zèbres sont communs, broutant l'herbe épaisse et s'abreuvant aux précieux filets d'eau qui filtrent à travers les parois du canyon. Les troupeaux attirent aussi les prédateurs ; les loups et les hyènes sont des habitués de la vallée et l'on y trouve parfois même des babouins.

Les nomades viennent ici pour chasser ou quand ils convoient leurs troupeaux entre les pâturages saisonniers de Prax et de la Désolation, mais le canyon ne peut faire vivre aucune communauté permanente. De temps à autre, on peut rencontrer des harpies dans cette région, et les broos sont malheureusement nombreux.

Près du squelette du demi-oiseau, l'entrée du Canyon Sans Chemin se découpe dans le Canyon des Portes Crépusculaires et dans la haute terrasse orientale. Pour trouver le lieu saint consacré à Tien, les personnages doivent se rendre à l'est dans le Canyon Sans Chemin, suivre le lit du Ruisseau Sans Chemin lorsqu'ils parviennent à la terrasse intermédiaire, et entrer dans la Passe Sans Chemin, un chenal long et profond qui se découpe dans la roche située au bas du Marais du Diable. Le Canyon des Portes Crépusculaires est plein de traces d'hommes, de bêtes de troupeau, et d'animaux propres à la faune de l'endroit. Par contre, les seules foulées visibles en suivant le Ruisseau Sans Chemin sont celles de broos (Pister -20) ; il s'agit en effet de la route que ces derniers



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 encastrés 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 Yelmali. 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 d'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

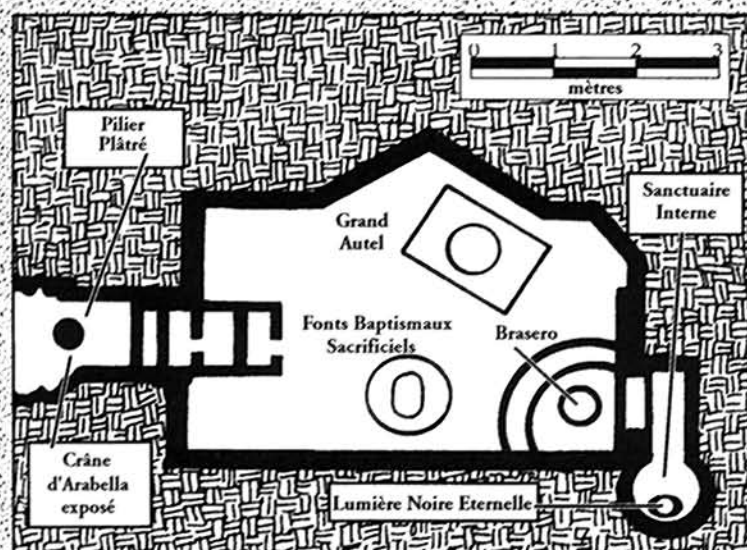
Sorcellerie : Boomerang 40, Cérémonie 36, Intensité 41, Portée 22, Régénération 21, Résistance aux Dégâts 51.

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

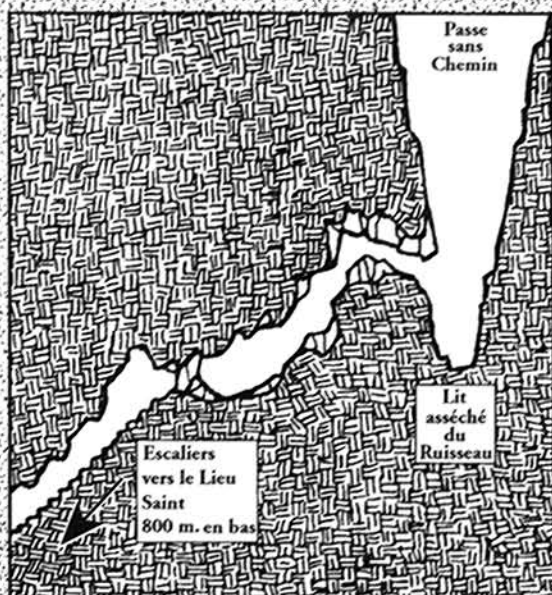
Langues : Jrustelli 43.

Lieu Saint de Tien

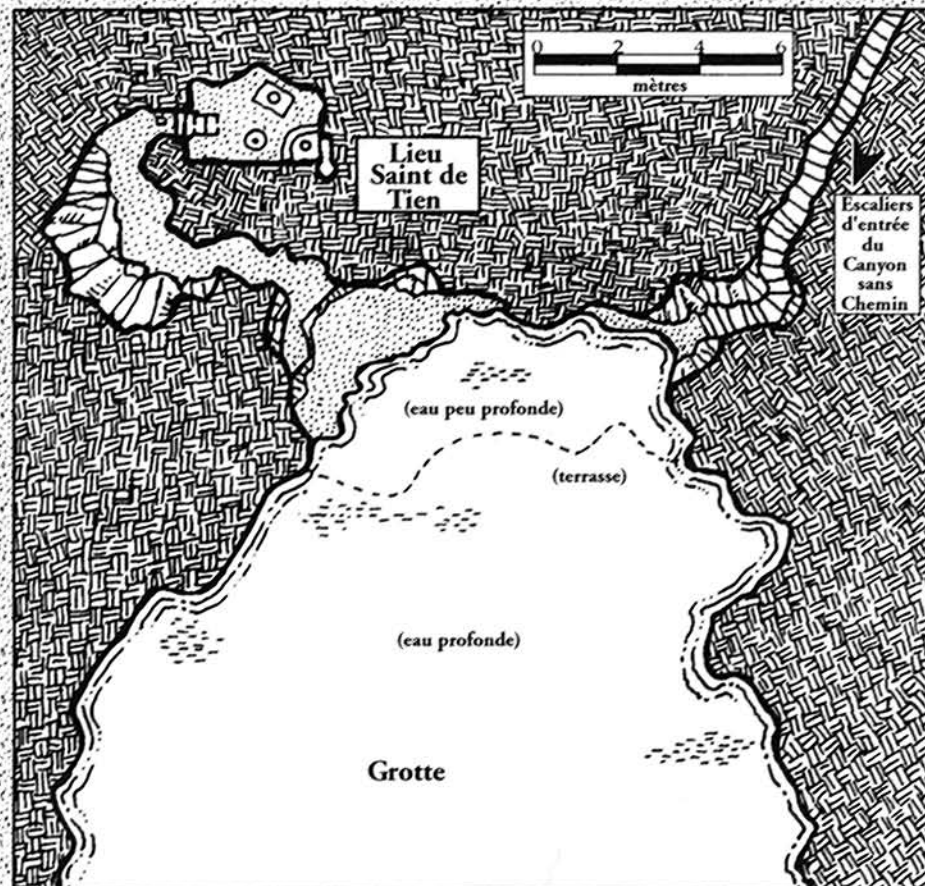
sous le Canyon sans Chemin
du Pays des Vautours



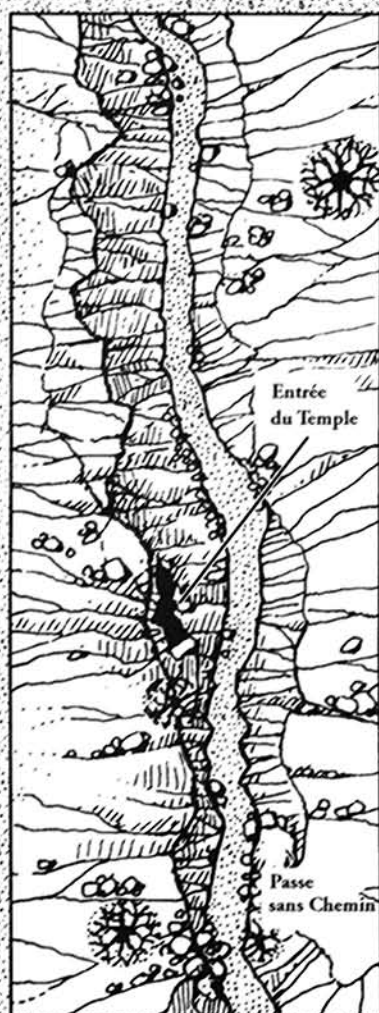
Lieu Saint et Sanctuaire Interne



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

tuels prennent fin ; les fantômes disparaissent au cours du round suivant pour devenir invisibles. A moins de pouvoir attaquer d'autres cibles, les fantômes patientent, invisibles, à l'endroit où ils ont perdu le contact, attendant le retour d'une victime irréfléchie.

La Mare de la Caverne

Au pied des escaliers se trouve une énorme mare souterraine. En cet endroit, les intrus ne peuvent voir le mur d'en face de la caverne, lequel semble ne jamais cesser de renvoyer les bruits qu'ils produisent. Globalement, le côté sud de la mare est assez peu profond (entre 50 à 75 cm), mais cette terrasse (indiquée sur la carte par une ligne pointillée) se termine abruptement, la profondeur tombant alors à 2 m et plus.

Cette mare est le dernier lieu de repos de Senna et de ses guides nomades. Les fantômes ont pris possession de ces trois hommes et les ont conduits dans la mare où ils les ont noyés. Leur corps a coulé au fond, juste sous la corniche immergée. L'eau est claire, aussi quiconque traversera l'eau pour s'approcher du bord de la terrasse une torche (ou autre source de lumière) à la main pourra-t-il voir les cadavres en contrebas. Ceux-ci sont remarquablement préservés et valent d'être récupérés.

Senna porte un anneau d'argent d'une valeur de 100 Lunars (une inscription l'identifie comme un prix de poésie remis par le temple d'Issaries de Pavis et révèle le nom de son propriétaire cadavérique) ; il contient deux enchantements : c'est une matrice des sorts Détecter Parchemin et Détecter Papyrus. Senna possède également l'équivalent de 100 Lunars en petits bijoux en or et en argent qui servaient de monnaie d'échange avec les nomades.

Son épée courte et le reste de son équipement métallique sont détériorés par la rouille. Les deux gardes ont des biens récupérables pour une valeur de 15 Lunars chacun, et l'un d'eux détient une carte en écorce imperméable dépeignant le Pays des Vautours et les Collines Venteuses. Cette dernière est assez détaillée pour permettre aux personnages de tracer leur route avec précision s'ils se rendent aux Hautes Cavités.

Le Lieu Saint de Tien

Le tunnel situé en face des escaliers d'entrée révèle les premiers signes d'occupation ancienne des adorateurs de Tiens. Des fers en bronze corrodés par le temps sont encastrés dans les murs de la caverne. En remontant un peu le couloir on trouve, juste devant le portail

du lieu saint, le pilier de mortier émetté qui contient les crânes des Crânes Fantômes Fous. Les seules marques de passage récent pouvant être discernées dans la poussière sont des empreintes de petits pieds chaussés de mocassins : ce sont ceux de Muriah.

Autrefois, une porte en bois condamnait le portail d'entrée, mais ses gonds se sont corrodés et ont cassé ; la porte gît à plat sur le sol à l'intérieur du lieu saint.

Près du portail, mais à l'extérieur du lieu saint, est allongé le cadavre depuis longtemps desséché d'un broo sauvage mort en ces lieux alors que Rorkon le possédait. Toute personne entrant en contact avec lui s'expose à la Grelotte.

A l'intérieur, le lieu saint est assez grand ; il a été excavé de sorte à être à peu près carré. L'autel est grand et de forme oblongue. Un crâne sculpté dans la pierre est posé dessus ; un plat a été fixé au ciment au sommet de ce dernier (il a l'apparence d'un plat à encens mais il servait en fait à la Lumière Noire de l'autel, laquelle est maintenant éteinte).

On y trouve également un bassin en pierre dont l'objet n'était pas de baptiser mais recevoir du sang. Toute trace a depuis longtemps disparu. Un maillet gît dans le bassin, laissé là par Ormélius après qu'il l'eut utilisé une dernière fois.



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 Purlence 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 ré-vasse 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 Muqlaphar

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 Druেকে, 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 Druেকে. 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 Druেকে et Muriah. Néanmoins, s'il est contraint de choisir entre ces deux derniers, Woroshi choisira probablement Druেকে, le considérant comme le maître le plus prometteur.

Muriah et Drueke

Comme il se trouvait encore avec les Thanatari du Pays des Vautours, Woroshi a été contacté par Drucke, le prêtre thanatar des Cavernes de Dyskund. Maintenant, par l'intermédiaire de Woroshi, Drucke a fait plusieurs offres diplomatiques de coopération et de soutien mutuel à Muriah. Un rapport singulier s'est développé entre Drucke 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 «supervilains». Mais ils feraient un joli couple, non ?

Les Cavernes des Hautes Cavités

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

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.

S7 : Pendant son exploration des cavernes, Woroshi a découvert plusieurs dizaines d'urnes en argile cachées tout au fond de la Saillie Profonde. Il est trop grand pour se glisser en cet endroit et examiner les urnes, mais il les soupçonne de contenir des parchemins thanatari datant des occupations occasionnelles de la grotte, c'est-à-dire du Second Age.

Sites du Labyrinthe

L1 : Cette haute et étroite fissure prend naissance dans une ouverture étagée située dans la roche du Labyrinthe. Elle offre une voie d'évacuation ou de flanc pratique aux broos qui se retrouveraient coincés dans la Caverne Sud. Elle peut aussi s'avérer un excellent moyen d'accès pour lancer une attaque sournoise si les aventuriers la trouvent.

L2 : Cette zone est appelée le Labyrinthe. Elle est criblée de fissures étroites et de tunnels trop serrés pour laisser la majorité des broos les emprunter. Un certain nombre de broos semi-intelligents se sont tortillés pour gagner des endroits exigus où ils ont caché leurs trésors personnels. Les signes d'odeur, d'occupation, ou de va-et-vient sont rares en cet endroit.

L3 : Les broos sont trop gros pour traverser cette section, mais Muriah peut aisément la franchir.

Elle utilise ce chemin pour espionner les broos de la Caverne Sud ; elle pourra également s'en servir pour déjouer les attaques des personnages.

Sites de la Caverne Nord

N1 : Saillie et Entrée. Le jour, les broos de garde et les broos oisifs s'y rassemblent pour fainéanter et se chamailler.



Muglaphar, initié de Malia, Hautes Cavités, chef broo

FOR	28	Patte arrière D	01-02	01-02	2/6
CON	15	Patte arrière G	03-04	03-04	2/6
TAI	32	Arrière-train	05-07	05-09	2/10
INT	13	Avant-train	08-10	10-14	2/10
POU	9	Patte avant D	11-13	15-16	2/6
DEX	11	Patte avant G	14-16	17-18	2/6
APP	1	Tête	17-20	19-20	2/8

Mouvement : 10

Fatigue : 100

Points de vie : 24

Points de magie : 9

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 0. Fatigue 100.

Arme	RA	% At/Par	Dégâts
Coup de pied	6	78/-	1D6+3D6
Se cabrer et abattre sabots	6	81/-	2D6+3D6
Piétiéner	6	97/-	6D6 contre cible étendue au sol

Magie spirituelle (48-ENC) : Fanatisme (1), Protection 2, Sabots de Fer 4,

Compétences : Connaissance des Broos 21, Ecouter 61, Grimper 44, Pister 52, Sauter 80, Scruter 48.

Langues : Langue Broo 42/00.

Équipement : Aucun.

Notes : Muglaphar est astucieux, sensé, et complètement fidèle à Muriah, la laissant même le monter quand elle en a besoin. Il a le corps d'un cheval et la tête d'un homme, et les broos eux-mêmes se moquent de cette forme étrange. Il est porteur de la Racornite.

N2 : Corde glissante. Les personnages sont atteints par des sorts et des projectiles comme ils descendent.

Ils ne peuvent répondre aussitôt car leurs mains sont prises. Les broos se retirent hors de portée et d'éclairage.

N3 : Muriah dort et passe un grand nombre d'heures de veille en ce lieu. Lorsqu'elle dort, elle est gardée par Muglaphar ou par Woroshi. Elle s'accapare la compagnie permanente de Kravern dans cette pièce, Muglaphar et Woroshi ne s'y rendant que dans le cas où une embuscade est prévue. Si elle est acculée, elle part en N5 pour gagner la Cheminée d'Escapade. Muriah possède uniquement des objets de valeur qu'elle peut garder sur elle en toutes circonstances.

Remarquez que les Hautes Cavités ne recèlent aucun lieu saint physique voué à Malia. Le corps de Muriah a lui-même été consacré à Malia, réceptacle sacré de nombreuses maladies agréées par cette dernière. En tant que tel, le corps de Muriah bénéficie de la protection du sort de culte Causer Etiolement de l'Ame, et toute créature qui la touche sans y être autorisée, l'attaque physiquement, ou l'agresse par la magie subit les assauts de ce sort.

N4 : Le nid de Muglaphar et de Zafazka. Zafazka et Kirin se cachent ici s'ils tendent une embuscade.

N5 : La Cheminée d'Escapade se compose d'un puits étroit (Resserrement 8) menant à la surface. Peu de broos peuvent l'emprunter, et

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.

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

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 Ronegarh. 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.

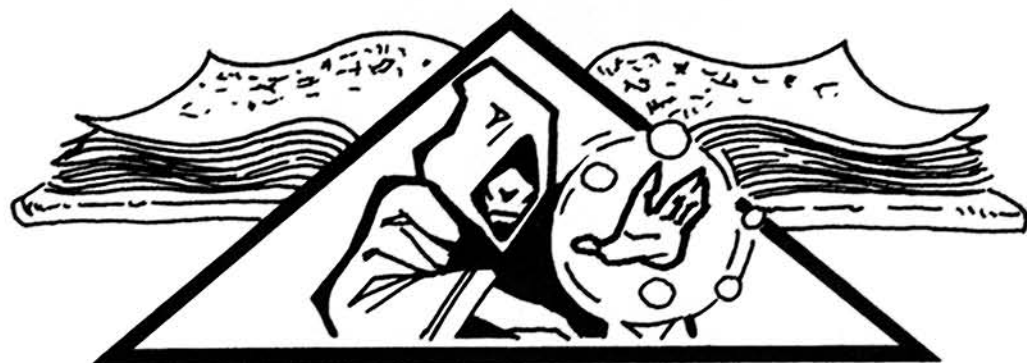
L'idéal serait de permettre à Muriah et à d'autres Personnages Non Joueurs principaux de s'enfuir afin d'en faire les futurs scélérats des scénarios de votre campagne praxienne.

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 glorianthien à *RuneQuest* publié par Oriflam.)



L'incapacité de mourir apparente de Gilherad nous avait étonnés. Ses vils stratagèmes assassins et son perfide écart de la vérité de Phankor My justifiaient amplement sa mise à mort. Mais les sorts du pauvre Mashul avaient rebondi pour tuer ce dernier alors que Gilherad avait tout juste remarqué les poisons des Crocs Noirs qu'il absorbait en si grande abondance (et, dois-je ajouter, moyennant de fortes dépenses). Nous avions prudemment attribué l'invulnérabilité de Gilherad à une sorcellerie normale, pourtant notre seigneur omniscient avait parlé d'une faiblesse étrange lors des oracles. Gilherad ne semblait point en avoir, car lorsque le pragmatisme nous a fait engager un assassin, le pauvre diable effrayé vit Gilherad se réveiller, sortir le poignard de sa gorge, et appeler à l'aide. Bien sûr, avec le recul, il était absurde ne pas avoir considéré l'existence d'enchantements.

Finalement, nous nous sommes proposé de visiter la tour de Gilherad pendant que Régus organiserait une diversion irrésistible dans la cité. Cette tour se situe dans la partie sud des concessions terriennes du Dôme Soleil, non loin de la rivière tout en restant près de la Grande Désolation. Maudite soit notre imagination défaillante. Là, sur le mur, se trouvaient «les runes qui montrent le chemin de la faiblesse de Gilherad», ainsi que l'oracle l'avait révélé. En effet, malgré la réunion de nos aptitudes particulières, les gravures seraient restées des plus obscures si notre guide n'avait suggéré une correspondance avec la rune des dragonewts. Albor vous apporte une empreinte au charbon de cette gravure en même temps que ce parchemin pour vous permettre de l'examiner.

Nous avons descendu la rivière. Nous avons escaladé les falaises au-delà des piliers des grands condors pour gagner la Désolation. Nous avons fait route à l'est et trouvé le canyon. Les hypothèses astucieuses de Dringon se sont avérées exactes. Dans l'étroite passe, nous avons découvert l'entrée d'une caverne. Nous avons dévalé de nombreuses marches. Comme nous étions naïfs de douter que Gûherad ait pu à ce point tomber sous l'esclavage de l'Être Tranché. Maudit soit ce faux acolyte ! Harcelés par des fantômes, nous avons progressé plus avant. D'une voix tremblante j'ai entonné le poème ancien que j'avais appris quand j'étais scribe, délivrant de nombreuses âmes :

Au nom de la Connaissance Absolue j'arrache cet outil à Tien,

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 !

Hélas, nous n'avons pas trouvé toutes les têtes et les déments nous on fait perdre six des nôtres. Nous avons recherché le sanctuaire intérieur, les Ténèbres à l'éclat éternel, et le pauvre Ormélius. Là, nous avons été guidés à la source de la faiblesse de Gilherad, et l'avons détruite. Malheureusement, le fantôme devenu fou d'Ormélius nous a repoussés. Alors, en toute conscience, nos blessures s'avérant si graves et nos besoins si désespérés, mes compagnons ont dû partir et regagner Pavis. Je confie ce parchemin à Albor pour qu'il le remette au Seigneur Allobert par l'intermédiaire de Régus. J'ignore comment trouver Gilherad, mais ce traître n'est plus protégé par ses enchantements et je prie pour qu'on lui fasse payer ses inqualifiables méfaits.

Parchemin de Gilherad (HH1)

Ce parchemin a près de huit siècles d'existence ; il date de la période culminante de Pavis, à l'époque où le héros Pavis arpentait encore Glorantha. La langue en est le vieux draconique. Les recherches et les divinations ne révèlent rien de l'identité de son auteur, de la période à laquelle il a été écrit, de l'endroit qu'il a occupé entre-temps, et de la façon dont il a regagné la lumière du jour. Le Seigneur Allebert, dont il est fait mention à la fin du parchemin, était Lhankor Mhy et maître de temple sous le règne de Joraz Kyrem. Le parchemin en lui-même est remarquablement bien conservé, suggérant ainsi qu'il a bénéficié d'une protection contre les éléments. Il faut deux jours standard pour le traduire.

Documents de Référence du Maître des Runes

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

Le Destin d'Ormélius (HH2)

Ormélius Grondedragon a vécu à la fin du neuvième siècle, à l'époque de «l'âge d'or» que Pavis connut au cours du règne du premier membre de la dynastie des Flècheforge, Joraz Kyrem, Seigneur de Pavis. Sage de Lhankor Mhy qui poursuivait ses recherches, fervent ennemi du chaos, homme ambitieux aux contacts douteux avec le monde de la pègre, Ormélius nourrissait un projet à même de le faire remarquer par les pères de la cité.

Grâce à ses contacts, Ormélius a eu la preuve que l'un des prêtres de Lhankor Mhy, un certain Gilherad, était en fait un dévot caché du maléfique (et fort haï) Culte de Tien. Ormélius a réuni un groupe d'amis et de partisans pour préparer un affrontement surprise avec Gilherad dans l'Observatoire de celui-ci. Cependant, Gilherad était bien préparé, aussi Ormélius et ses compagnons ont-ils été faits prisonniers. Ormélius est donc tombé entre les mains du maître et mentor de Gilherad : l'infâme Prêtre de Tien nommé Mefinx le Cruel. Celui-ci a compris que le potentiel magique d'Ormélius était trop grand pour le gâcher en en faisant une simple tête vivante ; en conséquence, il a conçu un plan bien meilleur. Après que son corps torturé eut été mis au rebut, l'esprit d'Ormélius a été lié au sanctuaire intérieur dont il avait tant horreur, devenant un fantôme. Cela n'a pas satisfait Mefinx, lequel a cherché et reçu des enchantements divins afin de contraindre Ormélius à servir à jamais ceux qu'il détestait. Pendant ce temps, les fantômes hurlants de ses amis tourmentés gémissaient et se lamentaient à l'extérieur du lieu saint.

Mefinx a fait grand usage d'Ormélius avant d'être tué par son élève, Gilherad. Celui-ci a alors pris le contrôle de l'esclavage d'Ormélius. Ensuite, le raid du lieu saint a conduit Gilherad à sa perte, comme l'explique le Parchemin de Gilherad. Ormélius était tout heureux de pouvoir raconter à ses amis et à ses «sauveurs» les secrets de la chute de Gilherad, mais il n'a pu être libéré car ceux-ci ont fui en le voyant, en proie à la peur l'infortuné et patient Ormélius a attendu désespérément depuis ce jour...

...Jusqu'à l'arrivée de Muriah. Fuyant les chasseurs de broos, elle a cherché refuge dans une caverne et découvert par hasard une source de puissance et un talisman la protégeant des fantômes qui restaient dans le lieu saint. Une fois de plus, Ormélius sert les forces du chaos qu'il avait juré de détruire.

Quelques Rumeurs Récentes (HH3)

«Ouais, j'en ai déjà entendu parler. Ben, j'suppose que les chasseurs de prime doivent prendre c'qui peuvent, mais vous voulez savoir c'qu'j'pense ? Vous devriez étudier un peu l'problème, voilà c'qu'j'pense. Pou sûr, le Duc Raus a doublé le prime pou cette fille appelée Muriah, elle dirige les broos qui lui r'filent des attaques. Paraît qu'le Gouverneur est complètement r'tourné par c'l'histoire.

«Et pourquoi croyez-vous qu'la prime a augmenté ? Pa'ce que personne irait la chercher pour l'ancien prix, voilà tout. Le premier qu'j'ai entendu dire qui a essayé c'est ce Seigneur des Ventes, Medridge Sifflegai, et quatre potes à lui, des Orlanthi. J'crois qu'son épée en fer, elle fait un beau trophée, et qu'son scalp a séché pour faire une belle parure dans la demeure d'Muriah. C'la dit, on raconte qu'il a été victime d'un vent maléfique, niark, niark. Y'en a qu'ont pour sûr été content d'voir son dos.

«Et pis y a eu ce Taureau Tempête, Bazarin. Il est pour de vrai, c'est sûr. L'a pris 20 braves bisons et l'est r'venu avec deux ! Qu'est-ce qu'vous en dites ? Bien sûr, ces sauvages manquent de bon sens. Qu'est-ce qui l'raient avec de l'or et une concession terrienne de toute façon. Alors Bazarin reste là, y dit à tout l'monde qui veut l'écouter qu'Muriah, c'est juste une gosse qui lui arrive à la ceinture, qu'il lui a planté sa lance dans l'corps de part en part, tellement qu'il aurait pu monter son tipi sur son dos, mais qu'elle l'a cassée devant et derrière elle. Il a dit qu'elle aurait pu le buter quand elle voulait mais qu'elle lui a juste dit : «Repars d'où tu viens et dis-leur de m'envoyer un truc avec des dents la prochaine fois.»

«Alors, tous ceux qu'y ont un semblant d'bon sens y restent à l'écart. Ils disent que Tête de Loup lui-même y refuserait d's'en occuper même si on lui offrait l'amnistie. Et ce type appelé Trappa, y l'a traqué le vieil et astucieux Souffle Sulfureux de pavis à Corflu, et y s'est trouvé une bonne raison de repartir dans la direction opposée.

«Ah une dernière chose. J'ai entendu dire qu'y aura d'la concurrence pour la tête de c'te sorcière. Vous vous rappelez ce mauvais poète, Senna ? Y a un an y prétendait que Lhankor Mhy lui envoyait des rêves, qu'il lui fallait secourir quelqu'un, loin dans la Désolation. On l'a jamais revu. Y disait des trucs sur la clé des pouvoirs de Muriah. Eh ben, le gars appelé Dalamidès (vous l'avez vu dans les parages) qui fait des affaires bizarres pour les lunars, y pose des questions sur ce Senna depuis quelque temps : si quelqu'un le connaissait, si quelqu'un se souvient de quoi y parlait avant de disparaître. Et maintenant on raconte que ce Dalamidès va partir pour les Collines Venteuses à la recherche de Muriah. J'me suis laissé dire qu'c'était parce qu'il a contracté d'sacré dettes au Soie & Plumet ces derniers temps. Moi j'dis qu'c'est une façon idiote de gagner sa vie que d'aller courir le pays même du Diable à la recherche de broos. Même pour 200 Roues d'or.

Table du Coût des Recherches des Lhankor Mhy

Lhankor Mhy est dieu du Savoir des Porteurs de Lumière. Ses temples sont également des bibliothèques où les fidèles peuvent faire profiter autrui de leurs compétences érudites. Toutefois, leurs services ne sont pas gratuits.

Toute recherche est évaluée en fonction du temps, compté en jours, qu'elles prennent pour aboutir. Cette indemnité temporelle est ensuite modifiée par l'aptitude du chercheur. Toute personne n'effectuant pas ses recherches au sein d'un temple connu est toujours considérée comme un initié novice, chaque Grand Prêtre disposant d'une méthode différente pour cataloguer et archiver les informations.

Remarquez qu'un initié novice devrait faire un jet pour obtenir un modificateur distinct chaque fois qu'il conduit des recherches. Les rangs supérieurs du culte produiront toujours des informations plus fiables et de meilleure qualité.

N'oubliez pas : cette table ne tient pas compte des imposteurs et des escrocs !

Tables du Coût des Recherches

Rang	Coût d'une Journée de Recherches	Multiplieur Temporel
Grand Prêtre	250 sous	0,25
Prêtre	48 S	0,75
Acolyte ou Initié Supérieur	16 S	1
Initié Novice	5 S	1D3+1

Kravern, initié de Malia, Hautes Cavités, broo de Muglaphar

FOR	11	01-04/01-03	Patte arrière D	1/4
CON	11	05-08/04-06	Patte arrière G	1/4
TAI	11	09-11/07-10	Abdomen	1/4
INT	11	12/11-15	Poitrine	1/5
POU	19	13-15/16-17	Patte avant D	0/3
DEX	10	16-18/18-19	Patte avant G	2/3
APP	4	19-20/20	Tête	3/4

Mouvement : 4

Fatigue : 22

Points de vie : 11

Points de magie : 19

DEX MRA : 3

Armes et Armure : Encombrement total = 12,5. Fatigue 16 (22-12,5). Morceaux de cuir (PA 1/ENC 3,5). Calotte en cuir rigide (PA 2/ENC 0,5).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Lance 2M	7	38/30	1D8+1	2/10
Targe	8	31/54	1D6	3/12
Coup de corne	8	42/-	1D6	-
Pierre	3/9	50/-	1D3	-

Magie Spirituelle : Aucune.

Compétences : Déplacement Silencieux 24, Dissimuler 50, Ecouter 51, Scruter 50, Se Cacher 38.

Langues : Langue Broo 30/00.

Notes : Spécimen exceptionnel, Kravern est là parce que ses compagnons aiment sa présence. Il souffre de l'aptitude à attirer tous les sorts jetés sur une personne se trouvant à moins de 10 m de lui. N'appréciant guère la sociabilité de ses pairs, Kravern est constamment en train d'essayer de s'éclipser, mais Muriah garde toujours ce paratonnerre anti-magique à proximité.

Zafazka, initié Malia, Marais du Diable, broo de Muglaphar

FOR	11	01-04/01-03	Patte arrière D	1/6
CON	17	05-08/04-06	Patte arrière G	1/6
TAI	14	09-11/07-10	Abdomen	1/6
INT	10	12/11-15	Poitrine	1/8
POU	7	13-15/16-17	Patte avant D	1/5
DEX	9	16-18/18-19	Patte avant G	1/5
APP	7	19-20/20	Tête	3/6

Mouvement : 4

Fatigue : 28

Points de vie : 16

Points de magie : 7

DEX MRA : 4

Armes et Armure : Encombrement total = 9,5. Fatigue 18 (28-9,5). Cuir partout (PA 1/enc 3,5). Heaume de cuir rigide (PA 3/ENC 0,5).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Massue	7	60/32	1D10+1D4	0,5/8
Lance 1M	7	55/29	1D8+1+1D4	2/10
Coup de corne	8	70/-	1D6+1D4	-
Targe	8	31/55	1D6+1D6	3/12

Magie Spirituelle (41-ENC) : Soins 1, Eternuer (2), Protection 3.

Compétences : Cérémonie 32, Chercher 41, Déplacement Silencieux 41, Ecouter 60, Grimper 73, Sauter 61, Se Cacher 43.

Langues : Langue Broo 32/00.

Équipement : Armure de cuir et heaume de cuir rigide.

Notes : Zafazka porte la toge d'un initié de Chalana Arroy qu'il a tué. Il porte peu d'armure car il les soupçonne d'interférer avec les incantations. Muriah l'intimide, mais il ne voue aucune loyauté à elle ou au gang.

Broo moyen, gang moyen, Initié de Thed ou de Malia

FOR	13	01-04/01-03	Patte arrière D	2/6
CON	16	05-08/04-06	Patte arrière G	2/6
TAI	13	09-11/07-10	Abdomen	3/6
INT	13	12/11-15	Poitrine	3/8
POU	11	13-15/16-17	Patte avant D	2/5
DEX	11	16-18/18-19	Patte avant G	2/5
APP	7	19-20/20	Tête	3/6

Mouvement : 4

Points de vie : 16

DEX MRA : 3

Fatigue : 29

Points de magie : 11

Armes et Armure : Encombrement total = 12,1/13,6. Fatigue 17/15 (29-12,1/13,6). Haubert et heaume en cuir bouilli (PA 3/ENC 1,8). Cuir rigide sur les membres (PA 2/ENC 3,6).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Masse	6	38/22	1D10+1D4	2,5/12
Lance 1M	6	46/22	1D8+1+1D4	2/10
Targe	7	21/30	1D6+1D4	3/12
Coup de corne	7	50/-	1D6+1D4	-
Fronde	3/9	55/-	1D8	0,1/-

Magie Spirituelle (60-ENC) : Protection 1, Soins 1, Vivélame ou Laminer 1.

Compétences : Déplacement Silencieux 20, Ecouter 30, Grimper 45, Pister 35, Sauter 50, Scruter 35, Se Cacher 30.

Langues : Langue Broo 30/00.

Equipement : Porte un assortiment de pièces d'armure.

Notes : Ces broos sont jeunes et dotés de la musculature nécessaire pour entrer en compétition. Cela dit, il leur faut améliorer leurs compétences et avant de gagner les rangs supérieurs du gang. Ils sont les plus susceptibles d'appartenir aux gangs de Muriah, celle-ci refoulant les créatures moins prometteuses. Allouez maladies et traits chaotiques comme bon vous semble.

Broo supérieur, gang moyen, Initié de Thed ou de Malia

FOR	13	01-04/01-03	Patte arrière D	3/6
CON	16	05-08/04-06	Patte arrière G	3/6
TAI	16	09-11/07-10	Abdomen	3/6
INT	13	12/11-15	Poitrine	3/8
POU	11	13-15/16-17	Patte avant D	2/5
DEX	11	16-18/18-19	Patte avant G	2/5
APP	7	19-20/20	Tête	3/6

Mouvement : 4

Points de vie : 16

DEX MRA : 3

Fatigue : 29

Points de magie : 11

Armes et Armure : Encombrement total = 12,1/13,6. Fatigue 17/15 (29-12,1/13,6). Cuir bouilli partout (PA 3/ENC 6).

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Hache ou	6	63/32	1D8+2+1D4	1/8
Masse	6	63/32	1D10+1D4	2,5/10
Lance 1M	6	55/32	1D8+1+1D4	2/10
Targe	7	28/30	1D6+1D4	3/12
Coup de corne	7	61/-	1D6+1D4	-
Fronde	3/9	55/-	1D8	0,1/-

Magie Spirituelle (60-ENC) : Eternuer/Démoralisation (2), Protection 1, Soins 1, Vivélame/Laminer 1.

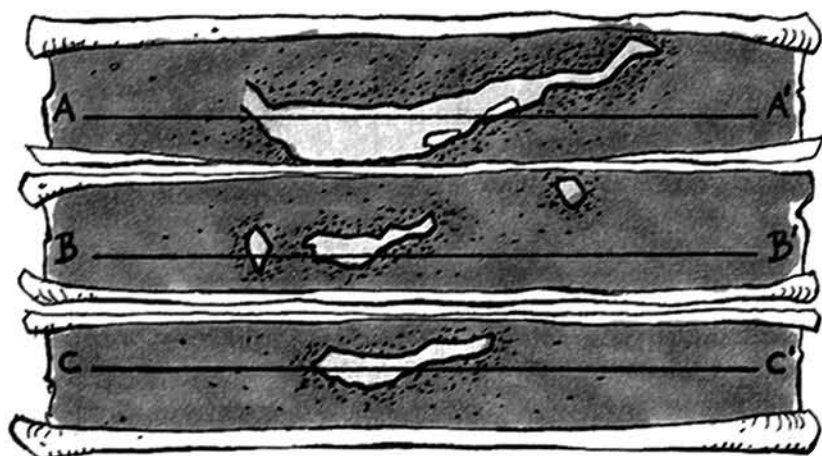
Compétences : Chercher 40, Déplacement Silencieux 28, Ecouter 58, Grimper 57, Sauter 46, Scruter 58, Se Cacher 30.

Langues : Langue Broo 32/00.

Equipement : Porte un assortiment de pièces d'armure.

Notes : Ces broos abusent des broos inférieurs. Allouez maladies et traits chaotiques comme bon vous semble.

CAVERNES DES



LEGENDE :

L1 Localisation

3 8 Code d'écrit

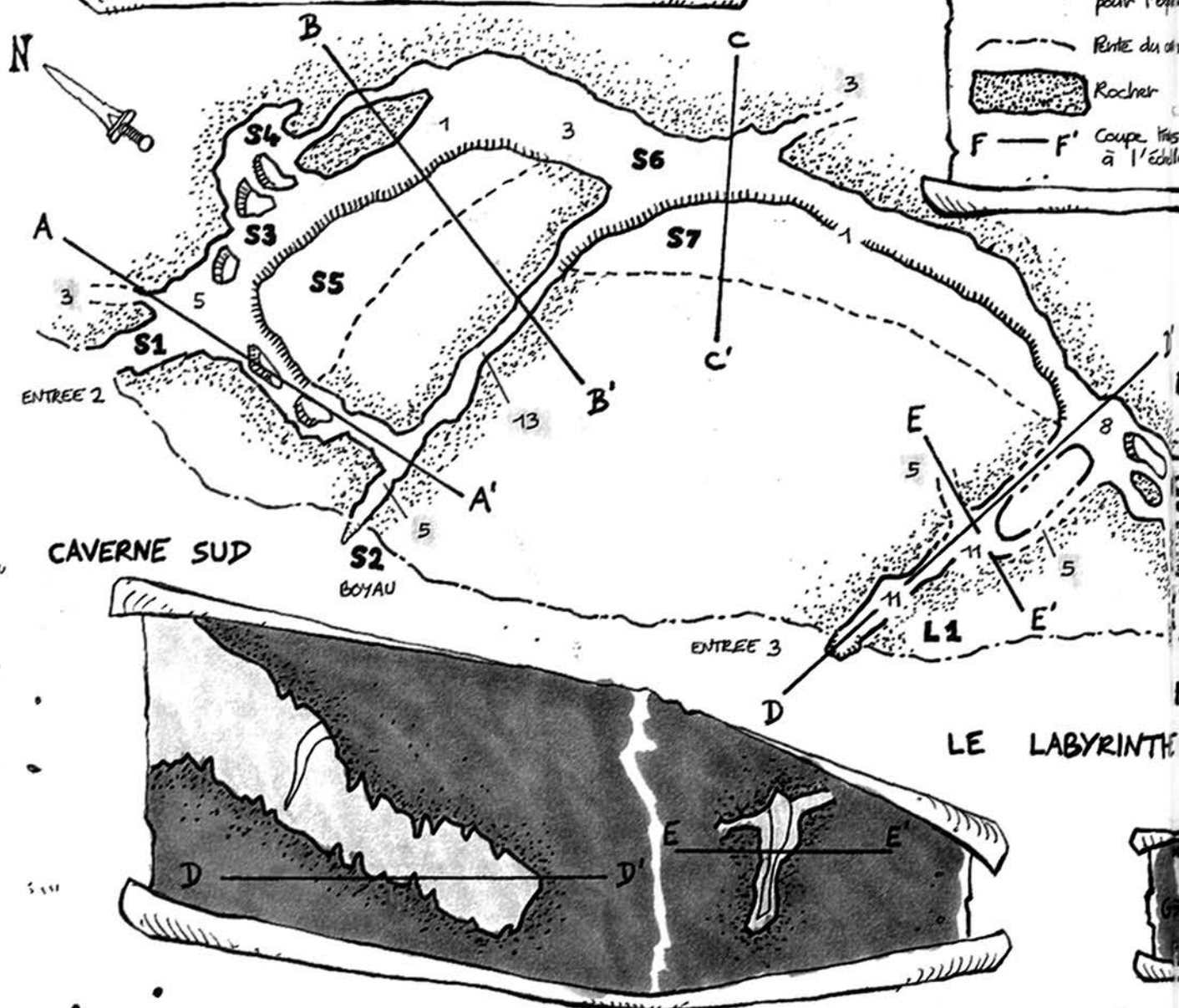
5 11 Hauteur des (en mètres)

--- Galerie, top pour l'écrit

--- Pente des rochers

Rocher

F — F' Coupe transversale à l'échelle



HAUTES CAVITES

BOYAU

Petite entrée (30 cm Ø). 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

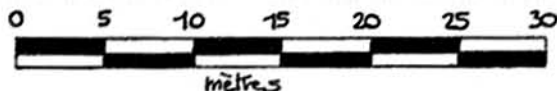
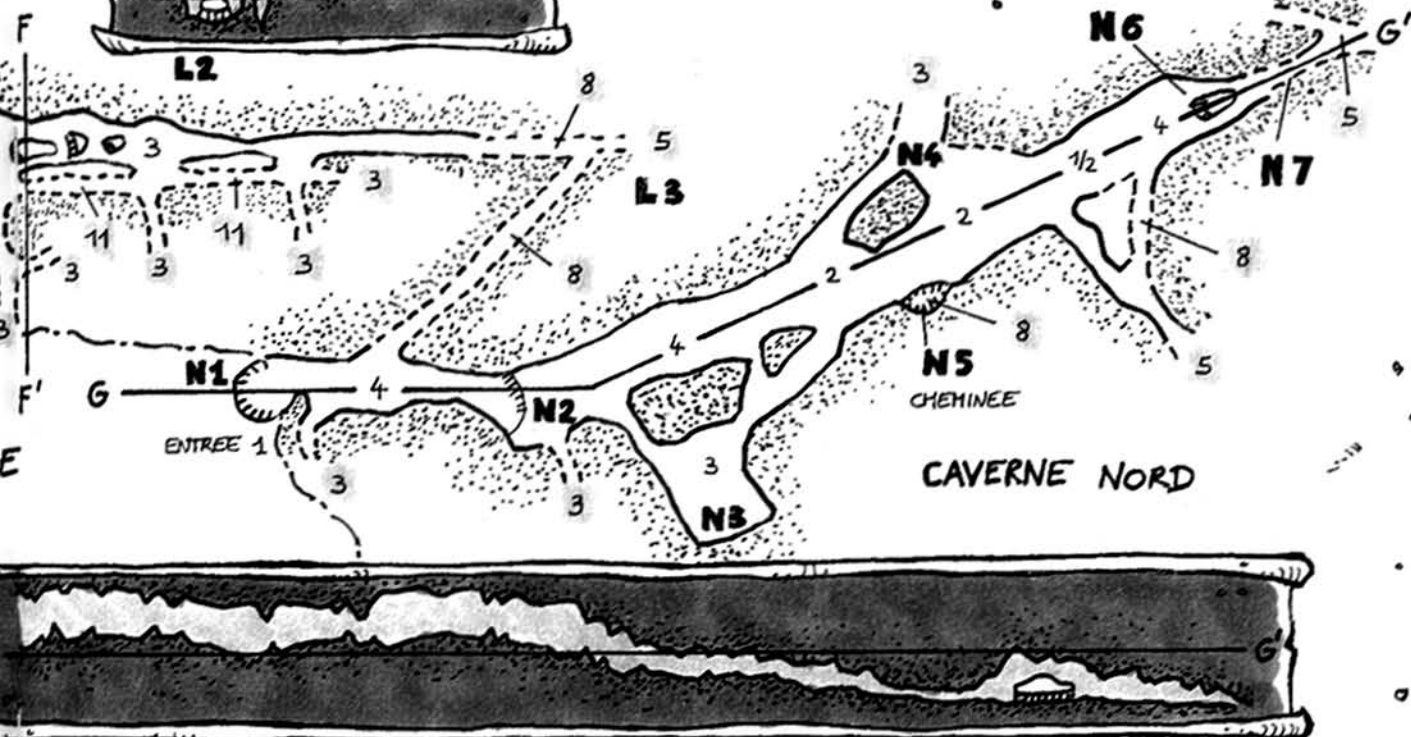
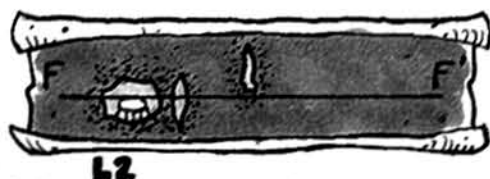
Très haute (9m) mais étroite (1m). Rarement utilisée par les Broos. Scruter-40, sauf en fin de nuit lorsque la lumière solaire révèle l'entrée. (Scruter-20)

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).



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'autres 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 îlot. 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 décou-

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 Glorantha.

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 thanataris 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 Péloria, en Ralios, et en Maniria.

Les temples thanataris obéissent à une hiérarchie stricte, laquelle n'est guère sujette à modification. La quasi-totalité des sites de culte thanataris 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 périsse 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 thanataris 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'Epreuve 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 Yelmalo, mettre le feu à un bâtiment contenant au moins deux personnes vivantes, et lancer la tête précédemment coupée dans les

Le candidat peut accepter un deuxième don (et ses interdits) de Thanatar si tel est son souhait. Il peut le refuser sans subir de sanctions. Il gagne accès à la magie divine réutilisable. S'il le désire, il peut changer de section à ce moment, auquel cas les sorts divins réutilisables dont il dispose deviennent à utilisation unique si son nouvel Aspect n'en fournit pas la jouissance.

Le candidat peut accepter un deuxième don (et ses interdits) de Thanatar si tel est son souhait. Il peut le refuser sans subir de sanctions. Il gagne accès à la magie divine réutilisable. S'il le désire, il peut changer de section à ce moment, auquel cas les sorts divins réutilisables dont il dispose deviennent à utilisation unique si son nouvel Aspect n'en fournit pas la jouissance.

Seigneur du Destin

Un candidat au statut de Seigneur du Destin doit avoir passé une année chez les Damnés et posséder un POU minimal de 15 points. Il lui faut connaître quatre sorts spirituels parmi ceux proposés par le culte et bénéficier d'un score supérieur ou égal à 90 % dans deux compétences Primaires, une compétence Secondaire, et deux compétences Tertiaires (voir ci-dessous).

Si le temple dispose déjà d'un Seigneur du Destin, le candidat devient Maître du Destin. Les Seigneurs et les Maîtres du Destin jurent de servir le Grand Prêtre du temple même si leurs Aspects sont conflictuels (au niveau des sous-cultes ou obligations de culte).

Les Seigneurs du Destin conduisent des missions spéciales. Ils consacrent tous leurs revenus et tout leur temps à leur religion ; en échange, ils sont nourris, logés, et se font obéir par le culte. Tous les Seigneurs et Maîtres du Destin obtiennent un Gardien.

Le Seigneur du Destin doit faire vœu de ne jamais attaquer un prêtre du culte avant d'être lui-même devenu prêtre. Il doit prendre un autre don et son(ses) interdit(s). Les Seigneurs du Destin ne peuvent être ramenés du royaume des morts par le biais d'une Intervention Divine ou de quelque sort.

Ils ont accès à la magie divine à utilisation unique de l'Aspect Thanatar. Tous les sorts réutilisables acquis à l'état de Damné deviennent à utilisation unique.

Prêtres

Un nouveau prêtre est choisi lorsqu'une place est vacante dans la hiérarchie à quatre prêtres et ce, que la raison en soit la mort, une promotion, ou la création d'un nouveau temple. Le candidat doit avoir connu le statut de damné pendant un minimum de deux années complètes, posséder un minimum de 10 points de magie divine, lire et écrire la langue du temple à 80 % ou plus, et disposer d'un POU minimal de 18. Si possible, le nouveau prêtre est issu des rangs des Damnés voués à l'Aspect adéquat. Si un Seigneur du Destin répond à ces critères et souhaite devenir prêtre, il est préféré à tout autre Damné.

Il arrive également qu'un nouveau prêtre soit ordonné s'il s'avère souhaitable de fonder un nouveau temple. Celui-ci peut choisir un nouvel Aspect au moment de son ordination (si tel est le cas, tous les sorts incompatibles dont il a connaissance deviennent à utilisation unique). Il peut emmener un quart des Chercheurs du Destin de son ancien temple avec lui dans son nouveau temple, ainsi que tous les Damnés et tous les Maîtres du Destin qui souhaitent l'accompagner.

Les prêtres officient lors de tous les jours saints et quittent rarement le complexe de leur temple. Un nouveau prêtre doit accepter un autre don et les interdits s'y rapportant ; il peut obtenir un Gardien.

Comme il est précisé ci-après, les prêtres des trois sections du culte ont un aspect limité à la magie divine. Chaque section garde jalousement l'accès à la magie divine propre à son aspect (en d'autres termes, Atyar ne partage pas Consumer l'Esprit ni Peur avec les deux autres sections).

Magie Divine de Than : Adoration Than, Créer Squelette, Créer Tête, Créer Zombie, Invocation Gardien, Garrot de Vérité (semblable à Epée de Vérité mais affecte les garrots uniquement), Lumière Noire, Sanctification.

Magie Divine d'Atyar : Adoration Atyar, Consumer l'Esprit, Dévorer Livre, Dispersion de la Magie, Invocation Gardien, Peur, Sanctification, Vision de l'Ame.

Magie Divine de Thanatar : Adoration Thanatar, Créer Tête, Dévorer Livre, Dispersion de la Magie, Invocation Esprit de Représailles, Invocation Gardien, Lumière Noire, Sanctification, Vision de l'Ame.

Compétences Spéciales

Le Garrot

Un garrot consiste en un fil de fer mince et solide dont on entoure la gorge de l'ennemi afin de le faire suffoquer et, si l'on dispose de la force nécessaire à cet effet, de lui couper la tête. L'utilisation du garrot se traduit par un jet de Discretion doté d'un score de base de 05 %. Il ne s'agit pas d'une arme de combat et l'attaque est portée par-dessus. La réussite d'un jet de compétence permet à l'utilisateur de placer le garrot comme il faut autour du cou d'une cible qui ne s'y attend pas. Habituellement, il est nécessaire d'employer Déplacement Silencieux et/ou Se Cacher pour se mettre dans la position d'utilisation du garrot. La victime garrotée subit 1D6 points de dégâts par round à son total de points de vie et ce, jusqu'à en mourir. Les armures normales ne comptent pas (les armures spécialement conçues pour le cou pourront remplir leur fonction, mais elles entraveront également la mobilité de la tête de l'utilisateur). La victime peut seulement riposter en portant des attaques vers l'arrière (un dard de vouivre, par exemple). Elle ne peut parler mais elle parvient à se déplacer si elle vainc la FOR de l'utilisateur du garrot en lui opposant la sienne propre (ce dernier maintient sa prise, continuant ainsi de prodiguer des dégâts, mais la victime peut tenter d'atteindre un gong d'alerte ou un compagnon endormi).

Il peut arriver qu'un personnage souhaite utiliser le garrot au combat normal, en désespoir de cause, après avoir manqué de surprendre sa victime ou du fait de la nature non-humanoïde de la créature assaillie. A la mêlée, l'attaque et la parade de l'arme restent celles de la compétence Garrot. Toutefois, une FOR de 12 et une DEX de 9 sont nécessaires pour l'utiliser. Le garrot dispose de 3 points d'armure. S'il est employé à la mêlée, il n'occasionne aucun dégât à moins de toucher la tête ou une des extrémités de la cible ; dans ce cas, il cause un nombre de points de dégâts égal au bonus de dégâts de son utilisateur. Une fois l'attaque réussie, ce dernier peut le maintenir en place lors des rounds suivants, touchant automatiquement la même localisation et lançant une nouvelle fois les dés pour déterminer les dégâts. Les armures sont prises en compte contre les garrots utilisés à la mêlée.

Sorts Spéciaux

Consumer l'Esprit 3 points
Rituel d'enchantement, réutilisable

Ce sort est des plus dangereux. Il draine la totalité des souvenirs de la victime, les transfère dans l'esprit du jeteur de sorts, et laisse la cible

Primaire	Secondaire	Tertiaire
Attaque Epée Courte	Se Cacher	Lire/Ecrire une Langue
Parade Epée Courte	Déplacement Silencieux	Parler une Langue
Parade au bouclier	Evaluer	Compétence de Connaissance
Garrot	Eloquence	
	Connaissance de Gloranth	

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.

Treack 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-



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.



Comment traitons-nous les autres ?

Les autres chaotiques sont soit des maîtres, soit des esclaves. Les créatures les plus fortes sont des maîtres, à mon instar. Les créatures plus faibles sont des esclaves, comme toi.

Les créatures non-chaotiques sont nos aliments, nos incubateurs, ou nos ennemis. Nous mangeons les aliments, violons les incubateurs, et tuons ou fuyons nos ennemis.

Qui sont nos ennemis ?

Tout ce qui n'est pas chaotique est notre ennemi. Taureau Tempête est notre pire ennemi, parce qu'il a emprisonné le Diable sous le Bloc et parce que ses adeptes peuvent nous détecter. Waha est un autre ennemi.

Qu'y a-t-il à faire par ici ?

La ferme et retourne travailler.



Une Griffe Ogre Parle

Le matériel proposé ci-dessous sert non seulement à aider les Maîtres des Runes à jouer le rôle des ogres, mais aussi à guider les personnages ogres. Parfois, un personnage ogre infiltrera et perturbera un groupe opposé au

Chaos. Une campagne complètement chaotique devrait comprendre des ogres du fait de la myriade de possibilités de jeu de rôle que représente le devoir d'infiltrer la société des humains. Les attitudes exposées ci-après font montre d'un point de vue hautement philosophique. Sous l'influence de la religion lunar, ces ogres ont rationalisé leur propre religion et les actions qu'elle exige. Ils ont remarqué que la plupart des hommes-aliments agissaient de façon identique à celle des ogres (et ce, même si les mangeurs d'hommes sont rares en leur sein), rationalisant leurs méfaits pour les oublier.

Les attitudes exposées ci-après reflètent l'enseignement de la Déesse Rouge selon lequel tous les êtres sont nés bons et le mal n'est qu'une question de point de vue. Ce qui est mauvais pour moi peut être bon pour toi, comme dans le cas où tu trouves un objet que j'ai perdu. D'après les enseignements lunars, le vrai mal naît de l'ignorance. Les Lunars racontent des histoires édifiantes à propos de personnes puissantes que le côté sombre de Nysalor aurait séduites, et à propos d'atrocités hideuses commises par ignorance au nom de la Loi. Dans le dialogue suivant, les ogres ont absorbé cette partie de la Philosophie Lunar, mais ne sont pas illuminés. Les Illuminés ogres peuvent parvenir au même équilibre intérieur que les illuminés humains ; en effet, l'illumination les délivre de leur brûlant désir de destruction.

D'où vient le monde ?

Le Chaos Primaire a créé le monde quand un morceau de Loi lui est resté coincé en travers de la gorge. Il l'a vomi, et celui-ci est devenu le monde. Puis le Chaos Primaire a donné naissance au Diable en le sortant de son oeil gauche, et lui a demandé de détruire le monde.

Le Diable a gagné ce dernier pour l'anéantir depuis son centre. Il a pris un bon départ. Toutefois, il a été interrompu par un fragment de chance pourri. A présent, il est prisonnier sous le Bloc et l'annihilation du monde progresse bien plus lentement. Le Temps Divin est né pour ralentir la vitesse de destruction du monde, mais sa naissance constitue également la garantie que ce dernier finira par se désintégrer.

D'où venons-nous ?

C'est Cacodémon, le fils du Diable, le créateur de notre race. Les dieux de la Loi ont ensuite capturé des ogres et en ont fait des hommes en les dépouillant de leurs facultés d'ogres.

Ainsi ont-ils enfanté le peuple inférieur. Nous les appelons hommes-aliments et les mangeons en secret. Chaque fois qu'un membre de notre race est le parent d'un enfant, celui-ci hérite de notre supériorité. Tu es l'un d'eux.

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 enfreins 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.

Ernalda ?

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 représente-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 galvosti 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.

doivent malgré tout dire la vérité de temps à autre, travailler en compagnie de leur famille et de leurs amis, et accomplir toutes les autres choses légales que font les bonnes gens. Certains ogres ont un moyen d'éviter tout cela.

Les ogres vraiment mauvais considèrent tout ce que racontent les hommes-aliments sur eux comme la vérité. Ils se croient nés mauvais, poussés par leur nature à enfreindre les règles légales et morales des hommes-aliments. Ils se soucient peu de Caodémon, du Diable, ou du Jour du Chaos. Les dieux ne font qu'augmenter leur capacité à faire le mal et servent d'exemples en matière de mal et de destruction. Ces ogres respectent les lois et accomplissent des bonnes actions dans le seul but de se déguiser. Ils sont le reflet inversé des êtres normaux : ils rationalisent les actes bons en les justifiant par un dessein maléfique.

Dans tous les cas, les ogres n'oeuvrent jamais par altruisme. Ils ont toujours un bénéfice à l'esprit. Il en résulte qu'ils ne sont pas faciles à distinguer de la grande majorité de leurs proies sur le plan moral. Ils élèvent leurs enfants, ce qui prend du temps, de l'énergie, et des risques, mais ils attendent de ces derniers qu'ils les servent et les aident.

Ils sont gentils et généreux avec leurs serviteurs, leur fournissant au moins de quoi vivre, mais la seule raison en est le profit qu'ils pensent retirer de leur investissement. Ils semblent dénués du sens de l'honneur, mais il en va de même de la plupart des hommes-aliments.

Les ogres ont toutefois le sens de l'humour et apprécient l'ironie de certaines situations récurrentes où des hommes-aliments accusent à tort d'autres hommes-aliments d'être des ogres. D'ordinaire, ces accusations frappent des personnes violentes ou asociales. Ainsi, la majorité des ogres font preuve d'une politesse de surface intarissable. Parfois, certains ogres se livrent eux-mêmes à de fausses accusations, mais leur but est toujours d'éviter d'être eux-mêmes accusés.

Les seuls indices de la personnalité d'un ogre sont l'observation de leur anthropophagie (le fait de manger des humains) et la détection par la faculté taureau tempête «Sentir le Chaos». Le fait de voir un ogre manger de la chair humaine n'exclut pas la possibilité qu'il appartienne au culte des Fantômes Affamés.

La faculté Sentir le Chaos n'indique jamais la source du chaos détecté et n'écarte jamais la possibilité que l'être chaotique soit un humain corrompu.

Mais rares sont les hommes-aliments qui prennent ces possibilités en compte : ils sont prêts à tuer l'être découvert sans autre forme de procès, qu'il s'agisse ou non d'un ogre.

[illegible]

Culture Yelmalienne

La culture yelmaliennne de Prax s'avère isolée et xénophobe car elle est mise à l'index du courant principal de la société civilisée par les hostiles Nations Nomades. Il existe d'autres régions où le culte solaire est pratiqué, mais les agglomérations du Comté du Soleil sont quasi-unique dans la façon qu'elles ont d'axer leur hiérarchie dominante sur le culte de Yelmali et non sur les classes nobles associées au culte plus prestigieux de Yelm.

Qui es-tu ?

Je suis Tathhos Glowbrow, Fils de la Lumière de Yelmadio et capitaine des Templiers du Dôme Soleil. Tu peux m'appeler Honorable Père en privé ; en public tu me donneras le titre «mon capitaine».

Honorable Père, qui sommes-nous ?

Nous sommes la Famille Glowbrow, du Comté du Soleil. Du fait des services que nous rendons au Dôme Soleil depuis six générations, nous formons une maison riche et respectée, et sommes tenus en haute estime par ceux que nous commandons. Mon Honorable Père, son Honorable Père, et les leurs au cours des trois générations les précédant étaient tous des Fils de la Lumière. Certains étaient également des Serviteurs de la Lumière. Nous avons dirigé les Templiers pour défendre le Comté du Soleil, et dirigé les unités de mercenaires Templiers dans toute la vallée pour obtenir un salaire élevé et une gloire non moins grande.

Honorable Père, qu'est-ce qui fait notre grandeur ?

Servir le Dôme Soleil et obéir à l'Ordre Divin de Yelm. Nous bénéficions des conseils des Prêtres de la Lumière. Ils recherchent les faveurs des Dieux du Ciel et leur bienfaisance nous protège des voies pleines de péchés des barbares. L'Ordre Divin de Yelm a fait ses preuves au fil des âges, nous préservant dans une terre hostile. Nous sommes grands quand nous secondons cet Ordre Divin et pour ce faire, nous reproduisons la vie et les enseignements de Yelmajlo le fils du Soleil.

Honorable Père, quelle est la différence entre homme et femme ?

Les hommes sont supérieurs aux femmes à tous les niveaux. Les hommes ont été créés à l'image des Dieux du Ciel et les femmes à l'image des Déeses de la Terre. De même que le Ciel domine la Terre, l'homme domine la femme. Les femmes incarnent la tentation de s'écarter des soucis esthétiques de la Lumière Pure, mais elles offrent également une chance

de réunir les Cieux et la Terre tout comme le jour où Yelm a épousé Ernalda, la Mère de la Terre. Cette union n'est correcte que dans le cadre des liens sacrés du mariage.

Les femmes doivent faire preuve de déférence envers les hommes, ainsi qu'Ernalda l'a fait envers Yelm. Si elle lui est infidèle, il pourra divorcer et épouser une autre femme, tout comme Yelm a emmené Ernalda à l'Aurore.

La place des femmes est à la maison pour y prendre soin des enfants et entretenir la fertilité de la terre en accomplissant les rites des femmes en l'honneur de la Déesse de la Terre. Elles doivent dissimuler leurs membres et leur visage en présence de personnes n'appartenant pas à leur famille.

Certaines femmes sont des fautrices de troubles ou issues de foyer où le contrôle des femmes n'est pas convenable. Elles arrivent parfois à rejoindre les cultes belliqueux des femmes.

Ces religions sont aberrantes, mais elles ont leur place dans la trame des choses. Ou du moins, c'est ce qu'on m'a dit. Les Vierges Etoiles de Yelorna doivent se souvenir qu'elles sont subordonnées à Yelmajio.

Honorable Père, où vivons-nous ?

Nous vivons sur les terres de la Famille Glowbrow, dans le Comté du Soleil. Nous sommes dans le District de la Première Milice, la région la plus prestigieuse du comté. Nous possédons des fermes et des élevages, ainsi qu'un manoir dans la Cour du Dôme Soleil.

Honorable Père, comment vivons-nous ?

Les femmes de la famille s'occupent de la Terre et en assurent la fertilité. Les hommes de la famille ne relevant pas des Templiers travaillent cette terre, la labourant, gardant les troupeaux de moutons et de bovins. Nous pêchons et chassons quand les travaux agricoles sont finis.

Les hommes de la famille qui deviennent Templiers déposent une partie de leur salaire dans les coffres de la famille et gagnent également de l'argent ou des biens quand leur unité accepte de mener un contrat de mercenaires. Les dons et récompenses que j'ai obtenus pour ma participation à la Bataille de Bouillon de Lune m'ont permis de rajouter une aile au Manoir et m'ont procuré ma propre armure complète.

Les terres appartiennent toutes en droit au Dôme Soleil. Le statut de notre famille dépend de l'exemplarité continue de nos services. Si nous n'avons pas de Fils de la Lumière en notre sein qui puisse prendre ma place, notre statut et notre richesse diminueront et tu risques de devoir te mettre aux labours.



Honorable Père, qu'est-ce qui est important dans ma vie ?

Tu as plutôt bien réussi pour ton âge. L'avancement est lent en l'absence des grandes batailles, mais ton poste d'officier en second de l'Unité de Milice des Pêcheurs n'est pas aussi mauvais que tu pourrais le croire. Korinder est un fainéant stupide et je m'attends à te voir trouver un moyen de le remplacer assez rapidement. Fais seulement en sorte de ne pas insulter sa famille.

La direction de la troisième unité de Milice n'est qu'une première étape. Ton but ultime doit consister à devenir Fils de la Lumière, tout comme moi et tes Honorables Pères avant moi. L'honneur des Glowbrow est entre tes mains. Tu dois te montrer digne d'une épouse pour que je puisse t'arranger un bon mariage. Une bonne dot te rendra la vie plus facile et renforcera la famille. Dans tout ce que tu fais, cherche à imiter Notre Seigneur Yelmatio et tes Honorables Aîeux.

Honorable Père, qui nous dirige ?

Le Comte Solanthos Pique-de-Fer est le Dirigeant du Comté du Soleil. Dans sa jeunesse, c'était un grand guerrier et un grand duelliste. A présent, il nous dirige avec une dure sagesse et un fort sens tactique. Sa sagesse et sa bravoure sont réputées. Un Fils de la Lumière lui succédera en tant que Comte du Dôme Soleil, mais ce ne sera pas un de ses fils.

Yelmatio a choisi d'imposer l'abstinence au Comte. Un autre Fils de la Lumière se révélera être le meilleur du Comté à la mort de Solanthos. Je me demande de qui il s'agira.

Honorable Père, qu'est-ce qui fait la grandeur d'un homme ?

L'obéissance à l'Ordre Divin du Ciel. Toute grandeur provient du Trône de Yelm, l'Empereur de l'Univers. Efforce-toi d'imiter Yelmatio, notre dieu, et tu pourras acquérir une partie de Sa grandeur et de celle dont nos ancêtres ont été honorés.

Honorable Père, qu'est-ce qui est mal ?

Le Chaos est mauvais. Quand les Dieux rebelles ont renversé le Règne de Yelm, leur acte a détruit l'Ordre Divin qui protégeait le monde. Comme cette protection manquait et comme Yelm mourait aux enfers, le Chaos a pu s'infiltrer dans le monde, en s'écoulant du Vide au-delà. Il a brisé la Montagne de la Loi, le perchoir qui supportait le trône de Yelm. Le Chaos a pollué le monde, tuant dieux et hommes. Toutes les créatures s'unissent pour supprimer le chaos, même les être maléfiques comme les trolls et les autres démons des ténèbres.

Les créatures des ténèbres, tels les trolls et les nains, sont maléfiques à leur façon. Cet hideux dieu des trolls, Zorak Zoran, a griève-

ment blessé Yelmatio sur la Colline d'Or, lui dérobant alors ses pouvoirs du Feu. Les trolls volent le bétail, mangent les bébés, et détestent la lumière.

Honorable Père, quel est mon rôle dans la vie ?

La chance t'a souri de nombreuses fois. Tu es né yelmalien, au sein d'une famille riche et honorable. Ces avantages te donnent la possibilité d'accomplir ce que les êtres bénis sont les seuls à pouvoir réaliser : être initié à la Lumière intérieure de Yelmatio. Efforce-toi de devenir Fils de la Lumière afin de connaître ce grand honneur. Si l'honneur et la gloire te reviennent dans cette fonction, si tu as une bonne femme et un grand nombre d'enfants forts, tu pourras espérer vivre dans ce manoir après ma mort. Tu pourras peut-être t'élever au rang de Capitaine de la Lumière et conduire une grande cohorte au champ de bataille pour la gloire de Yelmatio et du Comté du Soleil. Un poste plus haut encore t'attend peut-être.

Honorable Père, comment traitons-nous les autres ?

Tu dois toujours te soumettre à tes supérieurs. Tel est l'enseignement de l'Ordre Divin, et il ne convient pas de le remettre en question. Les supérieurs doués de sagesse récompensent leurs serviteurs comme bon leur semble. Pour les sujets excluant la religion et le

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 Yelmadio. Ils font parfois passer leur tribu avant leur culte. Toutes les créatures des Ténèbres 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 Yelmadio, 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, élève-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 t'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 officielles 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 ce 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 insouciant. 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.

Poléus, Hanthan, Acattha, 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 cote 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, Pavique 28/00.

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.

Notes : Poléus parle fort et se plaint constamment, mais il écoute et exécute les ordres. Hanthan est une nouvelle recrue et donc un bleu. Acattha est un sombre pillard ayant conçu un million de plans pour éviter les corvées.

Cormanian, Baron, Pjéridex, 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 cote 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, Pavique 30/00.

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.

Notes : Cormanian 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. Pjéridex est un vétéran revêché à la langue acérée. Cruel, il aime beaucoup les combats.

Antonia Jarretnoir, Adjudant, lanciers antilope, Initiée Sept Mères et Daka Fal

FOR	10	01-04/01-03	Jambe D	4/5	Mouvement : 3
CON	14	05-08/04-06	Jambe G	4/5	Fatigue : 24
TAI	13	09-11/07-10	Abdomen	4/5	Points de vie : 14
INT	15	12/11-15	Poitrine	4/6	Points de magie : 11
POU	11	13-15/16-17	Bras D	4/4	DEX MRA : 3
DEX	14	16-18/18-19	Bras G	4/4	
APP	12	19-20/20	Tête	4/5	

Armes et Armure : Encombrement total = 15. Fatigue 9 (24-15). Cuir bouilli sur toutes les localisations (PA 3/ENC 3,5). Cuir souple sur toutes les localisations (PA 1/ENC 3,5). Lance (montée), carquois de 40 flèches, arc composite sur sa monture.

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Cimeterre	7	56/32	1D6+2	1,5/10
Targe	8	30/56	1D6	3/12
Dague	8	43/23	1D4+2	0,5/6
Arc composite	3/9	83/27	1D8+1	0,5/7
Lance (montée)	0	78/55	1D10+1+monture	3,5/10

Magie Spirituelle (63-ENC) : Contre Magie 3, Démoralisation (2), Mobilité 2, Protection 3, Soins 2, Vivelame 3.

Magie Divine (100-ENC) : Folie x2, Guérison Blessure x2, (tous à utilisation unique).

Compétences : Baratin 34, Cérémonie 26, Chercher 55, Connaissance des Animaux 74, Connaissance des Humains 48, Connaissance du Monde 31, Connaissance des Plantes 34, Déplacement Silencieux 21, Dissimuler 43, Ecouter 63, Eloquence 32, Equitation 86, Esquiver 34, Evaluer 39, Grimper 68, Inventer 32, Pister 60, Premiers Soins 56, Sauter 49, Scruter 66, Se Cacher 42,

Langues : Langue des Marchands 26/-, Nouveau Pélorien 61/33, Pavique 30/00, Praxien 36/00, Tarshite 31/17.

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 : Matrices de sorts (dans l'arc composite) : Dardart, Flèche de Feu (2), Endurance 5. Toutes les matrices sont sujettes à la même condition : seule Antonia peut les utiliser. L'arc est un héritage clanique et lui est aussi précieux sur le plan pratique que sur le plan sentimental.

Notes : Antonia a quitté son clan de sables du Plateau de la Faim, pris un nom lunaire, et rejoint les lanciers. Solitaire, elle est meilleure éclaireuse qu'officier. Elle envisage de démissionner de l'armée, et comme elle parle le praxien couramment, elle ferait un bon mercenaire.

Sidus, Marus, Livo, Cavaliers, initiés des Sept Mères

FOR	14	01-04/01-03	Jambe D	4/5	Mouvement : 3
CON	14	05-08/04-06	Jambe G	4/5	Fatigue : 28
TAI	14	09-11/07-10	Abdomen	6/5	Points de vie : 14
INT	13	12/11-15	Poitrine	6/6	Points de magie : 10
POU	10	13-15/16-17	Bras D	4/4	DEX MRA : 3
DEX	10	16-18/18-19	Bras G	4/4	
APP	10	19-20/20	Tête	4/5	

Armes et Armure : Encombrement total = 15. Fatigue 13 (28-15). Haubert en cote 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	60/51	1D6+2+1D4	1,5/10
Targe	8	25/55	1D6+1D4	3/12
Dague	8	36/27	1D4+2+1D4	0,5/6
Arc	3/9	56/22	1D8+1+1	0,5/5
Lance (montée)	0	72/35	1D10+1+monture	3,5/10

Magie Spirituelle (57-ENC) : Mobilité 2, Protection 2, Vivelame 2.

Magie Divine (85) : Guérison Blessure x2, Folie (utilisation unique).

Compétences : Grimper 62, Esquiver 23, Sauter 45, Equitation 77, Premiers Soins 62, Dissimuler 36, Ecouter 51, Scruter 60, Pister 35, Cérémonie 34.

Langues : Pélorien 30/00, Tarshite 33/00, Pavique 35/00.

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.

Notes : Sidus est un vétéran endurci du sous-culte de Danfive Xanon. Marus est un astucieux homme de loi des casernes, mais il s'avère compétent et volontaire au champ de bataille. Livo est un clown et un vantard ; il est impulsif et manque souvent de discernement.

Dalamidès, Décurion lanciers antilope, Seigneur Sept Mères

FOR	16	01-04/01-03	Jambe D	4/9
CON	14	05-08/04-06	Jambe G	4/9
TAI	15	09-11/07-10	Abdomen	6/9
INT	16	12/11-15	Poitrine	6/11
POU	15	13-15/16-17	Bras D	4/7
DEX	20	16-18/18-19	Bras G	4/7
APP	13	19-20/20	Tête	4/9

Mouvement : 3

Fatigue : 30

Points de vie : 15

Points de magie : 15

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). Lance (montée), carquois de 40 flèches, arc composite sur sa monture.

Arme	RA	% Att/Par	Dégâts	ENC/PA
Cimeterre en fer	5	92/42	1D6+2+1D4	1,5/15
Targe	6	41/105	1D6+1D4	3/12
Dague	6	60/40	1D4+2+1D4	0,5/6
Arc composite	1/5/9	96/30	1D8+1	0,5/7
Lance (montée)	0	108/36	1D10+1+monture	3,5/10

Magie Spirituelle (91-ENC) : Confusion (2), Démoralisation (2), Protection 4, Soins 4, Vivelame 4.

Magie Divine (100-ENC) : Blocage Spirituel 2, Epée de Vérité, Folie x2, Réflexion 2, (tous en utilisation unique).

Compétences : Baratin 53, Cérémonie 57, Connaissance des Animaux 76, Connaissance des Humains 90, Ecouter 75, Eloquence 60, Enchanter 21, Equitation 131, Esquiver 35, Evaluer 48, Grimper 62, Inventer 30, Invocation 30, Pister 98, Sauter 58, Scruter 80.

Langues : Langue des Marchands 20/00, Nouveau pélorien 100/68, Pavique 39/00, Tarshite 59/67.

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 : Matrices de sorts (dans le Cimeterre) : Force 5 (augmente FOR de 15 points, donnant un Bonus aux Dégâts de +2D6, +15 en Fatigue, +8 % à toutes les compétences d'Agilité et de Manipulation), Multi Missile 6, Vivelame 10. Toutes les matrices sont sujettes à une condition : seul Dalamidès peut les utiliser. Le sort Vivelame 10 est soumis à une condition et une caractéristique supplémentaires ; il est relié à une matrice de points de magie de 20 PM qui déclenche le sort à la demande et ne peut être utilisé d'une quelconque autre façon.

Esprit allié (dans le Cimeterre)

INT 12, POU 14.

Magie Spirituelle (70) : Contre Magie 4, Ecran Spirituel 5, Mobilité 3.

Magie Divine (95) : Attaque Mentale, Dispersion de la Magie 2, Divination 1, Folie, Réflexion 1, Trouver Ennemi, (tous à utilisation unique).

Notes : Dalamidès a atteint les hauts rangs du culte après plusieurs années de rude service dans l'Armée Provinciale Lunar. C'est un bon soldat qui évite de risquer ses hommes et sa propre personne, mais il s'avère insensible, de façon presque brutale, aux souffrances des autres. Il éprouve un mépris désinvolte et une méfiance active pour les civils et les amateurs.

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 collet monté, arguant alors du secret professionnel.

Montures Antilopes Sable Standard

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 3D6+12	22-23	Mouvement : 9
CON 2D6+6	13	Points de vie moyens : 20
TAI 4D6+12	26	Fatigue : 36
INT 4	4	Points de magie : 10-11
POU 3D6	10-11	DEX MRA : 3
DEX 3D6	10-11	

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-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.