



CARAVANE

PRÉPARATION

APERÇU GLOBAL

Les routes caravanières irriguent les fermes, hameaux et villages qui parsèment le Val. Les caravanes apportent les biens transformés des cités aux communautés plus modestes, qui en retour fournissent matières premières et aliments.

Ce commerce est aussi profitable que dangereux. C'est pourquoi les maîtres caravaniers emploient des guerriers endurcis pour protéger leurs employés et leurs biens. Ils offrent des rémunérations conséquentes, mais attendent en retour une loyauté sans faille.

Au début de l'aventure, les personnages ont l'occasion d'escorter une caravane marchande alors qu'elle s'apprête à quitter une petite ville ; ils doivent d'abord passer un entretien d'embauche avec le maître caravanier. Après les premiers jours de voyage, les signes d'alarme se multiplient : manifestement, quelque chose se trame dans les environs...

Le maléfique sorcier Jedakiah dispose d'alliés puissants au sein des tribus barbares

de Gartharis. Il a forgé une alliance avec le chef barbare Delell et cherche à unir toutes les tribus sous sa férule. Delell fournit des guerriers loyaux à Jedakiah ; en échange, celui-ci lui offre des présents et promet de lui enseigner de grands pouvoirs.

Manuun, un chamane corrompu, servait initialement d'émissaire entre Delell et Jedakiah ; il s'est rendu plusieurs fois à la tour de garde de Jedakiah. Le sorcier a fini par repérer le potentiel de Manuun : un être dangereux, sans merci et obsédé par le pouvoir pourrait s'avérer utile... C'est pourquoi il l'a initié au culte de la Mère du Chaos et en a fait un de ses principaux serviteurs.

Jedakiah a même offert à Manuun un hybride chaotique, créé dans les laboratoires des ophidiens. Cette créature est un outil de destruction à manier avec précaution ; les barbares qui servent le chamane ne la transportent qu'enchaînée et muselée... Seul Manuun est capable de la contrôler en toute sécurité, et il cherche d'ailleurs à savoir jusqu'où il peut la contrôler une fois qu'elle a goûté au sang...

Ce scénario suit les actions de la bande de Manuun, qui entraîneront un conflit avec

les personnages joueurs. Au cours des deux dernières semaines, la bande a sévi sur la frontière nord du Val, guettant les voyageurs pour les massacrer ou les réduire en esclavage. Durant le trajet des personnages, les barbares lâcheront l'hybride sur un hameau, et les personnages seront les seuls capables de faire face à la menace de la bande de Manuun avant qu'elle ne cause encore plus de dégâts.

Le Maître du Jeu peut facilement placer ce scénario dans n'importe quelle région de son univers de jeu. Il faut simplement que le lieu de départ soit densément peuplé et qu'il existe des communautés rurales éparpillées aux alentours. D'autres types de menaces peuvent remplacer les pillards barbares : orques, gobelins, etc.

Ce scénario n'est pas censé être joué à une saison particulière, même si les caravanes ne seront sûrement pas très actives durant l'hiver.

PERSONNAGES NON JOUEURS

- ⇒ Jhonen, le marchand qui gère la caravane entre Lurien et Aylevez.
- ⇒ Utuk, muet et d'origine barbare, est l'assistant de Jhonen.
- ⇒ Manuun, un chamane au service de Jedakiah qui est responsable du massacre d'Aylevez.

Toutes les statistiques des PNJ sont présentées à la fin du scénario.

ÉTAPES CLÉS

1. Dans la ville de Lurien, Jhonen embauche les personnages pour escorter sa caravane.
2. Le premier jour de voyage donne l'occasion aux personnages de faire la

connaissance de Jhonen, d'Utuk et des autres membres de la caravane.

3. L'arrivée dans le village de Thorsen, où Jhonen voit son passé le rattraper
4. Voyage de Thorsen à Aylevez, avec plusieurs périls en chemin.
5. Arrivée à Aylevez et découverte du sort funeste de la ville.
6. L'hybride chaotique part en chasse.
7. Manuun et sa bande arrivent pour capturer le monstre et affronteront peut-être les personnages.

DÉBUT DE PARTIE

L'introduction du scénario permet d'assembler une équipe de personnages disparates. Toutefois, le Maître de Jeu pressé peut sauter cette étape et décider que les personnages ont déjà été embauchés en tant que gardes, ce qui leur donne une bonne raison de se connaître et de partir à l'aventure ensemble. Voici trois façons de mettre cette option en scène.

- ⇒ Le Maître de Jeu crée plusieurs personnages gardes pour les joueurs, qui choisiront lequel ils préféreront incarner. Si les personnages préconçus ont des origines très différentes, encouragez les joueurs à imaginer les raisons pour lesquels ils ont rejoint la caravane. Certains peuvent être des gardes professionnels ou des mercenaires, d'autres des marchands, d'autres encore peuvent avoir envie de se faire oublier quelque temps...
- ⇒ Tous les personnages peuvent être des gardes professionnels, qui ont déjà travaillé avec Jhonen, ou qui lui ont été recommandés. C'est la méthode la plus simple et la plus rapide, même si elle restreint les possibilités des joueurs.
- ⇒ Le Maître de Jeu permet aux joueurs de créer leurs personnages normalement, mais leur propose un historique commun : ils travaillent tous pour Jhonen. Après, il revient aux joueurs de décider comment et pourquoi ils font partie de la caravane.

UN MOT SUR LA MORTALITÉ

Si les personnages décident de résoudre chaque problème par les armes, ils risquent de connaître une fin précoce. Le Maître du Jeu devrait encourager la réflexion et l'utilisation d'autres options. Souvenez-vous qu'il n'est pas déshonorant de se replier au bon moment.

SCÉNARIO

INTRODUCTION : L'ENTRETIEN

À cette période de l'année, la place de marché de Lurien bouillonne d'activité. Dans l'air frais du matin, les colporteurs vantent haut et fort la qualité de leurs marchandises et d'épais nuages de poussière ponctuent le va-et-vient des caravanes, alors que les crieurs publics annoncent les dernières nouvelles et offres de travail. Les personnages sachant lire peuvent consulter les panneaux installés sur la place, dont les annonces sont identiques à celles des crieurs.

Les opportunités d'embauche sont nombreuses : du chargement et du déchargement de chariots au nettoyage des déchets animaux en passant par l'escorte de caravane. La rumeur court que le maître caravanier Jhonen chercherait des éclaireurs habiles pour protéger sa caravane lors de son trajet vers le nord. Les conversations des citadins laissent entendre que Jhonen paie généreusement, mais qu'il n'accorde sa confiance qu'aux candidats capables de prouver leur compétence et leur loyauté. Quelques minutes plus tard, un crieur public signale l'offre de Jhonen : 6 Fondateurs par jour, une belle somme ! Si cela ne motive pas les personnages, mentionnez aussi le nombre de jeunes gens qui se précipitent vers les chariots de Jhonen, cela attirera peut-être leur intérêt.

Les personnages verront Jhonen en train de passer en revue des candidats tandis que des porteurs affairés chargent les chariots en toute hâte. Il questionne attentivement les candidats, et son assistant Utuk se tient silencieusement derrière lui, hochant ou secouant la tête pour répondre aux questions. Utuk est un individu imposant, un nomade de la Longue Chevauchée au visage strié de cicatrices et avec, en guise de langue, un moignon de chair noire. Les personnages de la Longue Chevauchée reconnaissent les cicatrices comme la marque d'un bannissement pour crime, ce qui peut influencer leur attitude vis-à-vis de l'assistant.

Lorsque les personnages sont interrogés à leur tour, Jhonen ne leur pose qu'une simple

question : « Racontez-moi vos accomplissements et vos exploits ». Un test d'Influence ou d'Éloquence est requis ; Jhonen les embauche sur le champ au tarif indiqué en cas de réussite, et à 75 % du tarif en cas d'échec (réussir un test d'Opposition de Commerce peut permettre de récupérer le tarif initial). Bien sûr, les joueurs sont invités à exploiter les Passions de leurs personnages afin d'améliorer ou de remplacer leur jet d'Influence ou d'Éloquence.

Les personnages doués en Tromperie, et habitués à mentir ou à exagérer peuvent utiliser cette compétence, mais un échec risque d'avoir des conséquences graves, selon l'ampleur du mensonge ou de l'exagération.

UNE JOURNÉE TRANQUILLE

Jhonen accorde aux personnages le restant de la journée pour se préparer au voyage. Il veut quitter Lurien le lendemain à l'aube et refusera tout délai supplémentaire : pour lui, le temps vaut de l'or...

La caravane comprend quatre chariots couverts, chacun étant tiré par deux chevaux et conduits par deux hommes. Jhonen et Utuk conduisent le chariot de tête et les autres suivent en file indienne. Les marchandises transportées sont variées : textiles teints, herbes médicinales, cuir tanné, ouvrages forgés (épées courtes, outils, bêches). Des chevaux sont loués pour les personnages au cas où ceux-ci n'en possèdent pas.

Si tout se déroule comme prévu, la caravane part donc au petit matin. La procession quitte Lurien par le portail ouest et suit la route orientale, qui longe des champs prospères. En chemin, elle croise nombre de voyageurs affairés, mais ceux-ci se raréfient lorsqu'elle emprunte la route du nord, deux kilomètres plus loin. L'allure de la caravane est relativement régulière : elle ne ralentit que pour manœuvrer les virages brusques de la route, et n'accélère que si la visibilité est bonne, par exemple au sommet d'une colline. Depuis la portion occidentale de la route, des chemins de traverse mènent au rugissant fleuve Gartharis ; ils sont de plus en plus fréquents au bout de quelques heures de trajet.

Les personnages sont chargés de la protection du convoi. Une paire de gardes est censée aller en avant afin de repérer toute menace potentielle, les autres gardes restant à côté des chariots pour les guider à travers des obstacles ou un sol difficile, ou bien pour les défendre contre des bandits.

Les personnages devraient planifier leurs tâches : qui va devant, qui forme l'arrière-garde, etc. C'est aussi l'occasion de quelques jets de dés :

- ⇒ Perception, pour s'assurer qu'aucun danger n'est visible ;
- ⇒ Équitation, pour réussir à aller au-devant de la caravane et à revenir sans encombre, malgré les nids-de-poule, les débris et les animaux sauvages qui surgissent des buissons ;
- ⇒ Savoir Régional, pour repérer du gibier et autres herbes pouvant agrémente le diner ou être vendus plus tard.

Jhonen tente de converser avec les personnages à plusieurs reprises durant le voyage. S'il s'intéresse en premier lieu à leurs origines et à leur parcours, il leur demandera aussi de détailler un peu plus certains faits d'armes et même de lui parler de leurs éventuels projets.

Si un des personnages gagne la confiance de Jhonen, ou dit suivre la même religion, celui-ci sera disposé à évoquer avec eux des sujets plus personnels, comme la famille et les amis. D'un ton embarrassé, il leur demandera notamment s'ils parviennent à entretenir des relations amoureuses sérieuses malgré les trajets qu'implique leur profession. Toutefois, il n'évoque pas directement les problèmes de sa vie amoureuse (voir sa fiche page 16) et restera vague si un personnage le questionne à ce sujet.

Le marchand affiche clairement son appartenance religieuse. Il remplit souvent les blancs d'une conversation par des phrases telles que « Xalgith guide certainement nos actions » ou « Heureux hasard : grâce en soit rendue à Xalgith ! » Un personnage qui remet en question sa foi ou la sagesse de Xalgith sera vite mis à l'écart et aura du mal à regagner sa confiance.

LE VILLAGE DE THORSEN

Premier arrêt de la caravane, Thorsen est un village de deux cents habitants protégé par une fruste palissade en bois, et qui est réputé pour ses éleveurs de cochons. Un conglomérat d'habitations est regroupé en son cœur : forge, boucher, auberge, quelques petites boutiques artisanales... Des dizaines de masures entourent le centre, chacune adossée à un enclos rempli de cochons. Les personnages seront sûrement incommodés par la puanteur du village : s'ils échouent à un jet d'Endurance lors de leur entrée, le niveau de difficulté de tous leurs jets de compétences pour les prochaines 1d4 heures est augmenté de 1, le temps qu'ils habituent à l'odeur.

Une fois que la caravane est autorisée à franchir le portail du village, une masse de villageois se rassemble autour des chariots. La caravane se fraie tant bien que mal un passage à travers la foule grandissante jusqu'à atteindre l'extrémité nord du cœur du village. Alors les chariots s'arrêtent ; les hommes de Jhonen commencent à décharger des marchandises et à s'occuper des chevaux.

Jhonen informe les personnages que lui et ses hommes seront occupés à diverses transactions avec les boutiquiers et les villageois pendant la majeure partie de l'après-midi. En attendant, il leur suggère de prendre une bonne bière dans l'auberge ; il les rejoindra en fin de journée pour s'occuper de l'hébergement. Et si jamais il a besoin d'eux, il enverra quelqu'un les chercher.

Thorsen n'est pas un haut lieu de tourisme : en dehors de l'auberge, il n'y a guère que quelques échoppes proposant une poignée de babioles à des tarifs plus élevés qu'à Lurien. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions d'activités pour faire patienter les personnages pendant que Jhonen conclut ses affaires.

GROS TAS

Le vieux Merrow est un original qui possède le plus gros cochon des environs, Gros Tas. Presque aussi grand qu'un poney, celui-ci peut à peine se mouvoir et passe ses journées

à mâcher des navets. De là est venue l'idée d'un sport local populaire, le « Rouler de Gros Tas. » Les hommes de Thorsen, généralement ivres, parient dans la bonne humeur sur celui qui arrivera à renverser la pauvre bête et à la rouler le long de l'enclos. Lorsque les personnages entrent dans la taverne des Pieds de Cochon, une session de paris vient justement d'être lancée. Le champion actuel est Nevis le Forgeron, un homme massif aux muscles pareils à des rochers et des doigts de la taille de petits pieds-de-biche. Il gage 3 Fondateurs qu'il est capable d'accomplir trois allers-retours le long de l'enclos en roulant Gros Tas, et ce sans même transpirer ! Par contre, les six parieurs à ses côtés sont certains qu'il commencera à suer après le premier aller-retour. Les personnages peuvent parier ou défier Nevis en outrepassant ses prétentions.

Le groupe finit par quitter l'auberge et se diriger vers l'enclos du Vieux Mellow. Gros Tas est là, le groin plongé dans une auge remplie de navets ; il ne jette même pas un regard sur l'attroupeement autour de lui.

Gros Tas a une TAI de 24. Un personnage doit réussir un jet de Force Brute pour le renverser et un jet d'Athlétisme pour le rouler, ce qui est un Effort Physique Éprouvant (voir page 119 de RENEQUEST). Gros Tas couine et se débat, mais sa corpulence l'oblige à subir les événements. Il faut deux jets d'Athlétisme pour accomplir un aller-retour, la Fatigue augmentant pour chaque jet raté. De plus, le sol boueux de l'enclos augmente de 1 le niveau de difficulté des jets d'Athlétisme. Enfin, à chaque échec en Athlétisme, le personnage tombe et se retrouve recouvert des pieds à la tête de boue et d'excréments.

Nevis possède 80 % en Force Brute et 65 % en Athlétisme. S'il remporte son pari, il récolte 21 Fondateurs, à moins que quelqu'un puisse faire mieux que lui. Les locaux ne tenteront pas leur chance, mais un personnage qui réalise quatre allers-retours pourra remporter la mise. S'il perd, Nevis fulminera quelques instants, mais se montrera beau joueur à moins qu'il ne se rende compte que les personnages ont triché ou employé la magie, auquel cas lui et le reste du groupe deviendront hostiles.

ZOONA LA DEVINERESSE

Zoona est la sage-femme locale. Elle est versée en herboristerie et prétend pouvoir parler aux esprits. En vérité, elle ne possède aucun talent magique, bien qu'elle ait réussi à convaincre les villageois du contraire. Tandis que les personnages se relaxent dans l'auberge, elle entre, promène ses yeux perçants sur les environs, fixe les personnages pendant quelques instants, puis s'approche d'eux. Son apparence est plutôt repoussante : une dentition qui brille par son absence, des cheveux en désordre et parsemés de fientes d'oiseau, des guenilles qui révèlent par endroit ses formes émaciées... « Pour un Fondateur, je révélerai votre destin tel que les esprits le perçoivent », déclare-t-elle. « Pour deux Fondateurs, je vous fabriquerai une potion de Bonne Fortune ».

Il est difficile de dire non à Zoona, car les villageois la craignent et la respectent. Les personnages risquent de s'attirer les foudres des autres clients de l'auberge s'ils répondent à l'offre de la sorcière par des insultes ou des quolibets. Et s'ils persistent dans leur refus, Zoona sera tellement indignée qu'elle prononcera une malédiction : « Les esprits sont offensés ! Ils me disent que votre chemin conduira à l'infortune et à la vengeance des morts ! Je vois le déguenillé qui vous attend, les mains pleines de sang ; j'entends les pleurs de ceux qui vous sont chers ; et je sens votre peur et votre souffrance ! »

Zoona n'a aucune idée du devenir des personnages ; ses propos nébuleux sont juste destinés à les effrayer. Toutefois, si ceux-ci ont été maudits, ils croiront peut-être en la véracité de la prédiction de Zoona lorsqu'ils auront atteint Aylevez...

Si la devineresse voit son offre acceptée, elle prendra la main de son client, le fixera intensément dans les yeux et parlera d'une voix monotone, évoquant un avenir fait de longues années de prospérité et de jours de doute et de difficultés, un avenir où l'amour et le confort succèdent à la peine et à la solitude. Elle évacuera toute demande de précisions supplémentaires par une réponse péremptoire : « Les esprits ont parlé et celui qui met en doute leurs prédictions le regrettera amèrement ! »

Un personnage qui paie les 2 Fondateurs reçoit la prédiction ainsi qu'une Potion de Bonne Fortune. Zoon sort une bourse de ses guenilles et en vide le contenu dans la boisson du personnage. L'odeur est horrible, une douceur cadavérique qui évoque le poulet pourri. Après avoir remué la boisson avec son doigt et craché dedans, elle annonce que la potion est prête : « Versez le liquide dans une flasque. Lorsque vous le boirez, la chance vous sourira pendant un jour et une nuit. Les esprits ont parlé ! »

Pour une fois, elle dit vrai. Si le buveur parvient à ingurgiter le vil breuvage (jet d'Endurance requis), il reçoit immédiatement un Point de Chance supplémentaire pour le restant de la séance de jeu.

JE SUIS LE PASSAGER

Une fort jolie jeune fille approche les personnages : elle doit avoir 15 ans tout au plus. « Je m'appelle Dalla. Vous voyagez vers Aylevez et j'aimerais venir avec vous. J'ai de quoi payer mon passage et je peux coudre, cuisiner et faire le ménage. « Bien sûr, les personnages doivent consulter Jhonen avant d'accepter des passagers supplémentaires. Avec un jet réussi d'Influence ou de Perspicacité, Dalla dévoilera les raisons qui motivent son départ.

« Mon père veut me marier à Brok, qui est un bon porcher et qui héritera de vingt cochons, mais je ne veux pas vivre avec lui ». Elle soupire et essuie une larme naissante au coin de l'œil.

En vérité, elle en aime déjà un autre, un jeune homme d'Aylevez qui s'était arrêté à Thorsen alors qu'il se rendait au Grand Marché de Cylder pour y exercer ses talents d'ébéniste et de musicien. Maintenant qu'elle a réuni assez d'argent pour payer son voyage à Aylevez, elle espère le retrouver là-bas.

Tout personnage qui éprouve une Passion amoureuse similaire à celle de Dalla doit effectuer un test : il ne restera insensible à son histoire qu'en cas d'échec au test de Passion. Sinon, il se sentira obligé de plaider la cause de Dalla auprès de Jhonen. Et peut-être même qu'il tombera amoureux de la jeune fille...

Si un personnage tente de séduire Dalla durant le voyage, le test est traité comme un

Conflit Social (voir RENEQUEST page 431) avec Influence ou Séduction comme compétence active, Dalla résistant avec sa Passion Amour (Hannen) de 85 %.

Bien entendu, des complications sont à prévoir. Le père de Dalla, Rorke, est un homme déterminé et possessif, qui souhaite améliorer son statut dans le village en mariant sa fille à Brok.

Lorsqu'il se rendra compte de la fugue de celle-ci, il partira à sa recherche avec ses quatre autres enfants, des gaillards costauds plus âgés que Dalla. Il se montrera vindicatif envers ceux qui ont aidé sa fille à fuir.

Convaincre Jhonen exige un jet d'Influence. En cas d'échec, le marchand et son assistant ne sont pas enthousiastes à l'idée d'aider une future mariée à échapper à son sort. En cas de réussite, Jhonen empêche volontiers l'argent, tout en prévenant les personnages qu'ils seront responsables d'elle et qu'ils ne pourront compter sur lui en cas de problème.

Si Dalla est acceptée, elle annonce qu'elle rejoindra la caravane un peu plus loin sur la route après Thorsen, le temps d'échapper à la vigilance de sa famille. Elle tiendra sa promesse, mais les personnages peuvent l'aider à s'enfuir, par exemple en créant une diversion ou en trouvant un moyen de la faire quitter discrètement le village.

Il se passera une journée avant que Rorke découvre son absence, fasse le lien avec la caravane, et organise une poursuite.

Toutefois, lui et ses fils se déplacent plus rapidement que la caravane et ils la rattraperont bientôt. Rorke veut seulement récupérer sa fille et les personnages devraient être capables de le convaincre à renoncer à ses plans, au besoin en l'intimidant.

Dalla aura beau supplier son père de la laisser partir, elle a peur de lui et comptera sur les personnages pour la soutenir.

Selon les circonstances et les actions des personnages, Rorke et ses fils sont prêts à tenter de kidnapper Dalla, à monter une embuscade, voire à affronter directement les personnages.

Si Dalla reste avec la caravane, elle a le cœur brisé lorsqu'elle voit Aylevez dévasté. Cependant, après avoir frénétiquement examiné tous les corps, elle déclare que son

bien-aimé Hannen ne compte pas parmi les morts : peut-être est-il encore à Cylder ? Elle tentera alors d'utiliser ses charmes pour que les personnages l'aident à gagner Cylder (ce qui serait une bonne raison de s'y rendre avant le début du scénario Les Ombres derrière le Trône du Livre des Quêtes).

LES PIEDS DE COCHON

La seule auberge du village est un bâtiment à un étage, avec une taverne au rez-de-chaussée et une chambre commune ainsi que des chambres individuelles à l'étage. La taverne n'est guère fréquentée le matin ou l'après-midi, mais à midi ou en soirée, elle se remplit de porchers et de voyageurs.

Quel que soit le moment de la journée, un client sera toujours fidèle au poste : un porcher déprimé du nom de Glun. Il racontera à quiconque lui prête attention que son frère Daek, sa belle-sœur Mathilde et un ami ont quitté Thorsen hier pour s'installer à Aylevez. Si les personnages lui disent qu'ils se rendent justement à Aylevez, son humeur s'éclaircit quelque peu et il leur demandera de souhaiter bonne chance aux trois voyageurs si jamais la caravane les rencontre.

PLAN DES PIEDS DE COCHON
 Comme la plupart des auberges de la Contrée suivent le même agencement, le Maître du Jeu peut utiliser ce plan pour d'autres auberges.

CLIENTS INSATISFAITS

Lors de sa dernière visite à Thorsen, Jhonen a négocié durement avec Marquat, un marchand local, qui s'est senti floué. Ce dernier a juré de se venger et a recruté un membre de la famille et quelques amis pour donner une leçon à Jhonen.

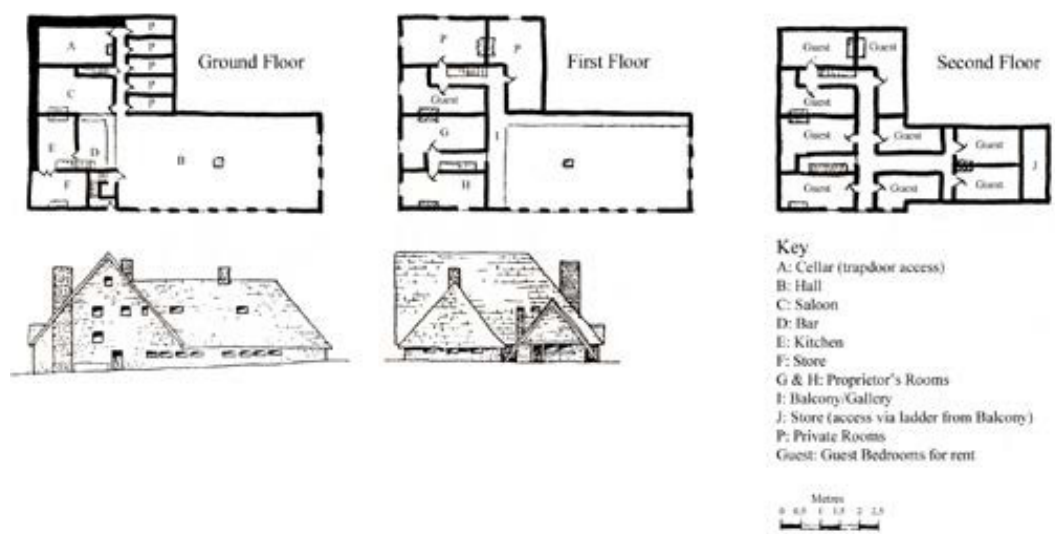
Marquat attend la fin de l'après-midi pour agir, alors que la foule autour de la caravane s'est dispersée et que les caravaniers remettent leurs marchandises en place. C'est à ce moment que la bande de Marquat, en tout huit hommes armés de gourdins, marche effrontément jusqu'à la caravane et commence à bastonner Jhonen et les siens.

Les personnages peuvent entendre les cris de surprise des villageois lorsque la bagarre se déclenche. Toutefois, les sons sont étouffés, et un jet de Perception est nécessaire pour entendre le brouhaha.

Utuk s'échappe dès le début de la mêlée et court chercher les personnages, en se rendant d'abord à l'auberge. Il fait de son mieux pour mimer le conflit, puis retourne précipitamment vers la caravane, si possible avec les personnages.

Si ceux-ci l'accompagnent, le groupe arrive alors que Marquat semble avoir pris le dessus : Jhonen a la bouche ensanglantée et un de ses hommes est à terre. Les caravaniers ont été pris par surprise, mais se défendent désormais avec leurs épées courtes.

La bande de Marquat n'est pas de taille à affronter de véritables guerriers : en termes de jeu, elle n'est que de la Piétaille. Tout membre de la bande fuira dès qu'il est blessé, et la



bande entière décampe une fois que trois des siens sont hors combat.

A la fin du combat, Jhonen suggère de gagner l'auberge pour le reste de la nuit. Ses hommes ont besoin de se reposer et il aimerait partir dès l'aube. Si les personnages font pression pour intimider ou tuer Marquat, Jhonen crache une dent ensanglantée et leur dit : « Non, pas la peine. Je crois qu'il a compris son erreur. Ce serait une perte de temps de s'occuper d'une canaille de son espèce ».

La soirée se déroule sans incident. La plupart des hommes de Jhonen se reposent dans la chambre commune de l'auberge ; Jhonen paie des chambres individuelles aux personnages si ceux-ci le désirent. La caravane part tôt le lendemain matin.

PÉRILS DE LA ROUTE

Pour agrémenter le voyage entre Thorsen et Aylevez, vous pouvez utiliser un ou plusieurs des événements suivants.

ÉBOULIS

Alors que le soleil est encore haut dans le ciel, les personnages au-devant de la caravane repèrent un problème. Un éboulis a recouvert le chemin d'un monticule de débris et deux arbres à moitié déracinés penchent dangereusement vers le chemin. Il est évident que l'éboulis est un phénomène naturel : la pluie des derniers jours a fragilisé un talus proche du chemin.

Les chevaux peuvent facilement franchir l'obstacle ; toutefois, les chariots risquent d'être endommagés s'ils le traversent. Un test Difficile de Conduite est nécessaire pour traverser en toute sécurité le terrain instable. Un échec peut amener les roues à être endommagées ou coincées dans le champ de débris, et un chariot peut être renversé en cas de Maladresse. Jhonen mettra ces mésaventures sur le compte des personnages : il les insultera et les menacera de réduire leur paie.

Le plan d'action le plus sûr serait de prendre le temps de dégager le chemin des rochers puis de niveler la terre avec les outils de ferme transportés dans les chariots. Des tests de Force Brute seront requis pour déplacer les rochers les plus lourds.

Une Maladresse entraîne une blessure légère, soit 1d3 points de dommages à une localisation. Lancez 1d10 : la poitrine (dos) est touchée sur un résultat de 1-5, ou l'abdomen (bas du dos) sur un résultat de 6-10. Un échec au test ralentit le dégagement de la route et un des arbres penchés finit par tomber sur le chemin. Les personnages qui participent au nettoyage doivent réaliser des jets d'Esquive pour éviter le tronc épais. L'arbre possède une «compétence» de 35 % et inflige 1d8 points de dommages à une localisation aléatoire.

Les personnages prévoyants peuvent faire tomber les arbres penchés avant de nettoyer ou les attacher avec des cordes et des piquets.

RAPT

Quatre heures avant le crépuscule, les cavaliers qui réussissent un test de Perception peuvent apercevoir un grand nombre de branches d'arbre cassées et de plantes piétinées du côté est du chemin. Manifestement un groupe a dû émerger du sous-bois et s'engager sur la route. Un examen plus attentif montre de nombreuses empreintes de pas et de sabots sur le sol tendre : sûrement six hommes et leurs chevaux. En cas d'échec au test, nul ne remarque quoi que ce soit.

Un test de Pistage standard permet d'obtenir plus de détails. Une paire de traces de cheval dirigée vers le nord est décelable sur la route ; elle s'arrête à l'endroit où les traces venues du sous-bois les rencontrent. Un combat s'est sûrement déroulé à cet endroit, il y a peut-être un jour, un jour et demi. Les plus attentifs remarqueront des fragments de corde en chanvre sur le bord de la route, ce qui signifie certainement qu'un ou plusieurs individus ont été capturés. De là, le groupe se dirige vers le nord-est à travers le sous-bois. Il ne semble pas y avoir de trace de sang.

Une fouille des sous-bois révèle des sacs à dos et des besaces jetés au hasard à quatre mètres de la route, leur contenu éparpillé. Quelques dizaines de secondes de recherche suffisent pour trouver des sacs de couchage déchirés et du matériel de camp endommagé. Au bout de cinq minutes, les personnages trouveront un médaillon en cuivre pendu à une chaîne, sur lequel est inscrit «Mathilde».



Il est possible de suivre les traces sur 15 kilomètres, jusqu'au campement barbare décrit à la page 16. Le parcours peut s'effectuer à cheval, à une vitesse bien moindre que sur la route. Toutefois, Jhonen n'apprécie pas ce genre de distraction et presse la caravane de hâter son allure, tout en intimant aux personnages de rester aux aguets. Si les personnages insistent pour suivre les traces, ils risquent d'être licenciés.

DES LOUPS DANS LA NUIT

Comme la nuit approche et qu'Aylevez est encore loin, Jhonen ordonne aux personnages d'aller à l'avant chercher un site convenable pour un camp, que ce soit un élargissement de la route ou une clairière accessible par chariot.

Un endroit approprié se trouve à un demi-kilomètre à peine : la route s'élargit suffisam-

RAPT - ALTERNATIVE

Si Dalla est avec la caravane, les signes de passage que les personnages décèlent pourraient être ceux de Rorke et de ses fils. Ceux-ci ont réussi à dépasser la caravane en utilisant un sentier peu connu et préparent une embuscade plus loin sur la route.

ment pour que les chariots puissent être stationnés en dehors de la voie de passage.

Une fois les chariots immobilisés, les caravaniers s'attellent à allumer les feux de camp, à assembler les tentes puis à préparer le repas. Ensuite, les personnages sont chargés de

surveiller le camp ; Jhonen et ses hommes ne participeront pas aux gardes.

Alors que la nuit s'épaissit, les veilleurs entendent le hurlement des loups dans le voisinage. Les torches ou les lampes révèlent des yeux brillants à l'orée de la forêt et du sous-bois.

Une meute de loups est rassemblée autour du camp ; elle n'attaquera pas, sauf si le Maître du Jeu veut épicer la soirée, et elle s'enfuira si des veilleurs s'approchent en brandissant des torches ou en étant très bruyants. Elle ne constitue une menace que si quelqu'un s'aventure seul dans les bois.

EMBUSCADE

Des barbares ont préparé une embuscade, à un kilomètre au nord de la dernière escale (voir Des Loups dans la Nuit). Ils sont séparés en deux groupes de cavaliers montés sur des poneys : quatre barbares attendent dans un sentier partant de la route principale, et trois autres sont sur la route.

Au matin, la caravane roule sur une portion sinueuse de la route septentrionale. Les cavaliers de tête remarquent une piste perpendiculaire. S'ils la suivent, ils tomberont nez à nez avec le premier groupe de barbares ; sinon, ils essuieront un peu plus loin une volée de flèches du second groupe, qui s'enfuit ensuite. Le plan des barbares est simple : les archers doivent éloigner les personnages de la caravane alors que les autres prendront celle-ci en chasse dès qu'ils l'auront entendue passer.

Ceux qui ciblent la caravane chevauchent en tandem, le passager attaquant les personnages en arrière-garde à la hache ou sautant sur un chariot pour se débarrasser du conducteur. Si le piège ne fonctionne pas, les deux groupes convergeront depuis des directions opposées et tenteront de neutraliser les personnages et les conducteurs.

La bataille sera sûrement menée tambour battant. N'oubliez pas de demander des tests d'Équitation pour maintenir la vitesse ou pour des manœuvres complexes. Les conducteurs des chariots essayeront d'éviter les barbares, mais ils seront forcés de ralentir si la route devient trop mauvaise.

Si au moins deux barbares sont hors combat, les autres se replieront vers leur camp, espérant que les forces demeurant là-bas suffiront à décourager les personnages.

LA DÉVASTATION D'AYLEVEZ

En milieu de journée, trois heures après l'embuscade, d'autres signes de trouble apparaissent. La caravane arrive alors à Aylevez ; après avoir négocié le dernier virage qui conduit vers la ville, elle doit s'arrêter : au milieu de la route repose un corps atrocement lacéré et aux habits souillés de sang séché.

Seul le croassement des corbeaux rompt le silence, et nulle fumée ne s'élève des cheminées du village. En se rapprochant du centre d'Aylevez, l'horreur va croissante. Les cadavres se multiplient : dans les pâturages, devant les portes ouvertes des maisons agglutinées, et dans la place du marché. Tous sont lacérés de part en

part, et certains n'ont plus de tête ou de bras, comme si un animal les avait à moitié dévorés. Toute vie semble avoir déserté le voisinage ; les villageois survivants, s'il y en a, ont dû se cacher ou s'enfuir.

En vérité, ce massacre est l'œuvre d'un hybride chaotique. À l'aube, Manuun l'a lâché sur le village afin de tester ses capacités en vue d'une future invasion barbare du Val.

La page 14 montre Aylevez et ses environs. La Route Septentrionale contourne le village, mais deux chemins secondaires coupent à travers la forêt pour aboutir à la place du marché, l'un par le nord, l'autre par le sud. Aylevez est un village assez important selon les standards locaux, bien qu'il ne fasse qu'un tiers de la taille de Lurien. Il est réputé tant pour son bois que pour son charbon de bois d'excellente qualité, et sa grande place de marché circulaire accueille régulièrement des foires attirant les habitants des villages environnants.

Voici les bâtiments principaux de la ville.

LE MOULIN

Le moulin à eau d'Aylevez se dresse à côté d'un ruisseau dévié depuis le fleuve Gatharsis. Des corbeilles en bois sont alignées le long des murs, certaines sont remplies de farine, et d'autres contiennent les graines brutes devant être transformées. La roue à aubes tourne dans un concert de grincements.

Un fermier agonisant est allongé près de l'entrée. Ses blessures sont similaires à celles des autres habitants. Dans un dernier sursaut de vitalité, il murmure « la bête » alors que les personnages s'approchent, puis expire.

GÉRER LE MASSACRE

Peu de gens auront vu un massacre d'une telle ampleur, et même ceux qui vu des champs de bataille ne seront pas préparés au spectacle horrifiant qui les attend. Chaque personnage doit effectuer un jet Difficile de Volonté. Ceux qui réussissent sont capables d'évoluer avec un semblant de normalité ; toutefois, pendant plusieurs jours, leur humeur sera assombrie et leur sommeil sera perturbé par des images du carnage. Ceux qui échouent sont dans un état de choc. Leur niveau de Fatigue passe immédiatement à Exténué, et les effets durent tant qu'ils sont à Aylevez et jusqu'à 6 heures après leur départ. Les cauchemars les empêcheront de dormir convenablement. Ceux qui obtiennent une Maladresse ne sont plus opérationnels. Leur niveau de Fatigue passe immédiatement à tant qu'ils restent dans le village et jusqu'à 18 heures après leur départ. Ils auront besoin d'une forme de guérison ou d'apaisement pour surmonter les horreurs dont ils ont été témoins.

LA CHAPELLE

L'architecture de la chapelle est classique, avec son toit en double pente, et sa salle de prière centrale à laquelle sont accolées la chambre du prêtre et la pièce de stockage des outils cérémoniels. La chapelle est dédiée au culte d'Aliya, la principale religion locale.

La salle centrale contient des bancs à taille basse faisant face à une table placée contre le mur du fond. Plusieurs idoles représentant la déesse ornent la table. Des piliers régulièrement espacés soutiennent le plafond de la salle.

Lorsque les personnages arrivent en ville, l'hybride chaotique se repose dans la crypte de la chapelle. Cependant, ses sens aiguisés l'alerteront de toute intrusion dans la chapelle. Plus plus d'informations sur les tactiques du monstre, consultez le texte encadré ci-dessous.

LE BAZAR

Des villageois se sont réfugiés ici et ont tenté de se défendre, comme en témoignent les portes d'entrée fracassées et la quantité de corps à l'intérieur.

LE PUIT

Le puits est couvert et il est pourvu d'une manivelle actionnant une corde de 30 m à laquelle est attaché un seau. Comme le puits est très étroit, descendre jusqu'en bas serait assez long malgré la corde. Le fond du puits ne contient rien d'autre que de l'eau.

LES FERMES

Quelques fermes sont situées à proximité de la place du marché, mais la plupart sont étalées dans la campagne environnante. Ce sont des bâtiments de plain-pied en pierre et avec un toit en chaume.

Les maisons proches du marché sont abandonnées ; nombre d'entre elles abritent des cadavres et certaines portes d'entrée ont été forcées.

Des familles terrifiées occupent encore quelques-unes des maisons les plus distantes ; elles ont fermé les volets et barricadé les entrées. Il est possible de les calmer en leur disant que la menace a été éliminée ; sinon, elles resteront claquemurées chez elles. Une fois convaincues que tout danger est écarté, elles aideront au nettoyage du village et assisteront les personnages dans d'autres tâches.

LES SUGGESTIONS DE JHONEN

Une fois que Jhonen a eu la possibilité de jauger la situation, il demande aux personnages de fouiller les bâtiments autour de la place centrale. Il suggère de commencer par le bazar, car il voudrait déplacer ses hommes dans un endroit sûr si les environs sont encore dangereux. Une fois le bâtiment « sécurisé », Jhonen charge ses employés de s'y installer le temps que les personnages repèrent le reste du village. Lui et ses hommes aideront les personnages lorsqu'ils estimeront la situation suffisamment sûre.

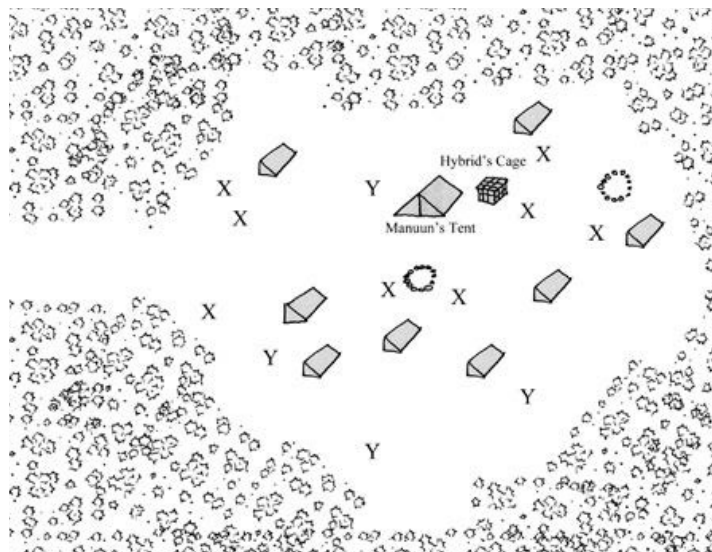
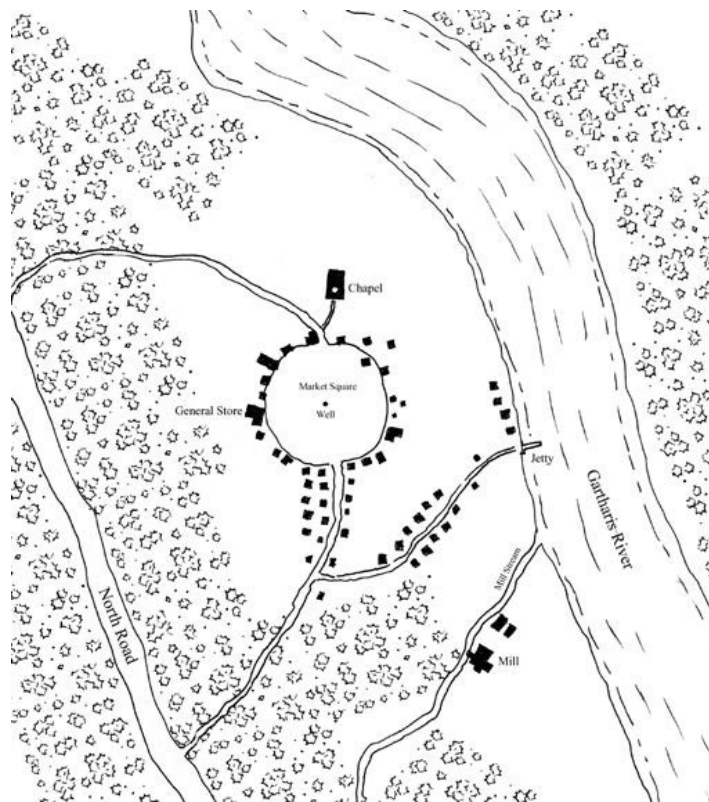
LA TACTIQUE DE L'HYBRIDE

Les ophidiens des Montagnes de Gartharis ont créé l'hybride chaotique dans un seul but : tuer. Le monstre est grand, fort, rapide et rusé. Il ne montre aucune pitié. Actuellement, il récupère de ses efforts récents dans la crypte de la chapelle. Mais il n'a besoin que de quelques heures de repos ; alors que la caravane s'installe pour la nuit, le voilà déjà prêt à agir à nouveau...

L'hybride utilise les ombres, le couvert et les toits. Ayant déjà massacré sans peine nombre de villageois, il préférera cette fois-ci jouer avec eux : il les tuera un à un, en attendant le moment propice.

Loin d'être une brute dénuée d'intelligence, l'hybride n'hésitera pas à tenter d'incapaciter ses adversaires ; il pourra ainsi savourer ses victimes à son aise après les avoir toutes neutralisées. Il sait se servir d'une fronde et possède des munitions destinées à étourdir les adversaires avant de venir au contact.

L'hybride utilise son environnement au maximum, se repliant au besoin pour mieux surprendre plus tard. Ainsi, s'il rencontre trop de résistance en centre-ville, il pourra se rendre dans les maisons les plus distantes afin de tuer les villageois cloîtrés à l'intérieur.



Aylevez

Chapel : Chapelle

General Store : Bazar

Jetty : Débarcadère

Market Square : Place du Marché

Mill : Moulin

Mill Stream : Ruisseau du Moulin

North Road : Route du Nord

Well : puits

Camp barbare

Hybrid's Cage : Cage de l'hybride

Manuun's Tent : Tente de Manuun

Un des hommes de Jhonen émet l'idée d'enterrer les corps éparpillés à travers le village ; Jhonen acquiesce.

Un lieu commode d'excavation serait au nord du cimetière de la chapelle. Le travail est pénible et dure plusieurs heures, même avec l'aide des villageois survivants. Jhonen et les siens récitent ensuite des prières à Xalgith et à Aliya, puis observent une période de silence en mémoire des défunts.

LE CHAMANE ENTRE EN PISTE

Jhonen désire camper à Aylevez pour la nuit. Avec les menaces déjà encourues et la dévastation d'Aylevez, il n'a aucune envie de diriger la caravane en pleine nuit. Il pense même qu'il vaudrait mieux revenir à Lurien le lendemain pour alerter les autorités.

La chapelle est suffisamment grande pour accueillir la plupart des caravaniers, bien que les personnages peuvent choisir de camper ailleurs et décider d'éventuelles défenses à préparer. Utuk suggère d'établir une patrouille.

Durant la nuit, un petit groupe de barbares revient à Aylevez pour récupérer l'hybride. Le chamane Manuun et deux membres de la tribu se fauflent jusqu'à l'orée de la forêt proche et observent l'état de la ville. Ils sont tout de suite suspicieux si les chariots sont visibles ou si des feux ont été allumés. Manuun ordonne à ses hommes d'avancer dans le village afin d'en savoir plus.

Les barbares avancent prudemment dans Aylevez, se cachant parmi les ombres, et s'abritant derrière les bâtiments. S'ils détectent des sentinelles, ils se replieront vers les bois plutôt que de risquer une confrontation. L'hybride n'attaquera pas ces barbares, qu'il reconnaît comme étant ses maîtres. Si les personnages ont posté des sentinelles qui réussissent un jet d'Opposition de Perception contre la Discrétion des barbares, celles-ci repéreront les intrus et pourront tenter de les éliminer ou de les capturer. En cas de conflit, les barbares tenteront d'incapaciter les personnages afin d'avoir le temps de fuir jusqu'à

leur campement. De son côté, Manuun se replie vers le campement dès qu'il entend des bruits de combat, afin de rallier ses forces et d'attaquer Aylevez le lendemain.

Manuun est le seul qui est capable de commander l'hybride, grâce à l'enseignement reçu auprès des ophidiens ayant créé la bête. Pour le diriger, il doit le voir et réussir un jet d'Influence. Les ordres sont donnés dans la langue sifflante des ophidiens et équivalent à des phrases simples comme « Arrête », « Suis-moi », « Attaque celui-ci », etc. Si Manuun rate son jet d'Influence, l'hybride ignore tout simplement l'ordre, et fait l'action inverse en cas de Maladresse. Étant un chamane, Manuun peut aussi diriger des esprits, comme indiqué à la page 20.

LE VIEUX PONT EN PIERRE

Il enjambe le fleuve Gartharis à quatre kilomètres au nord d'Aylevez. Il a été bâti il y a plus de cent ans et peu de voyageurs passent par là. Du côté est se dresse une tour de garde en pierre, avec une porte béante et des fenêtres ouvertes.

Autrefois, elle servait de défense contre les raids des barbares ; aujourd'hui, elle n'est plus qu'un élément de décor.

La Route Septentrionale se colle au fleuve à l'approche du vieux pont. Les berges du fleuve descendent en pente raide jusqu'à la surface du fleuve, trois mètres plus bas.

Si le pont n'est pas assez large pour que deux chariots puissent passer en même temps, il est en bon état et sa traversée ne devrait pas poser de problème.

Le pont serait un bon endroit pour arrêter l'assaut final de la bande de Manuun si celui-ci rassemble ses troupes pour marcher sur Aylevez. Le pont est défendable et Ayleford dispose d'une grande quantité de matériaux pour barricader une extrémité du pont. Comme peu de barbares savent nager et que le fleuve est particulièrement large et puissant à cet endroit (Difficulté Redoutable pour nager), bloquer le pont serait particulièrement efficace.

LE CAMPMENT BARBARE

La troupe du chamane a établi un campement dans une clairière à un kilomètre au nord-est d'Aylevez, de l'autre côté du Vieux Pont en Pierre. Des tentes en peau de bête et quelques feux de camp mourants parsèment la clairière. Consultez la page 14 pour une carte du campement.

Les barbares se trouvent aux endroits de la carte marqués par un « x » durant le matin et l'après-midi, et aux endroits marqués par un « y » en soirée. Les otages sont emprisonnés dans la cage qui sert aussi à transporter l'hybride. Ils sont deux : Daek et sa femme Mathilde, deux villageois de Thorsen ont été capturés lors des événements précédant la scène Rapt, et ont été sérieusement battus. Un de leurs amis, Serg, a été capturé aussi, mais l'hybride l'a déjà dévoré. Des os humains et des excréments sont dispersés à proximité de la cage. Caché à l'extrémité orientale de la forêt, un chariot sert à ramener le monstre dans les terres de Gartharis. Les neuf poneys des barbares, le plus grand étant celui de Manuun, sont attachés à l'abri des regards.

Les barbares établissent toujours des sentinelles, quel que soit le moment de la journée. Le campement est le plus actif en matinée et au début de l'après-midi, lorsque les barbares s'occupent de leurs chevaux, mangent et aiguissent leurs armes.

Quatre barbares sont de garde en soirée. Deux sont postés près des chevaux, près d'une des pistes qui part du camp, et les deux autres se déplacent pour surveiller les autres pistes.

En comptant Manuun, les barbares sont 16 au total. L'affrontement risque d'être ardu si les personnages s'attaquent au groupe entier. Mais les forces barbares seront sûrement réduites de moitié si les personnages en ont déjà combattu quelques-uns lors des scènes Embuscade et Le Chamane entre en piste.

LES TACTIQUES DES BARBARES DU CAMP

Les barbares sont très bien organisés et la présence de Manuun leur donne confiance. Si une sentinelle est attaquée, elle restera sur la défensive tout en essayant d'alerter le camp. Les

barbares chercheront en premier lieu à protéger Manuun afin de lui laisser le temps d'invoquer ses esprits. Après avoir déterminé le nombre d'adversaires, ils attaqueront en privilégiant les attaques de flanc et les encercllements.

Les barbares préféreront capturer les personnages plutôt que de les tuer, afin de les conduire au Pic de Distaff. Là, les personnages seront réduits en esclavage ou seront sacrifiés lors d'un de ces horribles rituels qu'affectionnent Jedakiah et les ophidiens (voir la Reconnaissance au Pic de Distaff, dans le Livre des Quêtes).

CONCLURE LE SCÉNARIO

Les issues possibles sont nombreuses. Certaines des plus probables sont décrites ci-dessous. La fin du scénario est délibérément laissée dans le vague, car elle dépend des actions des personnages. Ceux-ci devraient au moins être capables de rassembler suffisamment d'informations pour situer le camp barbare. Il est même possible qu'ils lancent directement un assaut sur le camp en ignorant Aylevez.

Si les personnages ne combattent pas les barbares, ces derniers ne tardent pas à répliquer. Manuun assiège Aylevez le lendemain de sa première reconnaissance. La capture de Manuun est susceptible de transformer la suite du scénario. Les membres de sa tribu pourraient bien sûr tenter de le sauver, mais les personnages disposent d'un formidable levier de négociation. Si jamais Manuun retrouve sa liberté, il fera tout pour tuer les personnages et tentera de se venger immédiatement au cas où il lui resterait suffisamment de guerriers. Sinon, son groupe se repliera sur Gartharis et préparera un nouvel assaut. Il pourra ainsi servir d'ennemi récurrent.

DÉNOUEMENTS POSSIBLES

1. Jhonen et les personnages fuient Aylevez et retournent à Lurien. Jhonen entend informer le duc local des événements d'Aylevez et le prévenir que d'autres assauts barbares sont probables. L'hybride Chaotique est la preuve que le chaos émerge à nouveau dans la Contrée. Manuun, s'il est capturé et amené devant le duc, n'évoquera

Jedakiah qu'après avoir été torturé, en utilisant seulement les termes « le Maître » et « le Serviteur de la Mère du Chaos » et sans en dire plus sur les pouvoirs du sorcier.

2. Les personnages arrivent à capturer ou à tuer l'hybride, et plusieurs barbares du camp. Si Manuun est aussi capturé ou tué, ils ont obtenu une petite victoire : les barbares survivants retournent informer Jedakiah de la situation.
3. Les barbares se rassemblent et descendent sur Aylevez pour capturer l'hybride et parachever le massacre. Les personnages peuvent livrer une défense héroïque sur le Vieux Pont en Pierre, harceler les assaillants dans le village en allant de maison en maison, ou tout simplement fuir à toute allure. Si les barbares capturent à nouveau l'hybride, ils peuvent laisser les personnages s'échapper : leur expérience a été concluante. Jedakiah pourra alors créer de nouveaux hybrides, entraîner d'autres barbares à les contrôler, puis envoyer une armée chaotique contre la Contrée.
4. Les barbares sont totalement défaits. Certains révéleront sans doute qu'ils servent un sorcier aux pouvoirs incommensurables qui vit dans les montagnes loin au nord. De son côté,

Manuun sera peu coopératif et ne livrera pas d'informations. Les personnages pourront revenir à Lurien et alerter les autorités de ce qui se trame.

Il existe plusieurs façons de découvrir le camp barbare. Les personnages peuvent suivre la piste indiquée dans la scène Rapt, celle de la scène Embuscade ou une qui part Aylevez. Si les personnages capturent un barbare durant l'aventure, ils peuvent facilement obtenir l'emplacement du camp. Des jets de Pistage seront nécessaire pour s'orienter dans les bois sans perdre trop de temps.

Le véritable but de ce scénario est d'exposer les personnages à la menace incarnée par Jedakiah. Au cours des autres aventures du Livre des Quêtes, ceux-ci auront l'occasion de s'opposer à lui.

JHONEN

Depuis une décennie, Jhonen sillonne les routes du Val en tant que caravanier. C'est un marchand compétent qui a bâti une modeste fortune aussi bien grâce à ses talents qu'à ses efforts constants.

Toutefois, la quête du profit n'est plus la seule chose qui guide Jhonen. L'année dernière, il a rencontré Gisal, une aubergiste dans la cité de Nyren. Il est amoureux d'elle, mais son manque de tact l'empêche de se rapprocher d'elle. Son échec le frustre terriblement ; il a du

JEDAKIAH ?

Bien qu'il soit mentionné plusieurs fois dans ce scénario et qu'il soit le principal antagoniste de Contre le Chaos, Jedakiah n'apparaît pas personnellement dans ce scénario et le Maître du Jeu peut facilement le remplacer par un autre « méchant » du même type.

Jedakiah est l'archétype du sorcier maléfique. Corrompu par le chaos et obsédé par le pouvoir, il cherche à libérer la Mère du Chaos, afin de devenir lui-même un demi-dieu. Ses talents magiques sont considérables grâce à ses longues années d'études, à sa vénération assidue de la Mère du Chaos, et à son alliance avec les sinistres ophidiens, des hommes-serpents originaires d'un autre plan qui révèrent aussi la déesse.

PERSONNAGES NON JOUEURS

mal à accepter que les affaires de l'amour soient plus compliquées que celles du commerce...

Enfin, Jhonen est un adepte enthousiaste du culte de Xalgith, qui cite fréquemment la doctrine et les bénédictions de son dieu.

UTUK

Utuk est originaire des Steppes de la Longue Chevauchée. Cela fait huit ans qu'il est au service de Jhonen.

Comme l'attestent les cicatrices tribales sur son visage, ses bras et sa poitrine, il est membre de la tribu du Crâne, un peuple barbare qui adore Feyr. Sa langue a été coupée à cause de crimes commis à l'encontre de son peuple ; son exil est volontaire et il ne compte pas revenir chez les siens avant d'avoir expié ses méfaits.

Bien qu'il soit muet, Utuk a développé une gamme étendue de gestes, d'expressions et de grognements, qui permettent de le comprendre assez facilement.

Malgré son apparence imposante, Utuk se montre plutôt calme et pensif. Grand adepte des jeux de hasard et d'adresse, il aime impressionner ses compagnons avec ses jongleries.

LES CARAVANIERS DE JHONEN

Les autres membres du groupe de Johnen sont des hommes du Val qui ont travaillé au sein de caravanes depuis plus ou moins longtemps. Ce sont des cavaliers compétents, mais pas des guerriers : ils ne feront pas le poids face à des combattants entraînés. D'humeur joyeuse, ils converseront volontiers avec les personnages.

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 11	Points d'Action	2	1-3	Jambe Droite 1/5
CON : 12	Mod. de Dégâts	0	4-6	Jambe Gauche 1/5
TAI : 13	Points de Magie	13	7-9	Abdomen 2/6
DEX : 10	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 2/7
INT : 14	Rang d'Action	10	13-15	Bras Droit 1/4
POU : 13	Armure	Cuir	16-18	Bras Gauche 1/4
CHA : 14			19-20	Tête 1/5

Compétences : Athlétisme 59 %, Bagarre 59 %, Commerce 86 %, Conduite 89 %, Endurance 62 %, Esquive 56 %, Force Brute 62 %, Orientation 81 %, Perception 64 %, Savoir Régional 66 %, Survie 67 %, Tromperie 67 %, Volonté 62 %

Passions : Amour Gisal 90 %, Déteste Paresse 70 %, Loyauté envers Le Val 80 %

Style de Combat : Marchand du Val (Dague, Épée courte) 75 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4+1	6/8
Épée courte	M	C	1d6 + 1	5/7

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 12	Points d'Action	3	1-3	Jambe Droite 1/7
CON : 17	Mod. de Dégâts	0	4-6	Jambe Gauche 1/7
TAI : 13	Points de Magie	13	7-9	Abdomen 2/8
DEX : 15	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 2/9
INT : 15	Rang d'Action	12	13-15	Bras Droit 1/6
POU : 13	Armure	Cuir	16-18	Bras Gauche 1/6
CHA : 14			19-20	Tête 1/7

Compétences : Athlétisme 59 %, Bagarre 59 %, Conduite 70 %, Endurance 62 %, Équitation 90 %, Esquive 56 %, Force Brute 62 %, Langage des Signes 90 %, Orientation 81 %, Perception 64 %, Savoir Régional 66 %, Volonté 62 %

Passions : Expier ses Crimes 90 %, Loyauté envers Jhonen 80 %

Style de Combat : Barbare de la Longue Chevauchée (Arc, Bouclier, Épée, Lance) 74 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Arc court	G	-	1d6	4/4
Épée courte	M	C	1d6 + 1	5/7
Lance courte	M	L	1d8 + 1	4/5
Rondache	G	C	1d3+1	4/9

LA BANDE DE THORSEN

Ces amis et parents du marchand Marquat sont dépourvus d'armure et équipés de simples gourdins. Face à des combattants compétents, le poids du nombre est leur seul atout : ils tenteront autant que possible d'encercler leurs ennemis, mais fuiront dès qu'ils seront blessés et se rendront s'ils seront acculés. Utilisez aussi ces statistiques pour le père et les frères de Dalla.

LOUPS

Les loups du Val sont féroces et ne craignent les humains que si ces derniers sont en groupe. Ils n'hésitent pas à poursuivre les voyageurs solitaires.

MANUUN

Corrompu par l'influence de la Mère du Chaos, Manuun est devenu un agent de Jedakiah et cherche à libérer des esprits de Chaos, Maladie et Malédiction.

Il arbore de nombreuses cicatrices ainsi qu'un assortiment de tatouages, le plus spectaculaire étant une curieuse combinaison des Runes du Chaos et de Fertilité qui couvre une partie de son front. Un liquide semblable à du pus dégouline de ce tatouage et donne l'impression que le visage du chamane est toujours trempé de sueur.

Cruel, violent et rancunier, Manuun fait autorité parmi les siens, qui le suivent autant par crainte que dans l'espoir

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action	2	1-3	Jambe Droite 1/5
Mod. de Dégâts	0	4-6	Jambe Gauche 1/5
Points de Magie	11	7-9	Abdomen 2/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 2/7
Rang d'Action	9	13-15	Bras Droit 1/4
Armure	Cuir	16-18	Bras Gauche 1/4
		19-20	Tête 1/5

Compétences : Athlétisme 35 %, Bagarre 25 %, Conduite 59 %, Endurance 42 %, Esquive 28 %, Force Brute 42 %, Perception 30 %, Savoir Régional 65 %, Survie 35 %, Volonté 32 %

Passions : Loyauté envers Jhonen 50 %

Style de Combat : Conducteur du Val (Dague, Épée courte) 55 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Épée courte	M	C	1d6 + 1d2	6/8
Dague	P	C	1d4 + 1 + 1d2	6/8

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action	2	1-3	Jambe Droite 0/5
Mod. de Dégâts	0	4-6	Jambe Gauche 0/5
Points de Magie	10	7-9	Abdomen 0/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/7
Rang d'Action	10	13-15	Bras Droit 0/4
Armure	aucune	16-18	Bras Gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Compétences : Athlétisme 40 %, Bagarre 30 %, Endurance 38 %, Esquive 23 %, Force Brute 43 %, Perception 34 %, Savoir Régional 66 %, Survie 20 %, Volonté 21 %

Passions : Loyauté envers Thorsen 75 %

Style de Combat : Voyou du Village (Gourdin) 35 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Gourdin	M	L	1d6	4/4

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 2	1-3	Patte Droite	2/5
Mod. de Dégâts : 0	4-6	Patte Gauche	2/5
Points de Magie : 11	7-9	Arrière-train	2/6
Mouvement : 10 m	10-12	Avant-train	2/6
Rang d'Action : 10	13-15	Patte Droit	2/5
Armure : peau et fourrure	16-18	Patte Gauche	2/5
Capacité : Vision Nocturne	19-20	Tête	2/5

Compétences : Athlétisme 80 %, Discrétion 55 %, Endurance 52 %, Esquive 55 %, Perception 60 %, Pistage 70 %, Survie 40 %, Volonté 43 %

Style de Combat : Meute de Loups 45 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Griffes	P	C	1d3	Comme Patte
Morsure	P	C	1d8	Comme Tête

d'acquérir les richesses qu'il leur a promis s'ils détruisent la Contrée.

Manuun a reçu un double, Uurungun, l'Araignée Vermine. Le fétiche qui contient le double est un anneau de cristal noir que Manuun porte sur son mineur droit. Qui-conque regarde l'anneau le verra de temps en temps se gonfler et se rétracter, comme s'il était vivant.

Le chamane est aussi capable de contrôler l'hybride Chaotique en utilisant sa compétence Influence et en parlant dans la langue sifflante des ophidiens. L'hybride obéit aux ordres simples de Manuun sur un jet d'Influence réussi, les ignore en cas d'échec, et accomplit le contraire en cas de Maladresse.

LES BARBARES DE MANUUN

Les membres de la tribu de Manuun ont beau être des guerriers compétents, ils ne combattront pas à mort. Ils fuiront si jamais ils sont largement surpassés en nombre ou s'ils sont subi trop de pertes.

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

Compétences : Athlétisme 50 %, Connaissance (Mère Chaos) 102 %, Endurance 55 %, Esquive 50 %, Force Brute 48 %, Influence 70 %, Perception 64 %, Savoir Régional 66 %, Survie 67 %, Volonté 62 %

Passions : Amour (Mère Chaos) 90 %, Loyauté (Jedakiah) 80 %

Magie

Animisme : Contrainte 68 %, Transe 77 %

Esprits

Uurungun - Double Allié du Chaos

INT 15, POU 16, CHA 9

Morsure Spirituelle 75 %, Connaissance (Mère Chaos) 130 %, Volonté 82 %

Capacités : Manifestation, Possession

Uurungun est un Double allié qui avait autrefois servi la Mère Chaos. Il a la forme d'une énorme araignée noire et grise avec une tête de rat. Il peut se manifester physiquement et essaie de défendre Manuun si celui-ci est attaqué. A cette fin, il dispose de 2 Points d'Actions et de 16 Points de Vie. Sa morsure n'inflige aucun dégât physique : la victime ressent seulement un froid glacial, mais elle sera possédée. Cela signifie qu'elle sera obligée de protéger physiquement Manuun au péril de sa vie si Uurungun l'ordonne. Elle devient ainsi une esclave de la Mère Chaos et obtient la Passion Loyauté (Mère Chaos) à 82 %. La possession dure jusqu'à ce que Uurungun choisit de libérer la victime ; Manuun peut aussi ordonner à son Double de prolonger ou de cesser la possession comme il l'entend.

Style de Combat : Chamane Gartharis (Dague, Hache) 52 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	C	C	1d4+1	6/8
Hachette	M	L	1d6+1	4/8

COMMANDER AUX MORTS

Avec autant de morts violentes à Ayleford, les âmes des villageois risquent de devenir des esprits maléfiques encore liés aux environs. De ce fait, Aylevez est un endroit propice aux Revenants, et Manuun le sait. En pénétrant le Monde des Esprits autour de la ville, il peut voir les âmes susceptibles de devenir des Revenants et les contraindre à ce sort (voir RENEQUEST pages 413-414).

Si besoin est, Manuun peut éveiller 1d4 Revenants, qui ont les caractéristiques suivantes :

Intensité 2, INT 10, POU 8, CHA 10

Influence 40 %, Savoir Régional 80 %, Volonté 66 %

Aura Malsaine, Illusions

Les Revenants veulent que les vivants partagent leur douleur en assistant à leur mort terrible. L'hybride chaotique apparaît comme une forme spectrale à peine visible qui déchire les corps des Revenants. Ceux qui ont vu la scène subissent alors les effets de la capacité Aura Malsaine.

L'HYBRIDE CHAOTIQUE

Mélange d'homme et d'ours, ce monstre est couvert de touffes de poils et couronné d'une paire de cornes recourbées pareilles à celles de mouflons.

L'hybride est une expérience des ophidiens alliés à Jedakiah : ceux-ci ont voulu créer un tueur aussi féroce qu'implacable.

Cependant, avant de créer de nouveaux hybrides, les ophidiens désirent s'assurer que de telles créatures restent contrôlables malgré leur soif de sang. C'est pourquoi ils ont chargé Manuun et sa bande de mettre l'hybride à l'épreuve... Manifestement, l'expérience a été concluante !

L'hybride possède l'intelligence et la ruse d'un loup mâle alpha ; son cerveau a d'ailleurs été en partie créé à partir de ceux de loups de Gartharis. Non seulement il peut compter sur ses armes naturelles, mais il est capable d'utiliser des armes : il possède ainsi une lance et une fronde. Enfin, il aime la chair crue et se réglera de ses proies.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	2/6
Mod. de Dégâts : +1d2	4-6	Jambe Gauche	2/6
Points de Magie : 11	7-9	Abdomen	2/7
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	2/8
Rang d'Action : 10	13-15	Bras Droit	2/5
Armure : Cuir Rembourré	16-18	Bras Gauche	2/5
	19-20	Tête	2/6

Compétences : Athlétisme 59 %, Bagarre 59 %, Endurance 62 %, Equitation 85 %, Esquive 56 %, Force Brute 62 %, Perception 64 %, Savoir Régional 65 %, Survie 67 %, Volonté 62 %

Passions : Loyauté envers Jhonen 50 %

Style de Combat : Barbare de Gartharis (Arc, Bouclier, Dague, Hache) 74 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Arc court	G	-	1d6+1d2	4/3
Dague	P	C	1d4 +1+1d2	6/8
Hache de Bataille	M	M	1d6 +1+1d2	6/8
Rondache	G	C	1d3+1+1d2	4/9

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 18	Points d'Action : 4	1-3	Jambe Droite	3/8
CON : 26	Mod. de Dégâts : + 1d4	4-6	Jambe Gauche	3/8
TAI : 17	Points de Magie : 15	7-9	Abdomen	3/9
DEX : 27	Mouvement : 10 m	10-12	Poitrine	3/10
INT : 13	Rang d'Action : 20	13-15	Bras Droit	3/7
POU : 15	Armure : Peau Épaisse	16-18	Bras Gauche	3/7
CHA : 11		19-20	Tête	4/8

Capacités : Armes Naturelles Formidables, Flairer le Sang, Trait Chaotique (Bondissant)

Compétences : Athlétisme 90 %, Bagarre 80 %, Endurance 90 %, Esquive 80 %, Force Brute 90 %, Perception 65 %, Survie 80 %, Volonté 70 %

Passions : Tuer 110 %

Style de Combat : Engeance Chaotique (Bagarre, Fronde, Lance) 80 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Cornes	M	T	1d4+1d4	Comme Tête
Fronde	L	-	1d8	1/2
Griffes	M	TL	1d4+1d4	Comme Bras
Lance	M	T	1d10+1+1d4	6/8
Longue				
Morsure	M	T	1d6+1d4	Comme Tête

Dans un affrontement typique, l'hybride attaque d'abord l'adversaire à distance avec sa fronde, en utilisant la Manoeuvre Etourdir. Il vient ensuite au contact et cherche à Empaler l'ennemi grâce à sa lance. Laissant la lance plantée, il attaque désormais à l'aide de ses armes naturelles : griffes, morsure et cornes. Les griffes peuvent Fracasser (ou plutôt déchirer dans ce cas) et les cornes Repousser.

TABLE DES MATIÈRES

PRÉPARATION	2	LE MOULIN	11
APERÇU GLOBAL	2	LA CHAPELLE	12
PERSONNAGES NON JOUEURS	3	LE BAZAR	12
ÉTAPES CLÉS	3	LE PUIITS	12
DÉBUT DE PARTIE	3	LES FERMES	12
SCÉNARIO	4	LES SUGGESTIONS DE JHONEN	12
INTRODUCTION : L'ENTRETIEN	4	LE CHAMANE ENTRE EN PISTE	14
UNE JOURNÉE TRANQUILLE	4	LE VIEUX PONT EN PIERRE	14
LE VILLAGE DE THORSEN	5	LE CAMPMENT BARBARE	15
GROS TAS	5	LES TACTIQUES DES BARBARES DU CAMP	15
ZOONA LA DEVINERESSE	6	CONCLURE LE SCÉNARIO	15
JE SUIS LE PASSAGER	7	DÉNOUEMENTS POSSIBLES	15
LES PIEDS DE COCHON	8	JHONEN	16
CLIENTS INSATISFAITS	8	UTUK	17
PÉRILS DE LA ROUTE	9	LES CARAVANIERES DE JHONEN	17
EBOULIS	9	PERSONNAGES NON JOUEURS	17
RAPT	9	LA BANDE DE THORSEN	18
DES LOUPS DANS LA NUIT	10	LOUPS	18
EMBUSCADE	10	MANUUN	18
RAPT - ALTERNATIVE	10	LES BARBARES DE MANUUN	19
LA DÉVASTATION D'AYLEVEZ	11	L'HYBRIDE CHAOTIQUE	20

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

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