



LES OMBRES DERRIÈRE LE TRÔNE

COMMENT MENER CETTE AVENTURE

Les Ombres Derrière le Trône est un scénario urbain de type Sword & Sorcery. Même s'il peut être joué à la manière d'un « Porte-Monstre-Trésor », des personnages curieux qui essaieront d'assembler les pièces du puzzle avant de pénétrer dans le palais auront une expérience de jeu bien plus gratifiante.

APERÇU GLOBAL

Les personnages s'opposent à la tentative d'assassinat de la princesse Alynoor. Celle-ci leur confie la tâche de sauver son frère, le roi Myur, des griffes de son conseiller Gul-Azar, un sorcier sans envergure qui manipulerait le monarque par la magie et dirigerait le pays dans l'ombre.

Au fil de l'aventure, les personnages découvrent que la situation est plus complexe. En vérité, Gul-Azar ne contrôle pas grand-chose et n'est que le pion de Jedakiah. Par l'entremise du conseiller, Jedakiah a amené Myur à porter la couronne maudite du dernier empereur, Chandanar ; peu à peu, l'esprit de l'empereur fou imprime sa marque sur le roi et attise les dissensions. Le dessein de Jedakiah est clair : provoquer une guerre civile, puis s'emparer du royaume affaibli... Pour préserver le Val, les personnages doivent sauver le roi non pas de son conseiller, mais de lui-même.

À la fin du scénario, les personnages auront dévoilé le plan de Jedakiah pour envahir le Val. Et selon leurs actions, ils se seront fait un allié précieux ou un ennemi féroce.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Princesse Alynoor : Sœur du roi. Elle est la seule à avoir compris que le changement de comportement du roi est causé par la magie et elle tient Gul-Azar pour responsable. Elle veut sortir le roi de Cylder, en espérant qu'il recouvrera ses esprits en étant hors d'atteinte de l'influence de son conseiller.

Seigneur Athanax : Duc du Val Oriental et ancien membre de l'Ordre de la Vérité. Il est le descendant direct du chef de l'ordre qui dirigea les armées contre le Vieil Empire. C'est un bouc émissaire dans le plan de Jedakiah visant à diviser les forces Val. Il a été accusé à tort de sédition et de trahison.

Kardesh Girouette : Propriétaire du Théâtre des Ombres, voleur et « courtier en informations ». Prêt à vendre n'importe quoi si on lui en propose un bon prix.

Dagmar Brise-Targe : Ancien soldat du Val Oriental, propriétaire de l'auberge du Calmar d'Eau Douce et chef de la communauté locale des Orientaux. C'est un soldat dans l'âme, honnête et pragmatique. Il est furieux des fausses accusations portées contre le seigneur Athanax.

Général Mencios : Héroïque général des armées du Val, au destin tragique. C'est lui qui ramena au roi la couronne du Vieil Empire. Il tomba en disgrâce après avoir accusé le roi d'un acte innommable. Personne ne sait quelles furent précisément les accusations portées et les rumeurs vont bon train. Il est en prison et attend son exécution.

Gul-Azar : Conseiller du roi Myur et apprenti secret de Jedakiah. Il est intelligent et plein de ressources, mais son désir de vengeance contre les assassins de son clan a étouffé ce qu'il y avait de meilleur en lui.

Roi Myur, le Troisième : Souverain du Val. Bien qu'il fût autrefois un roi guerrier, Myur est maintenant le monarque vieillissant d'un royaume assailli de toutes parts. Il a tenté de résister au pouvoir magique qui le domine, mais ses périodes de lucidité sont de plus en plus rares et il se trouve maintenant à bout de force. Il risque de perdre définitivement son âme.

Chandanar : Roi d'une époque révolue de la Contrée, dont l'esprit maléfique possède Myur. Sa dépravation ne connaît plus de limites maintenant qu'il a recouvré sa liberté, après un siècle et demi d'emprisonnement. Bien que Jedakiah et Gul-Azar comptent l'utiliser à leur profit, il poursuit ses propres objectifs.

ÉTAPES CLÉS

1. La princesse Alynor est attaquée sur la route de Cylder ;
2. La princesse implore les personnages de sauver son frère ;
3. Les personnages enquêtent ; des faits qui ne semblent pas correspondre au récit de la princesse commencent à apparaître ;
4. Les personnages s'infiltrèrent dans le palais et trouvent le général Mencios dans les cachots ;
5. Les personnages fouillent le palais à la recherche du roi Myur ;
6. Les personnages affrontent l'ultime menace en essayant de sauver la vie et l'âme du roi.

LIEUX

Cylder : Siège de la royauté et capitale du Val. La majeure partie de l'aventure se déroule à l'intérieur de la cité et se concentre sur le sauvetage du roi et son extraction du palais.

Le Palais : Siège du roi Myur le Troisième.

L'auberge du Calmar d'Eau Douce : Son propriétaire, Dagmar Brise-Targe, est originaire du Val Oriental et soutient Athanax.

La Place des Rois : On y trouve le grand marché de Cylder. La maison inoccupée avec l'entrée du tunnel secret est proche de la Place.

Le Théâtre des Ombres : Un théâtre d'ombres chinoises qui sert de couverture à un bordel et à un commerce de drogues dirigés par Kardesh Girouette, maître du marché noir dans la ville.

La Place des Dieux : Face au temple des Quatre Fondateurs, une grande place où se déroulent les exécutions.

Le Temple des Quatre Fondateurs : Le plus grand temple de la Contrée. Sa bibliothèque abrite plus de 20 000 livres et parchemins.

INTRODUCTION

Le royaume du Val n'a jamais connu la tranquillité. Les guerres avec les tribus barbares accompagnent chaque nouvelle saison, les querelles entre maisons nobles sont aussi communes que la pluie, et les villes sont des havres de duperie et de trahisons, en particulier Cylder, la « cité rouge et noire ». À ces troubles habituels s'ajoute la fascination tenace exercée par un vieux rêve : unir la Contrée et rétablir un nouvel Empire capable d'éclipser les plus extravagantes réalisations de l'ancien. Nombre d'innocents sont morts à cause des ambitions démesurées d'un monarque ou d'un roitelet mégalomane. Gul-Azar, le conseiller principal du roi Myur, entend réussir là où les autres ont échoué.

À cette fin, il a osé l'inimaginable : il s'est dévoué au culte secret de la Mère du Chaos et, après des échanges de lettres et l'envoi d'émissaires, est devenu l'apprenti du sorcier Jedakiah, le chef du culte.

Dans cette optique, le Maître du Jeu devra prendre le temps de se familiariser avec les nuances de l'arrière-plan de l'aventure. Celui-ci est présenté progressivement : la section Historique indique seulement les informations connues de tous les citoyens de Cylder, et des versions différentes des événements ainsi que des informations spécifiques à certains personnages sont présentées par la suite.

Les indices peuvent être récoltés de plusieurs manières, limitant ainsi l'impact d'un mauvais jet de dés. En outre, certaines informations sont soit de notoriété publique, soit connues de plusieurs personnages non joueurs : rater un indice n'est donc pas la fin du monde. Nous conseillons fortement d'utiliser les règles pour les Sous-fifres et la Piétaille pour les adversaires, en dehors PNJ principaux. Le grand nombre de combattants parmi les PNJ rendrait le scénario extrêmement difficile à terminer s'ils étaient simulés avec les règles standards. Nous recommandons aussi au Maître de Jeu de lire les conseils concernant le combat page 426 et 427 de RENEQUEST.

JOUER L'AVENTURE COMME UNE ÉTAPE DE LA CAMPAGNE

Des liens avec les autres aventures existent déjà dans l'arrière-plan de ce scénario et le Maître de Jeu peut en ajouter d'autres. Ce que les personnages ont accompli, vu et appris durant les aventures précédentes peut avoir un impact, par exemple pour décider de la force et des capacités des adversaires et de la disponibilité d'alliés éventuels. Le scénario mentionne la plupart des moments où cette question a une importance.

Si le scénario est incorporé dans la campagne existante d'un univers « maison », des adaptations supplémentaires sont nécessaires.

Cylder peut être remplacée par n'importe quelle grande ville, mais il faudra ajuster les personnages non joueurs principaux pour qu'ils soient en adéquation avec l'intrigue. Nous recommandons au Maître de Jeu de chercher des similitudes thématiques avec son propre univers et de placer l'aventure dans un environnement propice aux intrigues.

Grâce à son maître, Gul-Azar a progressé dans la voie du culte et a appris les arts noirs de la sorcellerie. Jedakiah lui a également confié un sceptre de jade, un symbole de la déesse qui serait un puissant artefact magique. Le sorcier lui a ensuite dévoilé les légendes sur le Vieil Empire et son dernier dirigeant, Chandanar le Fou, et l'a chargé de récupérer la couronne de l'ancien empereur.

En vérité, le conseiller n'est qu'un pion dans la stratégie du sorcier, qui ne vise rien de moins que le rétablissement de la Mère du Chaos. Gul-Azar n'a aucune idée de son véritable rôle et il croit même pouvoir s'emparer du pouvoir.

Suivant les instructions de Jedakiah, Gul-Azar a poussé le roi Myur à envoyer une expédition en Gartharis pour punir des barbares responsables d'attaques récentes. Sous l'apparence d'une découverte fortuite, le proche conseiller a aussi divulgué les rumeurs concernant la Couronne du Vieil Empire. Arrachée de la colline où elle avait été dissimulée, la couronne a été ramenée par le général dirigeant l'expédition puis déposée sur la tête du roi Myur. Depuis, le roi souffre de cauchemars de plus en plus fréquents et entend des chuchotements lui promettant la domination absolue sur la Contrée. La nuit, on le voit souvent errer comme un somnambule dans le palais royal en compagnie de son conseiller.

Gul-Azar veut gouverner à travers l'esprit de Chandanar, dès que celui-ci aura entièrement pris possession de l'esprit du roi. En échange, il a promis à Chandanar de laisser libre cours à tous ses vices. Mais Gul-Azar ne sait pas que Jedakiah a un autre plan en tête... Comme Chandanar devient de plus en plus fort et s'émancipe peu à peu du contrôle de Gul-Azar, il suffit d'attendre que Chandanar plonge le royaume dans l'anarchie et la guerre civile pour ensuite cueillir le Val comme un fruit mûr.

S'étant aperçue du changement de comportement de son frère, la princesse Alynoor a commencé à l'observer avec attention et a vu comment Gul-Azar le tenait sous sa coupe. Elle a fui la ville juste avant que l'arrivée des assassins du conseiller.

ARRIÈRE-PLAN HISTORIQUE

Ils y a deux ans, les raids en provenance de Gartharis étaient devenus de plus en plus fréquents. Le roi Myur ordonna au général Mencios de conduire un corps expéditionnaire en Gartharis pour mettre fin aux attaques. Un an plus tard, le général revint victorieux. Cependant, sur le chemin du retour, des guides barbares le conduisirent à travers une vallée interdite jusqu'à un tumulus où gisait le dernier roi des barbares. À l'intérieur de ce tumulus se trouvait la Couronne du Vieil Empire, perdue depuis fort longtemps. Mencios comprit que la découverte d'un tel trésor lui attirerait les bonnes grâces du roi ; il osa transgresser les tabous des barbares et affronter les sorts de protection du tumulus pour ramener la couronne à Cylder.

Enchanté par le présent, le roi déclara que la couronne de ses ancêtres avait enfin retrouvé sa demeure ; elle ornerait désormais la tête des rois du Val. À l'occasion d'une fastueuse cérémonie, il fut couronné une deuxième fois et les habitants y virent le début d'une nouvelle ère. Hélas pour eux, ce fut le cas...

En l'espace de quelques mois, les impôts se multiplièrent, tandis que les lois contre le vol ou le banditisme s'appliquaient avec une rigueur renforcée, envoyant beaucoup d'infortunés sur le chevalet de torture. De plus en plus fasciné par les légendes du Vieil Empire, le roi ordonna l'envoi d'expéditions à travers toute la Contrée à la recherche d'artefacts ayant survécu à la chute de l'Empire. Délaissée, Cylder périclita jusqu'à son triste état actuel. C'est alors que survint la guerre avec le seigneur Athanax.

Il y a huit mois, le roi Myur accusa de haute trahison le seigneur Athanax, duc du Val Oriental, en soutenant que ce dernier fomentait un plan pour se saisir du trône. Malgré les protestations d'innocence du duc, le roi mit ses armées sur le pied de guerre. En vérité, Gul-Azar et Chandanar, qui avait pris le contrôle du roi Myur, étaient motivés par la vengeance, car Athanax était le dirigeant qui avait ordonné le massacre du clan du premier, et le descendant de celui qui avait emprisonné le deuxième dans la couronne du Vieil Empire.

CHANDANAR ET LA COURONNE

Chandanar devint roi à un très jeune âge après la désastreuse tentative de coup d'État du frère de son père, dont le sortilège tua aussi bien le roi que lui-même. Ayant assisté à la scène, Chandanar acquit la conviction que les vieilles légendes sur la sorcellerie étaient vraies, que la Mère du Chaos et les étranges hommes-serpents étaient de retour et qu'ils allaient à nouveau dévaster le monde. L'oncle de Chandanar était, au mieux, un sorcier insignifiant, jouant avec des savoirs qu'il était incapable de comprendre. Dans ses efforts pour s'emparer de la couronne et pour sauver l'empire d'un rapide déclin, il s'ouvrit aux influences ophidiennes. Ce sont les ophidiens qui orchestrèrent le coup d'État raté, et leur ruse élaborée aboutit à la chute du plus glorieux empire que la Contrée ait jamais connu.

Les ophidiens poursuivirent leurs manipulations avec le jeune Chandanar. À l'aide de machines-miroirs opérées par la sorcellerie, ils lui envoyèrent de terribles visions sous la forme de rêves. Nuit après nuit, Chandanar se réveillait en hurlant et en pleurant, terrifié par ces images du futur.

C'est alors que les ophidiens jouèrent leur coup de maître : ils envoyèrent à Chandanar une fausse vision de Sayalis le Brillant. L'ancestral protecteur de l'Empire apaisa le jeune empereur et le convainquit qu'il était l'élu qui allait réussir là où lui-même avait échoué : il allait détruire la Mère du Chaos. Sayalis lui dit que la seule manière possible de détruire l'Araignée Cosmique enfermée dans son labyrinthe spirituel était d'amener le Calice, un ancien artefact source du pouvoir de la Mère du Chaos dans la Contrée, au Grand Temple de la Mère de la Terre ; là, il pourrait conduire un rituel capable de détruire l'objet. Obsédé par ses cauchemars chroniques, guidé par les visions ophidiennes de Sayalis et aidé par quelques amis de confiance, en réalité des fidèles du Chaos, Chandanar chercha le Calice et l'apporta au temple de la Mère de la Terre.

La corruption et la profanation du temple brisèrent l'esprit de Chandanar ; pire encore, les ophidiens lui révélèrent avec un plaisir pervers que tout ce qu'il avait fait pour stopper le retour du Chaos n'était en fait qu'un élément de leur plan. Alors il accepta le retour inévitable de l'Araignée Cosmique et embrassa la cause du Chaos : s'il ne pouvait empêcher la destruction du monde, alors c'est lui qui l'accomplirait. Ainsi naquit Chandanar le Fou, grand prêtre de la Mère du Chaos. Son règne de terreur commença par la guerre contre les ophidiens, car il brûlait de se venger de ceux qui l'avaient trompé. La guerre força les ophidiens à se retrancher dans les profondeurs de leurs montagnes et plus personne n'entendit parler d'eux pour les siècles à venir. Chandanar poursuivit les fidèles des Quatre Fondateurs jusqu'à les détruire tous. Le crépuscule de l'Empire était celui de l'humanité entière.

L'arrivée d'Aliya sous son aspect de Sœur Vengeresse marqua le début d'une guerre qui allait mettre un terme au règne dément du roi Chandanar. L'Ordre de la Vérité accomplit alors son plus haut fait d'armes : il prit la tête des armées rebelles et détruisit les milliers de combattants hybrides de l'Empereur. Chandanar fut vaincu et son esprit fut emprisonné dans sa propre couronne, condamné à vivre éternellement aux côtés du pouvoir sans être capable de l'exercer.

Chandanar devint un esprit maléfique, consumé par le désir de posséder quiconque porterait la couronne. Après des décennies de guerres insignifiantes pour s'approprier les restes du Vieil Empire, des barbares de Gartharis découvrirent la couronne à la suite d'un pillage, puis leurs chefs s'entretinrent pour s'en emparer. Finalement, après avoir vaincu le dernier porteur de la couronne, un chef puissant et sage l'enterra avec l'objet puis construisit un tumulus au-dessus de la tombe, qu'il maudit afin que la couronne demeure inviolée. Les âges passèrent et tout ceci fut oublié.

Une fois encore, Mencios mena les armées du roi au combat, alors même que les attaques des barbares de Gartharis avaient recommencé.

Il y a deux mois, le général Mencios revint en vainqueur : non seulement il avait défait l'ennemi, mais il avait réussi à capturer le duc du Val Oriental. Toutefois, il ne profita

guère de son triomphe. Tout d'abord, lui et la princesse Alynoor échouèrent à raisonner le roi, qui jeta le duc en prison et le condamna à mort. Ensuite, lorsque la sœur de Mencios se suicida, le général, dans un accès de colère, en tint le roi pour le roi responsable. Depuis, le général croupit en prison.

Aujourd'hui, une atmosphère funeste pèse sur Cylder. À chaque coin de rue, des prophètes de malheur annoncent que les hordes barbares feront bientôt couler des rivières de sang à travers le royaume. De prétendus voyants et exorciseurs offrent à prix d'or leurs services aux crédules. Des combats d'animaux aussi étranges que sanglants sont organisés partout, des bouges les plus minables aux salons les plus raffinés du Haut-Cylder (pour autant que l'on connaisse les mots permettant d'entrer). Des rumeurs circulent à propos d'un démon qui enlève les gens dans les rues au beau milieu de la nuit. Et le culte de la Mère du Chaos s'infiltré dans toutes les sphères de la société. La ville sombre dans la décadence et le désespoir.

EMBUSCADE À L'AUBE

Les personnages s'approchent de Cylder par la route qui serpente le long du fleuve du Val Méridional. La route est suffisamment large pour que deux charriots puissent se croiser, mais elle vaut à peine mieux qu'une piste de terre. Parfois des portions de route du Vieil Empire apparaissent ; leurs dalles de pierre et leurs panneaux indiquant des villes oubliées rappellent un glorieux passé et la nature éphémère des constructions humaines.

Comme la matinée est encore jeune, les personnages espèrent arriver dans la ville durant l'après-midi. Hélas pour eux, le dernier jour du voyage est aussi désagréable que les précédents : l'air est frais, le ciel maussade crachine sans discontinuer, et la brume masque une bonne partie de la route, désormais gorgée d'une boue collante qui ralentit la marche.

Alors que les personnages s'approchent de la cité, un jet de Perception Facile les alerte de l'approche imminente d'une calèche depuis la direction opposée : ils voient quelques instants sa silhouette se détacher de la brume. Quelques secondes plus tard, ils entendent un fort craquement évoquant la chute d'un arbre, le hennissement de chevaux, puis des cris et des bruits caractéristiques d'un combat.

Un jet de Perception Redoutable permet aux personnages de distinguer un hurlement dans le vacarme de la bataille : « Protégez la princesse ! »

Qu'ils se précipitent pour aider les victimes de l'embuscade ou qu'ils s'approchent prudemment pour évaluer la situation, les personnages découvrent en travers de la route un grand chêne venant d'être abattu. Les chevaux ont stoppé net, provoquant la perte de contrôle du cocher et le renversement de la calèche, puis sont tombés, tirés en arrière par la chute de la voiture : l'un s'est brisé le cou et l'autre la jambe. Quatre arbalétriers, deux de chaque côté de la route, tirent en direction de l'escorte et de la calèche, tandis que quatre lanciers combattent les six guerriers protégeant la princesse.

Si les personnages tardent à s'approcher de la zone de combat, deux guerriers seront tombés sous les coups des arbalétriers, laissant quatre défenseurs contre huit attaquants. Quand ils sont assez près pour voir les combats, les personnages entendent un des guerriers crier à la princesse de rester à l'intérieur de la calèche, puis le voient charger le lancier le plus proche. Si les personnages n'aident pas l'escorte, les assassins seront vaincus, mais il ne restera plus que deux gardes, dont un gravement blessé.

Les assassins sont des membres du culte de la Mère du Chaos et des serviteurs de Gul-Azar, envoyés pour exécuter la princesse. Malgré leur échec, ils ont causé bien des dégâts : le cocher s'est cassé un bras ; la dame d'honneur de la princesse git morte dans la voiture, un morceau de bois de la fenêtre lui transperçant le ventre ; et la garde a été décimée. Bandor, le chef des gardes, a un carreau d'arbalète planté dans le bras qui tient son bouclier et réclame des soins. Son neveu Varrek n'est que légèrement blessé.

Si les personnages sont restés spectateurs, Bandor est suspicieux et les considère comme des complices de la tentative d'assassinat. Il s'approche d'eux avec son neveu, prêt à combattre à nouveau, quand la princesse lui commande de s'arrêter. Elle a compris que les personnages n'ont rien à voir avec l'attaque : dans le cas contraire, elle serait déjà morte et toute sa suite avec elle. En ces temps troublés, elle comprend leur réticence à intervenir dans un combat qui ne les concerne pas ; elle apprécierait néanmoins un peu d'aide pour la calèche, les blessés et les morts.

« Sachez que je suis la princesse Alynoor du Val. Et même si je dois fuir les canailles qui infestent ma propre maison, je suis toujours capable de récompenser des hommes de bonne volonté qui me viennent en aide. »

Tandis que les personnages ou les gardes de la princesse pansent leurs blessures, Alynoor reste à l'écart, plongée dans ses pensées. À moins qu'elle ne soit approchée par un personnage de classe aisée (au minimum) et respectueux de l'étiquette, elle évitera toute conversation, poliment, mais avec la fermeté seyant à son rang royal. Bien qu'elle paraisse majestueuse et sereine, un jet de Perspicacité révèle qu'elle est sous le choc de l'attaque.

Les personnages peuvent s'occuper des cadavres et aider la princesse à descendre de sa calèche. Comme l'essieu de la calèche est cassé sans réparation possible, la princesse veut la dissimuler puis continuer à cheval.

Déplacer la calèche requiert un jet de groupe Difficile de Force Brute. Si les personnages veulent enterrer les corps sans

perdre de temps, un jet d'Endurance est nécessaire. Pendant ce temps, Bandor interroge les personnages sur les dernières nouvelles et tout ce qui pourrait avoir une importance pour leur voyage.

Tout assassin qui a survécu tente de se couper la gorge en se jetant sur les armes tranchantes des personnages ou avale une potion suicide transportée dans une petite gourde. Si les personnages anticipent ces tentatives de suicide, les assassins se montreront peu loquaces. Obtenir la moindre information exigera de la patience. Un test d'opposition Redoutable entre la Volonté de l'assassin et l'Influence de l'interrogateur est nécessaire. Le recours à la torture baisse d'un niveau la difficulté du test ; Bandor sera un interrogateur zélé, tandis que la princesse Alynoor se contentera de détourner le regard.

Si Bandor ou les personnages réussissent à faire parler les assassins, ils apprennent les choses suivantes :

- ⇒ Les assassins travaillent pour Gul-Azar ;
- ⇒ Ce sont des fidèles du culte de la Mère du Chaos, comme Gul-Azar ;
- ⇒ Ils portent un tatouage sur la poitrine, au-dessus du cœur, qui prouve leur appartenance au culte. Le tatouage représente une araignée noire recroquevillée autour de la rune du Chaos — la marque de l'Araignée Cosmique et de son Labyrinthe spirituel.

Si les personnages fouillent les assassins, ils trouveront sur eux 150 fondateurs, les potions déjà mentionnées et les tatouages du culte de la Mère du Chaos suintant de pus sanguinolent. Les personnages auront entendu parler du culte s'ils possèdent des compétences telles que Coutumes, Savoir local, Connaissance (Histoire) ou des passions appropriées. S'ils ont déjà eu maille à partir avec le culte de la Mère du Chaos, ils identifieront immédiatement les assassins.

À un moment opportun, la princesse prend les personnages à part pour une discussion discrète. La confiance qu'elle leur porte sera plus grande s'ils ont aidé à combattre les assassins et s'il y a un noble parmi eux.

L'HISTOIRE DE LA PRINCESSE

Ces deux derniers mois, le roi dormait très peu, préférant déambuler la nuit, seul ou avec Gul-Azar. Puis il souffrit de trous de mémoire, oubliant des noms de personnes ou de lieux. Mais lorsque la princesse Alynoor lui parlait de ces bizarreries, il invoquait la fatigue : son intérêt récent pour l'histoire ancienne de la Contrée l'amenait à veiller tard...

Le comportement étrange du roi empira : il augmenta les impôts et déclara la guerre contre Athanax, le duc du Val Oriental. Au début, la princesse Alynoor pensait qu'il s'agissait simplement d'une nouvelle manière d'obtenir des fonds pour une autre expédition contre les barbares de Gartharis. Cependant, après avoir surpris Gul-Azar en train de demander au roi d'ignorer les nouvelles attaques venant du Nord, elle devint méfiante et surveilla de plus près la relation entre son frère et Gul-Azar.

Lorsque le général Mencios revint de la guerre avec Athanax comme prisonnier, le roi Myur déclara que le duc devait mourir. Alynoor tenta de raisonner son frère ; elle aurait peut-être pu le faire changer d'avis, mais Gul-Azar avait ordonné au roi de procéder à l'exécution. Alynoor vit la scène en secret : Gul-Azar semblait utiliser son sceptre de jade pour dominer et contrôler le roi, et elle l'avait déjà vu agir ainsi sur des gardes. Alors, elle confronta Gul-Azar ; toutefois, les menaces voilées du conseiller l'incitèrent à s'enfuir par le vieux tunnel de secours reliant le palais à la Place des Rois. Sa garde personnelle l'accompagna et bloqua le tunnel après leur passage, puis ils louèrent une voiture et quittèrent Cylder. Maintenant, ils se dirigent vers un endroit sûr, connu seulement d'Alynoor.

La princesse veut que les personnages s'infiltrèrent dans le palais et sauvent le roi, ou bien qu'ils tuent Gul-Azar. Elle espère qu'une fois l'influence de Gul-Azar brisée, son frère retrouvera la raison. Si cela s'avérait insuffisant, elle partirait à la recherche d'un médicament. Elle leur dit que le tunnel, bien que bloqué, partage un mur mitoyen avec une maison inoccupée près de la fontaine de Sayalis sur la Place des Rois ; ils pourraient s'y introduire et arriver incognito dans le palais.

DANSER AVEC LA MORT

Cet épisode est prévu pour que la princesse survive même si les personnages rechignent à intervenir. S'ils entrent en lice, le Maître du Jeu risque d'avoir à gérer un combat comportant plus d'adversaires que de personnages joueurs.

RUNEQUEST est célèbre pour son système de combat au coup par coup et les statistiques nécessaires sont fournies à la fois pour les gardes de la princesse et pour les assassins. Mais il n'est pas indispensable de simuler les actions de tous les combattants ; le Maître de Jeu ne devrait appliquer la procédure complète que pour les combats qui impliquent directement les personnages et résoudre les autres par la narration pure, en éliminant les gardes et les assassins selon les besoins de l'histoire.

Si les personnages acceptent de l'aider, elle leur décrira le palais. Elle souligne que cette affaire va bien au-delà de l'amour d'une sœur pour son frère : si Gul-Azar a conclu un pacte avec des barbares et des sectateurs, combien de temps faudra-t-il avant qu'il ne s'empare du pays tout entier ? Ou que les Quatre Fondateurs ne soient remplacés par le culte de la Mère du Chaos ? Si les personnages consentent à aider Alynnoor, la Contrée toute entière aura une dette envers eux et la princesse veillera à ce qu'ils soient amplement récompensés.

Si les personnages acceptent, Alynnoor appelle Bandor et lui explique ce qu'elle vient de dire aux personnages. Bandor reste muet pendant qu'il digère la déclaration de la princesse, mais reconnaît finalement qu'il n'y a pas d'autres moyens. « Cylder est pleine d'espions et d'informateurs à la solde de Gul-Azar », dit-il. « Cependant, il reste quelques hommes bien informés à qui l'on peut faire confiance, si on y met le prix. Le propriétaire de l'auberge du Calmar d'Eau Douce, Dagmar Brise-Targe, est resté loyal au duc Athanax : il voudra se venger de ceux qui l'ont faussement accusé de trahison. Kardesh Girouette, le propriétaire du Théâtre des ombres, connaît à peu près tout ce qui se passe dans la cité et il ne porte pas Gul-Azar dans son cœur. Contactez-les, mais restez prudents.

Alynnoor recommande aux personnages de passer par le seigneur Drystan de Senholme s'ils veulent la contacter : il transmettra le message. Avant de partir avec ses gardes, elle souhaite la chance des Quatre à chaque personnage et leur promet à nouveau une récompense substantielle pour la tête de Gul-Azar ou le sauvetage du roi.

LE PLUS GRAND TAUDIS DU ROYAUME

C'est le jour du marché à Cylder. Même si les personnages n'arrivent à la porte qu'en fin d'après-midi, la foule est dense et la progression est lente. Les personnages doivent prendre leur mal en patience sous la bruine froide. Les gardes à l'entrée ne leur facilitent pas la tâche : les personnages doivent dire d'où ils viennent et décliner la raison de leur venue à Cylder. Si les personnages mentent, ils doivent réussir un jet d'opposition de Tromperie contre la Perspicacité des gardes. Si les gardes refusent de les laisser entrer, ils peuvent essayer de passer par la porte Est située de l'autre côté de la ville, à une demi-heure de marche.

Les gardes les informent qu'il est interdit de porter une arme à l'intérieur des murs de la ville à moins de payer une taxe basée sur la taille de l'arme, qui s'élève à 50 fondateurs par catégorie de taille. Les personnages qui ne veulent pas payer doivent laisser leurs armes à la porte (ils pourront les récupérer quand ils quitteront la ville).

Un personnage belliqueux dispose de plusieurs moyens pour éviter de payer la taxe. Passer les armes en fraude est possible avec un test d'Opposition de Dissimulation contre Perception pour chaque arme cachée. Le niveau de difficulté du jet dépend de la taille des armes. Les Petites armes ont un niveau Standard, les Moyennes un niveau Difficile. Les armes de tailles Grande et Énorme sont impossibles à dissimuler, sauf si les personnages possèdent un véhicule : dans ce cas les niveaux de difficulté sont respectivement Difficile et Redoutable. Passer les armes en fraude exige de connaître la loi, ce qui représenté par un jet réussi de Coutumes (Val) ou Culture (Val), d'avoir espionné les conversations des gardes pendant l'attente à la porte, ou d'avoir caché les armes avant d'atteindre l'autre porte.

LA POURSUITE DE GUL-AZAR

Le Maître de Jeu peut ajouter une scène optionnelle après la rencontre des personnages avec la princesse : Gul-Azar a envoyé des gardes loyaux s'assurer que les assassins aient bien fait leur travail. Ces gardes portent l'uniforme royal et parcourent la route de Cylder. Comme ils sont à la poursuite d'Alynnoor et à la recherche des assassins, ils ne prêteront pas beaucoup d'attention aux personnages. C'est l'occasion pour le capitaine des gardes de faire reposer ses chevaux tout en questionnant les personnages : qu'ont-ils vu sur la route ? Ont-ils croisé une calèche ? Ont-ils rencontré du monde ? Y a-t-il des bandits ? Les personnages peuvent utiliser leur compétence Tromperie dans un jet d'opposition contre la Perspicacité du capitaine (64 %) afin de détourner les gardes de la trace d'Alynnoor. Si un détail éveille la suspicion du capitaine, il n'hésitera pas à arrêter les personnages et à les ramener pieds et poings liés à Cylder où ils seront jetés dans les cachots, dans l'attente d'un interrogatoire plus poussé que Gul-Azar mènera en personne. C'est une façon comme une autre d'atteindre le palais, bien qu'il ne soit pas facile de s'échapper des cachots.

Il est impossible d'escalader les murs pendant la journée en raison de leur hauteur et du nombre de gardes en patrouille. La nuit, une tentative requiert un jet Difficile d'Athlétisme et un jet Redoutable de Discrétion pour ne pas attirer l'attention. La difficulté des deux jets peut être réduite d'un niveau si les personnages disposent de l'équipement adéquat. S'ils sont repérés et qu'ils n'arrivent pas à échapper aux gardes du mur, ils seront arrêtés et jetés en prison.

Tenter de convaincre les paysans de la file d'attente de les cacher dans leurs charriots n'est pas une option viable pour entrer incognito dans la ville. Même en temps de paix, les gens sont suspicieux vis-à-vis des étrangers, et c'est encore pire quand le royaume est assailli en permanence par des raids barbares. Un paysan effrayé obtiendra peut-être à la demande des personnages, mais il les dénoncera aux gardes à la première occasion.

Le trafic fluvial est aussi trop important pour que les personnages puissent nager discrètement jusqu'à la ville. Bien que le courant soit faible, les tourbillons sont nombreux. Les personnages doivent réussir un jet Difficile en Natation pour arriver jusqu'aux docks. Aux docks, un jet Difficile de Discrétion est nécessaire pour sortir de l'eau sans se faire repérer. Des vêtements secs de rechange sont nécessaires pour ne pas se faire repérer par la suite.

Une fois à l'intérieur, les personnages découvrent toute la crasse et la puanteur de la plus grande cité de la Contrée.

LA CITÉ ROUGE ET NOIRE

Cylder est construite avec la pierre de granite noir de la région et les toits des maisons sont en tuiles rouges. La cité est située au confluent des fleuves Cylder et du Val Méridional, environnée par des terres marécageuses. Au nord, après deux kilomètres, le terrain devient réellement sec et les terres cultivables abondent. Cet environnement marécageux plonge souvent Cylder dans les brumes ou le brouillard et l'humidité devient même oppressante en été.

À ses débuts, Cylder n'était qu'un fort frontalier. Quand le Vieil Empire s'effondra, les habitants du Val émigrèrent en masse vers le sud. Grâce à sa position entre les deux fleuves (le Val Méridional est le plus profond des deux et permet aux navires océaniques de passer), Cylder devint un centre de négoce plus qu'un avant-poste militaire. La prospérité vint avec la découverte d'argent dans les collines du nord de la ville. À cette époque, le troisième roi du Val déplaça sa cour vers l'est du Val Occidental et fit de Cylder sa capitale.

Ce fut le début de l'âge d'or. De nouvelles terres furent exploitées et la cité s'étendit. Des constructions en pierre et en tuiles furent érigées, avec des façades de marbre noir à veines rouges. Le plus imposant de ces édifices, le Temple des Quatre Fondateurs, attira nombre de pèlerins et enrichit encore plus la ville.

Mais avec la richesse vint le crime. Même si l'esclavage était officiellement interdit dans le Val, le servage pour dette était monnaie courante. La corruption aidant, il devint possible de rendre cette punition permanente en falsifiant les archives.

Le commerce de la drogue était florissant. Des opiacés exotiques, importés de la Forêt des Ombres ou même d'au-delà les mers, se vendaient au prix fort auprès de la noblesse, tandis que l'alcool bon marché pourvoyait aux besoins des indigents. Bien qu'elle soit censée maintenir l'ordre public, la garde était de plus en plus détournée à des fins privées ; de riches particuliers la payaient pour retrouver des biens volés ou chasser des voleurs. Et certains gardes n'hésitaient pas à voler des biens qu'ils étaient ensuite chargés de retrouver...

La ville est constituée de quatre quartiers : le Haut et le Bas-Cylder, le quartier du Port avec ses chantiers navals et le quartier Marchand qui entoure le marché de la Place des Rois.

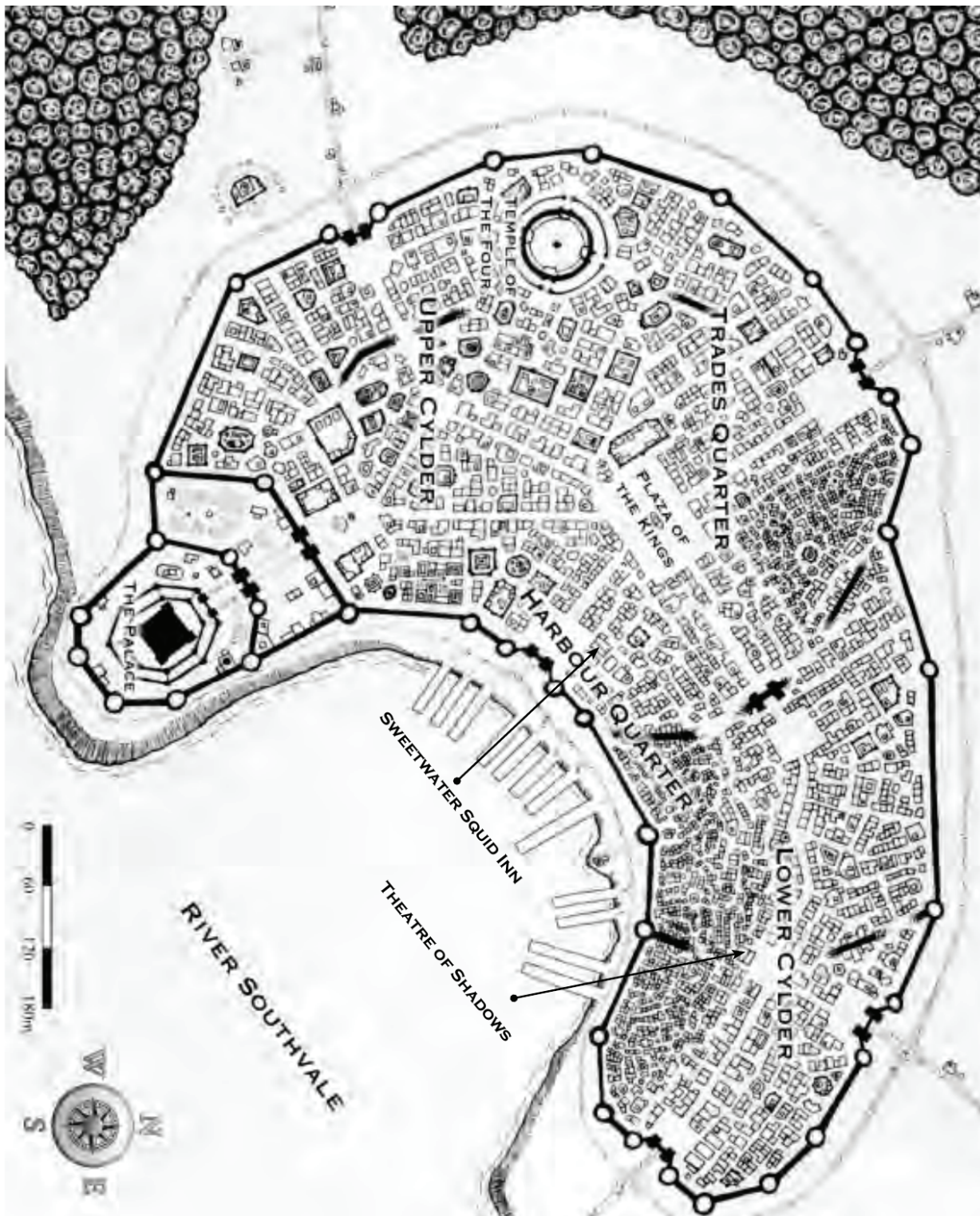
LE PALAIS

Dominant la ville et ses environs, le palais était autrefois une puissante forteresse défendant la frontière. Avec ses murs en granite et ses quatre tours d'angle, c'est encore aujourd'hui une redoutable place forte. Situés sur le promontoire qui avance dans le fleuve Val-Sud, les célèbres jardins suspendus du palais s'étendent par-dessus les falaises, sur des terrasses taillées dans le roc et reliées par de petits ponts en bois. Le palais est décrit à partir de la page 18.

L'AUBERGE DU CALMAR D'EAU DOUCE

Si le Maître du Jeu a besoin de plans pour l'Auberge du Calmar d'Eau Douce, utilisez ceux fournis dans Contre le Chaos : La Contrée. L'auberge est typique du Val.

La plupart des gens en ville recommandent l'auberge du Calmar d'Eau Douce pour son rapport qualité/prix. Située dans le quartier du port, l'auberge est la propriété de Dagmar Brise-Targe, un ancien soldat du Val Oriental et chef d'une petite communauté d'orientaux de Cylder (encore loyale au seigneur Athanax). Tout soldat du Val bénéficie d'un rabais de 10 % sur le gîte et le couvert (voir RUNEQUEST page 89 pour les prix standards).



Harbour Quarter : Quartier du Port
 Lower Cylder : Bas-Cylder
 Plaza of the Kings : Place des Rois
 Upper Cylder : Haut-Cylder
 River Southvale : Fleuve du Val Méridional

Sweetwater Squid Inn : Auberge du Calmar d'Eau Douce
 Temple of the Four : Temple des Quatre
 Theatre of Shadows : Théâtre des Ombres
 The Palace : Le Palais
 Trades Quarter : Quartier Marchand

L'auberge est peu éclairée, mais bien chauffée et dénuée d'humidité. Les personnages seront accueillis par un brouhaha ininterrompu de conversations, de rires, de jurons bienveillants et de tintements de chopes et de timbales. L'auberge sert la cuisine traditionnelle du Val : des ragoûts, des rôtis et un pain aussi consistant que savoureux.

Pendant que le personnel s'occupe du service et du bar, Dagmar Brise-Targe se trouve habituellement près du feu à bavarder avec ses amis, tous des vétérans du Val Oriental. Il est d'un abord facile, car il aime partager et recevoir des nouvelles, surtout si lui et ses six compagnons se voient offrir une tournée. Toutefois, il peut se montrer bourru envers les nantis et ceux qui « ne connaissent pas la vraie vie », surtout s'ils essaient de se faire passer pour des soldats.

Les personnages lui demandant des nouvelles apprendront que l'exécution pour haute trahison du seigneur Athanax aura lieu ce soir au coucher du soleil sur la Place des Dieux. Le roi lui-même sera présent. Si les personnages évoquent ce sujet directement, ils verront que Dagmar et ses compagnons sont accablés par le sort de leur seigneur suzerain, un fait qui peut être utilisé pour les convaincre d'apporter leur aide. Cependant, Dagmar et les siens ne sont pas des traîtres ; de plus, en tant que vétérans, ils sont particulièrement conscients de la menace des barbares de Gartharis. Ils refuseront donc toute suggestion qui s'apparenterait de trop près à une trahison et pourront même signaler les personnages à la garde.

En bavardant avec les clients, les personnages peuvent s'informer des événements locaux. S'ils réussissent un jet de Coutumes ou de Culture (Val), ils apprennent que depuis cinq mois environ, une vingtaine de personnes sont portées disparues, hommes et femmes. Ils n'ont laissé aucune trace, et personne n'a rien vu ni entendu.

LE GRAND MARCHÉ DE CYLDER

Situé sur la Place des Rois, avec l'opulente fontaine Sayalis en son centre, le grand marché de Cylder est le plus important des six marchés de la ville. On peut y trouver tout ce que l'on veut, bien qu'un bien exotique sera plus cher. En outre, il n'existe pas de meilleur endroit pour bavarder avec les marchands et pour acheter du matériel utile à la mission.

Les marchandises sont plus chères à Cylder que partout ailleurs dans la Contrée — jusqu'à 50 % de plus dans certains cas. Les tentatives de réduction des prix sont gérées avec les règles de RENEQUEST page 84. Si les personnages discutent avec les marchands des dernières rumeurs, celles-ci tourneront autour des rumeurs sur les barbares de Gartharis et leur impact sur les affaires. Certains craignent

que les barbares soient en train de s'unir ; selon d'autres, des monstres chaotiques erreraient en liberté dans les régions frontalières de Gartharis, terrorisant les caravanes et attaquant les habitations. La nouvelle de la destruction d'Aylevez a atteint Cylder et contribue à la peur ambiante.

Si un personnage à la langue bien pendue se vante d'avoir participé aux événements des scénarios précédents, il devient le centre de toute l'attention. C'est une arme à double tranchant. Tout le monde adore les bonnes histoires et les personnages seront traités avec respect : la difficulté baisse d'un niveau pour les jets de compétences sociales en présence de ceux qui ont entendu leur récit, et ils obtiendront quelques coups à boire gratis. Cependant, de telles informations peuvent aussi provoquer la panique ; les personnages attireront alors l'attention des fidèles du culte de la Mère du Chaos de Cylder, qui sont les yeux et les oreilles de Gul-Azar dans les rues...

Ces développements sont laissés à l'appréciation du Maître du Jeu, mais si les espions du culte entendent les personnages parler de leur rôle dans les scénarios précédents ou de leur projet de contrecarrer le culte de la Mère du Chaos, ils se mettront à les surveiller étroitement, ce qui compromettra la mission. Pour éviter cela, mieux vaut donner de nombreuses occasions aux personnages de remarquer qu'ils sont observés et de semer leurs poursuivants dans le dédale des rues de Cylder.

LE THÉÂTRE DES OMBRES

Ce théâtre d'ombres chinoises se trouve dans le Bas-Cylder. En plus d'être un théâtre, c'est une maison de jeu, un dépôt de drogues et un bordel de première classe fournissant une variété de services pour toutes les bourses.

Sa réputation et sa localisation sont assez faciles à découvrir. Bandor l'a recommandé et presque tous les habitants en ont entendu parler. Un jet de Sens de la Rue confirme que le patron de l'établissement est Kardesh Girolette ; certains disent que c'est un opportuniste ; d'autres affirment qu'il manipule toute la cité grâce aux pots-de-vin, au chantage, et à ses relations.

Le théâtre est un bâtiment de trois étages. Le sous-sol est réservé au jeu, le rez-de-chaussée abrite le théâtre d'ombres chinoises, le bordel se trouve à l'étage au-dessus et le comptoir de drogues est dans le grenier, avec un escalier séparé réservé aux clients notoires. Il est richement décoré avec des rideaux en soie ornés de perles et des peintures murales représentant des actes sexuels ; de l'encens brûle pour couvrir l'air saturé des odeurs de sueur, de fluides corporels, et de la boue de la rivière.

Le propriétaire, Kardesh Girouette, est un personnage on ne peut plus louche. On le trouve toujours assis dans une alcôve privée du sous-sol. Un jet de Perception réussi révèle que, de temps en temps, des gens s'approchent de l'alcôve, s'assoient, puis parlent avec Kardesh ; avant de partir, ils laissent de petits paquets ou des cadeaux qu'un grand barbare de la Longue Chevauchée amène promptement dans les étages supérieurs.

L'ambiance dans le théâtre est bien plus vivante que dans le reste de la ville, comme si les clients se sentaient suffisamment en sécurité dans l'établissement pour se laisser aller. Un jet Difficile de Coutumes ou Culture (Val) indique que la plupart des gens croient que Kardesh assure sa tranquillité en soudoyant la garde.

Si les personnages se renseignent sur Kardesh, ils apprennent grâce à un jet Difficile de Sens de la Rue que c'est un excellent informateur, malgré des tarifs élevés. Que le jet soit réussi ou non, les personnages sont encouragés à aller voir le propriétaire dans son établissement. S'ils en ont l'audace, ils peuvent soudoyer les videurs du théâtre (des brutes musclées et au crâne rasé) afin d'organiser une rencontre privée avec Kardesh. Le prix minimum est de 50 fondateurs.

Derrière son masque de politesse, Girouette est un fin observateur : ses yeux semblent toujours en train de jauger ses interlocuteurs et il reconnaît immédiatement que les personnages sont étrangers à la ville. Il peut donner les informations suivantes aux personnages contre le prix de 100 fondateurs par information (le marchandage est possible, mais toutes les tentatives sont Difficiles) :

- ⇒ Le roi vient d'imposer de nouvelles lois particulièrement dures. « On n'a rien vu de tel depuis le règne de Chandanar le Fou », souligne Kardesh. « Même les simples voleurs sont écorchés vifs. Certains disparaissent corps et biens. Des rumeurs parlent même de monstres dans les cachots du palais. »
- ⇒ D'autres rumeurs évoquent des armes et des marchandises du Val qui seraient envoyées en Gartharis. « Gul-Azar ferme les yeux là-dessus », remarque Kardesh. « Il a même soudoyé certains marchands pour qu'ils participent à cette contrebande. »
- ⇒ L'emprisonnement de Mencios est une surprise : peut-être que le général constituait une menace pour le roi ? « Mencios était un héros de Cylder et un des plus fidèles soutiens du pouvoir royal. Je paierais cher

pour savoir pourquoi le roi Myur s'est ainsi détourné de lui. »

- ⇒ Les membres de la garde du palais ont été remplacés par des hommes loyaux envers Gul-Azar. « Il les a fait venir de l'extérieur de Cylder. Certains ne sont que des mercenaires. D'autres sont originaires de Port-Ponant et de Senholme, attirés par les promesses d'argent facile et de pots-de-vin. »
- ⇒ « Au cours des cinq derniers mois, une luxueuse calèche noire est apparue plusieurs fois en ville et des personnes ont été enlevés dans la rue. Les témoins disent qu'il y a toujours un parfum douçâtre et écœurant, comme un poulet en train de pourrir. Il peut s'agir d'esclavagistes ou de quelque chose de pire. Je paierais un bon prix pour en apprendre plus. »
- ⇒ « La princesse Alynoor a fui Cylder. J'ai entendu dire que son frère lui avait fait des avances. J'ai aussi entendu qu'elle était la maîtresse du général Mencios. Quelqu'un m'a aussi dit qu'elle avait tenté d'assassiner Gul-Azar. Qui sait ce qui est vrai là-dedans ? Toutes les informations qui viennent du palais sont contradictoires. En ce moment, il est bien difficile de faire la part du vrai et du faux... »

Kardesh peut fournir aux personnages des produits illégaux comme des armes ou du poison. Le prix exact dépendra de l'opinion de Kardesh sur les personnages, mais nous suggérons d'utiliser les listes du chapitre Économie et Équipement de RENEQUEST en multipliant les prix par 5 au moins. Les poisons commencent à 200 fondateurs pour une dose de somnifère et jusqu'à 400 fondateurs pour une dose de venin tuant sur-le-champ. Kardesh peut fournir n'importe lequel de ces produits en un jour. Le paiement s'effectue au comptant.

LE TEMPLE DES QUATRE FONDATEURS

Les personnages peuvent solliciter l'aide des prêtres du plus grand temple de la Contrée. Construit il y a trois-cents ans, le temple a perdu de sa superbe : les tuiles du dôme s'effritent et cela fait six mois qu'il manque une main à la statue d'Aliya. Même dans ce triste état, le temple et ses seize cloches (quatre pour chaque dieu) inspirent le respect et l'admiration des visiteurs. Le temple se targue de posséder la plus grande bibliothèque du royaume : plus de vingt-mille livres et parchemins sur tous les sujets imaginables. On dit même que ses coffres contiendraient des ouvrages interdits de sorcellerie.

Avec l'aide du grand prêtre Ulgan et de la bibliothécaire Sorsta, les personnages peuvent découvrir la signification des tatouages trouvés sur les corps des assassins et les relier au culte de la Mère du Chaos. Le tatouage est utilisé depuis des siècles pour symboliser la Mère du Chaos et c'est un élément du rituel d'initiation au culte. Avec un jet Difficile de Perception ou Standard de Bureaucratie, les personnages découvrent un passage décrivant les dons de la Mère du Chaos dans les parchemins des annales de l'Ordre de la Vérité : des traits chaotiques et d'affreuses mutations sont accordés aux fidèles les plus dévoués. Si les personnages parviennent à convaincre le grand-prêtre de l'importance de leur mission (avec un test Redoutable d'Influence, ajusté selon les arguments présentés et d'éventuelles preuves de leur collaboration avec la princesse Alynoor), le temple peut leur fournir les précieuses bénédictions des Quatre Fondateurs. Les miracles qu'ils reçoivent dans ce cas dépendent des prières et des sacrifices qu'ils feront ainsi que du plan qu'ils auront échafaudé pour sauver le roi. Les prêtres ont accès aux miracles présentés dans le document Contre le Chaos : La Contrée. À la place des miracles, le temple peut fournir des informations sur le plan du palais et ses équipements ou même effectuer une diversion.

Si les personnages le désirent, ils peuvent en apprendre plus sur l'ascension du culte de la Mère du Chaos en interrogeant le grand-prêtre. « Même si la Mère du Chaos a été vaincue il y a des siècles, on trouve toujours des fous pour adorer la déesse, que ce soit à Cylder ou ailleurs. Les fidèles du culte ont l'amour du secret et conduisent leurs rituels dans des sanctuaires bien cachés. Depuis une dizaine d'années, le culte semble avoir étendu son influence et les derniers événements nous inquiètent beaucoup : nous sommes au courant du carnage d'Aylevez. Nous connaissons aussi les rumeurs parlant d'hommes-bêtes en Gartharis. Manifestement, le pouvoir de la déesse croît à nouveau. »

LES SEPT LAMES

L'exécution du seigneur Athanax est l'occasion pour les personnages de voir en personne le roi et Gul-Azar avant d'infiltrer le palais. Elle se déroule au crépuscule sur la Place des Rois.

La place forme un grand demi-cercle de 100 m de large, entièrement en marbre rouge ; elle est entourée de bâtiments noirs et dominée par une impressionnante statue de Sayalis le Brillant. L'exécution se déroule devant la statue. Une plateforme de bois a été érigée au pied de la statue et une sorte d'engin en fer — une cage suspendue dotée de vis munies de lames — est placée au centre de la plateforme : la machine est connue sous le nom des Sept lames de Sormund et sa

dernière utilisation remonte à plus de cinquante ans. La place grouille de monde : des stands vendent des boissons et de la nourriture ainsi que divers projectiles à lancer sur le traître.

Déjà triste, le temps devient maussade lorsque la bruine cède la place à une pluie froide et mordante. Une vingtaine de gardes armés de lances apparaissent à l'extrémité de la place. Derrière eux viennent le bourreau et le seigneur Athanax, monté sur une bête magnifique : de la taille d'un petit cheval, elle ressemble à un élan, avec une splendide fourrure blanche et une ramure noire étincelante. L'animal est sacré et sera sacrifié à la fin de l'exécution en l'honneur de Sormund, le Juge des Morts. Malgré sa fin prochaine, le seigneur Athanax garde la tête haute. La foule se met à le conspuer et lui jette des légumes pourris lorsqu'il est amené sur la plateforme.

Un autre contingent de soldats talonne le duc, des gardes royaux cette fois. Si les personnages sont proches de la procession et qu'ils réussissent un jet de Perception Redoutable, ils sentent au passage des gardes royaux une odeur subtile de nourriture mélangée à du parfum sucré. Une fois les gardes passés, l'odeur disparaît pour laisser la place à la puanteur habituelle de la ville.

Après la Garde royale et une vingtaine d'autres soldats, le roi et Gul-Azar apparaissent, montés sur d'énormes hongres noirs. Gul-Azar est vêtu de rouge et d'or ; il est grand et beau avec les traits caractéristiques des hommes de la Forêt des Ombres. À l'inverse, le roi Myur est petit et trapu, mais il émane de lui un air d'autorité, lointain souvenir de son surnom de jeunesse, le Roi Combattant. Il porte la couronne du Vieil Empire ramenée par le général Mencios. C'est un sobre bandeau d'or rouge avec un diamant rose enchâssé en son centre qui semble doter le roi d'un troisième œil magique. Avec un jet réussi de Perspicacité, les personnages notent que Gul-Azar arbore un visage calculateur tandis que le roi semble dissimuler à grand-peine son dédain.

Lorsque la procession atteint la plateforme, les nuages s'épaississent, jetant une ombre oppressante sur la place bondée de monde. Le roi lève les bras et s'adresse à la foule.

« Peuple de Cylder ! Écoutez votre roi. Devant vous se tient Athanax, duc du Val Oriental. Alors que nous traversons des moments difficiles, il a fomenté une rébellion pour nous renverser, nous, souverain du Val et élu des dieux. Pour arriver à ses fins, il n'hésita pas à apporter son soutien aux barbares responsables des attaques en Gartharis, croyant ainsi détourner nos yeux de sa ridicule trahison. Nous savons tous que les orientaux ne sont guère plus que des barbares à demi civilisés et il n'est donc pas étonnant que leur duc ait aidé cette racaille à tuer nos sujets ou à piller nos villes et nos villages. Mais c'est terminé ! Il va mourir ici

et maintenant, et avec lui disparaîtront tous les maux qu'il a causés en pactisant avec ces maudits barbares. »

En cas de succès à un jet Difficile de Perspicacité, les personnages réalisent que ce discours est d'une violence inhabituelle. Les rois du Val ont toujours cherché l'unité et la coopération avec les duchés de l'Est : pourquoi un tel revirement ? Manifestement, quelque chose a clairement changé chez le roi Myur, comme l'avait annoncé la princesse Alynoor. Autre détail troublant : le roi projette une ombre légère alors qu'il ne devrait n'en avoir aucune dans l'obscurité ambiante. En cas de succès critique, les personnages remarquent que Gul-Azar murmure dans sa barbe, récitant apparemment le discours du roi, en tenant le sceptre de jade fermement dans sa main. Les personnages pourraient en déduire que Gul-Azar contrôle le roi directement ; en vérité, ce n'est pas le cas. Gul-Azar sait toutefois que l'esprit de Chandanar contrôle les actions du roi.

Le roi se tourne vers le bourreau et l'appelle. Celui-ci s'approche du centre de la plateforme pendant que deux gardes royaux s'emparent du seigneur Athanax et le conduisent vers l'engin de torture. À mi-chemin de la cage, Athanax commence à trembler et tente de se libérer. Les personnages qui sont de statut noble et qui disposent des compétences Coutumes ou Culture appropriées remarquent qu'une entorse à l'étiquette a été commise. En effet, même en cas de trahison, les nobles sont autorisés à boire une potion qui engourdit les sens, leur permettant ainsi de rejoindre dignement leurs ancêtres. Visiblement, Athanax n'a pas eu droit à ce privilège. Dans la foule, ses partisans commencent à le soutenir en criant son nom — jusqu'à ce que les gardes royaux chargés de la sécurité les réduisent au silence. Dagmar Brise-Targe et ses camarades sont parmi ceux qui demandent justice.

La protestation n'ayant aucun effet, les gardes trainent Athanax dans la cage et l'attachent à sa structure de façon à empêcher tout mouvement. La cage est alors élevée dans les airs ; le bourreau s'approche du mécanisme, pose ses mains sur les vis, puis commence à les faire tourner. L'une après l'autre, les lames effilées commencent à pénétrer la chair du seigneur Athanax. Ses hurlements submergent la place ; après quinze minutes de ce calvaire, il finit par succomber.

Le roi Myur et Gul-Azar regardent, impassibles. Les hurlements d'Athanax sont insoutenables et beaucoup dans la foule s'évanouissent devant le spectacle de son corps percé et découpé. Après l'exécution, le roi, Gul-Azar et leur entourage retournent au palais tandis que le gros de la foule se met en route en direction du Temple des Quatre Fondateurs pour assister au sacrifice. Quelques trainards demeurent sur la place ; d'autres rentrent chez eux. Dagmar Brise-Targe fait partie de ceux qui sont restés et il discute avec ses partisans. C'est l'occasion pour les personnages de le rencontrer à nouveau. Si les personnages ne l'approchent pas, c'est lui qui vient à eux.

« Un meurtre vient d'être commis ici », dit Dagmar, poings serrés. « Malgré sa couronne, Myur a agi en despote plus qu'en roi : un duc de la Contrée ne mérite pas un tel traitement. Vous aurez toute l'aide que vous désirez. Quelqu'un doit payer pour ça ».

Les hommes de Dagmar peuvent créer des diversions, fournir des épées supplémentaires et aider à faire sortir les personnages de la ville. Laissez aux personnages le temps de préparer leur plan et de réunir les ressources nécessaires. Ils pourront ensuite infiltrer le palais en utilisant le tunnel secret mentionné par la princesse Alynoor.

ARRÊTER L'EXÉCUTION

Avant d'accomplir une telle action, les personnages devraient y réfléchir à deux fois. S'ils en parlent à Dagmar, celui-ci leur répondra que ce serait une folie. Tout d'abord, la place et les allées sont tellement bondées que le maniement des armes de mêlée est d'une difficulté Herculéenne. Les armes à distance sont impossibles à utiliser à moins que les personnages sont en haut de la place, et dans ce cas les modificateurs de tir dans une foule s'appliqueront.

Mais c'est surtout le nombre de soldats qui pose problème : quarante soldats réguliers et vingt gardes royaux se tiennent entre la foule et la plateforme d'exécution. Ils sont tous équipés de lances, de boucliers et d'épées courtes, et sont entraînés aux tactiques de formation. Au moindre incident, leur réaction sera brutale : ils pousseront la foule loin de la plateforme en tuant ceux qui ne reculent pas assez rapidement. Dans ce cas, la foule paniquée se ruera vers les allées pour se sauver, avec le risque de piétiner les personnages.

LE TUNNEL

La maison inoccupée dont la princesse a parlé aux personnages donne sur la Place des Rois, mais la porte principale se situe en fait dans l'allée, à l'extérieur de la place. Une rose est gravée au-dessus de la porte, la maison est donc facile à trouver. Pénétrer à l'intérieur est une autre histoire. Les portes sont verrouillées et toutes les fenêtres ont les volets fermés.

Crocheter la serrure de la porte en plein jour, quand la place est remplie d'étals et de commerces, est très risqué : il faut non seulement réussir un jet Difficile de Crochetage, mais aussi un jet d'Opposition Standard de Comédie contre Perception pour masquer le fait que les personnages sont en train de violer un domicile et pas simplement de déverrouiller une serrure. Si aucun personnage ne possède la compétence Comédie, celle-ci peut être remplacée par Tromperie, mais le jet d'Opposition devient alors Difficile. Les autres personnages peuvent masquer la tentative en se plaçant par exemple à l'entrée de l'allée, ce qui ajoute un bonus au résultat du jet d'Opposition. Utilisez les règles d'Augmentation de compétence de la page 76 de RENEQUEST.

Si les personnages font le tour de la maison avant d'essayer d'y entrer, ils trouvent une petite fenêtre de sous-sol sur le côté opposé à la porte principale. Deux jets sont nécessaires en journée : Discrétion est requis pour casser les volets sans être remarqué et Athlétisme pour se glisser à travers. Si les personnages tentent d'entrer pendant la nuit, ils auront suffisamment de temps pour démonter les volets pièce par pièce et dans ce cas aucun jet de Discrétion n'est nécessaire, à moins qu'ils ne veuillent briser les volets. Dans ce dernier cas, le jet de Discrétion est Difficile : comme la nuit est généralement calme, le bruit causé par une intrusion violente dans une maison attirera les gardes patrouillant dans les rues. Casser les volets d'une fenêtre plus grande cause beaucoup trop de bruit pour être un moyen réaliste d'entrer dans la maison.

Une fois à l'intérieur, les personnages doivent trouver le sous-sol et commencer à creuser un passage vers le tunnel. Une fouille de la maison dure une demi-heure tout au plus, car elle est assez petite et ne recèle aucun objet de valeur ni possessions personnelles.

La maison elle-même est simple : c'est une maison de ville à un étage avec des pignons abrupts recouverts d'ardoises rouges. Le rez-de-chaussée comporte deux pièces séparées par un épais rideau de coton sombre : une chambre et un salon faisant aussi office de cuisine. On accède au sous-sol par la chambre : une trappe est dissimulée sous un tapis usé, lui-même sous le lit. Soulever la trappe ne nécessite

pas de test. Une échelle descend 2 m plus bas, dans un sous-sol sombre et humide qui semble être un entrepôt ; on y trouve des sacs, des caisses, des pots et quelques herbes séchées qui ont moisie. Comme l'avait dit la princesse, le tunnel de secours menant au palais se trouve dans le mur gauche : il est rempli de décombres, le résultat des efforts de Bandor pour ralentir d'éventuels poursuivants. Il faut un équipement adapté, une demi-heure d'efforts, et trois jets de Force Brute (un toutes les dix minutes) pour dégager une ouverture permettant à un homme de passer. Si les personnages opèrent de jour, le bruit produit par le déblaiement est couvert par le tumulte du marché et seul un jet Redoutable de Perception permettrait à quelqu'un de l'entendre. S'ils travaillent de nuit, il y a 30 % de chances qu'à chaque jet de Force brute, le bruit attire des gardes qui viendront enquêter sur son origine. Dans ce cas ils arrivent en dix minutes (un jet de Force brute). Si les personnages n'ont pas terminé le passage, un combat commence. S'ils ont déjà pénétré dans le tunnel, les gardes les suivent, ce que les personnages peuvent remarquer en gagnant un jet d'Opposition de Perception contre Discrétion.

Par défaut, au moins trois gardes arrivent sur place. Le Maître du Jeu peut adapter ce nombre en fonction du nombre de joueurs, de leur force et de leur état de santé. Comme indiqué, traitez les gardes comme des Sous-fifres ou de la Piétaille.

Faisant 2 m de haut pour moins de 1 m de large, le tunnel est trop étroit pour combattre. Il est constitué de terre tassée et des poutres de soutènement le renforcent tous les dix mètres environ. Les personnages réussissant un jet d'Ingénierie peuvent déterminer quelles sont les poutres à briser pour faire s'effondrer le tunnel, si le besoin s'en faisait sentir. Le tunnel forme une ligne droite de 360 m et se débouche sur un escalier montant sur une centaine de mètres jusqu'à l'entrée dans les cachots du palais.

LES CACHOTS

Les cachots comprennent une chambre de torture, les cachots proprement dits et une salle de garde.

En haut de l'escalier, un petit couloir conduit à des échelles, au-dessus desquelles une trappe donne sur les cachots (cf. le schéma du sous-sol du palais page 16). Un jet de Perception Difficile permet aux personnages d'entendre un hurlement lointain, qui semble mêler au nom du roi des jurons et des exclamations de vengeance.

LA CHAMBRE DE TORTURE

Les personnages doivent réussir un jet Facile de Discrétion pour ouvrir la trappe sans se faire remarquer. La trappe donne sur une petite chambre de torture. De ce côté-ci, la trappe ne se distingue pas des autres dalles de pierre. Si aucun personnage n'a réussi le précédent jet de Perception, tous entendent maintenant les hurlements venant des profondeurs des cachots. Divers instruments de torture sont disposés contre un mur : un râtelier, une roue et une vierge de fer. Sur une table sont disposés des couteaux, des marteaux et des clous ainsi qu'un séparateur de genoux, un écrase-tête et une gouge à éborgner. Tous ces instruments sont d'une propreté irréprochable, mais une inspection minutieuse révèle qu'ils sont utilisés fréquemment. Le sol de la salle est incurvé ; en son point le plus bas, au centre, se trouve un grand dévidoir.

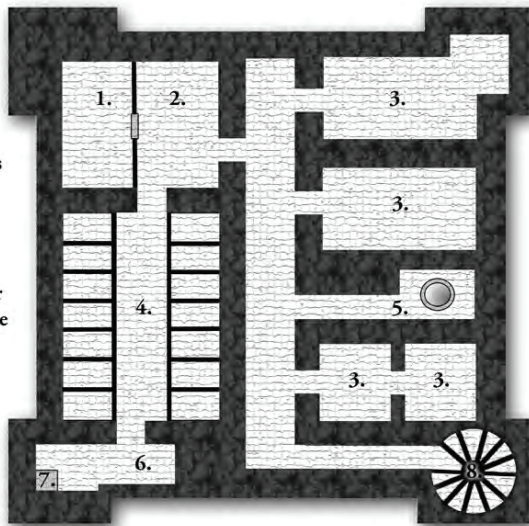
Un gros dispositif en cuivre constitué de deux cuves, une petite et une grande, occupe presque la moitié de la surface de la salle. Sur la plus petite cuve, on distingue de nombreuses runes gravées, d'apparence ancienne. La plus grande cuve, fermée par un couvercle, est suffisamment volumineuse pour contenir une personne en entier. En dessous, un chauffe-eau, lui aussi couvert de runes, est relié à la grande cuve par une série de tubes et de valves. Si un personnage ouvre la grande cuve, il est immédiatement saisi par l'odeur âcre qui s'en dégage. La cuve est remplie d'un mucus blanc, en partie transparent. Un corps humain est immergé dans ce liquide ainsi que divers membres dont l'origine ne peut-être déterminée à moins de les extraire de la cuve. Plonger sa main

dans le liquide est un acte aussi fou que courageux. Le liquide agit comme un acide concentré – voir RENEQUEST page 104.

Les personnages qui réussissent un jet de Connaissance (Histoire ou Légendes) au niveau Redoutable ou jet de Connaissance (Ophidiens) au niveau Difficile reconnaissent la machine comme étant une cuve de transmutation ophidienne, entièrement fonctionnelle. Les runes, quant à elles, proviennent d'un ancien langage ophidien. Les anciens ophidiens utilisaient ces cuves pour produire des hybrides chaotiques leur servant de laboureurs ou de soldats. Selon les légendes, les sorciers ophidiens tentaient parfois de fusionner plus de deux créatures en même temps, afin d'exprimer leurs sensibilités esthétiques.

Les personnages trouveront aussi quinze cadavres, probablement ceux des disparus des derniers mois. Ils sont mutilés et parfois terriblement déformés, au point que certains n'ont plus grand-chose d'humain. Si le scénario est joué dans le cadre de la campagne, les personnages feront certainement le lien avec les hybrides chaotiques, sinon un jet de Connaissance (Légendes, Vieil Empire, Chaos, Gartharis ou similaire) doit être réussi pour obtenir cette information. Des marques de sang sont peintes sur les murs et le sol. Les personnages disposant des connaissances appropriées et qui réussissent leur jet s'aperçoivent que les rituels réalisés dans cette pièce sont liés au culte de la Mère du Chaos. Même s'ils ne peuvent pas faire ce rapprochement, ils reconnaissent sans peine un symbole connu : celui qui était tatoué sur la poitrine des assassins.

1. Gaoler's Quarters
2. Guard Room
3. Storage Rooms
4. Dungeon
5. Well
6. Torture Chamber
7. Secret Door to the tunnel
8. Staircase



PALACE BASEMENT

PALAIS : SOUS-SOL

1. Quartier des geôliers
2. Salle des gardes
3. Caves de stockage
4. Cachots
5. Puits
6. Chambre de torture
7. Porte secrète vers le tunnel
8. Escalier

LES CACHOTS

Ils contiennent une douzaine de cellules. Une porte latérale donne sur la salle des gardes et au-delà dans le palais. À côté de la porte est posé un grand baquet d'eau potable pour les gardes et les prisonniers (lorsque les geôliers se montrent généreux). Un hurlement venant d'une cellule éloignée provoque l'arrivée d'un geôlier ; un jet Facile de Perception révèle de la peur dans la voix menaçante du geôlier.

LA SALLE DES GARDES

Les quatre occupants de la pièce – deux gardes et deux geôliers – passent le plus clair de leur temps à jouer aux dés. La porte du mur ouest conduit à une autre salle garnie de couchettes pour les geôliers. Les gardes ne dorment pas dans les cachots ; ils sont relevés à leur poste par d'autres gardes toutes les quatre heures.

S'OCCUPER DES GARDES

Les personnages doivent traverser la salle des gardes pour se rendre dans les étages supérieurs du palais, mais ils ne sont pas forcés d'affronter les gardes. S'ils sont malins, ils pourront utiliser l'une des tactiques suivantes : lancer des sorts de sommeil, s'ils en possèdent ; se faufiler sans se faire remarquer ; empoisonner le baquet d'eau avec le poison trouvé sur les assassins au début du scénario (le poison sera dilué et ne produira qu'une inconscience passagère) ou les attirer les uns après les autres pour les enfermer dans les cachots. Le Maître du Jeu notera que certaines de ces possibilités auront des conséquences sur les événements à venir (les nouveaux gardes prenant leur poste, en voyant leurs camarades morts ou enfermés dans les cachots, donneront immédiatement l'alarme).

LE GÉNÉRAL

Dès que les personnages se sont occupés des gardes, ils entendent une voix les appelant au secours. Le général Mencios est dans l'une des cellules. Il a subi de terribles manipulations magiques qui l'ont transformé en une monstruosité hideuse, constituée de parties de corps ne lui appartenant pas et qui ont été altérées dans la seule intention de lui donner une apparence complètement invraisemblable. Il est désormais une masse boursoufflée haute de trois mètres et dotée de sept bras, quatre d'entre eux étant enracinés dans son torse et en train de pourrir tandis qu'un cinquième, sain, est attaché dans son dos. Une énorme queue écaillée traîne derrière ses jambes. Son visage est aussi horrible que le reste : deux grandes cornes sortent de son front, ses yeux ont été fusionnés en un seul et un conglomérat de petites pustules recouvre sa peau,

suppurant un épais liquide marron. Les miasmes du liquide provoquent de violents vomissements chez quiconque se trouve à moins d'un mètre et rate un jet d'Endurance. Mencios supplie les personnages de lui donner de l'eau et de lui rendre sa liberté, le genre de liberté octroyée par la lame d'un couteau.

Trois autres cellules sont respectivement occupées par deux femmes et un homme : ils ont tous été battus et torturés, et l'homme a été transformé comme Mencios, bien qu'à un degré moindre. Aucun individu sain d'esprit ne pratiquerait de telles expérimentations, et les personnages devraient se rendre compte que le récit de la princesse ne raconte pas toute l'histoire.

Mencios est pressé de parler. Malgré son apparence terrifiante, il lui reste une parcelle de lucidité. Il raconte aux personnages comment, pendant des années, il a involontairement servi un tyran monstrueux. Si les personnages lui rapportent les propos de la princesse, il objecte que celle-ci est prête à dire n'importe quoi pour innocenter son frère. Elle a raconté la même chose à Mencios après le suicide de sa sœur. En effet, Gallana surprit le roi dans une de ses escapades, ce qui lui valut une place dans la chambre de torture, non pas comme victime, mais comme témoin et complice. Obligée de participer à des expériences ignobles, elle ne trouva une échappatoire que dans la mort. Mencios leur raconte ce que le roi inflige à ses « partenaires d'amour » quand il se rend dans la chambre de torture pour « jouer ». Et il se doute que Myur ne le garde en vie que pour se délecter de sa détresse en imaginant ce que sa sœur a dû subir.

Selon lui, l'histoire de la princesse est fautive. Il est sûr que Gul-Azar ne contrôle pas le roi, du moins pas au moyen de la sorcellerie, car Gul-Azar n'est pas un sorcier. Il raconte aussi une confrontation à laquelle il a assisté, entre Gul-Azar et le roi : le conseiller menaça de renvoyer le roi « d'où il venait », et celui-ci se contenta de rire à gorge déployée. Mencios n'a aucune idée de ce que cela voulait dire, mais il sait que Gul-Azar en sait long sur la dynastie royale. Enfin, Mencios explique que s'il avait pu prévoir ce qui allait se passer, il aurait pris le rubis de la couronne avant de la donner au roi, l'aurait vendu et serait parti par-delà les mers avec sa femme et sa sœur.

Cela devrait mettre la puce à l'oreille des personnages : la couronne, et plus précisément la pierre qui y est enchâssée, est spéciale. Si l'un d'entre eux demande à Mencios des détails sur la découverte de la couronne, ce dernier explique comment lui et ses hommes trouvèrent un tumulus

entouré de mégalithes gravés avec d'étranges symboles. Un de ses hommes réussit à interpréter les symboles comme un avertissement destiné aux pilleurs de sépultures : « un grand mal est emprisonné dans ce tumulus ». Mencios ignore la mise en garde et ordonna à ses hommes d'ouvrir le tumulus. Ils trouvèrent la tombe, un petit magot et la couronne. Faite d'or rouge, celle-ci était sertie d'un gros rubis en son centre. C'est la couronne que portait le roi durant l'exécution du duc.

Les personnages peuvent tenter de convaincre Mencios que le roi est sous contrôle, mais pas de la façon dont l'avait imaginé la princesse, et lui demander de les aider. Pour cela, il leur faut réussir un jet d'Opposition d'Influence, de Passion ou d'une autre compétence appropriée contre la Volonté de Mencios, qui est augmentée par sa Passion Haine (Myur). Mencios peut fort bien accepter ; toutefois, ce sera sa haine contre le roi qui l'animera, et il essaiera de le tuer même après avoir appris le rôle de Chandalar, au nom de ce qui est arrivé à sa sœur, à lui-même et aux innocents enlevés dans les rues de Cylder. Les personnages ne pourront pas le dissuader, et une confrontation avec le général mutant peut constituer l'apogée du scénario.

LE PALAIS

Le palais est une construction de cinq étages, que nous allons décrire en partant du sous-sol :

1. Le sous-sol. Un corridor droit le sépare en deux sections : les cachots et les caves. Les caves sont au nombre de quatre et servent à stocker des marchandises : une cave pour la nourriture, une autre pour la bière et le vin, une autre pour les vêtements et la dernière pour les armes. Le puits du palais est situé dans une petite pièce. Outre le tunnel secret, la seule sortie est un escalier qui monte au rez-de-chaussée.

2. Le rez-de-chaussée. C'est la partie principale du palais et aussi la plus grande. On y trouve le quartier des serviteurs, les cuisines et la grande salle pour les audiences et les festins. Les autres pièces sont une salle des gardes, un petit salon pour les audiences plus intimes et un sanctuaire royal consacré aux Quatre Fondateurs. Le rez-de-chaussée dispose de quatre sorties : l'entrée principale du palais, la porte menant aux jardins suspendus, l'escalier conduisant aux étages supérieurs et le petit escalier menant au balcon de la grande salle.

3. L'étage de la garde. C'est là que sont cantonnés les gardes royaux. L'étage comprend des dortoirs, une salle d'entraînement, une armurerie, un mess, le bureau du capitaine et un sanctuaire dédié à Sormund. Certaines portes de l'étage donnent sur le balcon. L'escalier et le balcon sont les seules sorties possibles.

4. L'étage de l'administration. Les officiels du palais travaillent à cet étage : des sénéchaux, des régisseurs, des conseillers, etc. À peu près un tiers de l'étage est occupé par les appartements de Gul-Azar. C'est aussi là que sont stockés les timbres officiels et autres ustensiles administratifs du royaume. Cinq gardes sont toujours en faction à cet étage, l'un deux étant stationné devant les appartements de Gul-Azar.

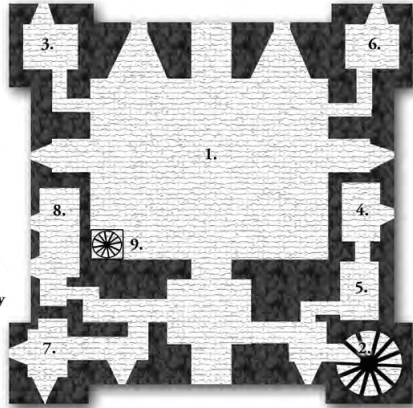
5. Les appartements royaux. L'étage est constitué de quatre suites. Elles ont été utilisées par la famille royale, mais maintenant seul le roi en fait usage. Les deux petites chambres destinées aux serviteurs sont maintenant inoccupées. Les seules personnes autorisées sont Gul-Azar, les gardes et les rares infortunés ayant attiré l'attention du roi sans se retrouver à « jouer » avec lui dans la salle de torture.

Pour rencontrer le roi, les personnages doivent atteindre les appartements royaux, mais comme Gul-Azar en sait plus que quiconque sur la condition réelle du roi, ils ont intérêt à découvrir ce que sait le conseiller.

S'INFILTRER DANS LE PALAIS

Parvenir jusqu'à la chambre du roi peut sembler facile, car l'escalier du palais va directement du sous-sol jusqu'aux appartements royaux. Mais comme l'escalier est la principale voie de communication entre les étages, il fréquemment utilisé, de jour et de nuit. Passer inaperçu sans déguisement n'est possible que la nuit, et même alors, un jet d'opposition standard de Discrétion contre Perception est requis au passage de chacun des étages inférieurs pour éviter d'être repéré par les gardes. À l'étage de l'administration et à celui des appartements royaux, une sentinelle est en faction dans une alcôve juste à côté de l'escalier. Passer le quatrième étage sans être remarqué exige un jet d'opposition Difficile de Discrétion contre Perception. Il est plus facile de se déplacer discrètement dans les étages peu éclairés : un jet d'opposition standard est requis seulement si quelqu'un est suffisamment proche des personnages. Mais ces circonstances changent durant la journée et la soirée, car de nombreux serviteurs vaquent alors à leurs tâches dans les couloirs.

1. Great Hall
2. Staircase
3. Shrine to The Founding Four
4. Kitchen
5. Small Food Store
6. Small Salon
7. Guard Room
8. Servents' Quarters
9. Staircase leading up to The Gallery

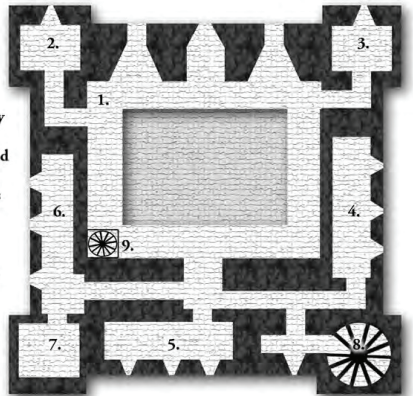


PALACE GROUND FLOOR

PALAIS : REZ-DE-CHAUSSÉE

1. Grande salle
2. Escalier
3. Sanctuaire des Quatre Fondateurs
4. Cuisine
5. Petite réserve de nourriture
6. Petit salon
7. Salle des gardes
8. Quartier des serviteurs
9. Escalier montant au balcon de la grande salle

1. Great Hall Gallery
2. Captain's Office
3. Shrine to Sormund
4. Mess Hall
5. Sleeping Quarters
6. Training Room
7. Armoury
8. Staircase
9. Staircase down to The Great Hall

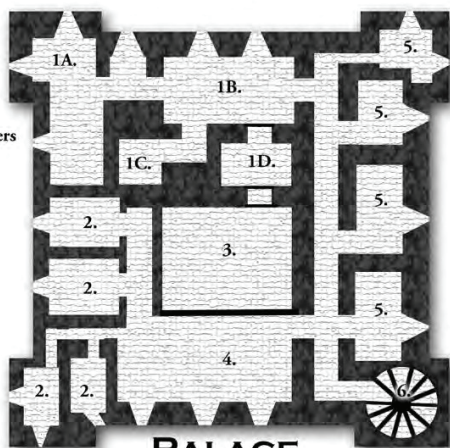


PALACE GUARD FLOOR

PALAIS : ÉTAGE DE LA GARDE

1. Balcon de la grande salle
2. Bureau du capitaine
3. Sanctuaire de Sormund
4. Mess
5. Dortoir
6. Salle d'entraînement
7. Armurerie
8. Escalier
9. Escalier descendant vers la grande salle

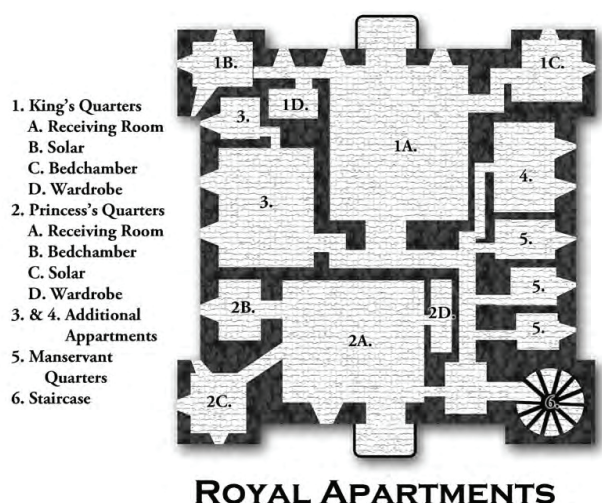
1. Gul-Azar's Chambers
 - A. Bedroom
 - B. Antechamber
 - C. Wardrobe
 - D. Solar
2. Bedrooms
3. Library
4. Reading Room
5. Offices
6. Staircase



**PALACE
ADMINISTRATION FLOOR**

PALAIS : ÉTAGE DE L'ADMINISTRATION

1. Appartements de Gul-Azar
 - A. Chambre à coucher
 - B. Antichambre
 - C. Penderie
 - D. Cabinet particulier
2. Chambres
3. Bibliothèque
4. Salle de lecture
5. Bureaux
6. Escalier



- 1. King's Quarters
 - A. Receiving Room
 - B. Solar
 - C. Bedchamber
 - D. Wardrobe
- 2. Princess's Quarters
 - A. Receiving Room
 - B. Bedchamber
 - C. Solar
 - D. Wardrobe
- 3. & 4. Additional Apartments
- 5. Manservant Quarters
- 6. Staircase

PALAIS : ÉTAGE DES APPARTEMENTS ROYAUX

- 1. Appartements du roi
 - A. Salle de réception
 - B. Cabinet particulier
 - C. Chambre à coucher
 - D. Penderie
- 2. Appartements de la princesse
 - A. Salle de réception
 - B. Chambre à coucher
 - C. Cabinet particulier
 - D. Penderie
- 3. Autre appartement
- 4. Autre appartement
- 5. Quartier des valets
- 6. Escalier

SE DÉGUISER

Il est possible d'entrer en se déguisant. Les personnages devraient avoir préparé leur plan et avoir acquis leurs costumes chez Kardesh Girouette, Dagmar Brise-Targe, voire au Temple des Quatre. Dans le cas contraire, il est possible de trouver des costumes dans le palais :

Les uniformes de serviteurs peuvent être volés dans leurs quartiers.

Les uniformes de garde peuvent être « empruntés de force » aux gardes.

Le faible éclairage intérieur du palais n'améliore pas la qualité du déguisement, mais pendant la nuit, la difficulté des jets d'opposition de Perception des adversaires augmente d'un niveau.

ESCALADER LES MURS

Si les personnages veulent escalader le mur extérieur du palais pour atteindre le balcon des appartements du roi Myur, ils devront traverser la grande salle jusqu'à l'entrée des jardins suspendus. Cela les conduit jusqu'à une vaste terrasse de vingt mètres de long pour dix mètres de large, garnie de plantes en pot. Des petits canaux serpentent le long du sol jusqu'aux murs et amènent au palais l'eau tirée de petites fontaines et de mares aux poissons. Le clapotis de l'eau ruisselante se mêle aux gazouillis permanents d'oiseaux enfermés dans une douzaine de cages bien cachées dans les branches d'arbres cultivés en pots. Sur la droite, des escaliers conduisent à des terrasses plus modestes, construites à même la falaise, aménagées et décorées de manière similaire pour offrir plaisir et intimité à ceux qui veulent réfléchir, méditer ou conter fleurette.

Les gardes n'entrent pas dans les jardins. Non seulement cela troublerait l'intimité des lieux, qui est leur raison d'être, mais un intrus, à moins de venir du palais, devrait escalader plus d'une centaine de mètres pour atteindre la plus basse des terrasses, ce qui paraît pratiquement impossible. Toutefois, même si les personnages n'ont pas à craindre les gardes, les promeneurs des jardins peuvent les voir pendant qu'ils grimpent.

A moins d'avoir un moyen magique de dissimulation, grimper de jour est un moyen assuré de finir dans les cachots. Escalader de nuit nécessite un jet Difficile d'Athlétisme, qui peut devenir Redoutable s'il pleut ou si les personnages n'ont pas l'équipement adapté, voire Herculéen si les deux conditions sont réunies. Chaque portion du mouvement des personnages requiert un jet de dés. Il y a quatorze mètres entre les jardins et le balcon (donc si les personnages ont un mouvement réduit à 3, il faudra 5 jets réussis pour terminer l'ascension).

Si les personnages portent des vêtements sombres ou s'ils disposent de moyens magiques pour se fondre dans l'obscurité du mur, il n'est pas nécessaire de jeter les dés pour savoir s'ils ont été remarqués, à moins qu'ils ne ratent un de leurs jets d'Athlétisme.

FAIRE DIVERSION

La manière la plus simple de passer les gardes en faction est sans doute de créer une diversion : les plus efficaces seront déclenchées quand les personnages seront proches du roi et elles enverront les gardes et les serviteurs vers les étages inférieurs ou même à l'extérieur du palais.

Voici quelques suggestions :

- ⇒ Libérer Mencios et le laisser faire un carnage dans le palais.
- ⇒ Allumer un feu.
- ⇒ Demander au clergé des Quatre Fondateurs l'exhortation d'un miracle dans le palais, coordonné avec l'action des personnages (ce qui nécessite une préparation au temple).
- ⇒ S'allier avec Dagmar Brise-Targe et ses orientaux et faire appel à eux dans le palais.

Une diversion est à double tranchant : si elle occupe la plupart des ennemis quand les personnages passeront à l'action, elle peut aussi attiser la méfiance des autres.

MAGIE

Comment nous l'avons déjà dit, les personnages peuvent obtenir un accès limité à la magie, notamment à des miracles. Un effet magique utilisé au bon moment peut être décisif dans l'accomplissement de la mission. De simples sorts de magie populaire tels que Ténèbres ou Imiter sont capables de détourner l'attention des résidents du palais ; d'autres, comme Fanatisme, permettent de s'assurer que les gardes persisteront à s'occuper d'une diversion violente. Des miracles peuvent s'avérer encore plus utiles : Appeler les nuages permet d'invoquer un brouillard qui dissimule l'ascension des personnages le long du mur menant aux appartements royaux, tandis qu'avec Croissance, les personnages peuvent faire vieillir magiquement les arbres en pots pour les escalader jusqu'au balcon. À peu près n'importe quel sort ou miracle à la disposition des personnages peut les aider à atteindre leur but s'ils l'utilisent avec créativité. Le Maître de Jeu doit noter que plus les effets seront ouvertement surnaturels, plus cela alertera leurs adversaires. Si l'utilisation de Ténèbres à un moment crucial peut passer inaperçue, l'emploi répété d'Extinction pour étouffer systématiquement toutes les lampes d'un couloir provoquera au mieux des exclamations ou des réactions superstitieuses, au pire une enquête approfondie.

SAVOIR INTERDIT

Pour accéder aux appartements de Gul-Azar, les personnages ont intérêt à user de finesse.

Les portes principales sont gardées en permanence. Seule une diversion affectant l'intégralité du palais peut conduire le garde à quitter son poste. Un bon déguisement de serviteur peut le tromper et le convaincre de laisser entrer un ou deux personnages pour une brève période. Bien sûr, tuer le garde résout le problème, mais d'autres gardes de passage risquent de donner l'alerte en découvrant le corps. Par magie ou duperie, il est possible de l'attirer dans un endroit calme puis de se débarrasser de lui en silence. Un personnage peut alors le remplacer. Toutefois, l'opération ne sera peut-être pas aussi discrète que prévu, attirant alors l'attention d'autres gardes. Toute tentative de tromperie dans des circonstances normales requiert un jet d'opposition Difficile de Tromperie contre Perspicacité, qui peut être modifié en fonction des circonstances, et notamment des diversions. Les personnages peuvent aussi entrer par la fenêtre de l'un des bureaux ou de l'une des chambres puis suivre le mur jusqu'aux quartiers de Gul-Azar.

Selon l'heure, Gul-Azar n'est pas forcément dans ses appartements. S'il y est, il peut être en train de dormir (durant la nuit), de tenir une audience dans l'antichambre, de lire dans son cabinet particulier ou même de prendre un bain. Nous laissons le Maître de Jeu choisir la situation la plus intéressante pour sa partie.

Si Gul-Azar est absent, les personnages peuvent fouiller sa suite pour essayer de trouver des informations importantes sur leur adversaire. S'ils réussissent à trouver la porte du cabinet particulier, ce qui exige un jet Difficile de Perception, ils doivent aussi réussir un jet Difficile de Mécanismes pour l'ouvrir. Le cabinet particulier est en permanence protégé par un sort d'Alarme simple, qui provoque le retour de Gul-Azar et de deux de ses gardes en 1d12 minutes. Ce n'est pas un cambriolage qu'il craint le plus, mais que le roi lise son journal. À moins que les personnages sachent percevoir la magie, ils n'ont aucun moyen de savoir qu'un sort d'Alarme est actif.

ERREUR SUR LA PERSONNE

Malgré les dires de la princesse et contrairement à tout ce que les personnages ont pu apprendre au cours de leur enquête, Gul-Azar n'est pas un sorcier accompli, pas plus qu'il ne contrôle le roi avec son sceptre de jade. C'est un initié du culte de la Mère du Chaos qui ne connaît pour l'instant pas grand-chose d'autre que des sortilèges mineurs. Le sceptre de jade que Jedakiah lui a donné n'a qu'une fonction purement symbolique : elle l'identifie comme le sectateur de plus haut rang à Cylder. Quant à Chandanar, il respecte, au moins au début, son ancienne protectrice, la Mère du Chaos. Gul-Azar aime porter le sceptre partout où il va ; il y voit le signe de la faveur que lui accorde Jedakiah et de ses futurs succès.

Fouiller la pièce permet de trouver une myriade d'objets de luxe, des vêtements, des bijoux, des œuvres d'art et de l'argent. Nul besoin de les décrire en détail ; il suffit de préciser que l'étalage de richesses dépasse tout ce que les personnages ont vu jusqu'à présent. Voler ces merveilles hors de question, car la plupart des objets sont trop encombrants. Seulement 500 fondateurs sont disponibles en espèces sonnantes et trébuchantes.

La valeur des bijoux – anneaux et gemmes – s'élève à 5 000 fondateurs, mais quiconque ayant la compétence Commerce comprendra que de tels bijoux, même démantelés, ne se vendront pas facilement au marché noir.

Le cabinet particulier contient un grand bureau, quelques étagères avec des livres et un petit laboratoire d'alchimie. De nombreux livres traitent de sujets alchimiques dont les poisons et les baumes. On trouve des traités sur des sujets variés comme les acides, les produits incendiaires et les sérums de vérité. Le bureau contient deux tiroirs fermés à clé qui nécessitent un jet réussi de Mécanisme au niveau Standard pour être ouverts. À l'intérieur se trouvent les sceaux officiels du royaume, de nombreuses lettres, et les brouillons de futurs édits. Des personnages malins disposant du temps nécessaire peuvent utiliser ce matériel pour contrefaire un document leur permettant de passer les gardes du niveau supérieur.

Fouiller le cabinet particulier requiert un jet Difficile de Perception. En cas de réussite, les personnages découvrent un compartiment secret dans le mur sud. Celui-ci est piégé avec de l'acide. Il faut réussir un jet Standard de Perception pour repérer le piège, un jet Difficile de Mécanismes pour le désamorcer et un jet Standard de Crochetage pour ouvrir le panneau.

Le piège projette une solution acide concentrée au niveau de la tête, avec l'intention évidente d'atteindre les yeux. Un jet d'Esquive permet de modérer les effets de la projection. En cas d'échec, un jet d'Endurance est

nécessaire : une maladresse signifie la perte définitive de la vue (voir RENEQUEST page 104) ; un échec a pour résultat l'application des dégâts normaux et une réussite réduit ces dégâts de moitié. En cas de réussite critique, le jet d'acide passe à côté du visage. Les dégâts subis provoquent une cécité temporaire (à moins d'une maladresse) pendant 1d10 minutes.

Les lettres à l'intérieur confirment l'implication de Gul-Azar avec les barbares et Jedakiah : cela va d'arrangements pour mettre en place un système de contrebande d'arme de haute qualité à la coordination des mouvements de troupes royales pour que les raids se déroulent sans heurts. Les personnages trouveront aussi un journal personnel qui exige pour être déchiffré un jet Difficile d'Écriture/Lecture (voir les aides de jeu pages 29 et 30).

Après avoir lu le journal ou avoir interrogé Gul-Azar, les personnages devraient se rendre à l'évidence : si le conseiller principal est bien un traître, il est loin de constituer la menace la plus grave pour le royaume. Ils peuvent maintenant se diriger vers la chambre du roi pour l'affrontement final.

QUELQUE CHOSE DE POURRI AU COEUR DU ROYAUME

Trois gardes surveillent en permanence les appartements royaux du dernier étage : ils ont pour ordre de ne jamais quitter leur poste, à moins que Gul-Azar en personne ne leur dise le contraire. Aucune diversion, même la plus spectaculaire, ne les fera quitter cet étage.

Les précédentes actions des personnages, – infiltration, attaque de diversion, etc – détermineront la nature leur confrontation avec Myur/Chandanar. Le Maître de Jeu devra décider où se trouve le roi lorsque les personnages atteindront les appartements royaux.

Chandanar domine presque totalement Myur, ce qui explique le comportement dépravé du roi et ses lois de plus en plus cruelles. Gul-Azar est incapable de contrôler l'esprit malin du vieux souverain et, en vérité, il le craint. Pour sauver sa vie (s'il est menacé), Gul-Azar révélera l'étendue de la possession et sa propre impuissance. Chandanar gardera son influence tant que Myur porte la couronne. Or, sous l'influence du spectre, le roi ne dort plus et n'enlève jamais la couronne : il faut donc soit s'emparer de l'artéfact et l'enfermer dans un lieu sûr, soit le détruire. La destruction de la couronne libérera l'âme de Chandanar, qui peut être représenté comme un esprit mort-vivant d'intensité 10 (voir RENEQUEST page 412), et l'enverra tout droit en enfer. Hélas, cela dépasse les capacités des personnages.

L'Ordre de la Vérité et le grand-prêtre du temple des Quatre sont les seuls capables de réunir les connaissances et les ressources nécessaires pour détruire la couronne. Une alternative plus simple est de l'enterrer dans la crypte du temple ou dans lieu connu de l'Ordre de la Vérité seul.

Si les personnages essaient de prendre la couronne sur la tête de Myur, Chandanar contre-attaque immédiatement. Bien qu'il soit un esprit mort-vivant complètement fou, il peut lancer, à travers Myur, Fragmenter (Corps), Vampiriser (CON) et Transmutation (Chair) avec des compétences Invocation à 90 % et Manipulation à 70 %. Chandanar lance ces sortilèges sans aucune retenue, avec l'intention d'anéantir ses adversaires, de saper leur force vitale ou de provoquer d'hideuses mutations. Si Gul-Azar intervient, il est également pris pour cible. Chandanar méprise l'apprenti-sorcier et n'a que faire des acolytes dérisoires de Jedakiah.

Si les gardes voient le roi attaqué, ils réagissent avec une brutalité extrême. Bien que le roi ait changé – tout le monde dans le palais s'en est rendu compte –, les gardes lui sont toujours loyaux. Chandanar ne soucie guère de la vie humaine, et les gardes peuvent très bien être pris pour cibles de sa sorcellerie, ce qui peut les inciter à se retourner contre lui ou à fuir.

Le but du combat doit être de prendre la couronne (une utilisation de Cibler – Tête, Retenir ses coups, Saisir et d'autres manœuvres non létales) sans blesser le roi lui-même. Le roi Myur peut être assommé, attaqué à mains nues ou incapacité d'une façon ou d'une autre. Bien qu'il soit capable de se défendre, Chandanar utilisera sa magie contre ceux qui veulent le renvoyer dans les limbes.

Si la couronne est saisie, Myur tombe dans un coma de plusieurs semaines. Les soins constants des prêtres d'Aliya et de Xalgith sont indispensables pour qu'il puisse récupérer de l'énorme traumatisme mental et spirituel qu'il vient de subir. Pendant ce temps, la princesse Alynoor

assure la régence du trône. Une fois rétabli, le roi ne sera plus qu'une coquille vide, incapable d'accepter les horreurs qu'il a infligées sous l'emprise de Chandanar. Avec l'aide de l'Ordre de la Vérité qui devient son conseil consultatif, la princesse Alynoor dirigera désormais de fait le Val.

Gul-Azar, bien entendu, tentera d'empêcher que les personnages ne révèlent l'étendue de son complot. Comme il ne contrôlait pas Chandanar, il jouera si possible le rôle de l'innocent, clamant que l'esprit l'a possédé lui aussi et l'a contraint à couvrir les actes maléfiques du roi. Gul-Azar veut conserver son pouvoir à tout prix : s'il échoue, la vengeance de Jedakiah sera lente et terrible. Si sa situation est compromise, il tentera de s'échapper ; il sera tout à fait capable de couvrir ses traces. En tant que chef des sectateurs de la Mère du Chaos à Cylder, il deviendra un ennemi dangereux pour les personnages.

Si Gul-Azar est capturé, il refusera de divulguer ses secrets et sa véritable nature — bien que ses lettres et son journal soient plus que suffisants pour tout révéler. Après avoir été interrogé par l'Ordre de la Vérité, Gul-Azar sera exécuté en secret, avec la même machine qui avait servi pour le pauvre Duc Athanax. La princesse Alynoor ordonnera ensuite la destruction de la machine.

EPILOGUE

Réussir à sauver le roi Myur affaiblit considérablement Jedakiah. Il perd son influence à Cylder, un de ses disciples clés, et ses ennemis possèdent désormais beaucoup d'informations sur lui. Après avoir analysé les événements et les lettres, Alynoor, le Seigneur Drystan et les autres hauts membres de l'Ordre de la Vérité arrivent à une conclusion limpide : Jedakiah doit être arrêté à tout prix. Cela fournit une bonne accroche pour les scénarios Expédition sur le Pic de Distaff et Attaque du Promotoire de Yagelan.

Les personnages sont généreusement récompensés : 1 000 réals d'or à diviser équitablement et chacun est invité à devenir membre de l'Ordre de la Vérité (et à poursuivre le travail en participant à la défaite définitive de Jedakiah). Ils sont aussi prévenus de ne jamais révéler ce qu'ils ont vu. Si jamais ils ne respectaient pas cette consigne, les conséquences pourraient être... funestes. L'or offert par Alynoor devrait suffire à acheter leur coopération.

Athanax est réhabilité à titre posthume et une statue à son effigie est commissionnée pour être placée sur la Place des rois, à côté de Sayalis le Brillant. Si Mencios est toujours vivant à la fin de l'aventure, il peut devenir un PNJ allié des héros contre Jedakiah. S'il meurt, une statue est aussi commissionnée pour lui, à l'effigie de son apparence originelle.

PERSONNAGES NON JOUEURS

ASSASSINS

Les assassins que Gul-Azar a envoyés aux troupes de la princesse ne sont pas des professionnels. Toutefois, en tant que membres du culte de la Mère du Chaos de Cylder, ils sont absolument loyaux à Gul-Azar. Dans le temps très court qu'il a eu pour monter l'opération, Gul-Azar avait besoin d'agents plus fiables que des assassins professionnels. Ce sont cependant des combattants compétents disposant d'une expérience militaire et le pus qui supprime de leurs tatouages, une fois ingéré, provoque en 1d3 tours une altération chaotique qui dure 2d6 minutes. L'altération est choisie aléatoirement sur la table des traits chaotique de l'appendice 2 page 445 de RENEQUEST.

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

Compétences : Athlétisme 59 %, Bagarre 59 %, Dévotion (Mère du Chaos), Endurance 62 %, Esquive 56 %, Force Brute 62 %, Perception 64 %, Savoir Régional 66 %, Survie 67 %, Volonté 62 %

Passions : Loyauté (Gulz-Azar) 75 %, Impitoyable 80 %

Style de Combat : Infanterie légère du Val (Bouclier, Lance, Épée courte; trait : Formation de Combat) 69 %, Arbalétriers tirailleurs (Arbalète légère, Dague, trait : Tirailleur) 61 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Arbalète légère	G	-	1d8	4/7
Bouclier Pelta	G	C	1d4 + 1d2	4/12
Dague	P	C	1d4 + 1 + 1d2	6/8
Épée courte	M	C	1d6 + 1d2	6/8
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d2	4/5

GARDES ROYAUX

Les gardes de la princesse sont les derniers gardes loyaux au roi du Val. Ils ont été recrutés parmi les meilleurs cadets de l'armée du Val, puis entraînés par Bandor en personne, le capitaine de la garde. Tous sont très compétents en combat à pieds et en combat monté, en mêlée et à distance. Ils n'y a pas de meilleurs combattant dans le royaume que les membres de la Garde royale.

Note au Maître du Jeu : les statistiques séparées pour Bandor ne sont pas fournies ; les Maîtres de Jeu dont les joueurs voudraient entrer en conflit avec Bandor peuvent utiliser pour Bandor les statistiques des gardes en augmentant toutes les compétences de combats appropriées de 25 %.

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

Compétences : Athlétisme 57 %, Bagarre 69 %, Endurance 70 %, Esquive 66 %, Force Brute 73 %, Perception 70 %, Savoir Régional 66 %, Survie 73 %, Volonté 77 %

Passions : Loyauté (Val) 90 %, Loyauté (Monarchie) 95 %, Haine (Chaos) 80 %

Style de Combat : Hommes d'armes du Val (Bouclier, Épée large, Masse, Lance ; trait : Mur de Boucliers) 73 %, Tirailleurs du Val (Arc long, Dague, trait : Tirailleur) 69 %, Cavalerie lourde du Val (Bouclier, Hache de Bataille, Lance, trait : Combat Monté) 75 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Arc long	C	-	1d8+1d4	4/7
Dague	P	C	1d4 + 1 + 1d2	6/8
Épée large	M	M	1d8+1d4	6/10
Lance	C	TL	1d10+2+1d4	4/5
Pavois	C	C	1d4+1d4	4/15
Masse	M	C	1d8+1d4	6/6
Sabre	M	M	1d8+1d4	6/8

KARDESH GIROUETTE

Kardesh est le propriétaire du Théâtre des Ombres et c'est un excellent "courtier en informations", bien que ce dernier point ne soit pas publiquement connu. On peut le trouver dans son alcôve dans la pièce commune du théâtre. Il est grand, mince et chauve. Âgé d'une quarantaine d'année, Kardesh beau et bronzé. Son regard est perçant et il semble en permanence évaluer ses interlocuteurs et son environnement. Originaire de la Longue Chevauchée, on dit que c'était un bandit avant qu'une guerre avec le Val ne fasse de lui un prisonnier.

Personne ne sait vraiment comment il est devenu ce qu'il est à Cylder, mais beaucoup suspectent qu'un puissant personnage le protège. Girouette, bien qu'il n'apprécie guère être appelé comme ça, est d'un commerce agréable, bien que maniéré, et s'exprime avec un accent parfait qui dissimule ses origines barbares.

Il vend et achète des informations et son moyen de paiement préféré est de recevoir des secrets. Si on ne peut lui en fournir, les prix augmentent exponentiellement, et même une information mineure peut alors coûter très cher. Girouette facture un minimum de 50 fondateurs pour une information de moindre importance. Au-delà, le prix augmente par tranche de 50 ou de 100 fondateurs, selon son appréciation de l'importance de l'information pour son acheteur, jusqu'à atteindre des sommets de plusieurs milliers de fondateurs.

GARDES ROYAUX DE GUL-AZAR

Jusqu'à il y a peu, les membres de la garde royale constituaient la crème de l'armée du Val, mais cette époque est révolue. Gul-Azar a placé ses propres hommes au sein de la garde et celle-ci s'est transformée en une bande de voyous bien organisés. Comme Gul-Azar, ces hommes sont font partie du culte de la Mère du Chaos, mais ce sont des membres laïcs sans aucune aptitude magique.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	0/6
Mod. de Dégâts : 0	4-6	Jambe Gauche	0/6
Points de Magie : 13	7-9	Abdomen	1/7
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	1/8
Rang d'Action : 12	13-15	Bras Droit	0/5
Armure : Justeaucorps en cuir	16-18	Bras Gauche	0/5
Capacités ou Magie : Aucune	19-20	Tête	0/6

Compétences : Athlétisme 65 %, Bagarre 69 %, Déguisement 67 %, Endurance 54 %, Esquive 72 %, Force Brute 43 %, Influence 79 %, Passe-Passe 66 %, Perception 79 %, Perspicacité 81 %, Savoir Régional 87 %, Sens de la Rue 80 %, Survie 53 %, Tromperie 77 %, Volonté 71 %

Passions : Amour des secrets 90 %, Amour de l'argent 80 %

Style de Combat : Vile crapule (Gourdin, Chaine, Couteau, Trait : Armes cachées) 60 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Chaine	M	M	1d4	8/6
Dague	P	C	1d4 + 1 + 1d2	6/8
Gourdin	M	C	1d6	4/4

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	5/7
Mod. de Dégâts : + 1d4	4-6	Jambe Gauche	5/7
Points de Magie : 11	7-9	Abdomen	4/8
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	4/9
Rang d'Action : 11	13-15	Bras Droit	4/6
Armure : Lamellaire et plaques	16-18	Bras Gauche	4/6
Capacités ou Magie : Aucune	19-20	Tête	5/7

Compétences : Athlétisme 55 %, Bagarre 53 %, Dévotion (Mère du Chaos) 46 %, Endurance 62 %, Esquive 61 %, Force Brute 53 %, Perception 69 %, Savoir Régional 65 %, Survie 54 %, Volonté 77 %

Passions : Loyauté (Gul-Azar) 75 %, Impitoyable 80 %

Style de Combat : Racaille (Dague, Gourdin, trait : Armes cachées) 53 %, Soldat idéalisé (Bouclier, Épée courte, Lance) 64 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Bouclier hoplite	E	C	1d8+1d4	6/15
Dague	P	C	1d4 + 1 + 1d2	6/8
Épée large	M	M	1d8+1d4	6/10
Gourdin	M	C	1d6	4/4
Lance courte	M	L	1d8+1+1d4	4/5

GÉNÉRAL MENCIOS

Le général Mencios était l'un des meilleurs soldats du royaume. Ses victoires militaires ont fait de lui un héros populaire. Jadis, c'était un homme grand et musclé avec de long cheveux blond et des yeux verts. Beaucoup de femmes rêvaient de partager son lit, mais le destin voulut que ce soit Alynnoor qui s'éprit du général. Elle lui déclara sa flamme, mais Mencios, bien que noble, déclina ses avances en raison de leur différence de statut. Il ne prit jamais de maitresse parmi les nobles du Val, ce qui ne fit qu'attiser les sentiments de la princesse. Mais les jours heureux du général appartiennent au passé.

Chandanar a anéanti tout ce qu'était Mencios. Le général est maintenant une créature de cauchemar et sombre peu à peu dans la folie : il ne pense plus qu'à tuer le roi et à se donner la mort.

Si les personnages parviennent à le convaincre de se battre, il peut être un allié précieux. Il exhale des miasmes qui provoquent de violents vomissements à un mètre autour de lui. Il sécrète un liquide épais et sombre, modérément acide, et fortement adhésif. En combat, Mencios essaiera d'abord de projeter son mucus sur son adversaire, en choisissant Cibler — Tête. Outre les dégâts mineurs, ses suintements imposent des jets de résistance et un niveau de difficulté additionnel sur la localisation ciblée :

Le mouvement des bras est entravé à moins de réussir un jet de Force brute. Ce jet de dés, et tous ceux des actions suivantes utilisant ce bras si le jet de Force brute est raté, reçoit une pénalité d'un niveau de difficulté.

Pareillement, le mouvement des jambes est lui aussi entravé à moins de réussir un jet d'Athlétisme ou d'Esquive (utiliser le score le plus haut). Ce jet de dés, et tous ceux des actions suivantes utilisant cette jambe si le jet de d'Athlétisme ou d'Esquive est raté, reçoit une pénalité d'un niveau de difficulté. De plus, la vitesse de mouvement du personnage est réduite de la valeur des dégâts infligés (en ignorant l'armure) par Mencios.

Si la tête est touchée, la victime est aveuglée et ne peut respirer à moins de réussir un jet de Force brute. Comme tous les jets de résistance contre les écoulements de Mencios, ce jet s'effectue avec un niveau de difficulté supplémentaire.

Après cette attaque initiale, Mencios tente d'agripper son adversaire, l'immobilise avec sa queue s'il a la place pour le faire et porte le coup de grâce avec ses cornes ; il privilégie les manœuvres Désarmer, Emmêler, Étourdir et Empaler.

Car.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 16	Points d'Action : 3	1–2	Jambe Droite	2/7
CON : 11	Mod. de Dégâts : + 1d6	3–4	Jambe Gauche	2/7
TAI : 22	Points de Magie : 12	5–7	Abdomen	2/8
DEX : 10	Mouvement : 8 m	8–11	Poitrine	2/9
INT : 15	Rang d'Action : 13	12–13	Bras Droit	2/6
POU : 12	Armure : Peau épaisse	14–15	Bras Gauche	2/6
CHA : 5	Capacités : Trait Chaotique, Puant, Mucus	16	Bras arrière	2/6
		17–18	Queue	2/7
		19	Bras morts	1/0
		20	Tête	2/7

Compétences : Athlétisme 49 %, Bagarre 79 %, Endurance 72 %, Esquive 16 %, Force Brute 82 %, Perception 54 %, Savoir Régional 66 %, Survie 77 %, Volonté 72 %
Passions : Amour (Alynnoor) 37 %, Loyauté (Famille) 67 %, Haine (Roi Myur) 112 %

Style de Combat : Abomination enragée (Queue, Corne, Suintements) 91 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Cornes	M	T	1d6 + 1 + 1d4	Idem Tête
Queue	G	TL	1d4 + 1 + 1d2	Idem Queue
Mucus	P	-	1d3	-



GUL-AZAR

Gul-Azar est le fils unique d'un puissant chamane de la Forêt des Ombres. À son grand désarroi, il découvrit rapidement qu'il ne possédait aucune aptitude pour franchir la frontière du monde spirituel. Une rencontre fortuite avec un alchimiste du Val oriental à la recherche d'herbes rares changea son destin. Pour la première fois, Gul-Azar rencontra un « magicien » qui n'obéissait pas aux esprits et dont l'art était accessible à tous. Il demanda à l'homme de le prendre comme apprenti ; ce dernier accepta, lui transmit ses connaissances et l'amena avec lui dans le Val.

Hélas pour Gul-Azar, le Val ne fut pas la terre promise qu'il espérait : personne ne le considérait avec le respect qu'il pensait mériter en tant qu'homme de savoir. Les habitants le traitaient d'ensorceleur ou de sale barbare. Après avoir subi plusieurs passages à tabac et échappé de justesse à un lynchage, il décida de retourner chez lui. Mais une expédition punitive des soldats du Val Oriental avait réduit en cendres son village natal. Le réveil de Gul-Azar fut brutal. Il avait rejeté les siens parce qu'il ne se considérait pas assez bon pour les servir comme il l'aurait voulu. Il les avait abandonnés pour

se jeter dans les bras de leurs ennemis. La honte était trop grande. Il décida de venger son clan en détruisant complètement ses ennemis, à n'importe quel prix.

Gul-Azar est un alchimiste compétent entièrement dénué de scrupules. Il hait les gens du Val du plus profond de son âme et peu lui chaut s'il doit vendre cette âme pour atteindre son but, car les esprits de ses ancêtres ne lui prêteront plus jamais attention. C'est la raison pour laquelle il s'est proposé comme apprenti de Jedakiah, une décision qui s'est révélée fructueuse quand celui-ci a commencé à lui révéler son savoir en sorcellerie.

Si Gul-Azar doit se battre, il mettra à profit sa connaissance encyclopédique des poisons pour compenser son manque d'entraînement. Les fléchettes de sa sarbacane et ses couteaux sont enduits de venin. Il utilise aussi deux dagues en verre contenant de l'acide concentré. En cas d'attaque réussie, elles se brisent sans infliger les dégâts ordinaires, mais éclaboussent la localisation avec l'acide. Elles ne sont utilisables qu'une fois. En combat rapproché, il privilégie les manœuvres qui tuent l'adversaire le plus rapidement possible.

Caractéristiques	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV	
FOR : 9	Points d'Action : 3	1-3	Jambe Droite	0/6	
CON : 15	Mod. de Dégâts : 0	4-6	Jambe Gauche	0/6	
TAI : 15	Points de Magie : 11	7-9	Abdomen	0/7	
DEX : 10	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	0/8	
INT : 17	Rang d'Action : 14	13-15	Bras Droit	0/5	
POU : 11	Armure : aucune	16-18	Bras Gauche	0/5	
CHA : 16	Capacités : aucune	19-20	Tête	0/6	
<p>Compétences : Athlétisme 49 %, Force brute 82 %, Endurance 72 %, Esquive 16 %, Savoir local 66 %, Connaissance (Alchimie) 80 %, Perception 54 %, Survie 77 %, Bagarre 79 %, Volonté 72 %</p> <p>Passions : Amour (Clan) 81 %, Loyauté pour Jedakiah 85 %, Haine (le Val) 78 %, Haine (Chandanar) 98 %</p> <p>Sorcellerie (Les Révélations Entropiques), Invocation 45 %, Manipulation 40 % : Résistance aux dégâts, Vision mystique, Neutraliser la Magie, Paralyse</p> <p>Style de Combat : Chasseur de la forêt des ombres (Fléchette, Couteau, Massue) 49 %</p>					
	Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
	Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
	Fléchette	P	-	1d2	4/4
	Gourdin	M	C	1d6	-

CHANDANAR/ROI MYUR

Depuis que le roi Myur a posé la couronne sur sa tête, son âme est graduellement rongée par l'esprit ancestral de Chandanar qui possède secrètement son corps comme il en a possédé tant d'autres par le passé.

Chandanar est piégé dans la couronne depuis un nombre incalculable d'années. La solitude et l'enfermement l'ont rendu complètement fou. Maintenant qu'il a recouvré la liberté, il éprouve un désir à la fois impérieux et inextinguible de goûter à tout. Il brûle de vivre de nouvelles expériences, d'éprouver de nouvelles sensations et même de ressentir de nouvelles souffrances. Au début, la sensation de posséder un nouveau corps, de respirer, de boire et de manger suffisaient à le satisfaire, mais il retourna bientôt aux plaisirs de son ancienne vie, en adorant la Mère du Chaos et en torturant ses maîtresses. Aujourd'hui, même ces horreurs le lassent, et il aspire désormais à retrouver son pouvoir d'antan.

C'est pourquoi il lutte patiemment contre le contrôle de Gul-Azar, en gagnant à sa cause les gardes de son conseiller, qui se rendent compte que les liens du roi avec la Mère du Chaos sont bien plus forts que ceux de Gul-Azar. Et maintenant qu'il s'est rendu maître de la cuve de transmutation et qu'elle est pleinement opérationnelle, il dispose

d'un outil puissant pour restaurer son règne de terreur. Sous-estimant les risques de guerre civile, il est convaincu de pouvoir soumettre facilement la population grâce aux méthodes brutales qui l'avaient si bien servi autrefois.

En combat, Chandanar utilise ses excellentes compétences martiales, qu'il a acquises à l'époque du Vieil Empire et perfectionnées lorsqu'il possédait les rois barbares de Gartharis. Il se bat pour tuer. Dans un affrontement singulier, il frappe vite, fait trébucher son adversaire (Faire Trébucher) ou l'agrippe (Saisir) et l'achève avec Cibler ou Empaler. Contre plusieurs opposants, il danse autour d'eux en utilisant Manœuvrer, Faire Trébucher, Étourdir et des manœuvres similaires permettant d'égaliser les chances. S'il se sent réellement menacé, il fait appel en dernier recours à la magie. Les empereurs du Vieil Empire étaient des sorciers accomplis, mais le spectre ne se souvient plus que d'une poignée de sortilèges. De plus, comme le corps du roi Myur n'a jamais été entraîné à maîtriser de telles énergies, tout sortilège lancé par Chandanar lui inflige dans une localisation aléatoire des dégâts égaux au nombre de points de magie utilisés pour lancer le sort, en ignorant les points d'armure.

Caractéristiques	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 14	Points d'Action : 3	1-3	Jambe Droite	0/6
CON : 13	Mod. de Dégâts : + 1d6	4-6	Jambe Gauche	0/6
TAI : 11	Points de Magie : 12	7-9	Abdomen	0/7
DEX : 12	Mouvement : 8 m	10-12	Poitrine	0/8
INT : 13	Rang d'Action : 13	13-15	Bras Droit	0/5
POU : 16	Armure : Peau épaisse	16-18	Bras Gauche	0/5
CHA : 9	Capacités ou Magie : Aucune	19-20	Tête	0/6
Compétences : Athlétisme 69 %, Force brute 63 %, Endurance 52 %, Esquive 66 %, Savoir local 96 %, Perception 64 %, Survie 57 %, Bagarre 79 %, Volonté 72 %, Magie populaire 79 %				
Passions : Amour (Liberté) 74 %, Haine (les vivants) 69 %, Instinct de conservation 101 %				
Sorcellerie (Savoirs du Chaos) Invocation 90 %, Manipulation 80 % : Vampiriser (CON), Transmutation (Chair), Fragmenter (Âmes)				
Style de Combat : Chevalier impérial (Rapière, Main gauche, Targe) 120 %				
Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Rapière	M	L	1d4 8	5/8
Main Gauche	P	C	1d4	6/8
Targe	M	C	1d3	6/9

AIDES DE JEU

1 – LETTRE DE JEDAKIAH À GUL-AZAR

Salutations Gul-Azar,

Micken est arrivé avec toutes les marchandises que vous m'avez envoyées. Mais les armes n'ont pas la qualité que j'attendais. Je ne suis pas satisfait et je vais devoir m'occuper de cette affaire moi-même. Je veux que vous me trouviez un partenaire à Port-Ponant, quelqu'un qui fera bon usage de ce que nous pouvons lui apporter. Je veux récupérer des armes de mon pays natal.

Pour en revenir à Micken, êtes-vous certain qu'il arrivera à coordonner les forces stationnées à la frontière avec nos raids dans le Val Septentrional et dans le Val Noir ? Il vraiment aussi affreux que vous le disiez, mais je doute des capacités intellectuelles que vous lui attribuez. Comprenez bien qu'il n'a pas le droit à l'échec. La force expéditionnaire doit arriver en Gartharis dans 6 mois ou un an, comme prévu. Vous devrez être en position de tout coordonner lorsque je vous enverrais des nouvelles du tumulus. Cela est crucial pour notre entreprise, et donc pour votre progression dans l'art.

J'attends des nouvelles du plan du roi.

J.

2 – SECONDE LETTRE DE JEDAKIAH À GUL-AZAR

Salutations Gul-Azar,

L'invasion approche. Nous attendons que l'Empereur prenne définitivement le dessus sur le roi. Vous avez raison concernant l'esprit de Chandanar, mais cela est nécessaire. Il doit être préservé coûte que coûte ; s'il retourne dans sa couronne ou s'il est détruit, je vous en tiendrai personnellement responsable. Je suis sûr que vous comprenez.

Dès que l'invasion aura commencé, tout retour en arrière sera impossible. Vous serez alors libre de faire ce que vous voudrez. J'ai conscience de votre inquiétude pour votre survie, et pour cette raison, j'inclus dans cette lettre un nouveau sortilège qui vous permettra de progresser. Grâce à ce sort, vous pourrez vous protéger des actes néfastes de n'importe quel adversaire. Il est aussi utile pour bien d'autres choses, mais vous vous en rendrez compte par vous-même. Ce sera un bon test.

Bientôt nous aurons tous les deux ce que nous voulions. Vous, votre vengeance, et moi, ma reine et mon royaume.

Jedakiah, Seigneur de Gartharis

3 – JOURNAL DE GUL-AZAR

Le 12 du Battage, 143e année du Retour

Enfin, tout est en marche. Tout ce que pourquoi j'ai œuvré depuis que mon clan a été massacré commence à porter ses fruits. Comme prévu, mes espions m'ont signalé que la guerre contre Gartharis a été gagnée et que le général a trouvé la couronne. Ma seule crainte est que ces idiots de soldats s'amuse à la porter avant de la donner au roi.

Le 3 Herberase, 143e année du Retour

Le roi a décidé qu'un festin aurait lieu en l'honneur de Mencios et du retour de la couronne. Après la fête, il sera couronné au Temple. Je dois admettre que je brule d'impatience.

Le 15 Herberase, 143e année du Retour

Je commence à déceler des différences dans son attitude. Il y a une sorte de confusion et aussi quelque chose qui ressemble à une ébriété contemplative. Je suis prudemment optimiste.

Le 16 Herberase, 143e année du Retour

J'ai eu ma première conversation avec l'esprit. Il apparaît quand le roi dort. Il n'a jamais entendu parler du Val. Il veut un bain. Qu'est-ce que ça peut bien vouloir dire ?

Le 30 Herberase, 143e année du Retour

Il est là de plus en plus souvent. Hier, il a pris le contrôle pendant le dîner. Il n'arrêtait pas de se plaindre en disant qu'il ne supportait pas les fraises. Les différences de personnalité entre lui et le roi pourraient constituer un danger.

Le 17 des Fleurs, 143e année du Retour

Je crois que je comprends comment la magie fonctionne. Elle semble être liée non pas à la couronne, mais au joyau. Plus l'emprise de l'esprit sur le roi grandit, plus la pierre se décolore ; elle qui était rouge vif est devenue très pâle.

Le 1er de la Vermine, 143e année du Retour

J'avais raison. Nous discutons de plus en plus souvent. Il est ivre de liberté. Il est resté emprisonné pendant une durée inimaginable. Il obéit cependant à mes ordres, comme il se doit.

Le 14 de la Vermine, 143e année du Retour

Le roi, quand il est encore présent, se plaint de cauchemars. Il m'a demandé une potion pour dormir. J'étais trop heureux de la lui fournir. Chaque fois qu'il s'endort, l'autre sort. C'est fascinant. Le premier esprit que je vois de ma vie et il m'obéit comme si j'étais un chamane.

Le 12 de la Faucille, 143e année du Retour

Tout se passe selon le plan : de nouvelles lois et de nouvelles taxes. L'esprit dans la couronne comble tous mes espoirs. Plus encore. La seule chose qu'il exige, c'est de satisfaire ses basses envies. Comme le Vieil Empire devait être étrange. Il s'est mis en tête de retrouver une sorte de machine du passé. Il l'appelle la cuve de création.

Le 5 Vermillon, 143e année du Retour

Il vient de me dire que la cuve de création est terminée. Il est comblé. La machine a été placée dans la salle de torture.

Le 4 Tombefeuille, 143e année du Retour

Certains de ses désirs sont difficiles à maîtriser. Il a forcé la sœur de Mencios à regarder tout ce qu'il faisait. Il l'appelle sa petite spectatrice. J'anticipe des difficultés quand le général sera de retour. Il va falloir que je règle ça.

Le 22 Tombefeuille, 143e année du Retour

La princesse s'intéresse à moi. Est-ce qu'elle manigance quelque chose, ou a-t-elle de réels sentiments ?

Le 22 des Frimas, 143e année du Retour

Il a perdu le sens des réalités. Sa dernière lubie est d'envoyer des gardes parcourir la cité dans un fiacre noir pour lui ramener des maîtresses. Je dois mettre fin à ça.

Le 30 de la Pénombre, 143e année du Retour

La garce s'est tuée. Quelle idiote ! Pire, il paraît qu'elle a laissé un message pour son cher frère. Nous avons dû jeter

le général dans les cachots. Je ne voulais pas ça, pas encore. Le peuple l'adore.

Le 14 Solneuf, 144e année du Retour

Je suis atterré ! J'ai vu à quoi sert la cuve de création, et ce qu'elle a fait au général et à toutes les prétendues maîtresses. Il les a fusionnés pour produire un monstre horrible ! Dans la ville, les gens parlent d'un démon qui prend ses victimes dans les rues. Je suis presque d'accord avec eux. J'ai peur de ne plus pouvoir le contrôler.

Le 14 des Morsures, 144e année du Retour

Dans quoi me suis-je fourré ? Hier, il a utilisé une espèce de sort sur moi. C'était comme si mes os voulaient sortir de mon corps. Je suis encore affaibli par la douleur. En même temps, le corps du roi se couvre de cloques. C'est au-delà de mon contrôle. Le joyau est presque clair comme du cristal. Je le détruirai si l'occasion se présente. Mais cela me tuerait — par l'épée ou par la magie. Et tous les gardes lui appartiennent maintenant.

Le 3 du Battage, 144e année du Retour

La princesse est venue me défier. Elle croit que je suis un sorcier qui contrôle son frère. Si seulement elle savait. Je lui ai suggéré de partir et j'ai envoyé Marcos après elle, mais elle a réussi à s'échapper. Qu'importe, Denkil va l'attendre sur la route. Quelle bonne idée j'ai eue d'envoyer les deux à ses trousses. J'aurai préféré qu'elle ait eu raison. Pendant l'exécution, j'ai tenté de Lui rappeler nos objectifs et il a simplement souri. Si seulement je n'avais pas noué ce pacte avec ce démon. La ville va tomber aux mains du roi fou et une guerre civile s'ensuivra. Les barbares nous submergeront et personne ne se mettra en travers de leur chemin à part ce spectre dément. Je crains fort que Jedakiah avait prévu tout cela. Certes, mon clan sera vengé, mais à quel prix ! Les divinités sont capricieuses et la Mère du Chaos plus que toute autre... Maudite soit elle !

TABLE DES MATIÈRES

APERÇU GLOBAL	2	LA SALLE DES GARDES	17
PERSONNAGES NON JOUEURS	2	LE GÉNÉRAL	17
ÉTAPES CLÉS	3	LE PALAIS	18
LIEUX	3	S'INFILTRER DANS LE PALAIS	18
INTRODUCTION	3	SAVOIR INTERDIT	21
ARRIÈRE-PLAN HISTORIQUE	4	QUELQUE CHOSE DE POURRI AU COEUR DU ROYAUME	22
EMBUSCADE À L'AUBE	6	EPILOGUE	23
L'HISTOIRE DE LA PRINCESSE	7	PERSONNAGES NON JOUEURS	24
LE PLUS GRAND TAUDIS DU ROYAUME	8	ASSASSINS	24
LA CITÉ ROUGE ET NOIRE	9	GARDES ROYAUX	24
LE PALAIS	9	KARDESH GIROUETTE	25
L'AUBERGE DU CALMAR D'EAU DOUCE	9	GARDES ROYAUX DE GUL-AZAR	25
LE GRAND MARCHÉ DE CYLDER	11	GÉNÉRAL MENCIOS	26
LE THÉÂTRE DES OMBRES	11	GUL-AZAR	27
LE TEMPLE DES QUATRE FONDATEURS	12	CHANDANAR/ROI MYUR	28
LES SEPT LAMES	13	AIDES DE JEU	29
LE TUNNEL	15	1 – LETTRE DE JEDAKIAH À GUL-AZAR	29
LES CACHOTS	15	2 – SECONDE LETTRE DE JEDAKIAH À GUL-AZAR	29
LA CHAMBRE DE TORTURE	16	3 – JOURNAL DE GUL-AZAR	29
LES CACHOTS	17		

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).