

6▽♯⋈□⋈●|||∞♠πΔ⊘△○⊕⊖⊗⊘⊙⊚⊛⊜⊝⊞⊟⊠⊡⊢⊣⊤⊥⊦⊧⊨⊩⊪⊫⊬⊭⊮⊯⊰⊱⊲⊳⊴⊵⊶⊷⊸⊹⊺⊻⊼⊽⊾⊿

RUNEQUEST

*◎●:△▷⋈♠†⋈Υ⋈⋈⊕⊖⊗⊘⊙⊚⊛⊜⊝⊞⊟⊠⊡⊢⊣⊤⊥⊦⊧⊨⊩⊪⊫⊬⊭⊮⊯⊰⊱⊲⊳⊴⊵⊶⊷⊸⊹⊺⊻⊼⊽⊾⊿



LE CALICE DE LA MÈRE DU CHAOS

Quatrième épisode de la campagne Contre le Chaos

Version originale : Darren Driver, Tom Griffith, Russell Hoyle, Bruce Mason, Keane Peterson, Marko Vojnovic, Jonathan Webb, John White, et Lawrence Whitaker.

Traduction et mise en page : James "Arasmo" Manez.
Illustrations de Dan MacKinnon. Tous droits réservés.

Ce document est une traduction autorisée de l'ouvrage *Book of Quests* publié par The Design Mechanism, dans le cadre de la licence RENEQUEST Gateway accordée au site d100.fr. Mentions légales en fin de document.





LE CALICE DE LA MÈRE DU CHAOS

APERÇU

Jedakiah a découvert l'emplacement d'un ancien temple dédié à la Mère du Chaos, enseveli sous des tonnes de débris volcaniques : celui-ci abritait autrefois un calice aux grands pouvoirs. Le sorcier entend récupérer ce calice afin de l'utiliser lors du rituel de création de la Fille du Chaos.

Les personnages sont chargés d'empêcher Jedakiah de mettre la main sur le calice. Leurs investigations les amèneront à s'intéresser à l'histoire ancienne du monde, à fouiller les ruines d'une villa antique, et à accomplir un dangereux voyage pour trouver le temple.

Malheureusement, les mercenaires de Jedakiah les ont devancés, et l'influence maléfique du calice est déjà à l'oeuvre...

PERSONNAGES

NON JOUEURS

Kalathus : Un scribe au service du seigneur Drystan et un membre de l'Ordre de la Vérité. Aussi bien Kalathus que son seigneur sont fidèles au roi et sont conscients de la corruption

de sa cour. Ils désirent mettre en échec le sorcier et assurer la continuation de la lignée royale.

Drystan : Réputé pour son intelligence et son sens de l'équité, il œuvre pour le bien du roi et du royaume.

Karl le Hacheur de Porcs : Ce bandit opère sur la route allant de Port-Ponant à Cylder. Il est aussi prudent que rusé, mais n'hésitera pas à recourir à la violence la plus brutale si nécessaire. Il réside dans la vieille villa que les personnages devront visiter.

Fustilius Slump : Seul membre de la Guilde des Cartographes de Port-Boréal, ce vieil érudit aime tellement les cartes qu'il est capable de les contempler pendant des heures. Pour lui, mieux vaut une belle carte qu'une belle femme !

Hanno : Ce chef expérimenté dirige une troupe de mercenaires lanciers à Port-Boréal.

Zakar et Mollonius : Ces prétendus érudits sont des agents de Jedakiah. Ils conduisent un groupe de mineurs et de mercenaires dans les montagnes du Val Noir, à la recherche du calice de la Mère du Chaos.

Thuk : Ce barbare du Val Noir vénère la Mère du Chaos et déteste les « civilisés ». Jedakiah l'a envoyé à Port-Boréal pour éviter que des importants ne suivent les traces de Zakar et Mollonius vers le nord.

CHRONOLOGIE

- ⇒ Un des espions de Kalathus apprend que les « érudits » de Jedakiah cherchent le calice.
- ⇒ Zakar et Mollonius quittent Port-Boréal et se rendent dans les montagnes du Val Noir.
- ⇒ Kalathus recrute les personnages et les charge de récupérer le calice.
- ⇒ Les personnages fouillent la villa du duc Lucius et découvrent la mosaïque indiquant comment trouver le temple de la Mère du Chaos.
- ⇒ Ils voyagent jusqu'à Port-Boréal, parlent à Fustilius Slump, puis utilisent ses cartes pour repérer l'emplacement précis du temple.
- ⇒ Les érudits trouvent le site du temple et commencent l'excavation. Ils mutent sous l'influence du calice.
- ⇒ Les personnages vont dans le Val Noir, rencontrent des mineurs en fuite et écoutent leur récit.
- ⇒ Les personnages descendent dans l'ancien temple à la recherche du calice, et affrontent les mutants.
- ⇒ Soit Mollonius s'échappe avec le calice, soit les personnages parviennent à le récupérer.

HISTORIQUE

LES INTRIGUES DE JEDAKIAH

Cela fait des années que Jedakiah cherche le calice de la Mère du Chaos, artefact essentiel pour le rituel de création de la Fille du Chaos (le scénario Expédition du Pic de Distaff fournit plus d'informations à ce sujet). Il y longtemps, il chargea un de ses serviteurs, le chamane Manuun, de le localiser, mais les esprits se montrèrent peu coopératifs. Jedakiah envoya donc deux agents de confiance, les sorciers Zakar et Mollonius, poursuivre la tâche entamée par Manuun. Ils devaient compléter les informations du chamane en se rendant dans la Bibliothèque des Archives et Histoires Royales, puis aller récupérer le calice. Jedakiah enseigna même un sort de sorcellerie à Mollonius afin de l'aider à trouver le temple.

L'ORDRE DE LA VÉRITÉ RÉAGIT...

Par défaut, le scénario assume que les personnages sont en contact avec Kalathus, un scribe au service de Drystan et un membre de l'Ordre de la Vérité. Il communique avec plusieurs agents de l'Ordre de la Vérité, allant du domestique au noble mineur. Le seigneur Drystan, rencontré lors du scénario Sous les Eaux Sombres, peut introduire les personnages à Kalathus si nécessaire. Bien entendu, le Maître de Jeu est libre d'utiliser à la place de Kalathus un autre Allié ou Contact des personnages.

Il y a quelques semaines, deux érudits inconnus sollicitèrent des informations à la Bibliothèque de l'Histoire et des Archives Royales. Ce genre de demandes nécessitant l'autorisation royale, ils fournirent des documents portant la signature et le sceau du roi. Toutefois, une telle faveur royale envers de parfaits inconnus attisa les soupçons des agents de Kalathus, qui menèrent leur enquête. Aussi bien le sceau que la signature étaient des faux. L'incident ne fut pas ébruité, de peur d'attiser les rumeurs sur la faiblesse de l'autorité royale, mais Kalathus y vit un signe de la corruption de la cour.

Kalathus apprit que les informations demandées par les deux érudits portaient sur l'emplacement d'un ancien temple. Grâce à ses propres recherches, Kalathus sut que ce temple abritait autrefois le calice de la Mère du Chaos et qu'il fut enseveli sous les cendres par les fidèles d'Aliya. Les deux érudits semblaient avoir disparu, mais des agents viennent de signaler leur présence à Port-Boréal : ils se dirigeaient vers le nord avec un cortège d'hommes et d'équipement. Connaissent-ils l'emplacement du temple ? Que se passera-t-il s'ils trouvent le calice ?

Les personnages sont censés remonter la piste des érudits. Kalathus leur offrira 4 000 fondateurs s'ils récupèrent le calice, avec une avance de 400 fondateurs s'ils le demandent. De plus, si les personnages se montrent loyaux et honnêtes, il les recommandera à d'autres pairs pour accomplir des tâches semblables et pourra même présenter un ou plusieurs d'entre eux à l'Ordre de la Vérité.

LA RECHERCHE DU SAVOIR SECRET

L'emplacement du temple de la mère du chaos est oublié depuis des siècles. À l'aide d'un érudit ou de leurs propres recherches, les personnages apprennent l'histoire du temple (voir les notes latérales de *Contre le Chaos : La Contrée*) et aussi un moyen de le localiser grâce à la mosaïque de la demeure de Lucius.

OPTIONS DE JEU

Cette section est optionnelle, car elle dépend de la façon dont le Maître de Jeu veut gérer l'aventure. Si le groupe est composé de combattants au sang chaud, le recruteur (Kalathus par défaut) peut leur fournir directement les informations nécessaires. Si les joueurs aiment les enquêtes, la recherche d'informations peut faire partie du contrat.

OPTION A : KALATHUS, LE SAGE ÉCLAIRÉ

Kalathus est un des historiens les plus émérites du Royaume. Il relate l'histoire du roi Chandanar au groupe et leur demande de se rendre dans la villa de Lucius, bien qu'il ne sache pas exactement où se trouve la mosaïque parmi les ruines.

OPTION B : KALATHUS, LE SCRIBE LABORIEUX

La principale tâche de Kalathus consiste à comptabiliser les revenus de Drystan et il n'a pas le temps de s'intéresser à l'histoire ancienne du Royaume. Dénicher des informations sur l'historique du calice fait donc partie du contrat des personnages.

La fin de l'Empire oriental est bien connue, et Kalathus peut en donner un vague résumé. Il est aussi de notoriété publique que des fidèles d'Aliya détruisirent un grand temple de la Mère du Chaos en parvenant à éveiller un volcan. Un test Facile de Connaissance (Histoire) suffit à connaître ces faits.

Les joueurs devront ensuite faire preuve d'imagination et employer à bon escient les compétences académiques de leurs personnages pour en savoir plus.

Par exemple, si les personnages axent leurs recherches sur le culte d'Aliya, ils pourront se rendre au Temple des Quatre Fondateurs à Cylder, et y trouver les renseignements utiles grâce à un test de Bureaucratie (Facile), d'Écriture/Lecture (Standard) ou d'Influence (Difficile).

LA VILLA DE LUCIUS

Quelle que soit la méthode employée, les personnages sont censés visiter la villa de Lucius. L'emplacement approximatif de la villa est facile à trouver. Par exemple, les cartes historiques, consultables en plusieurs endroits et notamment dans le temple des Quatre Fondateurs, peuvent révéler les frontières des duchés. Par contre, la localisation exacte n'est pas aisée, car les cartes ne sont pas précises ; les personnages devront effectuer de plus amples recherches à proximité. Bonnelaine semble être l'établissement le plus proche.

SE RENDRE À LA VILLA

Les ruines sont situées à l'extrémité septentrionale du Bois Occidental, à proximité d'un affluent du fleuve du Val Méridional. Le moyen le plus simple de repérer la villa est de longer la route fluviale menant de Port-Ponant à Cylder, parsemée de petites fermes et de quelques forts délabrés.

Lorsque le Val Méridional est au plus près du Bois Oriental, un affluent venu de la forêt le rejoint ; là se trouve le hameau de Bonnelaine. Si on compte bien quelques maisons et un autel dédié aux Quatre Fondateurs, la principale attraction est la taverne du Mouton et de la Charrue, où il est possible d'acheter gîte et couvert.

Quiconque examine l'enseigne de la taverne remarquera que la charrue est combinée avec les runes de la Terre et de la Plante ; un test de Connaissance (Histoire) révèle que cette combinaison particulière est liée à la maisonnée de Lucius, car sa famille régnait autrefois sur ce hameau.

Les autochtones ne sont pas particulièrement enclins à divulguer des informations sur l'emplacement de la villa de Lucius. Ils sont au courant des bandits résidant là et ont peur d'éventuelles représailles. Cependant, si les personnages insistent, le tavernier leur dira qu'il suffit de suivre l'affluent depuis Bonnelaine.

Note : Si le groupe reste sur place plus d'un jour, un habitant de Bonnelaine aura le temps d'avertir les bandits, qui seront alors considérés comme « alertés » (voir ci-dessous).

LES BANDITS

14 bandits occupent la villa. Leur chef, Karl le Hacheur de Porcs, est originaire de la frontière méridionale et gagne sa vie en pillant les caravanes et les voyageurs mal protégés passant entre Port-Ponant et Cylder. Grisonnant, maigre et plutôt petit, il n'impressionne guère au premier abord, mais c'est un combattant déterminé.

Si le meurtre ne lui est pas inconnu et qu'il laisse parfois ses hommes se « défouler » sur les victimes, il n'est pas pour autant un sadique.

Karl n'est que trop conscient de la faible qualité de ses hommes : leur moral est bas, et ils ne cessent de se battre pour grappiller le maigre butin récolté jusqu'ici. Pour maintenir l'ordre, il compte sur Ester la Folle, une femme venant du Bois Oriental et parlant soi-disant aux esprits, et sur Pied-Fumé, un barbare des Landes.

Ester a l'allure d'une sauvageonne : ses longs cheveux roux sont constamment ébouriffés, elle porte une cape en fourrure et son corps est parsemé de tatouages frustrés. Amoureuse de Karl, elle parle souvent de son « charme rugueux » aux autres bandits, pas forcément avides de ce genre de détails. Sans être amoureux d'elle, Karl lui voue beaucoup d'affection.

Pied-Fumé enroule ses longs cheveux noirs autour d'une mâchoire de cerf pour former un chignon au sommet du crâne. Au combat ou lorsqu'il est stressé, il a tendance à crier et à jurer à tout-va. Ancien esclave, il se montre d'une loyauté indéfectible envers Karl, car celui-ci l'a libéré après l'avoir acheté.

Les onze autres bandits sont de simples soudards.

Karl dispose de contacts à Bonnelaine, où il envoie occasionnellement des hommes pour obtenir de la nourriture et d'autres fournitures de base. Il n'attaque jamais les hameaux ou fermes de la région, car cela scellerait sa perte, d'autant plus que sa tête a été mise à prix : une récompense de 500 fondateurs à récolter à Cylder ou Port-Ponant pour qui le ramène mort ou vif.

Si les personnages effectuent une reconnaissance en bonne et due forme de la villa, par exemple en la surveillant depuis une hauteur, ils verront clairement des signes de vie : fumées de feux de camp, bruits de hache coupant du bois, allées et venues de bandits à la recherche de pommes ou de bois à brûler dans les vergers de la villa...

S'ils ne sont pas en alerte, les bandits passeront le plus clair de leur temps à manger et à se reposer. Quand ils préparent un nouveau raid, ils sont bien sûr plus actifs : entraînement, réparation d'armes et d'armures, emballage de nourriture et de pièges pour le voyage, etc. Par défaut, les bandits ne comptent pas lancer

de nouvelles expéditions avant deux semaines, et ils ne quitteront pas l'enceinte de la villa s'ils se savent observés. Le Maître de Jeu peut modifier cela afin d'augmenter les chances de survie d'un groupe très faible ou préférant les solutions non violentes.

En journée, la plupart des bandits se reposent dans les jardins (M) par temps ensoleillé et dans l'atrium principal de la villa (A) dans les autres cas : aidez-vous de la carte de la page 11. Parfois, de petits groupes se rassemblent dans la cour de l'enceinte de la villa, quittent l'enceinte pour cueillir du bois et des pommes, visitent Bonnelaine ou tout simplement se rendent dans le Bois Oriental dans l'espoir d'attraper du gibier : par défaut, il existe 25 % de chances pour qu'un groupe de 1d4 + 1 bandits quitte l'enceinte chaque jour. En soirée, les bandits écoutent un des chants lancinants d'Ester la Folle puis dorment dans la salle familiale (D). Karl et Ester dorment dans la chambre du maître (H), et Pied-Fumé dispose de ses propres quartiers dans une chambre familiale (G), les autres brigands préférant éviter sa compagnie. Le Maître de Jeu devrait déterminer où se trouvent les bandits au moment du contact initial : un exemple est fourni dans la table de Vigilance des Bandits. En cas d'alerte, Karl positionne ses hommes en plusieurs points à l'intérieur de l'enceinte de la villa. Il leur ordonne de ne pas combattre et de venir lui faire un rapport. Si les intrus sont peu nombreux, la tactique sera de les attirer dans la villa puis de les attaquer par surprise de toutes parts.

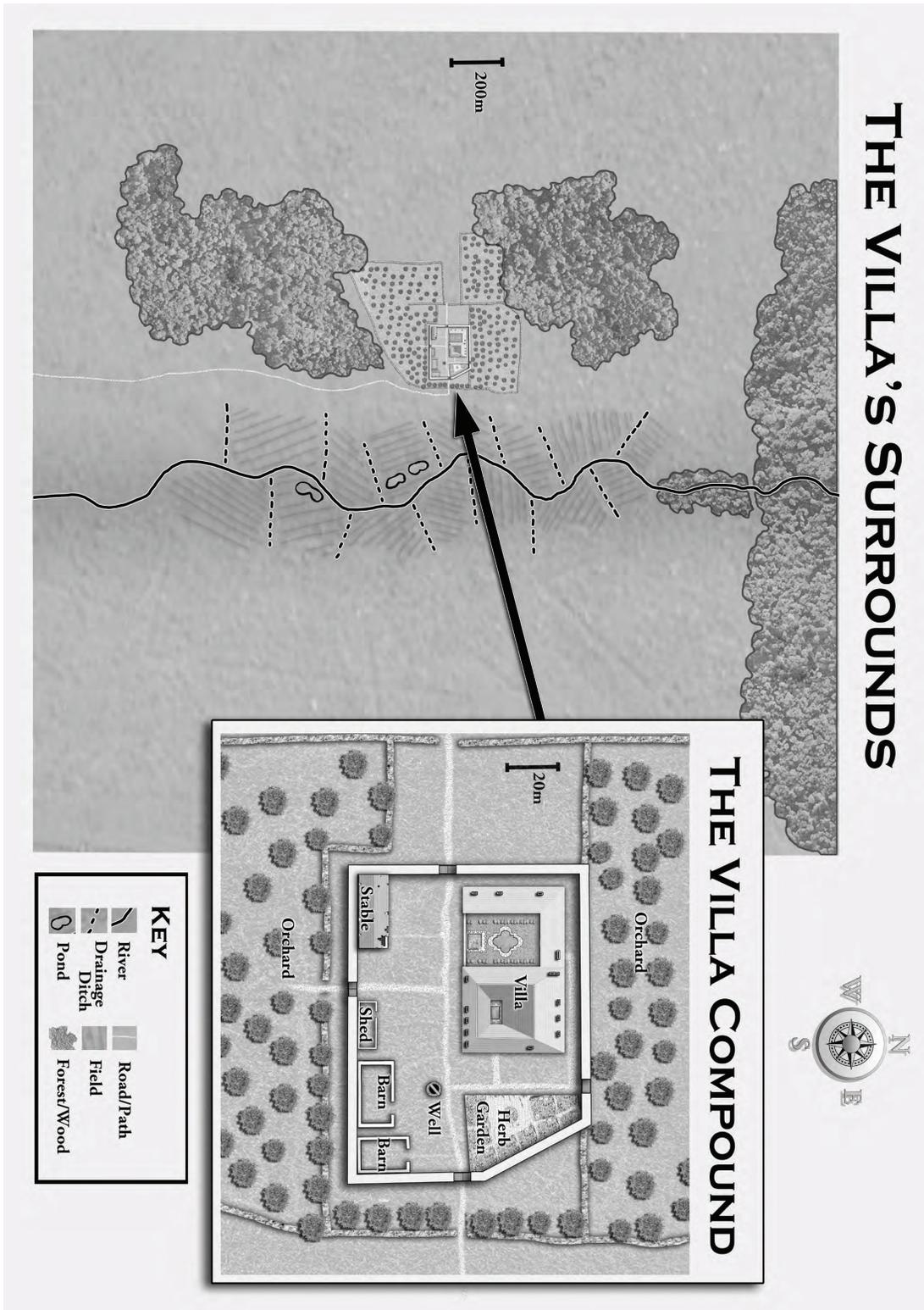
LES ENVIRONS DE LA VILLA

Voir la carte ci-contre.

Un sentier suit l'affluent vers le nord. Bien qu'il soit occasionnellement ponctué de pierres de signalisation, il semble peu utilisé. Un test Standard de Pistage permet de détecter des traces de pas humains ci et là. A près de 5 kilomètres de Bonnelaine, les personnages réussissant un test Standard de Perception ou un test Facile de Connaissance (Agriculture) remarqueront que des arbres de la forêt environnante ont été abattus récemment.

NOTES SUR LES BANDITS

Cette partie du scénario dépend beaucoup des actions des personnages : assaut frontal, infiltration nocturne, attaque de bandits en vadrouille, dialogue. Karl restera prudent tant qu'il ne connaît pas la force du groupe. S'il pense que le groupe est faible, alors il pourra attaquer ou préparer une embuscade. Bien qu'il n'ait pas envie d'abandonner sa base et son butin, il n'est pas fou : il fuira face à un ennemi supérieur.



The Villa Compound : l'enceinte de la villa

- Barn : grange
- Herb Garden : jardin d'herbes
- Orchard : verger
- Shed : abri
- Stable : écurie

Key : clé

- Drainage ditch : canal d'évacuation
- Forest/Wood : bois/forêt
- Field : champ
- Pond : étang
- River : rivière

UNE HISTOIRE DE LA VILLA

Pendant des siècles, cette villa était la résidence de la lignée des Lucius, et elle n'est tombée en ruine que récemment. Le duc Lucius originel (ce qui s'est marié à l'acolyte d'Aliya) ajouta le mur d'enceinte aux derniers jours du Vieil Empire. Durant la période où dominait la Mère du Chaos, les résidents firent profil bas, en continuant en secret à adorer la « Déesse à Venir ». Avec le retour d'Aliya, la famille retrouva sa prospérité et de nouveaux travaux embellirent la villa pendant près de cent ans.

Après cette période de grâce, la maisonnée périclita, au point que les derniers descendants des Lucius vendit la villa et les possessions familiales il y a cinquante ans pour payer ses dettes.

Depuis, la villa sert de repaire aux marginaux, aux bandits ou aux chasseurs locaux. Karl le Hacheur de Porcs s'y est établi il y a trois ans.

À l'ouest, des canaux d'irrigation envasés et couverts de mauvaises herbes relient des champs à l'abandon.

Une rangée de vieux châtaigniers masque partiellement l'entrée principale de la villa, et de grands vergers dissimulent les autres côtés.

Note : Si les bandits n'ont pas été avertis de la venue des personnages, une sentinelle est postée au coin du verger au sud. En cas d'alerte, deux hommes surveillent cet endroit et deux autres sont en faction à l'arrière de la villa.

Les vergers, manifestement non entretenus, sont délimités par des clôtures conçues pour empêcher l'intrusion du bétail. Les personnages n'auront aucun mal à les franchir. Certains des arbres les plus proches de la villa ont été dégagés de leurs mauvaises herbes et leurs pommes ont été cueillies (selon la saison).

L'ENCEINTE ET LA COUR DE LA VILLA

Le plan de la page 6 montre les environs. Un vieux mur en pierre entoure la villa : il s'est effondré par endroits

et sa hauteur varie de deux à trois mètres. Un jet Facile d'Athlétisme suffit à passer par-dessus.

Les portails d'origine des trois entrées de l'enceinte ont disparu, mais les bandits ont fabriqué des barricades à partir des poutres des granges en ruine. Il est facile de les franchir : elles sont destinées à ralentir des attaquants plutôt qu'à les empêcher d'entrer.

Des bâtiments délabrés longent la partie sud de la palissade : ils servaient de granges, d'écuries et d'entrepôts. Ils sont tous en très mauvais état ; seule l'écurie dispose encore d'une partie de son toit et les bandits y stockent leur bois à débiter. Un puits se trouve au centre de la cour ; une corde et un sceau relativement neufs y sont attachés. Le jardin à l'est est désormais envahi par des mauvaises herbes dépassant la hauteur d'homme.

Note : en journée, il existe 25 % de chances pour qu'un à quatre bandits soient dans la cour, en train de puiser de l'eau, de couper du bois, etc.

TABLE DE VIGILANCE DES BANDITS

Non alertés : journée	Non alertés : nuit	Alertés : jour et nuit
1 bandit stationné au bord du verger sud et qui surveille le chemin.	11 bandits en D.	4 bandits surveillant l'avant et l'arrière de l'enceinte de la villa (2 à chaque point). Si besoin, ils se replient en I.
4 bandits qui coupent du bois dans l'enceinte.	Karl et Ester en H.	Karl, Ester et 2 bandits attendent en A (Atrium) et surveillent l'extérieur depuis les fenêtres des cabines en B.
6 bandits, Karl, Ester et Pieds-Enfumés en A, ou en M s'il fait beau.	Pieds-Enfumés en G.	Pieds-Enfumés et 3 bandits attendent en embuscade en O.

Les 2 bandits restants attendent un signal d'attaque en I avec ceux qui se sont repliés ici.

LA VILLA

Ce bâtiment de plain-pied est construit dans le style du Vieil Empire, avec des briques enduites de plâtre blanc et des tuiles rouge vif. Ses dimensions sont imposantes : soixante mètres par trente-six mètres. Le plan est indiqué à la page 11. Malgré son âge, la villa reste une belle demeure.

Les murs extérieurs ont une épaisseur de quarante centimètres ; ils atteignent quatre mètres de haut autour du jardin et des appartements, et six mètres de haut pour vingt centimètres d'épaisseur autour de la maison principale et de l'atrium. Un test Standard d'Athlétisme permet de les franchir. Le plâtre et la peinture des murs intérieurs se sont effacés ou ébréchés au fil du temps.

Les fenêtres du bâtiment font deux mètres de haut et sont défendues par des barres en bronze corrodée ; certaines disposent encore de volets. Un personnage avec une Force Brute décente (voir Casser à la page 63 de RENEQUEST) peut facilement tordre les barres d'une fenêtre, qui possèdent 1d6 + 4 Points de Vie et aucun Point d'Armure dans ce cas. Si un personnage tente de casser les barres avec un outil ou une arme, celles-ci disposent alors de 4 Points d'Armure.

De petites cheminées se dressent vers les bords de la villa, mais elles sont très petites et accessibles uniquement à des créatures de TAI 3 ou moins.

Les portes menant à la villa sont barrées de l'intérieur, vouant à l'échec toute tentative de crochetage. Une charge combinée de deux ou trois personnages costauds peut forcer les portes en quelques rounds ; les portes possèdent 4 Points d'Armure et 20 Points de Vie. Par contre, le bruit alertera les bandits.

A : L'ATRIUM PRINCIPAL

Cette grande pièce de six mètres de haut est dépourvue de toiture dans sa partie centrale, afin de collecter l'eau de pluie dans un bassin. Mais comme le bassin est crasseux et rempli de débris, les bandits préfèrent capter l'eau avec des seaux et des bols en bois placés çà et là et contenant parfois des ustensiles de cuisine. Les carreaux ébréchés du sol sont arrangés selon des motifs géométriques et une série de dalles entoure le bassin. À une extrémité de la pièce, de la lumière traverse les restes d'une vitre teintée, qui semble représenter un groupe de chasseurs.

C'est ici que les bandits se réunissent, que ce soit pour planifier de nouvelles attaques ou pour discuter entre eux. Des chaises de fortune, allant du divan au tonneau retourné, sont répartis sur les bords de l'Atrium.

Note : durant la journée, la plupart des bandits ont 50 % de chances d'être ici.

B : CABINES

Ces cabines servent d'entrepôts ; elles contiennent de la viande salée, du fromage, du vin bon marché dans des gourdes et des tonneaux, ainsi que divers objets quotidiens.

C : ALCÔVES

Elles contiennent des portraits de famille remontant aux propriétaires originels de la villa. Des socles en pierre se dressent entre les portraits, mais les statues et les ornements qu'ils supportaient ont disparu depuis longtemps.

36 balles de laine, prises lors d'un raid récent, sont empilées dans l'alcôve la plus au sud.

Un mur de briques endommagé comble le porche de l'alcôve la plus au nord, et le sol en dessous est couvert de plâtre. Lorsque les bandits découvrirent la villa, certains voulurent entrer dans cette alcôve et commencèrent à casser le mur, mais Ester entra alors en transe et les avertit que ce serait là une folie. Des bandits jurèrent avoir entendu des cris en provenance de la pièce.

Le seul portrait resté intact est celui de la femme du duc Lucius, accroché sur le mur nord de l'alcôve du nord. Il est hanté par le fantôme de l'enfant de Lucius, qu'un serviteur du Duc, en vérité un adorateur du Chaos, étrangla ici-même.

Le fantôme protégera féroce­ment le portrait de sa mère ; c'est un Revenant avec les caractéristiques suivantes : Intensité 3, INT 10, POU 22, CHA 10, Combat Spectral 82 %, Discrétion 78 %, Volonté 94 %, Cri Spectral 1d10. Il tentera d'effrayer les intrus avec sa capacité Aura Malsaine, pour instiller la peur chez qui s'approche trop du portrait.



En cas d'échec, il se manifestera sous la forme d'un enfant spectral au cou brisé, et attaquera les intrus avec son Cri Spectral, capable de déchirer la peau. S'il est laissé seul avec un personnage inconscient ou incapacité, il concentrera ses attaques sur le cou de la victime jusqu'à le briser.

D : SALLE FAMILIALE

Ce couloir mène aux chambres privées de la maisonnée de Lucius. Des sacs de couchage parsèment la pièce, avec à proximité des gourdes de vin et diverses possessions.

Note : 11 des bandits se rassemblent et dorment ici durant la nuit. En cas d'alerte, ils seront moins nombreux, avec des gardes stationnés en plusieurs endroits. Durant la journée, il y a 25 % de chances pour que 1 à 3 bandits se trouvent ici.

E : CHAMBRE DES SERVANTES

C'était autrefois une petite chambre destinée aux servantes de la maison. Si elle est vide en ce moment, elle sert à héberger d'éventuels prisonniers ; dans ce cas, une grosse branche sert à caler la porte.

F : CHAMBRE FAMILIALE

Les bandits ont empilé une grande quantité de bois le long du mur ouest. D'eux d'entre eux, à l'insu du reste du groupe, y ont dissimulé un sac contenant un vase funéraire en argent, richement décoré, avec un sommet en forme de tête de femme. Le vase vaut 300 fondateurs et si jamais les personnages retrouvent les héritiers de la famille (ils vivent à Port-Ponant), ceux-ci seront prêts à payer quatre fois ce montant afin de récupérer l'objet. Un test difficile de Perception est nécessaire pour repérer le sac.

G : CHAMBRE FAMILIALE

Pied-Fumé dort ici ; son sac de couchage repose dans un coin. Il possède une collection de scalps accrochés au-dessus du foyer de la pièce et a peint des runes de mort et de tempêtes sur les trois autres murs. Comme personne n'oserait le voler, il a laissé son butin en pleine vue : sur le manteau de la cheminée, un bol en bois contient des os et des dés en bois de couleurs et de tailles différentes, ainsi que des pièces de monnaie : 138 bouts, 64 fondateurs, et 13 royaux.

H : QUARTIERS DU MAITRE

Karl et Ester dorment dans le lit double de la pièce sud. Ils ont tenté de sécuriser leur chambre : non seulement la plupart des fenêtres sont protégées par des barres en bronze,

mais les volets sont fermés. Bien qu'une intrusion reste possible, briser les volets sera bruyant. La fenêtre au nord est dépourvue de barreaux ; s'ils ont affaire à trop forte partie, Karl et Ester peuvent briser les volets et s'échapper par là.

Durant la nuit, les deux amants verrouillent la porte de leur chambre. N'étant pas bloquée par une barre, la porte peut être déverrouillée avec les outils adéquats et un test difficile de Crochetage. Si les personnages préfèrent la casser, traitez-la comme les portes doubles de l'entrée de la villa.

Peinte en turquoise clair, la chambre est décorée avec des dauphins et d'autres formes de vie aquatique. Karl a réuni ici plusieurs objets de valeur récupérés au cours de sa carrière de bandit. Ils sont rangés dans quatre malles et boîtes au centre de la chambre.

Une grande malle rouge renferme la statue en bronze corrodé d'un vieux représentant de l'Empire Oriental. Il lui manque son bras gauche, son pied droit et la tête est endommagée. Karl pense que cet objet a de la valeur, mais la statue ne vaut que son prix en bronze de nos jours (400 fondateurs).

Un coffre marron plus petit abrite 57 paquets rectangulaires en vélin [vellum], de la taille d'une main. Ces paquets contiennent de la teinture en poudre : 45 contiennent de la teinture marron-rouge (5 fondateurs chacun) et 12 autres du pourpre royal (20 fondateurs chacun). Karl compte les écouler à bon prix lorsqu'il aura trouvé le bon acheteur.

Dans une petite caisse en bois pourvue d'un couvercle, les personnages peuvent trouver 12 amphores antiques en argile vitré ; toutes sont scellées avec de la cire. Chaque amphore est décorée de scènes mythologiques : conflits entre héros, adoration de divinités et même actes de copulation. Karl n'a jamais brisé le sceau des amphores et serait déçu de savoir que l'alcool à l'intérieur est devenu inconsommable. Toutefois, les amphores sont magnifiques et valent 200 fondateurs chacune.

À l'intérieur d'un grand coffre en bois, une armure lamellaire complète est enveloppée dans du tissu : elle est gravée avec des griffons dressés et un blason. Adaptée à une TAI de 15, elle a été conçue pour une des principales familles nobles de l'est de la Contrée (le duc de Torin). Si Karl se doute qu'elle vaut une fortune, il sait aussi qu'elle sera difficile à vendre sans enlever les décorations, ce qu'il répugne à faire. Du fait de son excellente facture, l'armure n'a qu'un encombrement de x 0,75, soit 15 ENC pour l'ensemble, et vaut 4 400 fondateurs.

La section sud de ces quartiers abrite les effets personnels de Karl et Ester, notamment leurs armures et leur équipement lorsqu'ils ne les portent pas. Une baignoire en céramique est coulée dans le coin nord-ouest. Dans une alcôve cachée au sein du foyer, Karl et Ester ont dissimulé un sac rempli de pièces (446 fondateurs, 12 royaux) et une petite bourse avec 13 pierres précieuses, chacune valant 1d20 fondateurs. Un test difficile de Perception est nécessaire pour les trouver.

Une représentation d'Aliya orne le mur Sud : elle agrippe des serpents ondulant dans une main, tandis que l'autre, paume ouverte, soutient une montagne fumante. La montagne et la tête de la déesse sont entourées par un halo de signes mystiques. D'autres signes, de la taille d'une main, sont gravés sur la montagne et la tête de la déesse. Les initiés d'Aliya et les sectateurs de plus haut rang peuvent tenter un test facile d'Exhortation pour reconnaître deux des signes comme étant des runes du culte. Presser ces deux signes ouvre une porte secrète.

La pièce au-delà est restée inviolée depuis des siècles. Elle servait originellement à stocker de l'équipement en vue de la lutte contre la Mère du Chaos. Deux vieux coffres délabrés se tiennent contre le mur est ; chacun contient des piles de cottes de mailles rouillées. Dans une niche du mur sud se dresse une petite figurine (20 cm de haut) en argile rouge représentant Aliya. Elle est de confection rudimentaire, avec des hanches et une poitrine inhabituellement amples. Des runes de fertilité sont inscrites tout le long de la figurine. Elle est magique et exerce un fort effet sur la fécondité et la fertilité. Les plantes à 100 mètres ou moins de la figurine augmentent leurs récoltes de 25 %, tandis que les animaux (humains compris) améliorent de 25 % leurs chances de produire des enfants sains.

I : QUARTIERS DES SERVITEURS

Cette pièce sombre et humide est recouverte de mousse. Elle sert parfois à stocker du bois, mais elle est actuellement vide.

J : VIEILLE CUISINE

Le vieux foyer du mur nord et les fours ne sont plus utilisés, et il ne reste plus que quelques tabourets et une table rafistolée.

K : ÉCURIES

Les écuries accueillent en ce moment deux ânes : leur rôle est de transporter le butin des raids.

L : ATELIER

L'atelier a été rénové et il est en bon état. Contre le mur ouest, une grande enclume (marquée comme foyer sur la carte) et une cuve emplie de scories montrent des signes d'usage récent. Un soufflet neuf alimente la forge et de l'équipement récent est pendu à des chevilles fixées le long du mur sud. Des bancs de travail entourent la plus grande partie de la pièce, sur lesquels reposent des objets cassés ou à moitié terminés. Bien que peu soigneux, les bandits s'efforcent tout de même de réparer leur équipement dans l'atelier avant un raid.

M : JARDIN

Flanqué par deux haies, un bassin ornemental d'un mètre de profondeur et aux bords festonnés occupe le centre du jardin. Il contient seulement quelques centimètres d'eau et des feuilles mouillées.

La section sud du jardin était autrefois un pavillon délimité par des colonnes, où était entreposée la mosaïque représentant le temple (voir page 13). À la place du toit originel, une palissade improvisée a été suspendue entre les colonnes pour abriter quatre chèvres appartenant à Ester. Celle-ci est particulièrement éprise de ses bêtes et prétend qu'elles sont protégées par un esprit-chèvre puissant et viril. Si les chèvres sont attachées aux colonnes du pavillon, les bandits les laissent parfois paître dans le jardin, ce qui explique pourquoi l'herbe est si rase.

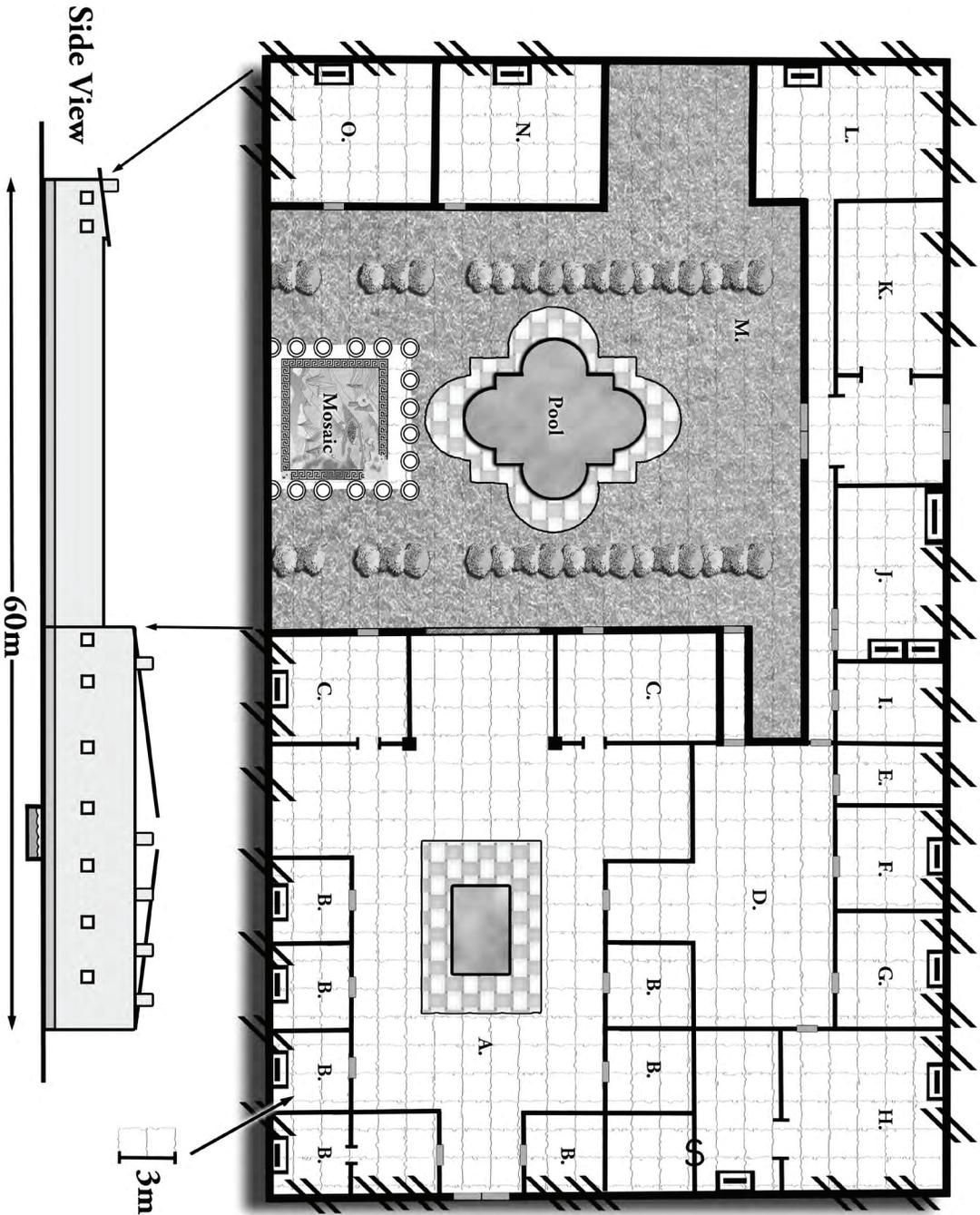
La mosaïque est dissimulée sous une pile de paille et d'excréments caprins. Au bord du pavillon, à proximité d'une des colonnes centrales, une vieille plaque en pierre repose face contre le sol. Un jet très facile de Perception suffit à repérer la plaque : elle indique « Pour ma magnifique Artesia, que ses visions deviennent réalité ».

La mosaïque peut être nettoyée en 30 minutes : non seulement l'activité est bruyante, mais elle implique de déplacer les chèvres... Hélas, celles-ci sont peu coopératives : elles tournent pour faire face à leur guide, reculent un pas après l'autre, et vont même jusqu'à charger. Il est déconseillé de leur tourner le dos : elles en profiteront immédiatement pour charger (attaque 40 % infligeant 1d4 dommages au postérieur ou à l'abdomen). En vérité, le meilleur moyen de s'en débarrasser serait de les guider à l'aide d'un appât appétissant.

Si les personnages se montrent silencieux ou prudents, il leur faudra trois heures pour dégager la mosaïque. Une fois à découvert, la mosaïque fonctionne comme un autel pour les sectateurs d'Aliya.

COUNT LUCIUS' VILLA

- KEY**
- Window
 - Door
 - Fireplace
 - Column
 - Arch
 - Stained Glass Window
 - Hedge
 - A. Main Atrium
 - B. Cubicles (storage)
 - C. Alcoves
 - D. Family Hall
 - E. Maids Room
 - F. & G. Family Rooms
 - H. Master's Quarters
 - I. Servant's Quarters
 - J. Old Kitchens
 - K. Stables
 - L. Workshop
 - M. Garden
 - N. & O. Spare Rooms



N : CHAMBRE LIBRE

Cette chambre accueillait des visiteurs ou des membres de la famille. Elle est désormais en piteux état et a perdu la moitié de son toit. Les bandits ne s'en servent pas.

O : CHAMBRE LIBRE

Comme cette chambre n'est pas trop endommagée, c'est ici que les bandits reçoivent en toute intimité les occasionnelles visiteuses venues du village.

SUR LA PISTE DU CHAOS

Les personnages voyagent vers Port-Boréal afin de rencontrer Fustilius Slump et sa collection de cartes. Après avoir acheté des provisions, ils se rendent dans le Val Noir au nord. S'ils se montrent imprudents, des agents de Jedakiah les attaqueront.

PORT-BORÉAL

Cette petite ville vit grâce à son commerce maritime ; son port est un promontoire rocheux naturel, étendu par un mur marin artificiel protégeant une baie profonde. Les collines au sud de la ville sont parsemées de mines de cuivre et de plomb ainsi que de regroupements de cabanes où vivent les mineurs et leurs familles. Nombre de ces mineurs viennent en ville pour échanger des biens, se distraire ou se faire embaucher par une compagnie minière plus grande.

Disposée en forme de croissant, la ville elle-même encercle partiellement la baie. Bâtiments commerciaux, maisons de guilde et tavernes se disputent le bord de mer ; à l'arrière, des nuées de petits maisons, de cabanes et de taudis se pressent contre eux ; tout au long de la journée, dans une atmosphère imprégnée de l'odeur de poisson pourrissant, colporteurs et poissonniers haranguent les passants, tandis que des hordes de travailleurs chargent ou déchargent les marchandises de navires aux formes et aux couleurs les plus variées.

Les principaux lieux d'intérêt de Port-Boréal sont l'Association des Armateurs, la Guilde de Commerce Maritime de Port-Boréal, les Halles du Cuivre et du Plomb, les Troupes d'Hanno (mercenaires), La Guilde des Fabricants de Lanternes (dépendant de la graisse de baleine) et la Guilde des Cartographes.

Les trois tavernes les plus connues sont l'Ancre et les Filets, fréquentée par les pêcheurs et les fermiers locaux, l'Aigle des Mers, repaire des marins et des marchands, et enfin la Maison de Rory, un bouge faisant aussi office de maison close.

Tous les objets communs sont disponibles et les personnages peuvent éventuellement acheter des biens exotiques venant d'une lointaine contrée.

TROUVER FUSTILIUS

Se résumant au seul Fustilus Slump, la Guilde des Cartographes a établi ses quartiers au-dessus d'une poissonnerie ; une enseigne surmontant celle de la poissonnerie montre l'image d'une carte, d'une plume et d'une fiole d'encre. Un test Facile de Sens de la Rue permet de trouver Fustilius en posant des questions aux habitués des tavernes. La célébrité du vieil érudit tient à son énorme collection de cartes accumulée au fil des années. Il passe le plus clair de son temps à étudier la validité de titres de propriétés sur de vieilles cartes pour le compte de prospecteurs ou de compagnies minières, une activité qui l'ennuie profondément. Il se montre plutôt désagréable au premier contact, mais si les personnages expliquent la raison de leur venue, il se montrera bien plus serviable et s'empressera de fouiller parmi ses cartes ; il finira par en trouver une qui indique l'emplacement des montagnes du Val Noir.

ACTIONS À PORT-BORÉAL

Cette scène sert surtout à préparer le voyage vers le Temple de la Mère du Chaos. Les Maîtres de Jeu peuvent aussi désirer ajouter un peu de piment, selon les actions et les motivations des personnages.

Si les personnages posent des questions dans la halle du Cuivre et du Plomb, on leur dit que des mineurs malchanceux viennent chaque semaine ici dans l'espoir de se faire embaucher par une grande compagnie minière. En posant les bonnes questions aux bonnes personnes (test Standard de Sens de la Rue), ils apprennent que deux érudits (Zakar et Mollonius) sont arrivés il y a deux semaines en promettant un bon salaire à ceux qui étaient prêts à travailler dur et à se rendre vers le nord. Au moins trente hommes, escortés par des mercenaires d'Hanno, ont accepté cette offre manifestement dangereuse.

Les personnages cherchant des informations sur Hanno peuvent directement voir le chef mercenaire. Celui-ci gère tous les aspects de sa troupe, du recrutement à l'entraînement en passant par les négociations avec les clients ou l'investissement des profits. L'homme est un maniaque du détail et il ne vit que pour sa troupe. Si les personnages évoquent les deux érudits, Hanno indique qu'ils l'ont bien payé ; toutefois, sans être ouvertement menaçants, ils l'avaient mis mal à l'aise, ce qui lui arrive très rarement... Pour connaître la destination des érudits, les personnages devront payer un pot-de-vin d'au moins 500 fondateurs : Hanno expliquera alors qu'il a recruté 20 lanciers pour garder pendant au moins six semaines des mineurs dans les montagnes du Val Noir.



DÉCHIFFRER LA MOSAÏQUE

Selon le Maître du Jeu et le style de partie, le déchiffrage peut être mené comme une enquête nécessitant l'examen de cartes ou résolu à l'aide d'un jet de dé, par exemple de *Savoir Régional*.

Après un jet réussi ou une recherche fructueuse, le sommet en arrière-plan est identifié comme étant le Pic du Père, dans les montagnes du Val Noir. Les cartes de la région peuvent être trouvées chez le cartographe Fustilius Slump, à Port-Boréal. En examinant une carte du Val Noir fournie par Slump, les personnages comprendront la signification des runes de la bête et de l'eau ainsi que les anguilles le long du fleuve : elles indiquent que ce fleuve est l'Anguille. Reste ensuite à parvenir jusqu'à cette rivière et à la suivre.

Si jamais les personnages ont questionné Hanno, celui-ci le signalera aux espions de Jedakiah, même dans le cas où il aurait accepté le pot-de-vin. De plus, il refusera de louer des mercenaires aux personnages, soi-disant parce qu'il n'a plus de recrues de disponible.

Si les personnages parlent plus ou moins ouvertement de leurs plan de se rendre vers le nord pour récupérer le calice, les agents de Jedakiah pourraient s'intéresser à eux. Des agents, recrutés au sein de la pègre locale, opèrent dans les trois principales tavernes de la ville ; ils sont là 50 % du temps, et repèreront les personnages bavards.

Les espions rapportent leurs informations à Thuk, un barbare du Val Noir et un fidèle de la Mère du Chaos. Ayant perdu sa femme et ses cinq enfants lors d'une campagne féroce menée par des troupes du Val Occidental contre sa tribu, il déteste cordialement tous les « civilisés ». S'il apprend l'existence des personnages, lui et ses hommes chercheront à les attaquer, soit en menant un assaut éclair dans une taverne, soit en les suivant en dehors de la ville et en leur tendant une embuscade durant la nuit. Comme Thuk n'est pas d'une intelligence étincelante, les personnages auront l'occasion de remarquer ses tentatives de filature dans la ville.

LE VAL NOIR

Des centaines d'années de pâture ont dénudé le sol du Val Noir, ne laissant qu'un substrat rocheux à peine capable de subvenir aux besoins de plantes robustes aux racines courtes. Au bord des ruisseaux, des huttes en paille et en torchis abritent parfois de petits groupes familiaux, mais la plupart sont inhabitées, ou seulement utilisées comme abris temporaires par les bergers. à intervalles relativement réguliers, des forts en pierre se dressent au sommet des plus hautes collines du val ; ce sont les centres de pouvoir des tribus locales. Certains sont abandonnés, signe de l'histoire turbulente de la région.

La plupart des barbares du Val Noir sont des bergers conduisant de vastes troupeaux à travers les landes. Comme leur survie dépend de ces troupeaux, ils prennent soin de les protéger contre les tribus ennemies ou les animaux affligés de mutations chaotiques. S'ils aperçoivent des étrangers près de chez eux, les moutons sont mis en sureté, les femmes filent dans les huttes, et les hommes attendent en prenant un air farouche ou détalent à leur tour. Les personnages n'ont pas intérêt à trop s'approcher d'un fort : un groupe de guerriers s'empressera de les intercepter. Pour traverser la région et arriver au bord de l'Anguille sans attirer l'attention, mieux vaut éviter tout contact avec la population, ce qui peut être géré au moyen de tests de Discrétion, d'Orientation et de Survie.



Black Stream River : le Flot Noir
 Crow River : Le Corbeau
 Eel River : L'Anguille
 Luggs River : Le Luggs
 Nor Port : Port-Boréal
 Red Beaver Stream : La Loutre
 Rouge
 White River : Fleuve Blanc

VERS LE TEMPLE DE LA MÈRE DU CHAOS

Il faudra suivre la rivière pendant plusieurs jours à l'est des collines avant de quitter le territoire des barbares du Val Noir. Le Maître du Jeu peut placer des rencontres sur le chemin : des bergers effrayés, un groupe de guerriers (utilisez les caractéristiques de Thuk et de ses hommes), un ours dans les montagnes, etc.

Alors que les personnages entrent dans les collines, l'Anguille commence à serpenter ; quelques kilomètres plus loin, la vallée devient de plus en plus abrupte. Heureusement, les personnages peuvent suivre un sentier apparemment naturel longeant la rivière par le sud. À l'aide d'un jet Facile de Perception, ils repèrent deux pierres, une de chaque côté du sentier, gravées avec des runes de chaos et de fertilité, la rune de la plante étant en partie effacée. D'autres pierres sont placées le long du sentier, tous les kilomètres environ : elles marquent le chemin vers le temple et l'ancien établissement en surplomb.

Après une journée de voyage, le sentier tourne vers le nord puis se sépare en deux pistes : une continue vers le nord et traverse une forêt, l'autre mène vers l'est et flanque une montagne. Un jet de Perception Standard permet de reconnaître à l'est les formations rocheuses représentées sur la mosaïque (en bas à droite).

Si le groupe se dirige vers le nord, il entre dans une zone autrefois recouverte de débris volcaniques. Cette couche de roche grisâtre est désormais dissimulée sous un épais couvert de pins. Le sentier disparaît rapidement et il devient difficile de s'orienter du fait de la densité de la végétation et de l'irrégularité du relief.

LES MINEURS

La traversée de la forêt de pins conduit les personnages vers le site des excavations. En s'approchant du site, ils entendent des voix paniquées, des bruits de froissement de feuilles et de craquement de branches, puis apercevront un groupe de 10 mineurs provenant du camp. Quelques-uns ont des pioches ou des provisions, mais ils semblent être équipés à la hâte. Un jet Standard de Perspicacité révèle que ces hommes sont très effrayés et dans un état de choc.

Les mineurs s'enfuient dans toutes les directions en cas d'embuscade, mais réagiront favorablement à une prise de contact plus pacifique impliquant un test Standard d'Influence. Des gestes amicaux, comme l'invitation à partager un repas autour d'un feu de camp, les aideront à se relaxer à raconter leur histoire, dont voici le résumé :

Il y a quelques semaines à Port-Boréal, deux érudits, Zakar et Mollonius, embauchèrent trente hommes comme mineurs et porteurs de bagages. Une unité de vingt mercenaires de la troupe d'Hanno fut recrutée pour les protéger. Les mineurs devaient excaver quelque chose dans les montagnes du Val Noir, à environ une semaine de marche ; ils pensaient que les érudits voulaient peut-être ouvrir une mine.

Après avoir atteint les stèles de pierre, les érudits vérifièrent leurs cartes et leurs dessins avant d'ordonner au groupe de se rendre vers le flanc de montagne qu'ils appelaient la sentinelle. Ils passèrent ensuite trois jours à effectuer des recherches en suivant à chaque fois le même rituel : un des érudits (Zakar) intimait aux mineurs et aux mercenaires de s'éloigner, tandis que Mollonius vérifiait ses cartes puis semblait prier. À la fin d'une de ces prières, un Mollonius très agité ordonna l'établissement du camp.

Sous la supervision des érudits, les mineurs commencèrent à creuser. Ils déterrèrent d'abord le dôme d'un bâtiment partiellement effondré ; quelques semaines d'excavations supplémentaires révélèrent que c'était là le sommet d'un clocher. Après avoir déplacé la cloche en bronze craquelée et nettoyé les gravas encombrant l'étage, ils découvrirent un puits ; une odeur de soufre émanait de ses profondeurs.

Une fois le puits consolidé, les érudits se retirèrent dans leurs tentes. En ressortant, ils avaient revêtu des robes rouges décorées de runes du chaos et de fertilité, servant selon de simples précautions. Emmenant avec les mercenaires et la moitié des mineurs, ils descendirent dans le puits.

Après quelques heures, alors que la nuit s'installait, le son d'un chant distant résonna depuis le puits, bientôt remplacé par des cris et des bruits de pas précipités. Soudain, les cordes pendant le long du puits se tendirent ; des mineurs et des mercenaires grimpaient à la corde en toute hâte, hurlant qu'on les aide à remonter. Le groupe resté en surface s'appêtait à tirer les cordes lorsqu'il aperçut d'autres silhouettes commencer l'ascension : certaines portaient des armures de mercenaire, d'autres ressemblaient à des collègues mineurs, mais leur corps était déformé par des excroissances et leurs visages n'avaient plus rien d'humain. Les plus vifs du groupe s'empressèrent de couper les cordes avec des haches et des couteaux, certains prirent quelques provisions à la va-vite, et tout le monde s'enfuit.

Une fois leur histoire racontée, les mineurs supplient les personnages de revenir avec eux à Port-Boréal. Un démon

ou un monstre ancien a dû être dérangé et les personnages connaîtront assurément le même sort que les autres s'ils se rendent sur le site d'excavation. Si la résolution des personnages ne faiblit pas, les mineurs soupirent, offrent des prières à Menissa, et hochent tristement de la tête. Dès que possible, ils reprendront leur marche vers la cité.

LE SITE D'EXCAVATION

Autour du site, des pins ont été abattus pour dégager la zone ; le bois sert de combustible et de matériel de menuiserie ou de charpente. Les sept tentes des mineurs et des mercenaires sont blotties autour d'un braséro. Une longue table en pin flanquée de bancs se dresse sous une grande toile étendue entre deux arbres. À proximité, un chaudron pend au-dessus d'un autre braséro. La tente des érudits est située à l'écart : de bien meilleure confection que les autres, elle est soutenue par des piquets faits sur mesure. Comme le groupe de fuyards a pillé en toute hâte l'intérieur de la tente, des parchemins sont éparpillés sur le sol. La plupart des parchemins sont de simples croquis, dont seuls deux sont compréhensibles : l'un représente une stèle en pierre, l'autre une cloche colorisée en marron. Les personnages trouvent aussi une image du Temple de la Mère du Chaos dans toute sa gloire, juste avant qu'il soit enseveli, ainsi que des cartes et des textes relatifs à la région. Il semblerait que les deux érudits aient consacré beaucoup d'efforts à rassembler les divers indices permettant de localiser ce temple.

Au-dessus du camp, à flanc de montagne, le clocher dépasse d'un grand trou creusé récemment dans le sol ; la cloche cassée git à proximité, à moitié ensevelie sous les débris volcaniques. Le bâtiment lui-même se résume à quatre grands piliers en briques supportant un toit carré de cinq mètres de surface. Le toit est pentu et tuilé, avec une spirale en bronze corrodé au sommet. Le plancher original n'existe plus. L'élément le plus intrigant est le puits au centre. Un grand tronc en pin est suspendu au-dessus ; les cordes qui en pendent ont été coupées court.

LE TEMPLE CORROMPU

Cette section est l'apogée du scénario. Les personnages descendent dans le temple et y combattent les mutants. Soit ils parviennent à récupérer le calice de la Mère du Chaos, soit Mollonius parvient à s'échapper avec l'objet. Vous pouvez consulter la carte du temple à la page 19.

LA PREMIÈRE DESCENTE

Zakar et Mollonius, accompagnés des mineurs et des mercenaires, descendirent dans le temple via le puits du clocher. Ils parvinrent à la salle principale (pièce 11) où le calice reposait dans une alcôve dans la statue. Submergés de ferveur religieuse, les deux érudits se prosternèrent et chantèrent en l'honneur de la Mère du Chaos (le chant entendu par les mineurs). Au moment de récupérer le calice, Mollonius se rendit compte que celui-ci contenait encore un liquide visqueux : sûrement le lait de la Mère du Chaos elle-même ! Il s'empressa alors de boire le liquide, ressentit l'extase de la bénédiction chaotique, puis recracha une partie du précieux breuvage sur les hommes à portée, les faisant muter. Les autres s'enfuirent, pris d'une terreur abjecte.

EMPLACEMENT ET TACTIQUES DES ENNEMIS

Cette scène n'est pas à jouer comme un « portes-montres-trésors », avec des personnages nettoyant chaque pièce au fur et à mesure, mais plutôt comme une série d'escarmouches tour à tour angoissantes ou furieuses. Le Maître du Jeu est encouragé à garder un rythme rapide et fluide. Les combats dans les ténèbres devraient être confus, l'ennemi attaquant et se repliant presque aussi vite. Par instants, une cacophonie troublera le silence et résonnera dans tout le temple.

Mollonius veut ramener le calice à Jedakiah. Ses tactiques consistent à attirer les personnages dans le temple ; il pourra ainsi les tuer puis s'échapper. Dès qu'il entend quelqu'un descendre, il rassemble ses mutants et lance un sort de Projection (Audition), qu'il garde à proximité des personnages ; il pourra ainsi les suivre et coordonner l'action de ses sbires.

Les sorts de détection de la magie pourront repérer la Projection comme une source magique suivant le groupe. Notez que si les personnages deviennent silencieux, Mollonius perdra leur trace.

La capacité chaotique de Mollonius signifie que les mutants à ses ordres possèdent la Passion Haine (Pureté) à 80 %. Obéissant aveuglément à Mollonius, ils perdront toute cohésion si celui-ci meurt.

24 mutants occupent le temple : Mollonius, 7 mercenaires, 10 mineurs et 6 abominations horriblement déformées, Zakar étant désormais l'une d'entre elles. Leur nombre est à ajuster en fonction de la taille ou de la puissance des personnages, mais ils devraient rester une force impressionnante, capable de mener la vie dure aux héros.

Pièces	Non alertés	Alertés	Fin de Partie
1 à 4	4 mutants qui dorment tout en marmonnant.	Aucun.	Tous les mutants restants, sauf ceux dans 5, 6 et 8, sont rassemblés ici pour attaquer les personnages par surprise ou s'échapper.
5 à 6	4 mutants se reposant dans les chambres.	Aucun.	1 ou 2 mutants seront peut-être laissés là pour prendre en embuscade les personnages déjà engagés avec les mutants des pièces 1 à 4.
8	Aucun, mais un test Standard de Perception permet d'entendre une scansion résonnant à travers le balcon (9) depuis la salle principale en dessous (11).	Aucun.	2 mutants sont stationnés ici si les personnages sont dessous. Ils attaquent s'ils cèdent à leur Passion ou courent vers 1-4 pour avertir les autres.
9	Aucun n'est présent, mais de la lumière émane de la salle principale (11) où plusieurs mutants se reposent ou de scander des prières.	Aucun.	Aucun.
11	7 mutants et Mollonius sous le faible éclairage d'une lanterne.	Aucun.	Aucun.
12	2 mutants dorment dans les alcôves parmi les débris des statues.	Aucun.	Aucun.
13	Mollonius a forcé les 5 mutants les plus déformés (les Bénis) à rester ici. Ils attaquent les personnages à vue. Une fois actifs, ils saccagent tout mais ne coopèrent pas volontairement avec les autres mutants.	Les 5 mutants les plus déformés (voir Non Alertés).	Les 5 mutants les plus déformés (voir Non Alertés).
16 à 17	Aucun.	Aucun.	Aucun, mais ceux qui parviennent ici ou dans les corridors entre ces pièces entendent des cris et des appels à l'aide venant de 24 à 27, où se tient une embuscade.
18	Aucun. Cette pièce possède toujours une porte scellée magiquement. Aucun mutant n'a réussi à y accéder.	Aucun. Voir Non Alertés.	Aucun. Voir Non Alertés.
20 à 22	Aucun.	10 mutants et Mollonius se replient ici s'ils entendent les PJ descendre dans le temple. Ils attendent jusqu'à ce que les PJ se soient éloignés de l'entrée, puis se dirigent vers 1.	
24 à 27	Aucun.	7 mutants ont la tâche d'attirer les personnages dans cette zone pour que les autres puissent s'échapper ou préparer une embuscade. Ils sont censés s'enfuir lorsqu'ils voient les PJ, mais le Maître de Jeu peut décider qu'ils cèdent à leur Passion et les attaquent férocement.	Si le plan ne fonctionne pas, alors Mollonius amène les mutants survivants ici pour livrer la bataille finale.

Le tableau de la page précédente fournit trois options pour l'emplacement des ennemis :

- ⇒ Non alertés, si les personnages sont parvenus à entrer discrètement dans le temple.
- ⇒ Alertés, si les mutants ont repéré les personnages et tentent de les attirer dans le temple afin de les cerner ou de les empêcher de sortir. Un groupe attend en silence pendant que l'autre provoque des bruits et des distractions dans une partie reculée du temple.
- ⇒ Fin de partie, si les mutants sont prêts à partir mais veulent d'abord tuer les personnages. Dans ce cas, ils sont tous rassemblés à l'entrée du clocher.

DESCRIPTION DU TEMPLE

Cet ancien temple était originellement dédié à Aliya. Il devint par la suite un lieu de vénération de la Mère du Chaos avant d'être couvert de débris volcaniques. Depuis, il est resté inhabité.

Le temple est divisé en trois sections : le clocher (lieu 1) s'étendait autrefois sur trois étages, le bâtiment principal (lieux 1 à 23) possède un étage, et un bâtiment adjacent, de plain-pied, abritait autrefois le personnel auxiliaire.

La décoration du temple était magnifique, bien que l'abondance de statues, de reliefs et de tablettes en pierre lui donnait un air vaguement décadent. La pièce la plus impressionnante est une énorme statue d'Aliya, un monolithe d'albâtre atteignant le plafond en dôme et servant de support. Avec l'arrivée du chaos et la perversion des prêtres, la plupart des statues et des images furent altérées afin de

refléter la nouvelle nature chaotique du temple. Lorsque le volcan surnommé la Sentinelle entra en éruption, un nuage ardent balaya la vallée. Le temple fut purgé de toute vie à cause de l'air chaud et nocif, puis couvert de couches de cendres et d'autres débris volcaniques. Au fil des siècles, certaines sections du toit se sont effondrées, notamment la partie centrale de bâtiment des auxiliaires. Par contre, le bâtiment principal est resté presque intact grâce à sa construction solide et à ses nombreux piliers de soutènement.

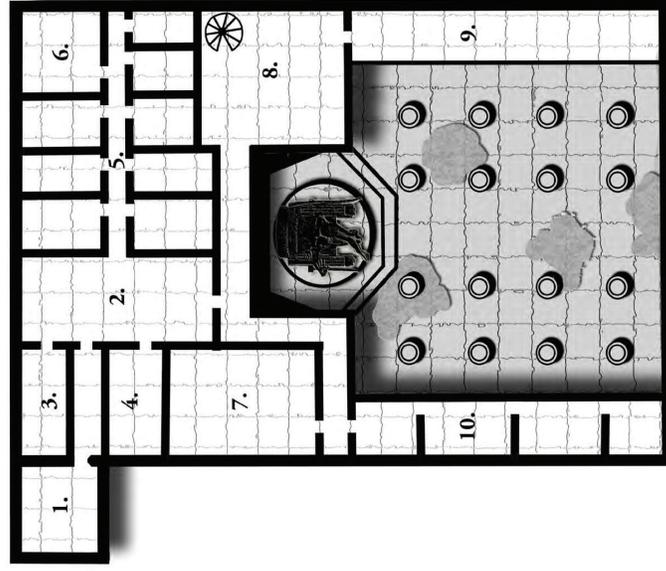
Le passage du temps et l'influence du calice ont érodé la beauté du temple : la plupart des fresques se sont effritées ou transformées en motifs inquiétants. Les fenêtres vers le sommet du premier et du deuxième étages ne donnent plus que sur des murs de cendre volcanique. Presque tout le mobilier organique a pourri depuis longtemps, bien que des meubles et des décors en pierre subsistent encore, notamment dans la salle principale (11), la salle des statues (12) et la salle de réunion (14).

Comme le temple est complètement plongé dans les ténèbres (sauf le lieu 11), la difficulté de nombreux tests sera revue à la hausse si les personnages ne disposent pas de source de lumière : voir la table des Effets de la Lumière ci-dessous. La plupart des mutants sont aussi aveugles dans le noir et dépendent des sorts de Lumière de Mollonius ou des quelques torches et lanternes qui leur restent ; comme ils auront tendance à attendre le passage des personnages, ils repéreront facilement les sources de lumière.

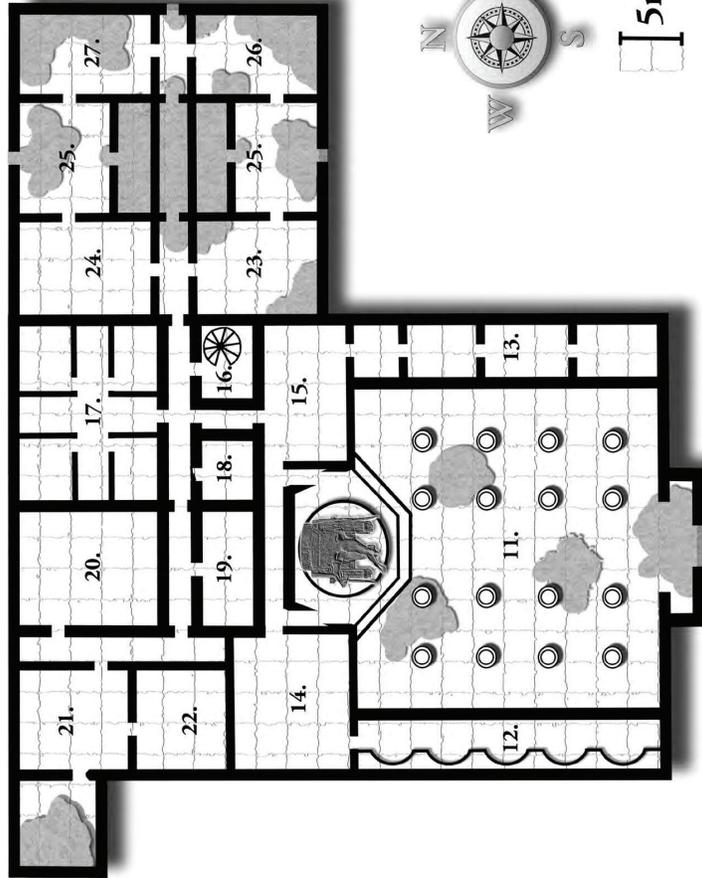
EFFETS DE LA LUMIÈRE DANS LE TEMPLE

Type de lumière	Changement du niveau de difficulté pour le combat et les compétences basées sur la vue
Dans le rayon d'une source de lumière intense comme celle provenant d'un sort de lumière	Standard
Au bord du rayon d'une source de lumière intense, dans le rayon d'une lanterne ou de plusieurs torches	Difficile
Une seule torche, périphérie du rayon d'une lanterne ou de plusieurs torches	Redoutable
Ténèbres complètes	Herculéen

THE EARTH MOTHER TEMPLE



SECOND FLOOR



FIRST FLOOR

1. LE CLOCHER

Le puits descend jusqu'à 30 mètres de profondeur, bien que les 5 derniers mètres soient couverts de gravats, de cendre volcanique et de débris en provenance des étages effondrés au-dessus. A 22 mètres (8 mètres depuis le sol de la tour), une embrasure mène à ce qui était autrefois le premier étage. Trois mètres plus bas, les personnages se tiennent sur un désordre de rochers et de gravats parfois tâchés de sang bruni et sur lesquels reposent quelques squelettes humains. Ils ne trouveront aucune trace des cordes coupées, mais en réussissant un test Difficile de Force Brute, ils peuvent déplacer quelques rochers vers un côté et ainsi révéler un passage étroit vers le temple.

Note : si les mutants sont alertés, ils attendront dans les ténèbres en dessous et attraperont quiconque émerge du passage.

2. SALLE DES ACOLYTES

C'était autrefois une grande salle où les acolytes et les autres fidèles se rassemblaient, mais elle a été vidée ; ses seuls ornements se résument à de grosses tâches de sang sur les murs et à une botte à proximité du mur est. Un jet réussi de Pistage montre des traces de passage récent.

3. LA SALLE DE BAIN

Les murs étaient originellement décorés d'images de jeunes filles ; elles étaient allongées à côté d'un étang en contrebas d'une cascade, ou bien nageaient dedans. L'image fut altérée à une date ultérieure afin que des fruits et des viandes cuites puissent être vue planant au-dessus de la cascade. Sur les falaises au-dessus, une prêtresse nue peut être aperçue en train de tenir ce qui ressemble à un cœur sanglant. Une grande rangée de bols de toilette en bronze corrodé et des pots de chambre est placée le long du mur sud. La tête d'un des mineurs, encore « fraîche », repose dans un des bols les plus éloignés de l'entrée.

4. SALLE DE RÉUNION

Quatre pieds de table en albâtre, magnifiquement sculptées en forme de gerbes d'orge, sont fixés au sol. Quelqu'un a gravé de petites runes du chaos et un visage souriant sur chaque pied. La table a depuis longtemps disparu. Des tablettes en argile, toutes brisées, sont accolées au mur est.

5. CHAMBRES

Lieu de repos des acolytes et des prêtres, ces chambres sont couvertes d'une fine couche de plâtre, d'éclats de poterie, de débris de tablettes en argile et d'autres objets.

6. CHAMBRE DU SUPERVISEUR

Les mercenaires ont rassemblé quelques objets dans un sac en cuir qu'ils ont laissé ici dans l'espoir de le récupérer sur le chemin du retour. Un test de Perception réussi permet de repérer le sac, caché sous les fragments d'une urne dans le coin Nord-Est. Le butin consiste en une fine chaîne dorée de belle facture (1 000 fondateurs), un couteau cérémoniel en argent (450 fondateurs pour un collectionneur d'antiquités rares) et un tas de très vieilles pièces d'argent qui ont fusionné (150 fondateurs).

7. SALLE DE PRIÈRE

Cette pièce servait principalement à célébrer les mariages, les naissances et d'autres rites de passage. Une statue d'Aliya est étalée sur le sol, avec à ses côtés des braséros en bronze corrodé. La statue est brisée au niveau des genoux, et il manque aussi la tête et les bras. Certaines parties ont été restaurées à la va-vite. Une dépression en forme de bol a été creusée dans le torse de la statue ; ses bords sont noircis et elle contient des fragments d'os et des dents humaines.

8. SALLE

Les murs de la salle sont décorés de représentations d'animaux, aujourd'hui délavées ; autrefois, des grandes plantes en pot étaient alignées devant chaque mur afin de donner l'impression de regarder à travers une vraie forêt, mais seuls les pots subsistent désormais : ils sont au nombre de neuf par mur et mesurent un demi-mètre de haut. Les personnages remarquent que les yeux des animaux sont dépourvus de pupille : un sectateur du chaos les a redessinés ainsi et cela donne l'impression d'être observés par des centaines de paires d'yeux vides.

9. BALCON

Les prêtres non assignés à une tâche et les officiels assistaient ici aux cérémonies se déroulant dans la pièce 11, à 7 mètres en contrebas ; ils n'avaient ainsi pas à se mêler au commun des adorateurs. Les rangées de chaises et la balustrade ont disparu ; il ne reste plus qu'une grande peinture murale sur le mur arrière. À première vue, la peinture montre un groupe de prêtres sacrifiant une victime dans la Grande Salle (pièce 11). Un examen plus poussé révèle que la peinture a été refaite : le sacrifice sanglant, les visages sereins des adorateurs et les bras supplémentaires de la statue de la déesse sont des additions plus récentes.

10. ARCHIVES

Chaque alcôve contenait des rangées de tablettes en argile, utilisées pour enregistrer les activités logistiques du temple, la répartition des récoltes ou les temps de service. Ces tablettes sont maintenant brisées et éparpillées sur le sol ou empilées en tas. En réussissant un test d'Écriture/Lecture, celui qui examine ces tablettes apprendra les éléments suivants :

Une série de fragments presque intacts note les exigences de plus en plus considérables vis-à-vis des adorateurs de la Mère du Chaos, avec des sacrifices d'enfants et pire encore.

Une grande tablette, de la taille d'un bouclier d'hoplite, explique des techniques agricoles oubliées. Quiconque étudie cette tablette obtient 1d4 + 1 % à sa compétence Savoir Régional. La tablette pèse 7 ENC et vaudra 1 000 fondateurs pour le culte d'Aliya.

11. LA GRANDE SALLE

Autrefois le centre du culte d'Aliya, cette salle occupe les deux étages du temple. Des monceaux de débris volcanique ont envahi la salle par des fissures du plafond en voute. Celui-ci est supporté par des rangées de colonnes ainsi que par une statue géante, dont un bras tendu touche le centre du dôme et sert de support structurel.

La statue n'avait originellement que deux bras, mais les adorateurs du chaos ont ajouté deux autres paires. Trois de ces bras plus récents se sont écrasés : un est brisé en mille morceaux, un autre a la forme d'un serpent et le dernier est parcouru d'une série d'yeux. La main d'un des bras originaux a été transformé en tête de serpent et le dernier bras « chaotique » restant est un tentacule entourant une des énormes jambes de la statue.

Son visage a été défiguré il y a bien longtemps : ses yeux ont été peints en or et une corne dépare son front. Le calice était placé dans un creux au niveau de l'utérus : il n'est plus là.

Le centre de la pièce est devenu la principale zone de repos des mutants ; il est vidé de débris mais encombré de torches consommées et d'équipement jeté.

Les personnages, s'ils étudient la statue ou si la lumière est faible, remarquent une minuscule fente de lumière au-dessus de son bras tendu. Un personnage suffisamment agile pour grimper au sommet verra une fissure là où devait se trouver la spirale désormais corrodée. C'est là une issue possible si les personnages se retrouvent enfermés dans le temple. Toutefois, l'escalade est dangereuse, nécessitant un test Redoutable d'Athlétisme. La fissure se rétrécit au sommet : seuls des personnages avec une TAI de 10 ou moins peuvent s'y faufiler. Quelqu'un de plus grand devra élargir la fissure

en délogeant des pierres et des gravats, ce qui requiert un test Standard d'Ingénierie ou Difficile de Force Brute. Cette action est très périlleuse, car le plafond est en mauvais état : la fissure est définitivement bouchée en cas d'échec et le plafond entier s'effondre en cas de Maladresse, obligeant ceux en dessous à réussir un jet d'Esquive pour éviter de subir 2d6 dégâts (Maladresse : 2d6 + 6) dans les parties supérieures du corps (1d10 + 10 pour déterminer les localisations).

12. CORRIDOR DES STATUES

Des statues en albâtre de héros et de morts vénérés remplissent ce corridor ; elles sont imposantes, dépassant les quatre mètres de hauteur. Malheureusement, elles ont toutes été profanées : leurs yeux sont clos, leurs joues sont peintes en rouge, et des runes de la Mère du Chaos sont gravées sur leur front comme pour les enrôler au nouveau culte. Quelques-unes d'entre elles ont été penchées de façon à s'appuyer contre le mur est, alors que les autres constituent des obstacles à une progression rapide dans le corridor.

13. CABINES

Ces cabines accueillent ceux qui n'étaient pas autorisés à pénétrer la grande salle, par exemple pour des entretiens, des négociations, ou des arbitrages de disputes.

Six des mutants les plus déformés attendent dans ces cabines. La raison les a désertés et une seule passion les anime : la haine de ce qui ne porte pas la marque du chaos. Ils errent dans les environs en grognant ou en gémissant. Dès qu'ils entendent des intrus, ils deviennent silencieux et attendent le moment d'attaquer. Ils combattent jusqu'à la mort.

Les deux pièces du milieu contiennent les corps empilés des mercenaires et mineurs ayant résisté au toucher du chaos : ils ont été affreusement mutilés. Dans cette pile macabre, les personnages au cœur solide peuvent trouver quelques armes et armures en bon état, mais maculés de sang et de viscères.

14. SALLE DE RÉCEPTION

Étant l'entrée principale du temple pour les visiteurs, cette salle était décorée avec soin. Quelques vestiges de cette beauté subsistent encore : fragments de mosaïque sur les murs, table en marbre le long du mur ouest, énorme tablette en pierre au centre...

15. CORRIDOR

Cette salle contenait de grandes bibliothèques garnies de parchemins et de vieux tomes ; elle fut incendiée lors de la mutation des prêtres. Des marques de brûlure noircissent les murs.

16. ESCALIER

Cet escalier en spirale mène à la pièce 8. Si la rampe a disparu, les marches sont en pierre et donc plutôt robustes.

17. QUARTIERS DES SERVITEURS

Les murs séparateurs de cette grande salle sont toujours debout ; par contre, tout le mobilier s'est désagrégé.

18. CHAMBRE DE PRÊTRE

L'entrée de cette pièce est bloquée par un des torsos énormes d'une statue de la pièce 12 ainsi que par des morceaux de statue, des pierres, des briques et d'autres débris. Il y a 500 ans, les prêtres chaotiques construisirent à la hâte ce mur pour emprisonner le seul de leurs congénères ayant résisté à la nature chaotique du calice : le prêtre emmuré est mort de déshydratation quelques jours plus tard. La chambre n'a jamais été utilisée depuis.

La statue est de TAI 75 si le groupe désire la soulever, mais il faudra les efforts combinés de trois personnes (voir Force Brute à la page 63 de RENEQUEST). Une fois les débris enlevés, les personnages verront une chambre aux murs ornés de motifs géométriques et de petits tableaux représentant des montagnes et des rivières.

Le mobilier s'est en grande partie désagrégé ; seul reste un lit en pierre contre le mur sud. En partie recouvert par la poussière, une portion de crâne et quelques os reposent sur le lit, en compagnie d'un vieux collier (800 fondateurs), d'une boucle de ceinture en argent (50 fondateurs) et d'une pierre blanche tachetée de marron, lisse au toucher. La pierre est un artefact d'Aliya : son possesseur est immunisé au toucher corrompateur du chaos et toute créature chaotique voyant la pierre ou touchant son possesseur doit réussir un test de Volonté ou reculer de dégoût pendant 1d6 rounds.

19. CHAMBRE DE PRÊTRE

Une chambre dépouillée où sont rassemblés des bras provenant de diverses statues du temple. Une fresque ternie montre des animaux amenés au marché. Des altérations ont été ciselées : les vaches ont d'énormes pis qui traînent par terre, les cochons sont bossus et les poulets n'ont plus de tête.

20. SALLE DE STOCKAGE

Une image d'une déesse pourvue de six bras a été peinte sur le plafond à l'aide d'une sorte de résine noire.

21. SALLE DE STOCKAGE

Vide.

22. SALLE DE STOCKAGE

Vide.

Bâtiment du personnel auxiliaire (pièces 23 à 27)

Le plafond de ce bâtiment est beaucoup plus bas que celui du temple et moins bien construit ; aujourd'hui, il est en partie effondré. La difficulté des attaques de taille augmente d'un niveau.

Note : si les mutants sont au courant de la présence des personnages, ils attendront ici, peut-être en faisant du bruit pour les attirer. Ils attireront les personnages vers la pièce 26 ou 27 avant de s'enfuir dans la direction opposée. Cette tactique ne marche pas si les personnages décident de se séparer en groupes ou de laisser quelqu'un à l'arrière pour garder le chemin vers le temple principal. Dans ce cas, les mutants se battront pour revenir dans le temple en appelant à l'aide.

23. CASERNE

Cette grande caserne accueillait les gardes du temple. Elle est désormais couverte de débris volcaniques et de gravats, au point d'empêcher toute progression à partir du centre de la pièce.

24. CASERNE

Cette caserne est dans le même état que la pièce 23.

25. CORRIDOR

Ces corridors sont partiellement effondrés et des morceaux de débris parsèment le sol irrégulier.

26. CUISINE

Ici, les décombres atteignent le plafond partiellement écroulé et couvrent le sol ; les cheminées accolées aux murs sont remplies de débris et nombre de leurs briques gisent désormais sur le sol. De ce fait, les personnages n'auront guère d'espace pour manœuvrer (1 à 2 mètres de hauteur).

27. SALLE DE STOCKAGE

Similaire à la pièce 26, cette salle est encombrée de débris de toutes sortes, compliquant les déplacements et les combats.

CONCLUSION

Mollonius garde constamment le calice avec lui, soit en le tenant dans une main soit en le laissant pendu autour du cou s'il a besoin d'avoir les mains libres. Le calice est un crâne inversé d'une espèce inconnue, creusé en forme de bol. Le pied et les bords du calice sont en or et parsemés de rubis.

Les personnages peuvent affronter Mollonius dans divers endroits du temple, par exemple la grande salle. Lui et ses suivants peuvent aussi s'échapper, notamment si les personnages laissent sans surveillance des cordes ou des échelles dans le clocher. Dans ce cas, Mollonius se rendra avec ses serviteurs les plus utiles dans la Tour De l'Enfant des Ténèbres, en ordonnant aux autres de traquer les personnages dans le temple. Pour plus de sûreté, il coupera les cordes (ou tout autre moyen d'accès) afin que les personnages ne puissent pas s'échapper ; le sort des autres mutants l'indiffère.

Si le calice peut être touché sans danger, mieux vaut ne pas boire dedans, car il contient le Lait de la Mère du Chaos : le buveur doit réussir un test d'Opposition de Volonté, le calice ayant 100 %. En cas d'échec, il subit une mutation chaotique : sa FOR et sa CON sont augmentées de 1d6 alors

que son CHA et son INT sont réduits d'autant. De plus, il obtient 1d3 Traits Chaotiques, comme décrits dans les pages 445 et 446 de RENEQUEST, ainsi que la compétence Haine (Pureté) à 80 %.

En laissant Mollonius s'échapper, le Maître de Jeu améliore la continuité avec les scénarios suivants et offre aux personnages une motivation supplémentaire pour s'opposer au plan de Jedakiah. L'arrivée en renfort d'une bande de guerriers de Gartharis peut faciliter la fuite de Mollonius, ou l'érudite peut tout simplement utiliser les mutants comme diversion dans le temple pendant qu'il cherche à s'enfuir avec le calice.

S'ils récupèrent le calice, les personnages mettent en péril le plan de Jedakiah – créer la Fille du Chaos lors du Rite de la Terreur (voir L'Expédition du Pic de Distaff) –, même s'il trouvera sûrement un expédient. Bien sûr, Kalathus honorera sa part du marché et les récompensera.



PERSONNAGES

NON JOUEURS

KARL LE HACHEUR DE PORCS, CHEF DES BANDITS

Pragmatique, débrouillard, et surtout réaliste, Karl est un survivant. Il doit sa longue carrière de bandit à sa prudence : il ne gaspille pas ses ressources et ne fait pas confiance à n'importe qui. Et s'il peut se montrer brutal avec ses hommes ou ses prisonniers, il n'est pas sadique pour autant, car il préfère de loin les profits aux tueries. Sa relation avec Ester la Folle tient plus du compagnonnage que de la passion ; il se battra pour elle, mais pas au point de mettre en danger tout ce qu'il a obtenu.

Le surnom Hacheur de Porcs date du temps où Karl était un apprenti boucher. Plutôt que dépecer les carcasses de porc avec un couteau, il utilisait une énorme hache à deux mains. Lorsqu'il quitta la vie de boucher, il emporta la hache et le surnom avec lui. En souvenir de cette époque plus simple, il a nommé sa hache Découpeuse de Tranches.

ESTER LA FOLLE

Ester la Folle est originaire de la forêt orientale ; selon les normes de la Contrée, elle est considérée comme une primitive. Elle se livre à de fréquents monologues (en réalité, elle parle à Grand-mère Chèvre) et n'hésite pas à réprimander avec véhémence ceux qui la mécontentent. Elle rencontra Karl lorsqu'il s'enfuit dans la forêt pour échapper à des ennemis. À la demande de Grand-mère Chèvre, elle s'occupa de lui et devint son compagnon. Elle n'agit guère sans solliciter les conseils souvent contradictoires mais toujours justes de Grand-mère Chèvre.

Liée à un fétiche il y bien des générations par une parente d'Ester, Grand-mère Chèvre sert chaque nouvelle descendante de la lignée. Étant aussi obstinée et imprévisible qu'elle, Ester est sa maîtresse préférée et les deux sont presque comme des sœurs.

Ester peut appeler Grand-mère Chèvre pour recevoir la « chévritude », et son apparence se transforme alors que

l'esprit entre dans son corps : sabots fendus à la place des mains et des pieds, yeux pâles et plissés, cheveux prenant la forme de cornes courbes... Sous cette forme, Ester bèle des insultes et des malédictions à ses ennemis, puis baisse sa tête et charge. Rares sont ceux capables de recevoir dignement l'impact du coup de tête spectral qui s'ensuit.

L'Enfant de la Braise, l'autre esprit à la disposition d'Ester, est moins facile à contrôler. Cet esprit de feu attend impatiemment une libération promise depuis longtemps par Ester. Une fois appelé, l'esprit enveloppe les bras d'Ester de flammes bleu pâle qui vacillent et murmurent. Ester ne l'appelle que rarement, et seulement à la demande de Grand-mère Chèvre.

PIED-FUMÉ

Ce barbare des Landes au teint basané et à la carrure impressionnante terrifie les autres bandits, qui le croient fou à lier. Si sa loyauté envers Karl est totale, il n'a aucune considération pour les autres membres de la bande.

Pied-Fumé arrange ses longs cheveux poivrés en chignon et les maintient avec des os provenant du bras d'un ancien ennemi. Grand amateur d'insultes, il aime provoquer ses rivaux avec des commentaires désobligeants sur leur virilité, leur courage, ou leurs parents. Une de ses tactiques préférées consiste à enlever les os maintenant son chignon, à les lancer d'un côté puis à s'emparer de son épée, sans cesser de provoquer et d'insulter.

Au combat, il ne semble connaître ni peur et ni douleur et ne fait pas de prisonniers, sauf sur ordre de Karl. Son amour de la violence est tel qu'il continue à s'acharner sur ses adversaires longtemps après leur mort.

Lorsque Pied-Fumé tue un ennemi, effectuez un test d'Opposition entre son Amour (Violence) et sa Volonté. Si Amour (Violence) gagne, alors il passe un round de combat supplémentaire à frapper le corps tout en l'insultant, sans prendre garde à ce qui se passe autour de lui.

BANDITS DE KARL

Si ces voleurs et truands sans scrupule ne sont pas devenus des meurtriers sans foi ni loi, ils le doivent à Karl. Ils respectent leur chef, se méfient d'Ester, et craignent Pied-Fumé.

KARL				
Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 15	Points d'Action : 3	1-3	Jambe Droite	2/6
CON : 14	Mod. de Dégâts : + 1d2	4-6	Jambe Gauche	2/6
TAI : 12	Points de Magie : 12	7-9	Abdomen	3/7
DEX : 12	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	3/8
INT : 15	Rang d'Action : 11	13-15	Bras Droit	2/5
POU : 12	Armure : byzantine et cuir rembourré	16-18	Bras Gauche	2/5
CHA : 11	Capacités : aucune	19-20	Tête	4/6

Compétences : Athlétisme 65 %, Bagarre 47 %, Discrétion 62 %, Endurance 45 %, Esquive 30 %, Force brute 45 %, Perception 60 %, Savoir local (le Val) 60 %, Survie 45 %, Volonté 30 %

Passions : Amour (Richesses) 70 %, Loyauté (Ester la Folle) 40 %, Déteste ceux qui le laissent tomber 68 %

Style de Combat : Bandit (Gourdin, Dague, Rondache) 60 %, Hacheur (Hache de Bataille) 75 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1d2	6/8
Grande Hache	E	L	2d6 + 2 + 1d2	4/10
Targe	M	C	1d3 + 1d2	6/9

ESTER				
Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 7	Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	2/6
CON : 9	Mod. de Dégâts : - 1d4	4-6	Jambe Gauche	2/6
TAI : 8	Points de Magie : 16	7-9	Abdomen	3/7
DEX : 9	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	3/8
INT : 14	Rang d'Action : 12	13-15	Bras Droit	2/5
POU : 16	Armure : aucune	16-18	Bras Gauche	2/5
CHA : 14	Capacités : aucune	19-20	Tête	4/6

Compétences : Athlétisme 25 %, Bagarre 19 %, Discrétion 68 %, Endurance 21 %, Esquive 36 %, Force brute 14 %, Perception 40 %, Savoir local (le Val) 45 %, Survie 36 %, Volonté 64 %

Passions : Amour (Karl) 80 %, Loyauté (groupe de bandits) 70 %, Haine (noblesse) 68 %

Magie

Animisme : Contrainte 65 %, Transe 63 %

Esprits dans fétiches :

Grand-mère Chèvre - Esprit animal d'Intensité 2

INT 14, POU 20, CHA 13, Volonté 84 %, Coup de tête spectral 83 %,

Dommages 1d10, Augmente Endurance de 25 %

Enfant de la Braise, Esprit élémentaire d'Intensité 2

INT 2, POU 18, CHA 7, Volonté 70 %, Flamme spectrale 75 %,

Dommages 1d8.

Style de Combat : Bandit frustré (Gourdin) 55 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Gourdin	M	C	1d6 - 1d4	4/4

PIED-FUMÉ				
Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 13	Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	2/6
CON : 11	Mod. de Dégâts : + 1d2	4-6	Jambe Gauche	2/6
TAI : 15	Points de Magie : 12	7-9	Abdomen	3/7
DEX : 10	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	3/8
INT : 11	Rang d'Action : 8	13-15	Bras Droit	2/5
POU : 13	Armure : Fourrures	16-18	Bras Gauche	2/5
CHA : 6	Capacités : aucune	19-20	Tête	4/6

Compétences : Athlétisme 55 %, Bagarre 57 %, Discrétion 59 %, Endurance 54 %, Esquive 20 %, Force brute 52 %, Perception 53 %, Savoir local (le Val) 30 %, Savoir local (Landes) 62 %, Survie 65 %, Volonté 45 %

Passions : Amour (Violence) 80 %, Loyauté (Karl) 83 %, Déteste les âmes sensibles 66 %

Style de Combat : Guerrier des Landes (Épée, Javelot, Bouclier) 75 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Écu	G	C	1d4 + 1d2	6/12
Épée large	M	M	2d6 + 2 + 1d2	6/10
Javelot	TG	-	1d8 + 1 + 1d2	3/8

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 : 9	7-9	Abdomen	2/7
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	2/8
Rang d'Action : 11	13-15	Bras Droit	0/5
Armure : Gambison	16-18	Bras Gauche	0/5
Capacités ou Magie : Aucune	19-20	Tête	0/6

Compétences : Athlétisme 38 %, Bagarre 38 %, Discrétion 39 %, Endurance 36 %, Esquive 28 %, Force Brute 25 %, Perception 41 %, Savoir Régional (le Val) 40 %, Survie 31 %, Volonté 19 %

Passions : Amour (Richesses) 50 %, Respect (Karl) 73 %, Peur (Pieds-Enfumés) 80 %

Style de Combat : Bandit (Dague, Gourdin, Bouclier) 50 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1d2	6/8
Gourdin	M	C	1d6 - 1d4	4/4
Targe	M	C	1d3 + 1d2	6/9

THUK, LE CHEF DE GUERRE BARBARE DU VAL NOIR

Adorateur dévoué de la Mère du Chaos, Thuk se fait respecter de ses hommes plus par son autorité naturelle que par son intelligence.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 3	1-3	Jambe Droite	0/6
Mod. de Dégâts : + 1d2	4-6	Jambe Gauche	0/6
Points de Magie : 11	7-9	Abdomen	2/7
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	2/8
Rang d'Action : 10	13-15	Bras Droit	0/5
Armure : Linothorax et cuir rembourré	16-18	Bras Gauche	0/5
Capacités ou Magie : Aucune	19-20	Tête	0/6

Compétences : Athlétisme 72 %, Bagarre 48 %, Discrétion 42 %, Endurance 65 %, Esquive 43 %, Force Brute 60 %, Perception 63 %, Savoir Régional (Val Noir) 57 %, Survie 75 %, Volonté 32 %

Passions : Haine (gens civilisés) 95 %, Amour (souvenirs de sa femme et de ses enfants) 86 %, Loyauté (Culte de la Mère du Chaos) 78 %

Style de Combat : Guerrier du Val Noir (Hache de Bataille, Javelot, Bouclier) 60 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Écu	G	C	1d4 + 1d2	6/12
Hache de Bataille	P	C	1d4 + 1d2	6/8
Javelot	TG	-	1d8 + 1 + 1d2	3/8

GUERRIERS DU VAL NOIR

Pour mériter l'estime de la Mère du Chaos, ces barbares peuvent faire preuve d'une grande cruauté.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 3	1-3	Jambe Droite	0/6
Mod. de Dégâts : + 1d2	4-6	Jambe Gauche	0/6
Points de Magie : 11	7-9	Abdomen	2/7
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	2/8
Rang d'Action : 10	13-15	Bras Droit	0/5
Armure : Fourrures	16-18	Bras Gauche	0/5
Capacités ou Magie : Aucune	19-20	Tête	0/6

Compétences : Athlétisme 52 %, Bagarre 38 %, Discrétion 42 %, Endurance 45 %, Esquive 43 %, Force Brute 60 %, Perception 53 %, Volonté 30 %

Passions : Loyauté (Thuk) 80 %

Style de Combat : Guerrier du Val Noir (Hache de Bataille, Javelot, Bouclier) 60 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Écu	G	C	1d4 + 1d2	6/12
Hache de Bataille	P	C	1d4 + 1d2	6/8
Javelot	TG	-	1d8 + 1 + 1d2	3/8

MOLLONIUS, SAGE CORROMPU ET SECTATEUR DE LA MÈRE DU CHAOS

Après avoir bu dans le calice, Mollonius est devenu particulièrement puissant : sa FOR et sa CON ont été augmentées, il est capable de projeter du vomi, et il exerce une influence irrésistible sur les autres créatures chaotiques. Dès qu'il respire ou parle de sa voix hypnotique, de la fumée s'échappe de ses narines et de sa bouche, dégageant une odeur de fruit trop mûr, puis s'enroule autour d'autres créatures chaotiques et provoque chez elles un sentiment d'euphorie, qui se renforce de plus en plus si elles continuent à écouter l'érudit. C'est ainsi que Mollonius parvient à contrôler la plupart des mutants du temple, bien que le pouvoir s'estompe lorsqu'il n'est plus à leurs côtés.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 3	1-3	Jambe Droite	2/7
Mod. de Dégâts : 0	4-6	Jambe Gauche	2/7
Points de Magie : 17	7-9	Abdomen	3/8
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	3/9
Rang d'Action : 15	13-15	Bras Droit	2/6
Armure : Aucune	16-18	Bras Gauche	2/6
Capacités ou Magie : Aucune	19-20	Tête	0/7

Compétences : Athlétisme 65 %, Bagarre 28 %, Discrétion 47 %, Endurance 45 %, Esquive 63 %, Force Brute 45 %, Perception 66 %, Savoir régional (Le Val) 75 %, Volonté 70 %

Passions : Haine (Pureté) 80 %, Loyauté (Jedakiah) 60 %, Amour (Calice) 78 % Magie

Sorcellerie : Invocation 67 %, Manipulation 76 %

Destruction, Intuition, Paralyse, Projeter (Audition) Résistance aux Dommages, Sentir (Bronze)

Style de Combat : Cimenterre 52 % Vomi sur un adversaire immobilisé, couché ou inactif 90%, accompli en un tour.

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Cimenterre	M	M	1d8	6/10
Vomi	T	L	spécial	-

Le vomi projette un acide concentré infligeant 1d6 pendant 1d3 rounds de combat

MINEURS ET MERCENAIRES MUTÉS

Les mercenaires vouent une haine féroce à tout ce qui n'est pas chaotique. Leur apparence a aussi changé : ils sont devenus plus musclés, et sont couverts de pustules, de plaies et de petites excroissances cancéreuses.

Les mineurs ayant accompagné les mercenaires dans le temple ont des caractéristiques similaires, mais ils sont dépourvus d'armure et manient des armes improvisées.

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

Compétences : Athlétisme 46 %, Bagarre 48 %, Discrétion 32 %, Endurance 56 %, Esquive 30 %, Force Brute 42 %, Perception 62 %, Volonté 34 %

Passions : Haine (Pureté) 80 %

Style de Combat : Mercenaire (Ecu, Épée courte, Lance courte) 65 % ou Mineur (Armes improvisées) 55 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Écu	G	C	1d4 + 1d2	6/12
Épée courte	M	C	1d4 + 1d2	6/15
Lance courte	M	L	1d6 + 1d2	6/8
Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Pelle	M	L	1d8 + 1 + 1d2	4/5
Pioche	L	M	1d8 + 1 + 1d2	6/8

Les pelles peuvent Ecraser et les pioches peuvent Empaler et Fracasser.

LES BÉNIS DU CHAOS

Ces mutants sont ceux que le vomi de Mollonius a le plus corrompu. Ils sont cinq : Zakar, l'associé de Mollonius, un mercenaire et trois mineurs. Leurs mutations sont hideuses et très différentes. En voyant pour la première fois chacun des monstres, les personnages qui n'ont jamais rencontré de telles horreurs auparavant, ou qui sont de nature plutôt craintive, devront effectuer un test d'Opposition entre leur Volonté et le score d'Intensité de Mutation Chaotique du monstre. En cas d'échec, un des effets suivants s'appliquera au personnage.

1d20	Effet
1-3	Terreur abjecte : Le personnage doit fuir les parages. Si cela n'est pas possible, il adoptera une position fœtale et pleurera jusqu'à ce que le mutant parte ou soit détruit.
4-10	Révolusion : Le Style de Combat du personnage est réduit d'un niveau pour le reste du round de combat.
11-17	Nausée : Le personnage se sent malade en voyant le mutant. Il passe sa prochaine Action de Combat à éviter de vomir.
18-20	Frénésie : Le personnage attaque à outrance la créature. Il peut se défendre, mais les Manœuvres choisies sont restreintes à celles qui augmentent les dégâts ou la capacité à tuer immédiatement la créature.

CENDRE

Intensité de Mutation Chaotique 60 %

La peau de cet imposant mineur a fusionné avec les cendres et la pierre volcaniques, qui ont comme repris vie ; elle fulmine et brille par endroits. Toute créature à Portée Toucher de Cendre subit 1d4 dommages par round de combat.

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

Compétences : Athlétisme 42 %, Bagarre 68 %, Discrétion 18 %, Endurance 76 %, Esquive 34 %, Force Brute 69 %, Perception 62 %, Volonté 34 %

Passions : Haine (Pureté) 80 %

Style de Combat : Pioche 75 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Pioche	G	M	1d8 + 1 + 1d6	6/8

MASSE INFORME

Intensité de Mutation Chaotique 80 %

Ce mineur est désormais un sac gélatineux. Sa peau est translucide, révélant les organes en dessous. Il se déplace très lentement mais peut adhérer aux murs et aux plafonds ; de plus, ses pseudopodes lui donnent une bonne allonge. Comme ses organes sont désormais superflus, les armes qui Empalent n'ont aucun effet en dehors des dégâts habituels et les armes qui Écrasent infligent la moitié de leurs dégâts. Les armes Tranchantes fonctionnent normalement.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
-----------	------	--------------	-------

Points d'Action : 2 1-20 Corps 2/7

Mod. de Dégâts : + 1d4

Points de Magie : 7

Mouvement : 2 m

Rang d'Action : 9

Armure : naturelle

Capacités : Adhérence, Sens de la Vie

Compétences : Athlétisme 54 %, Discrétion 63 %, Endurance 96 %, Force Brute 78 %, Perception 32 %, Volonté 32 %

Passions : Haine (Pureté) 80 %

Style de Combat : Abominables Pseudopodes de la Mort 65 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
-------	--------------	---------	----------	-------

Pseudopode E TL 1d6 + 1d4 4/7

La masse informe peut exsuder jusqu'à sept pseudopodes simultanément bien que le système nerveux rudimentaire du monstre ne permet d'en contrôler que deux en même temps. Elle tente d'attraper des adversaires puis de les asperger de suc digestif agissant comme un Acide Fort (voir page 104 de RENEQUEST), infligeant 1d4 dommages pendant 1d2 rounds de combat tant qu'elle garde le contact. Si la masse informe fouette un adversaire avec un pseudopode, ce qu'elle fait toujours lors de sa première attaque, alors le suc digestif n'a pas le temps d'agir.

MARTELEUR

Intensité de Mutation Chaotique 55 %

Un mineur dont le bras droit a augmenté de taille et a fusionné avec un bloc de pierre qu'il tenait au moment de la transformation.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
-----------	------	--------------	-------

Points d'Action : 2 1-3 Jambe Droite 0/6

Mod. de Dégâts : + 1d6 4-6 Jambe Gauche 0/6

Points de Magie : 11 7-9 Abdomen 0/7

Mouvement : 6 m 10-12 Poitrine 0/8

Rang d'Action : 12 13-15 Bras Droit 5/10

Armure : Bras gauche en pierre 16-18 Bras Gauche 0/5

Capacités ou Magie : Aucune 19-20 Tête 0/6

Compétences : Athlétisme 54 %, Bagarre 75 %, Discrétion 45 %, Endurance 56 %, Esquive 34 %, Force Brute 69 %, Perception 62 %, Volonté 42 %

Passions : Haine (Pureté) 80 %

Style de Combat : Marteau de la Déesse 75 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
-------	--------------	---------	----------	-------

Marteau E M 1d10 + 1d6 5/10

VER

Intensité de Mutation Chaotique 70 %

Ce mercenaire s'est partiellement transformé en ver. Sa tête et son corps sont ceux d'un ver de terre normal, mais il a conservé ses bras et peut donc manier des armes. Il peut aussi Saisir un adversaire avec sa queue et lui infliger des dégâts d'écrasement en dépensant un point d'action. Cette attaque ignore l'armure une fois l'adversaire saisi.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
-----------	------	--------------	-------

Points d'Action : 2 1-3 Jambe Droite 2/6

Mod. de Dégâts : + 1d4 4-6 Jambe Gauche 2/6

Points de Magie : 11 7-9 Abdomen 2/7

Mouvement : 6 m 10-12 Poitrine 5/8

Rang d'Action : 10 13-15 Bras Droit 5/5

Armure : Peau et Lamellaire 16-18 Bras Gauche 5/5

Capacités ou Magie : Aucune 19-20 Tête 2/6

Compétences : Athlétisme 46 %, Bagarre 48 %, Discrétion 32 %, Endurance 56 %, Esquive 30 %, Force Brute 42 %, Perception 62 %, Volonté 34 %

Passions : Haine (Pureté) 80 %

Style de Combat : Mercenaire (Ecu, Epée courte, Lance courte) 65 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
-------	--------------	---------	----------	-------

Écu G C 1d4 + 1d2 6/12

Épée courte M C 1d4 + 1d2 6/15

Lance courte M L 1d6 + 1d2 6/8

Queue E L 1d6 + 1d2 2/6

ZAKAR

Tête tentaculaire : Intensité de Mutation Chaotique 80 %

La tête de Zakar est devenue un tentacule de 3 mètres de long ; un œil se trouve à une extrémité et les autres parties du visage sont étirées de façon grotesque. Zakar a perdu la capacité de parler et la transformation l'a rendu totalement fou. Sa tactique consiste à espionner les personnages et à rester discret jusqu'au moment d'attaquer. Au combat, il choisit un adversaire et tente de l'étrangler ; son tentacule peut Saisir et Repousser la victime sous le regard fasciné et avide de l'œil pendant à son bout.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
-----------	------	--------------	-------

Points d'Action : 3 1-3 Jambe Droite 0/5

Mod. de Dégâts : + 1d2 4-6 Jambe Gauche 0/5

Points de Magie : 11 7-9 Abdomen 0/6

Mouvement : 6 m 10-12 Poitrine 0/7

Rang d'Action : 12 13-15 Bras Droit 0/4

Armure : peau dure (tentacule) 16-18 Bras Gauche 0/4

Capacités ou Magie : Aucune 19-20 Tête 3/7

Compétences : Athlétisme 40 %, Bagarre 68 %, Discrétion 62 %, Endurance 48 %, Esquive 40 %, Force Brute 62 %, Perception 74 %, Volonté 61 %

Passions : Haine (Pureté) 80 %

Style de Combat : Tentacule Horrificque 68 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
-------	--------------	---------	----------	-------

Tentacule G TL 2d6 + 1d2 3/7

TABLE DES MATIÈRES

APERÇU	2	LES MINEURS	15
		LE SITE D'EXCAVATION	16
PERSONNAGES NON JOUEURS	2	LE TEMPLE CORROMPU	16
CHRONOLOGIE	3	LA PREMIÈRE DESCENTE	16
HISTORIQUE	3	EMPLACEMENT ET TACTIQUES DES ENNEMIS	16
LES INTRIGUES DE JEDAKIAH	3	DESCRIPTION DU TEMPLE	18
L'ORDRE DE LA VÉRITÉ RÉAGIT...	3	CONCLUSION	23
LA RECHERCHE DU SAVOIR SECRET	4	PERSONNAGES NON JOUEURS	24
OPTIONS DE JEU	4	KARL LE HACHEUR DE PORCS, CHEF DES BANDITS	24
OPTION A : KALATHUS, LE SAGE ÉCLAIRÉ	4	ESTER LA FOLLE	24
OPTION B : KALATHUS, LE SCRIBE LABORIEUX	4	PIEDS-ENFUMÉS	24
LA VILLA DE LUCIUS	4	BANDITS DE KARL	24
SE RENDRE À LA VILLA	4	THUK, LE CHEF DE GUERRE BARBARE DU VAL NOIR	26
LES BANDITS	4	GUERRIERS DU VAL NOIR	26
LES ENVIRONS DE LA VILLA	5	MOLLONIUS, SAGE CORROMPU ET SECTATEUR DE LA MÈRE DU CHAOS	26
L'ENCEINTE ET LA COUR DE LA VILLA	7	MINEURS ET MERCENAIRES MUTÉS	27
LA VILLA	8	LES BÉNIS DU CHAOS	27
SUR LA PISTE DU CHAOS	12	CENDRE	27
PORT-BORÉAL	12	MASSE INFORME	28
TROUVER FUSTILIUS	12	MARTELEUR	28
ACTIONS À PORT-BORÉAL	12	VER	28
LE VAL NOIR	14	ZAKAR	28
VERS LE TEMPLE DE LA MÈRE DU CHAOS	15		

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).