





# ATTAQUE DU PROMONTOIRE DE YAGUÉLAN

## APERÇU GÉNÉRAL

Les personnages partent en mission pour mettre fin à de nouvelles opérations impliquant des sectateurs du Chaos, des barbares garthari et des ophidiens. Ils chemineront dans les étendues sauvages de Gartharis, affronteront plusieurs périls naturels, puis s'enfonceront dans un complexe ophidien où se sont installés des membres-clés de la conspiration contre le Val.

Avant de trouver le chemin qui mène au promontoire, les personnages devront traverser des territoires hostiles, éviter les patrouilles et s'accommoder des dangers naturels et du temps exécrable. Un allié leur fournira une information cruciale pour la réussite de leur tâche.

Le promontoire est infesté d'ennemis. Des reconnaissances prudentes permettront aux personnages d'infiltrer les positions adverses, voire d'éliminer les chefs d'une ou plusieurs

des trois factions. Quand ils atteindront le cœur de la falaise, les personnages devront détruire les cuves et autres machines magiques des ophidiens. Ces actes de sabotage mettront leurs vies en danger et, alors que les tunnels s'effondrent autour d'eux et que l'air qu'ils respirent est chargé de vapeurs empoisonnées, ils devront fuir devant les hordes d'hommes-bêtes lancées à leurs trousses.

## PERSONNAGES NON-JOUEURS

- ⇒ Des hybrides du Chaos, créés par Jedakiah et les ophidiens;
- ⇒ Astomvar, duc de Nyren;
- ⇒ Aganthus, prêtre et conseiller d'Astomvar;
- ⇒ Des chasseurs et des guerriers garthari;
- ⇒ Des scientifiques-sorciers ophidiens.

## ÉTAPES CLEFS

1. Les personnages portent secours aux victimes d'une attaque d'hybrides du Chaos.
2. Avec l'aide des personnages, les survivants fuient vers Nyren.
3. Les personnages rencontrent le duc Astomvar et Aganthus, qui exposent ce qu'ils savent des incursions du Chaos dans la Contrée.
4. Préparation de l'expédition vers le promontoire de Yaguélan.
5. Voyage à travers les étendues sauvages de Gartharis.
6. Plusieurs rencontres entre le belvédère du Cheval Démon et le promontoire.
7. Infiltration et sabotage du complexe des ophidiens.
8. Fuite!

## ZONES EXPLORÉES

Le scénario commence à la limite nord du Val, le long du fleuve Gartharis. C'est une zone frontrière, adjacente aux étendues sauvages de Gartharis. La ville de départ est Nyren, mais Sarshen ou Lurien peuvent aussi convenir. Le promontoire de Yaguélan se trouve dans le delta situé entre les deux fleuves, au cœur d'une terre inhabitée entre Gartharis et le Val Septentrional. Avec un effort minime, il peut être déplacé là où le souhaite le Maître de Jeu, tant qu'il reste difficile d'accès et qu'il est logique pour les barbares et les sectateurs de s'y retrouver.

Les lieux visités pendant l'aventure sont :

- ⇒ Le fleuve Gartharis, la route menant à Nyren et un ancien fort en ruine sur une colline à quelques heures de marche de la ville;
- ⇒ La ville de Nyren : le manoir du duc, le sanctuaire de Sayalis et d'autres lieux optionnels tels qu'une auberge et le temple des Quatre;
- ⇒ Les terres sauvages de Gartharis;
- ⇒ Le promontoire de Yaguélan, à l'est de la source du fleuve Nyr. Le complexe ophidien, qui s'étend sur le promontoire et à l'intérieur de celui-ci.

## ARRIÈRE-PLAN

Conscient qu'il a besoin d'alliés pour conquérir la Contrée, Jedakiah a envoyé des agents de confiance auprès des barbares garthari et des ophidiens. Le complexe ophidien est dissimulé dans les terres montagneuses du delta situé entre les sources des fleuves Nyr et Gartharis. Les agents de Jedakiah ont pour mission de négocier à la fois avec les Garthari et avec les ophidiens reclus. Ces derniers ont accepté de produire une armée d'hommes-bêtes enragés; l'hybride du Chaos rencontré dans le premier scénario de Contre le Chaos, *Caravane*, est un exemple de ce que les ophidiens sont capables de créer. Pendant que l'armée se renforce, des petits groupes d'hommes-bêtes sont envoyés dans le sud pour y semer malheur et dévastation, et les personnages rencontreront un de ces groupes au début de l'aventure.

Ce scénario n'implique pas directement le sorcier, mais si les personnages sont déjà au courant de ses activités, son lien avec les ophidiens et les hommes-bêtes sera facile à établir. À l'évidence, quelqu'un cherche à renforcer la présence du Chaos dans la Contrée.

## ACCROCHES

L'aventure débute par une rencontre avec des hommes-bêtes errants à proximité de la ville de Nyren. Le duc implore les personnages de découvrir l'origine de ces monstres et de mettre un terme à leurs déprédations dans le Val. Les personnages peuvent venir à Nyren par intérêt pour le culte héroïque de Sayalis, un culte théiste tombé en désuétude depuis des générations. Aganthus, un vieil acolyte qui habite à Nyren, est peut-être le dernier membre de ce culte.

Si les personnages sont déjà des adversaires résolus de Jedakiah, la découverte de son implication avec les Garthari ou la rumeur d'une cellule de fidèles de la Mère du Chaos à Nyren devraient suffire pour les attirer à Nyren.

Le duc de Nyren, Astomvar, peut également faire savoir qu'il cherche des « guerriers au bras fort et à l'âme noble » pour l'aider à lutter contre les hommes-bêtes qui errent au nord et à l'est de sa cité.

### ENCADRÉ : ACCROCHES ALTERNATIVES

Pour attirer l'attention des personnages sur les ophidiens, il est possible de faire intervenir un lieutenant de Jedakiah ayant et qui est prêt à le trahir. Plus original, des ophidiens ou des garthari traditionalistes, chacun voyant les autres comme des intrus usurpateurs et considérant l'alliance comme blasphématoire, peuvent devenir les alliés des personnages. Ces individus peuvent employer les personnages directement, en utilisant un intermédiaire fantoche, ou fournir des informations détaillées au duc. Enfin, Plume-Ceil (voir la *Malédiction de la Comtesse*) peut avoir connaissance du complexe ophidien et communiquer ce qu'il sait aux personnages.

## JOUER L'AVENTURE DE MANIÈRE AUTONOME

Fondamentalement, cette aventure est une expédition dans une nature sauvage et une attaque de commando contre une base ophidienne perdue au cœur de terres désolées. Les hommes-serpents disposent de nombreux alliés, des barbares et des sectateurs, qui rendent suicidaire tout assaut frontal. Contrairement aux aventures de « donjons » classiques, les personnages n'ont pas le temps d'explorer le complexe en détail ou de le « nettoyer » entièrement. La seule condition pour le lieu du complexe est qu'il soit situé dans une étendue sauvage de pins et d'épicéas, bordée par des montagnes.

Pour que les joueurs apprécient cette aventure, mieux vaut l'adapter aux motivations de leur personnages. Le donneur de quête (dans ce cas, le duc de Nyren) peut disposer de connaissances secrètes, offrir des terres ou une autre récompense. Si les personnages sont désireux de se venger, les ophidiens peuvent être des alliés de leurs ennemis.

## NYREN ET LES HOMMES-BÊTES

Les personnages font route vers la cité de Nyren pour une raison ou une autre : ils sont en quête de richesses, de la faveur d'un noble, d'un pouvoir magique secret ou d'un savoir perdu. Ils approchent de la cité sous un crachin glacé qui trempe leurs vêtements. La piste qui borde le fleuve n'est qu'une trouée à travers les épicéas. Le fleuve est peu profond et sa surface est grise à cause de la pluie.

Les personnages peuvent voyager soit par la route, soit par le fleuve. À environ 15 km de Nyren, ils tombent sur des hommes-bêtes qui se partagent un butin après une embuscade.

Si les personnages ne prennent pas de précautions particulières, un jet réussi de Perception leur permet néanmoins de repérer le danger avant d'être vu par les hommes-bêtes. Des personnages qui progressent prudemment n'ont pas besoin de faire de jet.

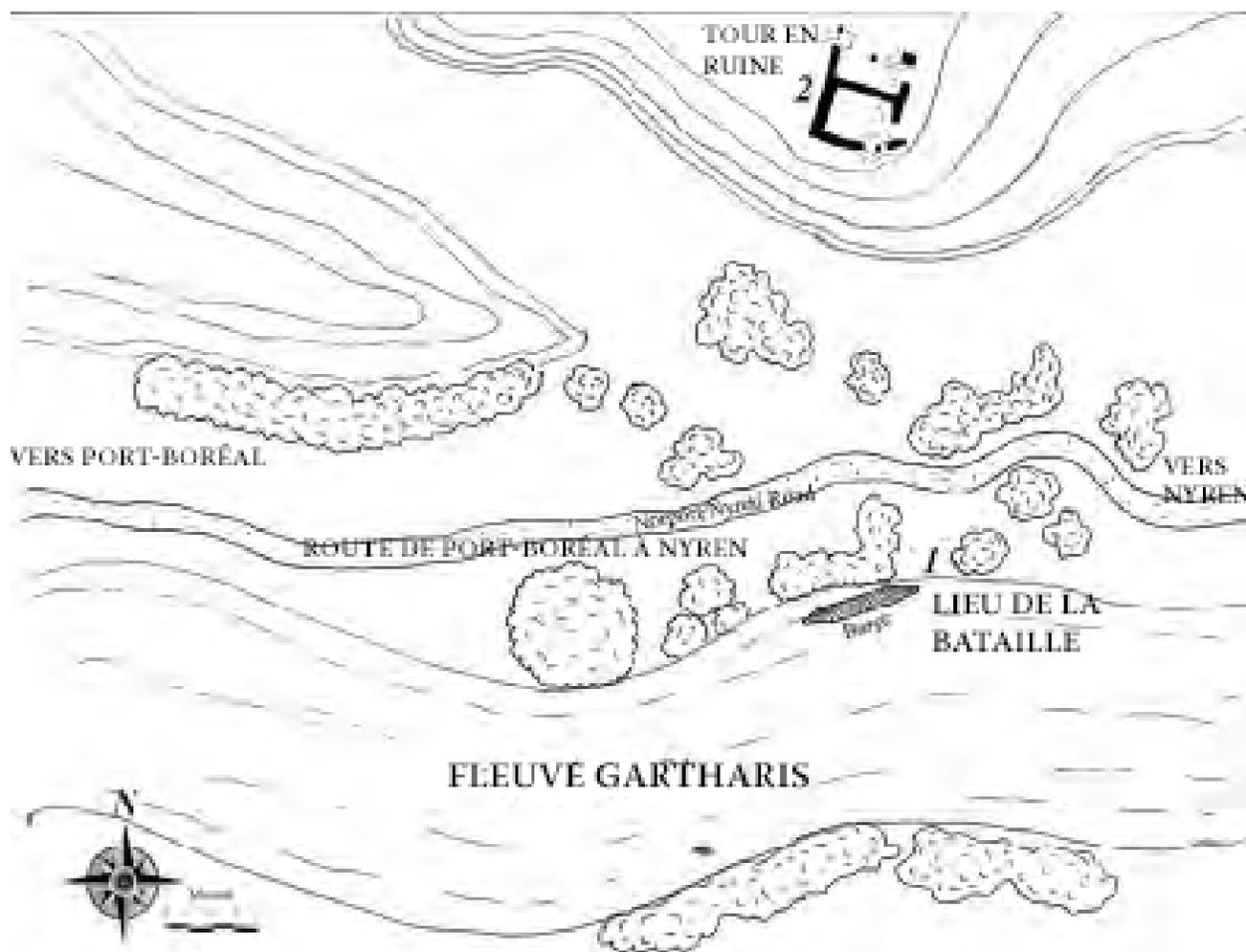
Quelques fumerolles s'élèvent dans les airs au-dessus d'une barge brisée, maintenue contre la rive par des grappins et des cordes.

Deux hommes-bêtes à moitié humains grognent en prenant des postures satisfaites autour des cadavres de chevaux morts et de marchandises renversées sur la piste. Non loin de là, en direction d'une trace sanguinolente, un rire dément se mêle à des cris de panique.

Si les personnages n'ont pas été repérés, ils peuvent attaquer par surprise en réussissant un jet d'Opposition Difficile de Discrétion contre la Perception des hommes-bêtes. S'ils se déplacent sur le fleuve, les personnages peuvent continuer leur route en évitant la barge et sans être attaqués, mais ils devront accoster s'ils choisissent de surprendre les hommes-bêtes ou tout simplement s'ils veulent en savoir plus.

Les deux éclaireurs hommes-bêtes sont absorbés par leur dispute pour la viande des chevaux. Dès qu'ils repèrent les personnages, ils donnent l'alarme en criant et fuient en direction de leurs congénères, qui se trouvent à proximité d'une tour en ruine. S'ils sont attaqués, ils tentent de rompre le combat en bon ordre, à moins que les personnages ne leur semblent pas constituer une véritable menace.

Peu après leur rencontre avec les éclaireurs, les personnages entendent des hurlements qui semblent provenir de la colline qui surplombe la route. Au sommet de cette colline, ils voient un groupe de six éclaireurs hommes-bêtes, réunis devant une tour en ruine; un guerrier homme-bête, beaucoup plus grand que les autres, maintient au sol un homme hurlant à pleins poumons. Soudain, le guerrier arrache le bras de sa victime, puis exhibe son horrible trophée en poussant des mugissements enragés tandis que des jets de sang tombent en cascade du bras démembré.



Des voyageurs regroupés au dernier étage de la tour crient en lançant des pierres, des branches et tout ce qu'ils peuvent trouver sur les autres hommes-bêtes qui les encerclent. Si les personnages interviennent, les hommes-bêtes ripostent en essayant de se répartir pour être en surnombre sur chaque cible. S'ils sont dominés ou blessés, ils tenteront de fuir. Aucun ne combatta jusqu'à la mort.

Le guerrier homme-bête attaquera l'ennemi le plus proche de lui. Les autres seront plus prudents : ils se diviseront en nombre égal sur les ennemis restants, en se bêtant des avertissements.

Les hommes-bêtes ne se battent pas à mort ; ils attaquent de manière opportuniste, en profitant par exemple du renfort de l'un d'entre eux, puis se replient afin de harceler les personnages plus tard, en leur lançant des pierres ou en les intimidant. Ils utiliseront cette tactique tout au long de l'après-midi jusqu'à ce que l'arrivée du soir assombrisse complètement un ciel déjà couvert. Des sons de cors se font régulièrement entendre, de plus en plus proches, révélant la présence d'autres hommes-bêtes en approche dans la forêt.

Les voyageurs venaient de Port-Boréal et faisaient route vers l'est pour se rendre à Nyren lorsque leur barge a été attaquée par une bande d'hommes-bêtes. Ceux-ci ont lancé des grappins et des cordes pour attirer la barge vers la rive. Aucun de ces voyageurs n'avaient rencontré d'hommes-bêtes auparavant. Le groupe est constitué des personnes suivantes :

*Sianas, prêtresse d'Aliya*, est autoritaire et parfois distante. C'est la porte-parole des réfugiés. Elle voyage avec ses serviteurs et ses assistantes (en tout, quatre jeunes femmes), toutes également timides et soucieuses de protéger la « Dame ». La prêtresse et ses assistantes manquent de pouvoir magiques, mais ce sont des guérisseuses accomplies et elles aideront les personnages à la mesure de leurs moyens. Elles espèrent que les personnages conduiront le groupe jusqu'à Nyren. Ce sont les chevaux de la prêtresse que les hommes-bêtes ont tué.

*Le fermier Sergany, ses deux fils adolescents, Laganis et Magado, et sa femme, Désina, qui protège courageusement ses deux enfants en bas âge, Cassa et Jula.*

*Le tailleur de pierre Henrig*, grand amateur de vin et d'éclats de rire, est un homme fort à l'épaisse chevelure noire et à la barbe fournie. Il a pris du poids dernièrement et ne cesse de le déplorer. *Son apprenti Riodro* est un jeune étranger venant d'une lointaine contrée du sud ; il est beau et intelligent, le sait, et tente toujours d'en tirer bénéfice.

*Wylin et Bannis* ont tous deux un passé en dents de scie à Port-Boréal. Wylin est un grand gaillard aux idées simples mais pas idiotes ; pris dans un conflit entre deux bandes criminelles, il a du quitter Port-Boréal pour sauver sa peau et tente maintenant de trouver un travail honnête de bûcheron. Bannis est un homme mince et peu musclé à la mine malhonnête ; il faisait partie d'une bande de Port-Boréal. Ses anciens complices ont mis sa tête à prix à 200 fondateurs. Tous deux se sont payer le voyage à Nyren en aidant Franko, le propriétaire de la barge tué par les hommes-bêtes, et ses deux fils Pétro et Dacci. Dacci a été projeté dans l'eau et, pris de panique, a fui vers la rive opposée. C'est Pétro, son frère aîné, qui a été démembré par le guerrier homme-bête.

Wylin et Bannis demandent des armes pour participer au combat. Les autres fuient les attaques autant qu'ils le peuvent et combattent seulement s'ils sont en danger immédiat. Dame Sianas demande aux personnages d'escorter le groupe jusqu'à Nyren, en précisant que le temple de Port-Boréal et la population de Nyren leur sera reconnaissante de l'avoir protégée.

## FUITE VERS NYREN

Si les personnages font preuve d'héroïsme et acceptent de protéger les réfugiés, les hommes-bêtes qui surveillent leur progression les harçèleront sournoisement en leur jetant des pierres. Le voyage par voie terrestre prendra presque quatre heures en raison des conditions climatiques, de l'état de la route et de la présence des petits enfants du fermier. Si les personnages et les réfugiés empruntent le fleuve, la durée est réduite à deux heures.

Les personnages doivent surveiller les hommes-bêtes qui rôdent à proximité en effectuant des jets Standards de Perception toutes les heures. Un succès indique que leur vigilance est suffisante pour éviter les attaques opportunistes des hommes-bêtes. Les réfugiés aident les personnages dans leur surveillance, ce qui se traduit par un bonus d'augmentation de 25 % aux jets de Perception. En cas d'échec, six

hommes-bêtes attaquent des cibles au hasard en leur lançant des pierres. Une maladresse permet à deux d'entre eux de s'approcher suffisamment pour attaquer un réfugié avec des armes de mêlée ; par exemple, si le groupe est sur le fleuve, il peut surgir de l'eau juste à côté de leur embarcation.

Après une attaque, plusieurs des réfugiés sont pris de panique, à moins que les personnages ne réussissent à reprendre le contrôle du groupe avec un jet Difficile d'Influence ou un jet Standard d'Éloquence. En cas d'échec au test, les réfugiés effrayés tentent de s'enfuir ou se comportent d'une façon erratique. Les hommes-bêtes à l'affût en profitent pour attaquer à nouveau : deux d'entre eux engageront au corps à corps tout réfugié vulnérable. Les personnages devront mettre en fuite ces hommes-bêtes avant de pouvoir refaire le test de contrôle du groupe.

## LÂCHES!

Des personnages lâches ou égoïstes peuvent décider d'abandonner les survivants à leur sort funeste. Ils peuvent alors atteindre Nyren en trois heures en réussissant trois jets Faciles de Perception. S'ils choisissent de voguer sur le fleuve, un seul jet est nécessaire. Le Maître de Jeu devra noter que, dans ce cas le bonus d'augmentation de + 25 % ne sera pas disponible.

Si un ou plusieurs réfugiés parviennent à rejoindre Nyren, les personnages seront alors publiquement dénoncés comme étant des lâches, ce qui influencera toutes les interactions à venir avec la population locale.

## ACCUEIL DES HÉROS

Quand les réfugiés harcelés par les hommes-bêtes parviennent enfin devant Nyren, les portes de la ville s'ouvrent en grand et une multitude de gardes armés, d'éclaireurs et d'autres personnes accourent pour repousser les hommes-bêtes, porter assistance aux blessés puis célébrer l'arrivée du groupe. Yoreth, le châtelain du duc, se trouve parmi cette foule ; il s'empresse de parler aux personnages dès qu'ils sont en sécurité derrière les portes.

Yoreth est un homme mince d'âge moyen et aux cheveux dégarnis ; il affiche une vigueur juvénile et dégage une impression de compétence.

Il est vêtu d'un solide haubert de cuir et porte une lourde épée qui semble très bien entretenue. Il demande aux personnages de bien vouloir les suivre jusqu'à la résidence du duc, car leur aide est requise.

## RENCONTRE AVEC LE DUC DE NYREN

Le manoir du duc est luxueux bien que usé par le passage du temps. Après une courte attente dans une confortable chambre de réception, des serviteurs apportent des rafraîchissements et de l'eau pour que les personnages puissent se laver les mains et le visage. Un homme d'âge mûr, grand, costaud et aux cheveux courts, entre dans la pièce sans avoir été annoncé ; il se présente comme « Aštomvar, duc de ces lieux » et fait signe aux personnages de s'asseoir. Après avoir écouté le récit des personnages sur l'attaque des hommes-bêtes, il leur demande s'ils accepteraient de l'aider à lutter contre eux : « de plus en plus de ces démons attaquent mes gens, les fermiers, les forestiers, les pâturages... ». Le duc explique qu'il a reçu des rapports signalant des activités anormales qui ont sans doute un lien avec les hommes-bêtes. De nombreuses personnes, des bucherons, des gardes forestiers, des éclaireurs, des chasseurs et des trappeurs ont observé des mouvements d'hommes, de vivres et de matériel le long du fleuve Nyr en direction du nord, vers les montagnes. Et plus on s'enfonce vers le nord, plus les histoires de méfaits d'hommes-bêtes abondent.

Un serviteur interrompt la réunion pour annoncer l'arrivée de l'acolyte Aganthus. Vêtu d'une robe d'ecclésiastique, ce vieillard voûté marche lentement, en boitant et en s'aidant d'une étrange épée en bois. Il hoche la tête et adresse un sourire aux personnages ainsi qu'au duc ; sur un signe de celui-ci, il s'assoit avec un soupir de soulagement. Ignorant à nouveau le protocole, Aštomvar présente Aganthus comme un acolyte du culte de Sayalis, un culte aussi ancien qu'honorable. Aganthus connaît les hommes-bêtes et pense savoir d'où ils viennent.

Aganthus explique qu'il vénère Sayalis et insiste sur le fait que le héros n'est pas celui décrit dans les livres et les contes populaires. Il évoque de vieux parchemins prétendant que les hommes-bêtes sont des soldats créés par la « magie d'hommes-serpents dégénérés ». Aganthus est certain que les hommes-bêtes viennent des monts Gartharis et pense même « qu'ils viennent précisément du promontoire de Yaguélan », car c'est là que Sayalis défit les barbares adoreurs du Chaos et découvrit leurs alliés ophidiens tapis dans les boyaux des montagnes du nord.

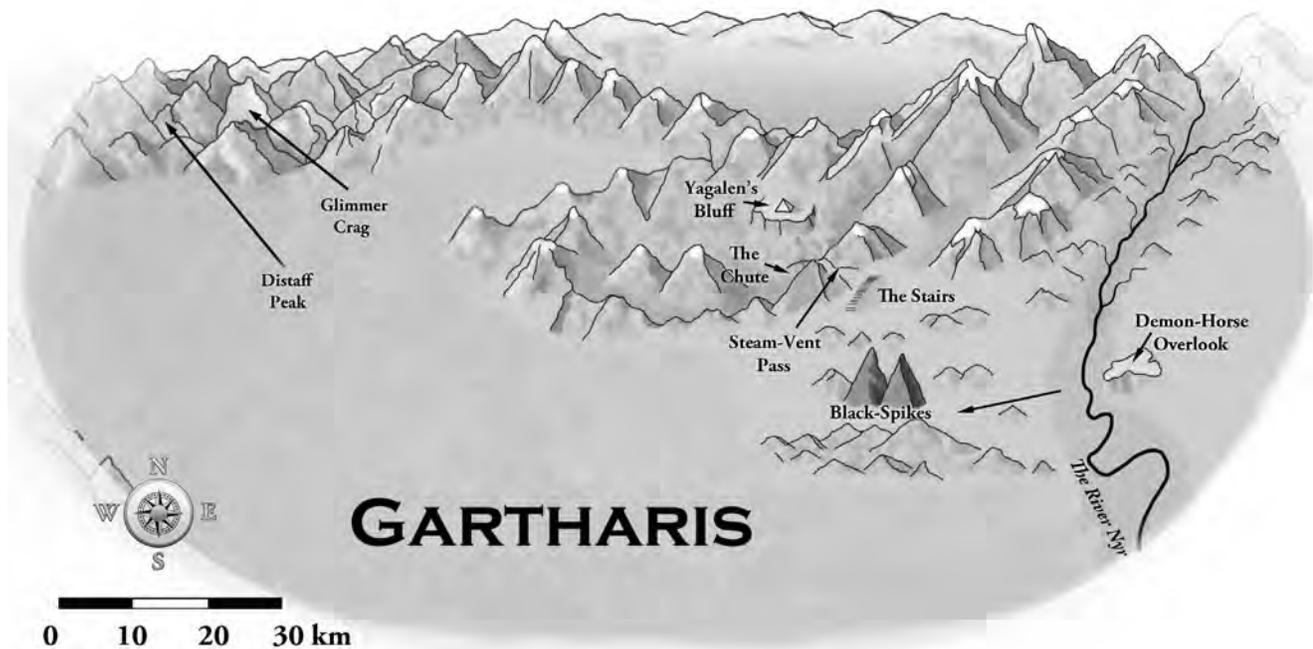
Un serviteur déroule sur la table une carte grossièrement dessinée (voir page suivante), qu'Aganthus immobilise en posant des coupes vides sur ses quatre coins. Posant le doigt sur un point à proximité de la source montagneuse du Nyr, l'acolyte dit en souriant : « Le promontoire de Yaguélan est ici et je sais comment les arrêter ». Il propose aux personnages de les entraîner en échange de leur aide et suggère également qu'ils pourraient devenir initiés du culte s'ils combattent le Chaos.

Aganthus évoque l'ancienne magie des hommes-serpents et des cuves de fer qui engendrent des bêtes similaire à celles qui dévastent la région de Nyren. Si les personnages ont joué *Les Ombres derrière le Trône*, ces cuves leur seront plus que familières. « Sayalis m'est apparu en rêve. Il m'a montré la trinité impie qui tient conclave en ce moment-même au promontoire de Yaguélan ; il m'a montré les hordes de monstres qui recouvriront le flanc des montagnes et déferleront sur Nyren si les machines maléfiques leur ayant donné vie ne sont pas détruites. Les récits disent que ces machines peuvent être neutralisées par la concoction de Krémathus, une substance spéciale que je peux vous procurer. »

Le duc Aštomvar et Aganthus proposent de monter une opération secrète afin de détruire la source des hommes-bêtes et d'éliminer les dirigeants réunis sur le promontoire de Yaguélan. L'acolyte avertit les personnages qu'ils n'auront pas le temps de « nettoyer » le complexe et que cela sera de toutes façons impossible, car les ennemis seront certainement nombreux et puissants.

Le duc offre une prime de 1 000 fondateurs à chaque personnage qui contribuera à la destruction des machines fabriquant les hommes-bêtes, et 1 000 fondateurs supplémentaires à répartir entre les personnages si ceux-ci réussissent à assassiner le chef qui est derrière les attaques d'hommes-bêtes. Le duc peut aussi fournir de l'équipement standard et des chevaux. Son armurier propose des hauberts en anneaux de mailles, mais seulement des pièces de cuir durci pour les autres localisations (d'un cout total équivalent à 900 fondateurs). Des armes et d'autres objets divers sont aussi disponibles (pour un total maximum de 500 fondateurs par personnage).

Aganthus donne aux personnages une copie de sa carte, avec le tracé de la route qui mène au fleuve Nyr.



Voir légende à la page 25.

## LA CONCOCTION DE KRÉMATHUS

Avant leur départ, Aganthus donne aux personnages trois petites flasques de confection inhabituelle. Il leur recommande de les manier avec la plus grande précaution, car toute exposition de leur contenu avec l'air ou l'eau risque de « mettre prématurément fin à leur mission et, accessoirement, à leur existence ». Les flasques doivent être entièrement immergées dans le fluide des cuves. Elles sont en verre, enveloppées dans des couches de tissus et de cuir pour empêcher qu'elles ne se brisent. Chaque flasque est placée dans une boîte en bois capitonnée et fermée par des sangles.

Briser une flasque hors des cuves produit une drôle de fumée blanche qui s'élève rapidement du liquide exposé à l'air libre, liquide qui devient de plus en plus chaud et émet une lumière blanche brillante. Les sifflements, l'effervescence et les crépitements durent plusieurs secondes (1d3 + 1 rounds de combat) avant la détonation. Celle-ci inflige 4d6 points de dégâts à toutes les localisations des individus présents dans un rayon de 5 mètres, 3d6 à 1d3 localisations aléatoires à ceux qui sont dans un rayon de 10 à 20 mètres. Immerger une flasque ouverte dans l'eau pure provoque une détonation immédiate ; dans de l'eau impure, la détonation n'a lieu que 1d3 rounds plus tard, en fonction de la nature du fluide.

## ORGANISATION ET PRÉPARATIFS

Les personnages doivent tout d'abord décider s'ils veulent voyager par la terre ou par le fleuve. Le fleuve serpente sur environ 180 km jusqu'au belvédère du Cheval Démon, première étape de la phase finale du voyage. Les personnages doivent affréter un bateau et un équipage ou manœuvrer le bateau eux-mêmes. Aucun marchand ne dépassera Aylevez. Le voyage dure environ une semaine, sans compter d'éventuelles péripéties. Le voyage par voie terrestre est plus court (90 km), mais aussi plus dangereux. Le trajet dure environ 3 jours à cheval et 6 jours à pied.

Il est possible que les préparatifs d'un voyage vers le nord attirent l'attention des espions du culte de la Mère du Chaos. Si les personnages affréterent un bateau pour remonter le fleuve Nyr jusqu'aux montagnes, ils se feront obligatoirement repérer.

S'ils sont malins, les personnages peuvent discrètement rechercher d'éventuels contacts entre la population et les barbares garthari ou même un éventuel culte du Chaos dans la ville. Les personnages se rendront compte que leurs activités sont épiées s'ils réussissent un jet de Sens de la rue, de Perception ou de Perspicacité. Avec une réussite critique, ils apprennent qu'un certain Eyloi le Lièvre leur porte beaucoup d'intérêt.

## RUMEURS DE NYREN

Id12	Vraie	Partiellement vraie	Fausse
1	Quelqu'un est en train d'armer les barbares du nord avec des armes de qualité.	Les hommes-serpents sont parmi nous ! Ils se nourrissent de viande crue (il y a quelques espions ophidiens, mais ils mangent aussi de la viande cuite).	Une armée de sorciers entraînés dans le sud, vient d'infiltrer le Val.
2	Une magie perverse a tué des hommes fouillant des ruines anciennes du Val Septentrional.	Une femme aux cheveux de serpent a été vue dans les étendues sauvages du Val. Son regard transforme les hommes en pierre.	Un village du Val a été entièrement englouti par un ver gigantesque !
3	Des esclavagistes ont été aperçus à la frontière du territoire garthari.	Les monts Gartharis sont mangés par des vers et criblés de tunnels de 6 m de large.	Les hommes-bêtes ne peuvent pas traverser une eau vive.
4	Les Garthari ne tuent pas tous les étrangers qu'ils trouvent sur leur territoire. Pas tous, mais presque...	Les anciens cultes du Chaos grandissent en secret dans les villes de la Contrée.	Un démon rôde dans le glacier du Karkan et les eaux du fleuve Nyr sont chargées de sang et de soufre.
5	Certains habitants de Nyren sont en bons termes avec les Garthari.	Les barbares se réunissent en masse dans le Val Noir pour former une armée qui va dévaster toutes les villes le long du fleuve Gartharis.	Les dirigeants des villes du Val sont des vampires buveurs de sang, qui font attention à ne pas tuer trop d'humains dans leur cheptel.
6	La route entre Port-Ponant et Cylder est dangereuse. Les autorités des deux villes offrent de belles récompenses contre la tête des chefs de bandits.	Un sorcier et son apprenti rôdent à Port-Boréal et dans le Val Noir.	Selon une coutume garthari, il est interdit de refuser une boisson.
7	Quelqu'un disposant d'un grand pouvoir et de beaucoup d'influence passe la Contrée au peigne fin à la recherche d'un ancien temple de la Mère de la Terre.	Grâce à une sorte de symbole, un marchand traverse les terres des Garthari sans être attaqué.	L'histoire du sorcier caché dans les monts Gartharis est un mythe complet: c'est une ruse du roi pour répandre la peur et lever plus facilement des troupes.
8	Quelqu'un recherche la Sirène ; ce n'est pas qu'une légende.	Un démon enlève des enfants dans les rues de Cylder.	Des gens se repaissent d'une montagne de cadavres cachés dans les sous-sols de Cylder.
9	Les bandits des montagnes à l'ouest de la Longue Chevauchée ont des alliés à Locharis, une petite ville proche.	Les Quatre Fondateurs punissent ces cyldériens dépravés : le fleuve a envahi la ville qui est maintenant sous les eaux.	La fin des temps approche !
10	On dit que le Tyran de Port-Ponant est si paranoïaque qu'il a engagé un sorcier pour qu'il supprime toutes les références à son vrai nom (c'est vrai, mais Jedakiah n'est pas impliqué).	Des sectateurs du Chaos écumant Port-Ponant pour tuer des vierges.	On a trouvé de l'or dans les montagnes (faux, mais certaines tombes contiennent des objets en or).
11	On appelle les falaises au nord de Port-Ponant l'Arête des Dragons parce que des chasseurs de trésors trouvent souvent des ossements d'anciens dragons et même de bêtes encore plus grosses (des squelettes fossilisés d'immenses créatures peuvent en effet être extraits de ces falaises).	Les forts de la frontière sud sont mal équipés pour repousser une invasion barbare (vrai) et des hordes de guerriers ont été vues en train de se rassembler dans la Longue Chevauchée (faux).	Des morts-vivants rôdent dans la forêt au nord de Locharis, une petite ville proche des montagnes à l'ouest de la Longue Chevauchée.
12	On a déjà vu des hommes-bêtes dans la Contrée, il y a plus de 500 ans.	Une famille de géants vit dans les montagnes (presque vrai, il y a des cyclopes).	La femme la plus riche de Port-Ponant, la comtesse Den Solis, envisage de se marier quand son fils fêtera son 5e anniversaire (elle ne prévoit pas de se remarier).

## RUMEURS À NYREN

Des personnages précautionneux peuvent aussi partir à la pêche aux rumeurs en parlant avec la population locale et en distribuant quelques pièces. Avec une réussite à un jet Standard de Coutumes, de Sens de la rue ou de Perception, ils apprennent une rumeur (voir page 9). La difficulté du jet peut être réduite à Facile s'ils dépensent un minimum de 60 fondateurs. Ils obtiennent rumeur vraie en cas de réussite critique, une rumeur partiellement vraie en cas de succès ou d'échec et une rumeur fausse en cas de maladresse. Il est recommandé au Maître de Jeu de jeter secrètement les dés à la place des joueurs. Il faut écumer les auberges pendant une soirée pour obtenir une rumeur.

## DÉPART

Le duc et l'acolyte recommandent la discrétion et même le secret. Si les personnages négligent ce conseil, ils découvrent que des gens pleins de bonnes intentions les attendent aux portes pour leur donner de la nourriture. Des femmes leur offrent des colliers de fleurs. Le cas échéant, c'est une véritable foule qui les ovationne avec enthousiasme. Les assassins suivent juste après...

Si les personnages tiennent compte de la recommandation et prennent des précautions, il n'y aura ni partisan enthousiaste, ni acclamation, ni cadeau, mais les difficultés futures seront réduites.

## VOYAGE VERS LE NORD

Par voie terrestre ou fluviale, les personnages font route vers le nord en direction des monts Gartharis. Des assassins vont à leur rencontre et le Maître de Jeu peut ajouter toutes sortes de rencontres ou de diversions.

## ASSASSINS!

Eyloi le Lièvre est un tueur brutal. Établi à Nyren, il sert d'yeux et d'oreilles au culte de la Mère du Chaos. Il privilégie les méthodes directes qui présentent le moins de risques pour lui. Eyloi envoie tout d'abord un groupe de mercenaires tuer les personnages. Ces hommes ignorent la véritable nature de leur employeur et pensent simplement que les personnages lui ont causé un préjudice quelconque. Eyloi prend grand soin de se déguiser et il emploie comme tueurs des marginaux étrangers à la ville. Ces désespérés sont aussi affamés que dénués de scrupules. Ils frapperont leurs proies à un jour de trajet de Nyren, en misant sur l'effet de surprise.

Ces hommes ne se battront pas jusqu'à la mort et fuiront après avoir reçu une blessure sérieuse. Capturés, ils ne révéleront pas grand-chose d'utile.

Eyloi lui-même est à la poursuite des personnages. Il passera à l'attaque au moment opportun, en sélectionnant une cible isolée. Il vise les localisations non protégées de sa cible. Après l'attaque, il rompt le combat en essayant d'éviter les autres personnages, puis patientera jusqu'à ce qu'une nouvelle occasion se présente.

## VOYAGE EN GARTHARIS

En suivant les instructions de leur carte, les personnages poursuivent leur route en direction du promontoire de Yaguélan et sont confrontés à des obstacles et à des défis variés. Leur objectif dans cette section consiste à trouver leur premier point de repère : le belvédère du Cheval Démon.

## VOYAGE SUR LE FLEUVE

Les personnages qui ont choisi de voyager par le fleuve arrivent sans encombre jusqu'à Lurien, à moins que le Maître de Jeu ne souhaite insérer une aventure annexe à Sarsmen, à Lurien ou à un autre endroit sur le trajet. Ils naviguent le jour et campent à intervalles réguliers sur des sites fréquentés le long de la rive. Ils atteignent Lurien au bout de six jours. Si les personnages manœuvrent eux-mêmes leur embarcation, ils doivent faire chaque jour un jet Standard de Canotage. En cas d'échec ou de maladresse, les personnages ont des difficultés à négocier certains des obstacles du fleuve et le voyage prend du retard. Ces complications peuvent inclure des blessures, une perte de provisions ou d'équipement, des dégâts au bateau nécessitant un accostage pour réparer et ainsi de suite.

Si le premier scénario *Caravane* a été joué, Lurien est agité par les ragots sur les terribles événements d'Aylevez : on parle de monstres et d'effroyables sorciers qui auraient dévasté le village. Bien sûr, les personnages savent ce qui s'est passé puisqu'ils ont été aux premières loges. Quoi qu'il en soit, peu de gens se risquent maintenant à aller au nord de Lurien et beaucoup de villageois ont quitté leurs habitations pour venir se réfugier dans la ville. Les personnages reconnaîtront peut-être parmi les réfugiés des gens qu'ils ont croisés à Thorsen.

À partir de Lurien, les personnages doivent suivre le fleuve vers le nord jusqu'à trouver le belvédère du Cheval Démon. Aucune caravane marchande ne s'aventurera au nord de Lurien ; de plus, il sera impossible d'affréter un bateau dans la ville et toute tentative sera rapportée aux alliés des Garthari ou au culte de la Mère du Chaos, avec pour conséquence une augmentation des embuscades et des tentatives d'assassinats.

## VOYAGE DANS LES TERRES

La route terrestre est plus directe, mais les rencontres dangereuses et les obstacles sont beaucoup plus nombreux. Malheureusement, bien qu'ils possèdent la carte, les personnages doivent néanmoins explorer le nord-est en direction de la source du fleuve Nyr pour trouver le belvédère du Cheval Démon. Cette tâche peut-être répétée, mais elle requiert un jour d'exploration et expose les personnages à des dangers supplémentaires (voir Déroulement du Voyage).

## TEMPÉRATURE ET AUTRES ASPECTS ENVIRONNEMENTAUX

Les étendues sauvages de Gartharis sont constituées de collines escarpées, surmontées de forêts clairsemées de pins et d'épicéas. Le terrain varie de la rocaille siliceuse aux tourbières ou aux marécages. Sous l'obscurité des arbres, la couverture végétale du sol se résume à un tapis d'aiguilles de pin qui absorbe les bruits de pas. Le climat n'est guère plus plaisant : les vents sont rares, mais il fait froid, le ciel est souvent couvert, et le voyageur peut subir à l'occasion des pluies ou même des orages sporadiques.

Après CON heures et jusqu'à ce qu'ils aient établi leur camp et fait un feu (ou trouvé un abri équivalent), les personnages souffrent d'exposition et doivent réussir un jet d'Endurance toutes les heures pour éviter d'accumuler un niveau de fatigue supplémentaire.

Il n'y a aucune habitation dans les parages. Les seules traces de présence humaine sont de vieux champs de bataille et des monuments de pierre si décrépits qu'il n'est plus possible de discerner à qui ils étaient consacrés.

## DÉROULEMENT DU VOYAGE

Les personnages doivent faire un jet Standard d'Orientation chaque jour et chaque nuit de voyage ; utilisez les règles des jets de groupe, avec un personnage agissant pour les autres. D'autres jets de compétence peuvent être utilisés à la place, selon les désirs du Maître de Jeu. En cas de succès, le groupe progresse vers le nord sans aucun incident ; si le succès est critique il reçoit en outre un avantage sous la forme d'un niveau de difficulté de moins au prochain jet. En cas d'échec, le groupe accumule un niveau de fatigue supplémentaire (voir RENEQUEST page 119) et rencontre un péril de la Table des Périls I ci-dessous, à choisir ou à déterminer aléatoirement. En cas de maladresse, les personnages sont confrontés au péril d'une façon qui les désavantage (voir la description des périls).

## PÉRILS I

TABLE DES PÉRILS I

1d8	De jour	De nuit
1	Ours	Ours
2	Éclaireurs hommes-bêtes	Éclaireurs hommes-bêtes
3	Chasseurs garthari	Chasseurs garthari
4	Perdu	Fantôme
5	Ravin	Provisions avariées
6	Éboulement	Le baiser de la Mère
7	Esprit gardien	Chiens sauvages
8	Chiens sauvages	Zombie

## OURS

Un gros ours brun croise par hasard le chemin des personnages (ou arrive dans leur campement si c'est la nuit). Attiré par les bruits et l'odeur de nourriture, il peut être mis en fuite par des personnages agressifs, distrait par des offrandes de nourriture, ou devenir enragé, aux choix du Maître de Jeu.

En cas de maladresse et si la rencontre a lieu la nuit, l'ours est au coeur du campement en train de fouiller dans les vivres et il a sans doute fait fuir les chevaux.

Si la maladresse a lieu le jour, l'ours tombe sur un personnage qui s'est brièvement isolé du reste du groupe. L'ours s'enfuit si les personnages brandissent du feu ou lui infligent une blessure.

## ÉCLAIREURS HOMMES-BÊTES

La route des personnages croise celle d'un petit groupe d'hommes-bêtes en maraude. En cas de maladresse, les personnages tombent dans une embuscade. Dans le cas contraire, un jet d'opposition de Perception détermine si un groupe a conscience de la présence de l'autre. Les hommes-bêtes attaquent en jetant leurs lances et des rochers, à moins qu'ils pensent pouvoir tuer les aventuriers.

## CHASSEURS GARTHARI

Ce groupe de trois chasseurs garthari est à la recherche de gibier, mais se contenterait fort bien de l'argent et de l'équipement récupérés sur les cadavres des personnages. Toutefois, si les barbares ne voient pas d'avantage à attaquer les personnages, la rencontre peut être pacifique. Si un personnage zélé pose des questions sur le culte de la Mère du Chaos ou révèle leur destination en évoquant le « promontoire de Yaguélan » ou encore le « repaire des ophidiens », les chasseurs suivront le groupe et enverront un des leurs chercher des renforts.

En cas de maladresse, les Garthari ont repéré les personnages les premiers. Ils peuvent néanmoins encore préférer discuter, s'ils y trouvent leur avantage.

Bien qu'ils soient très agressifs, les Garthari ne sont pas téméraires et combattent rarement jusqu'à la mort. Ils préfèrent la fuite à la reddition, car ils ne font aucun traitement de faveur à leurs prisonniers et n'en attendent pas s'ils sont capturés.

Ils privilégient les tactiques de guérilla, en lançant des attaques éclairs avant de se replier dans les arbres, et se montrent très rusés lorsqu'ils évoluent dans les forêts et les collines de leur terre natale.

## FANTÔME

Les aventuriers ont établi leur campement près du point d'ancrage d'un revenant, là où les hommes d'une tribu ont brutalisé puis tué une femme. L'esprit de cette dernière s'est lié à un petit symbole d'amour qu'elle avait offert à l'un de ces hommes. S'ils sont chanceux ou malins, les personnages découvrent entre les racines noueuses d'un saule pleureur, un type d'arbre rare en Gartharis, cette petite figurine d'argile peinte représentant une colombe.

Le revenant a l'apparence translucide d'une mince jeune fille aux cheveux emmêlés et vêtue de haillons. Au départ,

la jeune fille se contente de pleurer en silence, puis entre subitement dans une rage folle. Elle commence par utiliser son Aura malsaine, puis attaque les personnages restants avec sa Forme spectrale, en prenant soin de ne viser que les cibles masculines. Le revenant est immunisé à toutes les attaques des personnages. Si l'un d'entre eux réussit un jet Facile de Connaissance (Esprit), il se souvient qu'un revenant est vulnérable à la destruction de l'objet lui servant de point d'ancrage dans ce monde. Une fois trouvée, la figurine d'argile peut être aisément écrasée.

*Revenant : Intensité 2. INT 11, POU 17, CHA 14*

*Volonté 84 %. Haine (Hommes) 134 %. Poings spectraux 84 %*

*Aura malsaine. Forme spectrale.*

## PERDUS

Le groupe s'est perdu. La journée de voyage ne rapproche pas les personnages du promontoire. En cas de maladresse, la difficulté du prochain jet de Survie augmente d'un niveau.

## RAVIN

Un profond ravin rocheux, aux versants abrupts, barre le passage. Les personnages perdent un jour de voyage à trouver un contournement. Les personnages à pied peuvent tenter de le traverser, en s'exposant aux dangers attendants.

En cas de maladresse, le premier membre du groupe (déterminé aléatoirement si les personnages n'ont pas spécifié qui il était) trébuche sur une pierre branlante au bord du ravin ; une réussite à un jet Difficile d'Esquive, ou Redoutable d'Équitation s'il est monté, permet d'éviter une chute de 8 m. Si un personnage tombe, il subit 2d6 points de dégâts à deux localisations aléatoires.

## ÉBOULEMENT

Le chemin est bloqué par un éboulement, imposant une escalade périlleuse ou un important détour. Si le groupe est monté, il ne peut passer par-dessus l'éboulement avec les chevaux. Le détour prend la quasi totalité de la journée.

En cas de maladresse, le groupe est pris dans l'éboulement lorsque celui-ci se produit. Une réussite à un jet Difficile d'Esquive (ou s'ils sont montés, à un jet Redoutable d'Équitation) est alors nécessaire pour préserver les vies et les possessions des personnages. En cas d'échec, le groupe subit 1d3 blessures réparties entre hommes et chevaux, infligeant chacune 1d6 + 1 points de dégâts. Il reçoit également un niveau de fatigue et doit réussir un jet Standard de Survie pour éviter de perdre 1d2 provisions ou objets de son équipement.

## ESPRIT GARDIEN

Les personnages se trouvent par hasard sur un site sacré constitué d'un cercle de pierres levées entourant un autel noir. Les pierres s'effritent et sont couvertes de runes couleur rouille. L'esprit gardien du lieu (considéré comme un spectre, voir RENEQUEST page 415) cherche à posséder et à tuer les intrus.

En cas de maladresse, les personnages sont immédiatement attaqués, car ils ont déjà pénétré dans la zone gardée par l'esprit. Dans le cas contraire, des personnages prudents peuvent choisir de contourner le danger en effectuant un large détour. Tout personnage disposant de Connaissance (Esprit) ou d'une autre compétence de connaissance appropriée reconnaîtra cet endroit comme empli de mauvaise magie et saura que le spectre ne peut pas les suivre hors du cercle.

## PROVISION AVARIÉES

Les personnages découvrent que leur nourriture est infestée de vers de beurre. La moitié des provisions du groupe est gâtée. En cas de maladresse, alors toutes les provisions sont perdues. La faim ne sera pas un problème jusqu'au voyage de retour du promontoire de Yaguélan. Le Maître de Jeu devra consulter les règles sur la faim page 125 de RENEQUEST. Les tests quotidiens d'Endurance au niveau Standard ne seront nécessaires qu'après un nombre de jours sans nourriture égal à la moitié de la CON.

## LE BAISER DE LA MÈRE

Les personnages ont établi leur campement dans une zone infectée. S'ils réussissent un jet Standard d'Endurance, ils ne subissent que des symptômes mineurs (tremblement, maux de têtes et douleur généralisée) augmentant leur fatigue d'un niveau pendant un jour ou deux. En cas de maladresse au jet ayant provoqué le péril, le jet d'Endurance est Difficile. Un échec au jet d'Endurance signifie que le personnage contracte le baiser de la Mère. Pendant les 1d6 + 1 jours suivants, ce personnage subit les Affections de Confusion et de Fièvre (voir RENEQUEST page 113). La maladie augmente d'un niveau la difficulté de toutes les tâches et la victime ne peut plus accomplir aucune action relative aux

compétences de connaissance, de communication ou de magie — une situation potentielle fatale si tout le groupe contracte la maladie. Un nouveau jet d'Endurance est effectué chaque jour. Un succès met fin à la maladie.

## CHIENS SAUVAGES

Une meute de six chiens sauvages suit le groupe, aboie, hurle la nuit et tente d'attirer l'attention des personnages. Les chiens cherchent un repas facile et attaquent les membres isolés du groupe; ils préfèrent séparer un cheval du groupe et le prendre en chasse. Une attitude agressive des personnages, l'usage du feu ou de la nourriture laissée pour distraire l'attention des chiens peuvent éloigner la menace. Si le jet à l'origine de ce péril est une maladresse et a lieu la nuit, les chiens sont dans le campement en train de déchirer les provisions et peut-être sur le point de s'attaquer à un cheval (qui réagit alors en s'enfuyant). Si la maladresse a lieu le jour, les chiens attaquent aléatoirement le personnage le plus isolé du groupe.

Les chiens s'enfuient s'ils n'ont pas réussi à abattre leur proie au bout de 10 rounds de combat, si au moins deux d'entre eux sont blessés ou si on les menace avec du feu. Les chiens sauvages ont les mêmes caractéristiques que les loups (voir RENEQUEST page 369).

## ZOMBIE DE MALADIE

Le passage des personnages fait sortir de sa torpeur un zombie de maladie (créé par une maladie virulente, voir page 401 de RENEQUEST) qui va semer le désordre la nuit dans le campement. En cas de maladresse, le zombie surprend un personnage isolé. Après avoir vaincu le zombie, les personnages peuvent remonter ses traces jusqu'à un petit cairn brisé devant lequel ils sont passés auparavant sans l'avoir remarqué. S'ils explorent la zone, ils trouveront 240 pièces d'argent de facture ancienne et un petit médaillon d'or (d'une valeur de 300 fondateurs). Malheureusement, la maladie a infecté le trésor et tout ceux qui y sont exposés pendant plus d'une heure développent les symptômes du baiser de la Mère (voir ci-dessus) s'ils échouent à un jet Standard d'Endurance.



## VERS LE PROMONTOIRE

Chaque période de temps entre deux scènes-clés requiert que les personnages effectuent un jet de groupe d'Orientation au niveau Standard. Le Maître de jeu pourra utiliser les règles pour l'augmentation des compétences. Les personnages possédant une compétence de connaissance ou de savoir local appropriée pourront l'utiliser à la place d'Orientation.

Un succès permet aux personnages d'accéder à la prochaine scène-clé (voir plus bas). Un échec signifie qu'ils doivent affronter un péril (voir Périls II à la page 18). Un succès critique permet aux personnages d'aborder la scène-clé d'une façon avantageuse, tandis qu'une maladresse les désavantage lorsqu'ils font face au péril. Le Maître de Jeu peut choisir le péril qui lui paraît le plus approprié ou laisser faire le hasard.

Les scènes-clés font avancer l'histoire et indiquent que les personnages s'approchent de leur destination. Elles

sont séquentielles, bien que le bon sens doive s'appliquer. Les périls sont optionnels et surviennent généralement par malchance (représentée par l'échec à un jet de compétence). Le lecteur attentif aura remarqué que l'usage de ce mécanisme ralentit la vitesse du voyage. Cela est délibéré : les joueurs se rendent ainsi compte de l'augmentation des dangers et des difficultés au fur et à mesure que leurs personnages s'enfoncent dans la région.

Dans cette partie de la Contrée, le paysage est rude et lugubre. Les vents glaciaux ont parsemé de neige les collines et les montagnes. Les pins et les épicéas sont omniprésents dans les collines, mais rares dans les montagnes. Quelques plantes vivaces, surtout des buissons et de l'herbe, poussent sur les portions de terre entre les rochers d'argile et de granite, et on peut trouver du petit gibier. La présence de geysers, d'anciennes caldéras, de rares sources chaudes ainsi que des zones de chaleurs inhabituelles indiquent clairement une activité volcanique (voir plus loin).

## SCÈNE CLÉ N°1 : BELVÉDÈRE DU CHEVAL DÉMON

Le belvédère est un lieu glacial fouetté par le vent. Les personnages suivent les méandres du fleuve Nyr vers le nord jusque dans les collines. Après environ 2 kilomètres, ils aperçoivent un belvédère élevé (20 mètres) formant une formation rocheuse inhabituelle au-dessus de la cime des arbres. Cette crête se situe à l'ouest du fleuve, à environ 500 mètres du rivage. Le Cheval Démon est orienté plein ouest et ressemble à un immense squelette de cheval cabré, emprisonné dans la pierre et dont la tête est le point culminant de la crête rocheuse. Par rapport aux roches environnantes, la pierre qui le constitue est d'une teinte sombre et décolorée.

En face du belvédère, la rive du fleuve forme une pente douce et caillouteuse — un bon endroit pour accoster. Lorsqu'ils arrivent dans cette zone, les personnages remarquent des traces de pas et des déjections animales. Une réussite à un jet Difficile de Pistage révèle qu'un grand nombre de créatures à sabots a foulé ce lieu, probablement des hommes-bêtes. Un bateau a aussi été tiré sur la rive. Ceux qui scrutent explicitement la rive en amont et en aval remarquent le petit bateau, partiellement dissimulé derrière des broussailles et des rochers couverts de lichen. Trois sentinelles hommes-bêtes surveillent les bateaux passant sur le fleuve à partir du belvédère et, à moins qu'ils ne soient neutralisés, ils signaleront la présence des personnages par des signaux de fumée, une heure environ après leur arrivée. Ces signaux alerteront les hommes-bêtes positionnés aux Marches. Les sentinelles seront plus vigilantes et prépareront une embuscade (voir plus loin).

Les hommes-bêtes évitent de combattre directement les personnages au corps à corps, en se repliant s'ils le peuvent; toutefois, leur emplacement ne leur offre pas de voie de retraite commode. Ils utilisent des projectiles et lancent des rochers pour décourager les personnages d'escalader le belvédère jusqu'à leur position. L'ascension nécessite un jet d'Athlétisme Standard, ou Difficile si elle est réalisée sous une pluie de projectiles. S'il a bon fond, le Maître de Jeu informera les joueurs qu'une chute à ce moment serait très probablement fatale aux personnages : une chute de 20 mètres (quasiment du sommet) occasionne 4d6 points de dégâts à quatre localisations choisies aléatoirement. Se référer aux règles de chute à la page 118 de RENEQUEST pour plus de détails.

Ceux qui parviennent au sommet de la crête peuvent inspecter le crâne et les autres « ossements » visibles. Ils s'aperçoivent que la surface est entièrement recouverte de minuscules runes. S'ils possèdent les compétences adéquates, les personnages remarquent également que cette formation rocheuse semble respecter les lois de l'anatomie. Ainsi, l'intérieur du crâne n'a pas été taillé; on y trouve au contraire des saillies osseuses, des zones rugueuses et des zones lisses comme on s'attendrait à en trouver à l'intérieur d'un véritable crâne. L'intérieur de la voûte crânienne peut-être aperçu à travers la paroi arrière des orbites oculaires : il en émane une sorte de froideur et ceux qui l'observent auront l'impression que quelque chose est tapi là-dedans. Se référer à l'encadré sur Kérébas.

En suivant les instructions d'Aganthus, les personnages quittent le belvédère en direction de l'ouest, de l'autre côté du fleuve. S'ils ont repéré le bateau dissimulé, ils peuvent l'utiliser pour le traverser.

### KÉRÉBAS, LE CHEVAL DÉMON

Le Cheval Démon est en fait une véritable créature. C'est l'étalon que le dieu Rémanos chevaucha durant les guerres du Chaos et qui fut tué par la Mère du Chaos. Furieux, Rémanos repoussa la Mère du Chaos jusque dans sa tanière dans les monts Gartharis.

L'esprit du cheval est toujours lié à son squelette fossilisé. Son nom est Kérébas. C'est un esprit de la nature d'intensité 8. Kérébas exècre le Chaos et, si un chamane parvient à communiquer avec lui, il peut être persuadé de fournir une aide aux personnages. Kérébas peut augmenter la vitesse de n'importe quelle monture de 8 mètres supplémentaires, pendant 8 jours. En outre, il peut appeler jusqu'à huit poneys des montagnes, des animaux solides au poil hirsute qui sont natifs de la région. En échange de son aide, Kérébas demande que des créatures du Chaos soient tuées ou sacrifiées au nom de Rémanos, l'Orage Naissant.

*Kérébas*

*Esprit cheval d'intensité 8*

*INS 13, POU 46, CHA 13*

*Sabots spectraux 109 %, Volonté 142 %*

*Capacités : Dominer Cheval (jusqu'à huit montures),*

*Augmenter mouvement (jusqu'à huit mètres)*

## SCÈNE CLÉ N °2 : LES PICS NOIRS

Les personnages approchent sans doute ces deux monts escarpés par l'est (à partir du belvédère du Cheval Démon). Malgré leur imposante hauteur, leurs sommets sont dépourvus de neige. À l'approche des deux aiguilles, la végétation change pour faire place à des espèces de plantes qui poussent habituellement plus au sud. Il faut plus chaud dans cette zone et les personnages commencent à suer dans leurs vêtements hivernaux. À moins de deux kilomètres des pics, ils devront sans doute se dévêtir en partie. La chaleur provient du sous-sol des montagnes.

Une antique tour en ruine, envahie par les pierres et les buissons, se dresse près d'une source à la base des pics. Plusieurs décennies auparavant, le sommet de la tour s'est écroulé, laissant sur son flanc un amas de pierres. Des singes ailés chassent à partir de l'étage le plus élevé, encore en bon état; dans le voisinage de la source, on aperçoit un grand nombre de bâtiments plus petits, eux aussi en ruine : leurs styles architecturaux sont variés et tous ne semblent pas avoir été construits à la même époque.

Un petit groupe de Garthari est venu ici pour se baigner dans la source minérale. Si la source est taboue pour leur tribu, elle est aussi connue pour ses propriétés curatives. Vivuda veut sauver son mari Laimonis, qui est atteint de Pyrohoxie (voir page 114 de RENEQUEST); elle a vu dans la source une solution de dernier recours. Le couple est accompagné de ses enfants et des frères de Laimonis, Églis et Otomars. Comme Laimonis est entré dans la phase hystérique de la maladie, il a les pieds et les mains liés. Malheureusement, les singes ailés ont mis en fuite le groupe, qui a dû abandonner Laimonis ainsi que l'équipement et les montures. Les singes ont saccagé les bagages et tué les chevaux, mais ils n'ont pas touché à Laimonis, dont ils ont senti la maladie.

En approchant des pics Noirs, les personnages aperçoivent un groupe de personnes observant avec inquiétude trois créatures ailées corpulentes qui sautillent et volètent autour d'une mare à proximité d'une tour en ruine. Vivuda, à l'évidence sans arme et bouleversée, ainsi qu'Églis, le frère le plus âgé de son mari, viennent à la rencontre des personnages et leur demandent de les aider à sauver Laimonis. En échange, Vivuda leur offre une récompense (un lourd collier d'argent vaut presque 400 fondateurs) ou propose de les guider à travers les étendues sauvages de Gartharis. Elle

explique pourquoi elle est là et décrit les propriétés bénéfiques de la source. Si les personnages évaluent son honnêteté par un jet de Perspicacité, ils se rendent compte, en cas de réussite, qu'elle n'est pas entièrement franche. S'ils la questionnent plus en avant, elle admet que la source est taboue pour son peuple et que ceux qui se baignent dans ces eaux doivent en payer le « terrible tribut », sans qu'elle sache quel est ce tribut.

Si les personnages sauvent Laimonis et que celui-ci guérit (soit par immersion dans l'eau de la source, soit par une autre magie; les soins classiques sont sans effet une fois que la victime est entrée dans la phase hystérique), il peut leur fournir des informations sur la configuration de la vallée et peut-être même une carte rudimentaire de son entrée principale; avant de tomber malade, il a fait partie d'une troupe de guerriers qui a escorté un des chefs du clan au promontoire quelques mois auparavant. Cependant, il refuse que sa famille accompagne des étrangers.

Si Églis et Otomars peuvent participer au combat contre les singes ailés, leur priorité est de récupérer leur frère, puis de le plonger dans la source. Viduva et les enfants ne combattent pas.

Les singes ailés sont des spécimens moyens de leur espèce. Trois d'entre eux vivent dans la partie la plus haute de la tour en ruine, à environ 15 mètres de hauteur. Bien que féroces et agressifs, ils poursuivent des intrus seulement sur une distance d'environ 200 mètres. Si les personnages attaquent à distance, ils s'abritent dans la tour ou cherchent un moyen pour se rapprocher rapidement des attaquants. Il est possible de mettre en place des stratégies ingénieuses pour intimider ou distraire les singes et ainsi récupérer Laimonis sans combattre. Par contre, l'amener à la source et l'immerger sans provoquer d'action hostile de la part des singes est beaucoup plus difficile. En combat, les singes ailés privilégient leur capacité d'Attaque plongeante et se réfugient dans la tour dès qu'ils reçoivent une Blessure Sérieuse. S'ils sont poursuivis jusque dans la tour, ils combattront à mort. La tour contient d'anciens débris, des tas d'ossements (des squelettes provenant de générations de singes ailés et quelques exemplaires humains), des ordures, des excréments et des nids faits de végétaux fibreux et de lambeaux de vêtements. En fouillant les nids, les personnages découvrent un miroir à main en or dont la glace est brisée : il vaut 480 fondateurs. Une peinture murale montre des hommes que la source a transformés en abominations ailées.

### LA SOURCE MAUDITE

La source soigne la maladie et l'empoisonnement. Pour que la guérison fonctionne, il faut s'immerger dans les eaux. L'effet est immédiat, mais il a un prix.

Ceux qui se baignent dans la source subissent une malédiction. Ils éprouvent le désir de rester près de la source et de s'y baigner régulièrement. Mois après mois, les baigneurs deviennent plus forts, plus grands et plus résistants. Leur pilosité s'épaissit et leurs capacités intellectuelles déclinent. Les ailes apparaissent beaucoup plus tard, bien après que l'animalité de la transformation soit devenue évidente.

Les personnages qui se baignent dans les eaux de la source doivent réussir un jet Difficile de Volonté ou subir les effets de la malédiction. Toute personne maudite doit se baigner chaque jour dans les eaux de la source ou faire un nouveau jet de Volonté. En cas d'échec, elle reçoit un niveau de fatigue supplémentaire (voir page 119 de RENEQUEST) qui ne peut être supprimé que par l'immersion dans les eaux de la source; rester éloigné de la source trop longtemps est alors synonyme de mort assurée.

### SCÈNE-CLÉ N °3 : LES MARCHES

Dès que l'on s'éloigne des pics Noirs par le nord, la chaleur diminue et les personnages évoluent bientôt dans une atmosphère glaciale. La montée en pente douce jusqu'aux Marches se passe sans événement particulier, si ce n'est que les personnages sont exposés aux quatre vents. Aux pieds des Marches, le sol est jonché de cadavres d'hommes-bêtes en décomposition.

Les Marches sont un gigantesque escalier naturel qui serpente dans les montagnes. La montée extrêmement raide conjugée aux puissantes rafales augmente les risques de chute fatale. Pour atteindre le sommet sans encombre, les personnages doivent prendre des précautions : s'encorder, utiliser des chaussures à clous, placer une corde d'assurage, etc.

Une petite unité d'hommes-bêtes bivouaque près du sommet, sur une plateforme de pierre qui leur offre un peu de protection contre les assauts continuels du vent.

Monter la garde ici n'est pas une tâche enviable et les hommes-bêtes sont blottis les uns contre les autres autour d'un petit feu creusé dans le pergélisol. À moins que ces sentinelles n'aient été averties par leurs congénères du promontoire du Cheval Démon, les personnages arrivent au sommet sans être remarqués, même s'ils ne sont pas particulièrement discrets.

S'ils ont été avertis de l'approche des personnages, les hommes-bêtes ont préparé un piège et se sont placés en embuscade, équipés de lances et de rochers prêts à être jetés sur les Marches. Les hommes-bêtes éviteront un combat avec les personnages; ils se retireront, si possible en bon ordre, pour suivre les intrus jusqu'à la passe des Sources chaudes et les tuer lorsqu'ils se seront enfoncés dans la Rampe (voir plus loin).

Un personnage envoyé en éclaireur sur les Marches peut découvrir ces préparatifs et fournir un avantage lors de la montée du groupe si les personnages prennent les précautions adéquates. S'ils montent avec prudence, tout en restant vigilants, ils repèrent automatiquement le piège des hommes-bêtes; s'ils ne sont pas vigilants, ils doivent réussir un jet Standard de Perception. Les personnages voient où sont positionnés les hommes-bêtes et ces derniers ne bénéficient plus de l'effet de surprise, ce qui ne les empêchera pas d'attaquer.

### PIÈGE

Le piège des hommes-bêtes est un tas de bois en équilibre précaire prêt à être lâché sur d'éventuels grimpeurs en contrebas. La chute du bois peut provoquer de nombreux morts. Elle est simulée comme une attaque des hommes-bêtes avec une compétence de 55 % et l'avantage de la surprise (les personnages sont incapables de se défendre et l'attaquant reçoit une manœuvre en bonus). Si l'attaque réussit, elle inflige 2d6 points de dégâts à deux localisations aléatoires. Si le succès est suffisant, l'Effet Spécial Repousser fait dégringoler les défenseurs d'un mètre par tranche de 3 points de dégâts reçus; le Maître de Jeu peut autoriser les personnages à tenter un jet Difficile d'Athlétisme ou Standard d'Acrobatie pour éviter la chute. Pour un personnage souffrant d'une Blessure Sérieuse à un membre devenu inutilisable, la difficulté du jet d'Athlétisme ou d'Acrobatie sera Redoutable.

## SCÈNE-CLÉ N °4 : LA PASSE DES SOURCES CHAUDES

Après l'ascension des Marches, les personnages approchent de la passe des Sources Chaudes, une vallée rocailleuse, accidentée et parsemée de geysers erratiques projetant leurs jets de vapeur brûlantes dans les airs. L'atmosphère de cet endroit est donc chaude et humide. Les personnages portant des vêtements d'hivers remarquent immédiatement ce changement et commencent à transpirer.

Les geysers infligent des dégâts à quiconque est pris dans leurs jets. Au premier abord, les jets semblent jaillir de façon aléatoire, mais une réussite à un test Standard de Savoir Local ou d'une Connaissance appropriée fournit aux personnages suffisamment d'informations sur la zone pour qu'ils arrivent à prédire les jets à l'avance et soient capable d'avancer sans danger. Des personnages précautionneux peuvent aussi passer la journée à observer les geysers en notant leur localisation et leur fréquence; ils pourront traverser en toute sécurité la zone sans avoir à effectuer de test.

## SCÈNE-CLÉ N °5 : LA RAMPE

Pour arriver au promontoire de Yaguélan, les personnages sont obligés de descendre par la Rampe, un chemin pentu et étroit qui s'éloigne de la passe des Sources chaudes vers le nord-ouest. Le chemin est flanqué de falaises abruptes et lisses, aux sommets plats et rocheux; il s'apparente plus à une descente dans une faille qu'à un chemin normal. Sans équipement d'alpinisme, les personnages sont dans l'incapacité d'escalader ces parois jusqu'au sommet. Il fait froid : les falaises bloquent la lumière directe du soleil et de plus, la sensation de froid est exagérée par la chute de la température depuis que les personnages ont quitté les Sources Chaudes.

La Rampe est le lieu idéal pour une embuscade. Si des hommes-bêtes ont vu les personnages dans les Marches et ont survécu, ils sont venus jusqu'ici pour se placer en haut des falaises et attaquer les personnages à leur arrivée. Dès que ces derniers entament leur descente, ils reçoivent une pluie de rochers lancés par les hommes-bêtes. Un jet Difficile d'Esquive est requis pour négocier la descente tout en évitant les pierres. Un échec provoque la chute du personnage qui dégringole la Rampe, subissant 2d6 points de dégâts de chute dans deux localisations aléatoires, avant d'atteindre la fin de la descente. Cela peut être particulièrement dangereux si c'est le dernier personnage du groupe qui tombe, car l'étroitesse de la Rampe ne permettra pas aux autres de l'éviter et d'autres personnages glisseront donc à leur tour.

Après que les personnages sont sortis de la Rampe, ils aboutissent dans la vallée du promontoire (voir page 20) et il n'est plus nécessaire d'effectuer des jets d'Orientation.

## PÉRILS II

TABLE DES PÉRILS II

1d8	Jour
1	Pillards hommes-bêtes
2	Falaises
3	Domaine du culte de la Mère du Chaos
4	Campement garthari
5	Vallée glacée
6	Tourbière
7	Rapides
8	Tunnels

### PILLARDS HOMMES-BÊTES

Lorsque les personnages arrivent dans cet endroit, il est vite évident que d'autres les ont précédés et ont connu un sort horrible. Sur le chemin, des hommes-bêtes jouent avec des cadavres démembrés : ils tirent leurs membres puis les jettent au loin. Le groupe comporte six éclaireurs et un guerrier. En cas d'échec au jet d'Orientation initial, un jet d'opposition détermine quel groupe repère l'autre le premier. Si ce sont les d'hommes-bêtes, ceux-ci réagissent et attaquent de la même façon que décrit à la page 12. Si le jet d'Orientation est une maladresse, les personnages découvrent l'horrible scène de cadavres démembrés et tombent dans une embuscade tendue par les hommes-bêtes. Un jet Standard de Perception détermine si les personnages se rendent compte de la présence des hommes-bêtes juste avant l'embuscade.

### FALAISES

De tortueux chemins de montagne et des vallées imposantes conduisent les personnages jusqu'à une falaise abrupte qu'ils doivent franchir pour poursuivre leur voyage. Plusieurs options se présentent à eux. Ils peuvent descendre la falaise en réussissant un jet d'Athlétisme Standard, ou Facile s'ils disposent d'un équipement d'escalade adapté. En cas d'échec, ils font une chute très dangereuse infligeant 4d6 points de dégâts à quatre localisations aléatoires.

Ils peuvent aussi chercher une route contournant la falaise, ce qui leur prend une journée supplémentaire. Si les personnages ont simplement échoué à leur jet d'Orientation, la falaise leur offre un panorama qui les aide à se situer : le prochain jet d'Orientation qui détermine s'ils atteignent une scène-clé sera Facile. Cependant, si le jet est une maladresse, la falaise ne débouche sur rien d'autre que des chemins sinueux longeant l'affleurement rocheux et la difficulté du prochain jet d'Orientation restera Standard.

### DOMAINE DU CULTE DE LA MÈRE DU CHAOS

Les personnages arrivent par inadvertance dans une région où le culte de la Mère du Chaos est actif. En cas de réussite à un jet Standard de Perception, les personnages ont l'impression d'être observés : à plusieurs reprises, ils entrevoient des silhouettes derrière les rochers et les arbres. Si le Maître de Jeu fait jouer ce scénario dans le cadre de la campagne impliquant le culte, la scène peut servir au culte à récolter des informations supplémentaires sur les personnages ou déboucher sur une confrontation. Dans le cas contraire, les personnages traversent le domaine du culte sans être inquiétés, à moins que le jet ayant conduit à cette difficulté ne soit une maladresse ; dans ce cas le groupe est attaqué par des mercenaires qui le suivaient et attendaient une bonne occasion de frapper. Pour ces mercenaires, le Maître de Jeu peut utiliser les statistiques données à la page 35.

### CAMPMENT GARTHARI

Un campement garthari se trouve sur le chemin des personnages. Hormis en cas de maladresse, les personnages peuvent poursuivre tranquillement leur route : ils repèrent le camp suffisamment à l'avance pour le contourner. Ils peuvent aussi décider d'interagir avec les Garthari. Dans ce cas, ils pénètrent sur leur territoire et les Garthari verront cela comme une agression : ils feront tout pour défendre leur camp et repousser les personnages. Cependant, ils ne poursuivront les personnages que s'ils y trouvent un avantage quelconque. Si le jet ayant conduit au péril est une maladresse, les personnages prennent conscience trop tard qu'ils sont entrés en territoire garthari et les autochtones essaieront de les chasser.

### VALLÉE GLACÉE

La vallée que les personnages tentent de traverser est complètement gelée. De pernicieuses crevasses se sont formées sous la glace et le groupe doit progresser avec d'innombrables précautions s'il veut arriver en seul morceau. Un jet réussi de

Survie permet de traverser la vallée sans encombre. En cas d'échec, un personnage doit réussir un jet Difficile d'Esquive (ou un jet Redoutable d'Équitation s'il est monté) pour éviter de tomber dans une crevasse, la chute lui infligeant 2d6 points de dégâts à deux localisations aléatoires. Si le jet d'Orientation ayant conduit à ce péril est une maladresse, alors le personnage en tête du groupe (choisi aléatoirement si les joueurs n'ont pas indiqué l'ordre de marche) échoue automatiquement à son jet de Survie et doit immédiatement effectuer le jet d'Esquive ou d'Équitation.

### TOURBIÈRE

Le chemin suivi par les personnages se transforme en un profond marécage de boue, d'eau stagnante et de débris organiques, qui rend la progression fastidieuse, fatigante et difficile. Les personnages doivent réussir un jet Standard d'Athlétisme pour se dépêtrer de cette tourbière sans autre conséquence que de perdre un jour de voyage. En cas d'échec, ils parviennent à la traverser, mais reçoivent un niveau de fatigue supplémentaire. Si les personnages sont montés, ils doivent réussir un jet Redoutable d'Équitation ; en cas d'échec au test, ils seront contraints de démonter et de continuer à pied en tirant leurs montures, sans augmentation de leur niveau de fatigue. Si le jet d'Orientation ayant provoqué ce péril est une maladresse, tous les jets d'Athlétisme se font avec un niveau de difficulté supplémentaire et les personnages montés doivent automatiquement descendre de leur monture pour pouvoir continuer leur progression.

### RAPIDES

Une rivière tumultueuse arrête l'avancée des personnages. De dangereux rapides s'étendent en amont et en aval, rendant périlleuse toute tentative de traversée et forçant les personnages à abandonner leurs éventuelles montures. Marcher vers l'aval pour chercher un passage plus praticable entraîne un jour de retard. Si les personnages décident de franchir les rapides en marchant sur des pierres, une réussite à un jet Standard d'Athlétisme leur permet de traverser sans incident. En cas d'échec, ils parviennent à traverser au prix d'un niveau de fatigue supplémentaire. En cas de maladresse, le personnage glisse et se rattrape sur un rocher tranchant caché sous la surface, subissant ainsi 1d6 points de dégâts à une localisation aléatoire.

Si le jet d'Orientation ayant provoqué cette difficulté est une maladresse, alors les rapides résultent d'une crue et sont impossibles à traverser. Dans ce cas les personnages perdent une journée à chercher un passage praticable.

Nager à travers les rapides requiert un jet Herculéen de Natation. En cas d'échec, le personnage est emporté à 1d3 kilomètres en aval et subit 2d6 points de dégâts à 1d3 localisations, en raison des heurts avec les débris charriés par la rivière et de l'eau qu'il a avalée. Si le jet est une maladresse, de puissants courants attirent le personnage sous la surface et le noient.

Si les personnages sont confrontés à ce péril à l'approche du promontoire de Yaguélan, le Maître de Jeu peut ajouter un détail : l'eau a une teinte légèrement verdâtre (des déchets fluides sont rejetés par les chambres à cuve dans une source proche). Si le jet ayant provoqué le péril est une maladresse, la crue peut alors être remplacée par une eau acide (considérée comme un acide faible) qui cause des dégâts aux jambes des personnages même s'ils réussissent à traverser les rapides.

## TUNNELS

Le chemin que suivent les personnages les mène devant une caverne aux pieds d'un massif montagneux. La caverne semble être l'entrée d'un système de tunnels et nulle autre route n'est visible. Les personnages peuvent tenter de trouver un moyen de contourner les montagnes : dans ce cas ils perdent une journée et le prochain jet d'Orientation sera Difficile. De plus, un échec à ce jet ramène les personnages face à la caverne et dans ce cas, leur seule option est de passer par les tunnels. Les cavernes et les tunnels sont sombres et un jet de Survie est nécessaire pour ne pas s'y perdre pendant une journée.

Si le jet d'Orientation à l'origine de ce péril est une maladresse, les tunnels abritent un danger quelconque comme un ours, un groupe d'hommes-bêtes parti en reconnaissance, des membres du culte de la Mère du Chaos, des assassins, des chasseurs garthari, etc. Le Maître de Jeu devra décider quel type de danger est le plus adapté, selon l'endroit où se trouve le groupe, les besoins de l'histoire ou d'autres considérations de son choix.

## LA VALLÉE ET LE PROMONTOIRE

En sortant de la Rampe, les personnages se retrouvent dans une grande vallée contenant d'anciennes ruines croulant sous le poids des ans et envahies par des plantes et des arbres exotiques inhabituels. La verdure luxuriante tranche avec les montagnes grises et froides qui entourent la vallée. Après avoir passés les ruines, les personnages aperçoivent au loin le promontoire : une énorme formation rocheuse de 200 mètres de haut surmonté d'une pyramide de pierre noire. Des personnages attentifs remarquent des petits éclats lumineux brillant sur la pyramide, qui semblent refléter les rayons du soleil.

Tandis qu'ils s'avancent dans la vallée, l'air devient plus chaud et humide, les faisant transpirer abondamment, et ils aperçoivent des trous de boue brûlante laissant échapper de la vapeur, des couches de cendres volcaniques et d'autres signes du même genre. La faune et la flore sont différentes de celles des régions environnantes : on aperçoit des lézards, des serpents et des oiseaux dotés de majestueux plumages colorés.

Les personnages devraient prêter attention au nombre croissant de chasseurs garthari, d'hommes-bêtes et de sectateurs au fur et à mesure qu'ils se rapprochent du promontoire. S'ils se cachent dans la végétation, une réussite à un jet Standard de Discrétion suffit à assurer leur tranquillité.

Si une des patrouilles repère les personnages, elle attaque immédiatement. Sa tactique principale sera de les submerger sous le nombre, en se retirant si des guerriers reçoivent des blessures sérieuses. A moins que la patrouille soit composée de chasseurs Garthari, un des membres de la patrouille s'éloigne du reste du groupe et fonce vers le promontoire avertir les autres de l'assaut imminent. Dans ce cas, la tâche des personnages dans le complexe sera plus ardue.

## LA VALLÉE

L'étrange nature de la vallée résulte d'une mutation géographique causée par la Mère du Chaos, lors des nombreuses années de sa domination. Les postillons qu'elle cracha à cet endroit provoquèrent l'ébullition du sol. La matière rejetée forma de grandes mares et s'infiltra dans la roche pour donner naissance aux geysers et aux trous de boue brûlante encore présents de nos jours.

Les ophidiens récupèrent cette précieuse énergie dans leur laboratoire et l'utilisent comme carburant pour leurs expériences. Les conditions étranges qui règnent dans la vallée ne sont donc pas d'origine naturelle : elles sont le résultat direct de l'influence de la Mère du Chaos.

# INFILTRATION ET SABOTAGE

Les personnages pénètrent dans le repaire des ophidiens afin de découvrir l'origine des armées d'hommes-bêtes. Comme c'est le point culminant du scénario, ils doivent se sentir mal à l'aise et constamment en danger lors de leur progression.

## INFILTRER LA BASE

### RECONNAISSANCE DES ENVIRONS

Les personnages disposent de plusieurs options pour infiltrer le promontoire de Yaguélan sans se faire remarquer. La route la plus visible et la plus directe passe par la pyramide au sommet du promontoire, cependant c'est une option dangereuse, car le chemin menant à la pyramide est parcouru en permanence par des patrouilles d'hommes-bêtes et de sectateurs.

S'ils passent du temps à observer la paroi rocheuse du promontoire, les personnages découvrent l'entrée d'une caverne qui s'enfonce à la base du promontoire; cette option est beaucoup moins dangereuse que la pyramide.

S'ils estiment que le passage par la caverne est encore trop risqué, ils peuvent trouver une troisième option. En revenant sur leurs pas et en fouillant les ruines de la vallée, ils découvriront un passage secret menant au promontoire.

Pour trouver le passage, un personnage doit fouiller pendant une heure et réussir un jet Difficile de Perception. S'il est généreux, le Maître de Jeu pourra autoriser un jet supplémentaire toutes les heures, avec le risque que les personnages s'éloignent trop et tombent nez à nez avec une patrouille.

Si les personnages décident de prendre leur temps et d'aller examiner la face nord du promontoire, ils doivent continuer à faire des jets Standards de Discrétion : en cas d'échec, ils tombent sur de nouvelles patrouilles. Cependant, lorsqu'ils atteignent l'autre côté du promontoire, ils aperçoivent des émanations de vapeurs qui sortent des rochers, à environ 20 mètres au-dessus du sol. C'est la voie la plus rapide et la plus directe pour arriver dans les chambres à cuves, mais c'est aussi celle qui présente le plus de risques naturels.

## PÉNÉTRER À L'INTÉRIEUR

Après que les personnages ont décidé de la manière d'entrer, ils rencontrent des obstacles et des ennemis essayant d'entraver leur progression. Ils devraient avoir conscience que chaque entrée évidente est gardée et patrouillée. En fonction du déroulement de l'aventure, un Maître de Jeu généreux peut créer des entrées supplémentaires, comme une porte secrète ou un autre passage dissimulé.

### PATROUILLES

Le Maître de Jeu devra évaluer la juste taille des patrouilles d'hommes-bêtes et de sectateurs. Il est recommandé d'utiliser des patrouilles constituées d'un nombre de membres égal au nombre de personnages, plus ou moins deux membres. Si le Maître de Jeu souhaite se laisser guider par le hasard, il lui suffit de jeter 1d6 :

1-2 : Patrouille de la taille du groupe de personnages moins un ou deux (selon le nombre sur le dé).

3-4 : Patrouille de la taille du groupe de personnages.

5-6 : Patrouille de la taille du groupe de personnages plus un (5) ou deux (6).

## LA PYRAMIDE

La route la plus évidente passe par la pyramide au sommet du promontoire de Yaguélan. C'est un temple d'une soixantaine de mètres de haut, fait d'une pierre sombre luisant étrangement sous la lumière du soleil. Une volée de marches usées par les éléments s'élève à la base de la face sud de l'édifice. Les marches semblent étrangement chaudes sous les pieds des personnages. L'entrée de la tanière des ophidiens se situe sur le sommet tronqué de la pyramide. Cependant, le chemin vers le temple est infesté de patrouilles d'hommes-bêtes et de sectateurs fanatiques : pour arriver au sommet sans être vu, il faut réussir un jet Difficile de Discrétion, qui devient Redoutable si une des patrouilles des ruines a pu donner l'alerte, comme décrit précédemment.

## LA CAVERNE

Il existe une ouverture de forme irrégulière à la base du promontoire. Cette caverne n'est pas bien gardée et les personnages peuvent y pénétrer sans se faire remarquer en réussissant un jet Standard de Discrétion, qui devient Redoutable si une des patrouilles des ruines a pu donner l'alerte.

En s'engouffrant dans la caverne, les personnages pénètrent dans l'assise du promontoire. La zone est faiblement éclairée par des torches ainsi que par une multitude de trous de taille humaine qui parsèment les murs et le plafond. Sur un côté de la caverne, à environ 100 mètres de l'entrée, se trouve un bunker naturel de basalte occupé par six hommes-bêtes sur le qui-vive. Si les personnages utilisent leur propre source de lumière, les gardes les repèrent immédiatement et les attaquent à distance, sans sommation. Ils sont armés d'arbalètes légères et se protègent derrière les murs du bunker. Leur tâche est de défendre la caverne : ils ne poursuivront pas les personnages si ceux-ci s'enfuient. En revanche, ils alerteront les autres patrouilles par un mugissement inhumain ; dans ce cas, la difficulté de tous les jets de Discrétions subséquents augmente d'un niveau.

## LE PASSAGE SECRET

Si les personnages recherchent le passage secret et réussissent leur tentative, ils repèrent une construction effondrée, faite de bois et de pierre, recouverte de mousse et ayant perdu aussi bien son toit que sa porte. L'intérieur est jonché de meubles abimés, allant de lits délabrés à des vases cassés. S'ils fouillent l'endroit, ils trouvent une trappe sous des restes de lits superposés. La trappe est fermée et sa poignée et ses charnières sont rouillées. Un jet réussi de Force brute ou de Mécanisme est nécessaire pour l'ouvrir. Quand la trappe est soulevée, les charnières grincent ; le bruit résonne dans la vallée et peut alerter les patrouilles évoluant dans la zone du promontoire. Sous la trappe apparaît une volée de petites marches taillées dans la pierre.

Le passage est sombre, mais les personnages trouvent aux pieds de l'escalier un candélabre avec une torche qu'ils peuvent allumer. Contrairement à la plupart des autres tunnels du promontoire de Yaguélan, les murs sont faits d'une pierre lisse, différente des autres pierres de la région. Diverses runes sont gravées dessus. Il s'agit de poèmes et d'hymnes dédiés à la Mère du Chaos, écrits dans un langage inconnu (car issu d'une autre dimension) ; ils célèbrent le perpétuel changement qu'elle incarne et la liberté qu'elle procure à ses adorateurs. L'air chaud et très sec procure une sensation désagréable.

### LE PLAN DES OPHIDIENS

Les ophidiens sont originaires d'une autre dimension où la vie intelligente s'est développée parmi les reptiles plutôt que les mammifères. Dans leur monde, la Mère du Chaos est dominante et elle leur a appris la sorcellerie ophidienne grâce à laquelle ils peuvent plier l'univers à leur volonté. Avec le temps, ils ont trouvé le moyen de se déplacer entre les dimensions et sont parvenus jusque dans la Contrée où ils retrouvèrent la Mère du Chaos, presque aussi puissante que dans leur plan d'origine.

Les ophidiens la servirent en secret, établissant des bases partout dans la Contrée. Finalement, le pouvoir de la Mère du Chaos fut brisé et les ophidiens se replièrent dans leurs deux complexes des monts Gartharis : celui du promontoire de Yaguélan et une base plus modeste près du pic de Distaff.

Quand Jedakiah arriva dans la Contrée, il connaissait l'existence des ophidiens et se mit à leur recherche. Ces derniers reconnurent sa dévotion envers la Mère du Chaos et ils approfondirent sa connaissance des arts sorciers. Le temps passant, Jedakiah et les ophidiens mirent au point un plan pour s'emparer de la Contrée toute entière et rétablir le règne de la Mère du Chaos : Jedakiah allait gangréner le pays en envoyant des espions, des agents et des fidèles du culte, tandis que les ophidiens produiraient une armée d'hybrides faisant office de force d'invasion.

Leur plan commence à porter ses fruits. Jedakiah se prépare à réaliser la dernière cérémonie devant aboutir à la création de la Fille du Chaos et qui le propulsera lui-même au rang de divinité. Ces événements sont décrits dans le dernier scénario *l'Expédition du Pic de Distaff*. Les ophidiens ont produit leur armée ; l'Hybride du Chaos du premier scénario, *Caravane*, et le Fils de la Fureur étant leurs œuvres les plus abouties. Dès que Jedakiah aura terminé son rituel pour créer la Fille du Chaos, il compte déchaîner l'enfer sur la Contrée à l'aide de sa nouvelle femme.

Les ophidiens auront leur part du gâteau. Ils recevront des régions stratégiques où la loi reptilienne s'appliquera à la place la loi humaine. De là, ils exploreront d'autres dimensions et enverront les armées du Chaos asservir d'autres plans d'existence pour créer un immense empire ophidien multidimensionnel dédié à la Mère du Chaos.

Le tunnel s'étend en ligne droite sur 400 mètres et le Maître de Jeu peut, s'il le désire, demander aux personnages des jets de fatigue en raison de la chaleur. À l'extrémité du passage, une autre volée de marches monte vers le plafond en pierre. Un personnage attentif remarquera un discret levier dépassant de la pierre (par ailleurs toujours lisse) du passage. S'il l'active, la pierre bloquant l'escalier se met en mouvement et fait apparaître la sortie du passage. Celui-ci aboutit dans la chambre du tube de phase du Fils de la Fureur, contournant ainsi la caverne décrite dans la section précédente (NdT : le tunnel secret n'apparaît pas sur le plan du complexe).

## LES CONDUITS D'AÉRATION

Sur la face sud du promontoire, une série de conduits d'aération (au moins un par personnage) expulse continuellement des vapeurs provenant des chambres à cuves. C'est le chemin le plus direct pour s'y rendre, mais il n'est pas sans danger. Pour entrer dans un conduit, un personnage doit d'abord réussir un jet Standard d'Athlétisme, ce qui lui permet d'accéder à l'entrée du conduit à 20 mètres au dessus de la surface, puis un jet Difficile de Force brute pour desceller la grille qui la protège. Les conduits sont des sortes de tuyaux cylindriques faits d'un métal couleur bronze qui descendent dans le promontoire. Compte-tenu de leur construction et de la condensation, le personnage n'a pas d'autre choix que de se laisser glisser. Une réussite à un jet Difficile d'Athlétisme ou Standard d'Acrobatie est requis pour contrôler la descente et éviter de se blesser ; dans le cas contraire, le personnage subit 1d6 points de dégâts à une de ses localisations, inférieures ou supérieures, selon la façon dont il est entré dans le conduit (pieds ou tête en avant). Les dégâts sont causés à la fin de la chute, par le contact plutôt rude avec la grille qui ferme l'autre extrémité du conduit. Vraisemblablement, le bruit de l'impact (et les cris des personnages blessés) qui résonne dans le complexe alertera les ophidiens. La grille à l'arrivée peut être descellée en réussissant un jet de Force brute Standard, ou Facile si les personnages n'ont pas réussi à contrôler leur descente, car l'impact l'aura ébranlée.

## LES ZONES DU COMPLEXE

Les tunnels du promontoire constituent un véritable labyrinthe de chemins tortueux, serpentant d'une zone à une autre. En guise d'escaliers, ils comportent des cheminées verticales dont les murs circulaires disposent de rainures en spirales, que les ophidiens utilisent pour faciliter leur

ascension par reptation (plutôt que de monter les marches d'un escalier). Un ascenseur central est disponible pour les non-ophidiens. Tout le complexe est chargé d'une chaleur humide et de la puanteur des reptiles. Un grand nombre de rats et d'autres petites créatures y vivent en liberté et semblent encouragés à s'y nourrir et à s'y reproduire.

Le complexe est composé de plusieurs zones distinctes : la zone supérieure de réception et les baraquements, qui sont dans la pyramide construite pour les envoyés de la race humaine ; les cellules et les zones de vie dans la masse du promontoire qui accueillent les ophidiens ; et enfin les laboratoires, les cuves et la source d'énergie des machines.

## LE NIVEAU DE LA PYRAMIDE

La pyramide est faite de basalte. Des images serpentine érodées sont gravées sur sa surface. Il y a peu de lumière et la chaleur est désagréable. L'intérieur de la pyramide est constitué de salles de réception destinées aux envoyés humains venus à la rencontre des ophidiens. Des passages secrets permettent aux maîtres des lieux de surveiller les visiteurs. La partie centrale contient le grand escalier qui s'enfonce dans le sous-sol, vers les baraquements et la fosse.

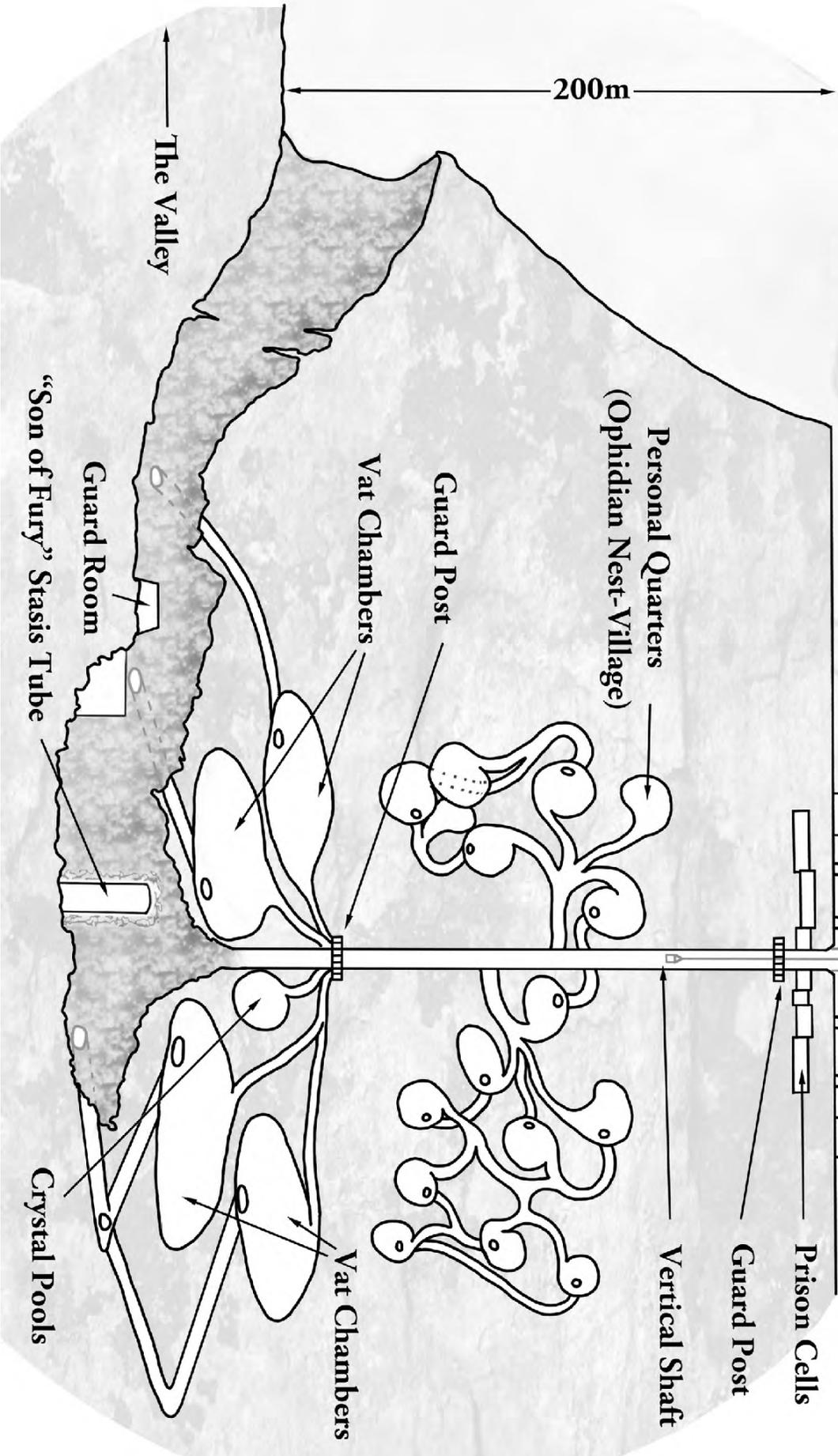
## TUER L'ÉMISSAIRE

Quand les personnages pénètrent dans la salle principale de la pyramide, ils entendent des voix provenant d'une chambre de réception. À l'intérieur se trouve un émissaire du culte de la Mère du Chaos envoyé par Jedakiah, quatre de ses gardes du corps personnels et un scientifique-sorcier ophidien. Les gardes du corps attaquent à vue et combattent jusqu'à la mort tandis que l'ophidien et l'émissaire fuient dans la fosse. Cependant, si les personnages s'arrêtent et écoutent à la porte, ils entendent la discussion suivante :

« Comme vous l'avez vu, les expériences progressent bien », siffle une voix. « Chaque lot que nous créons est plus fort, plus rapide et plus intelligent que le précédent » répond une deuxième voix, humaine celle-là. « Tant qu'ils restent obéissants, c'est une excellente nouvelle. Vous et votre peuple avez bien travaillé. Je vais retourner en informer mon Maître ; la Mère saura récompenser ses fidèles serviteurs. »

L'émissaire s'apprête à partir et les personnages entendent des bruits de pas dans leur direction. Si les personnages réussissent un jet Standard de Discrétion, ils peuvent surprendre le groupe en partance et donc obtenir un round de surprise en cas de combat ou bien passer sans être repérés. L'élimination de l'émissaire retardera les plans de Jedakiah, car les nouvelles sur les progrès des ophidiens ne parviendront pas jusqu'à lui.

# THE BLUFF PROFILE



**LÉGENDE DE LA CARTE DE LA PAGE 9**

Black Spires : Pics Noirs  
 Demon-Horse Overlook : Belvédère du Cheval Démon  
 Distaff Peak : Pic de Distaff  
 Glimmer Crag : Rocher Scintillant  
 The Stairs : Les Marches  
 The Chute : La Rampe  
 Steam-Vent Pass : La Passe de la Source Chaude

**LÉGENDE DE LA CARTE DE LA PAGE 24**

Crystal Pool : Mare de cristal.  
 Guard Room : Chambre des gardes  
 Prison Cells : Cellules de détention  
 Guard Post : Poste de garde.  
 Personal Quarters (Ophidian Nest-Village)  
 Public Temple : temple public  
 Guard Room  
 "Son of Fury" Stasis Tube : Tube de stase du Fils de la Fureur  
 The Valley : La Vallée  
 The Bluff Profile : vue de Profil du Promontoire  
 Vats Chambers : Chambres à cuves  
 Vertical Shaft : Puits

## MANUUN, ENCORE LUI

S'il n'a pas été capturé ou tué lors du scénario *Caravane*, l'émissaire est le chamane Manuun et ses gardes du corps sont des barbares garthari. Vous trouverez statistiques adéquates dans le scénario *Caravane*.

L'expérience meurtrière d'Aylevez a valu à Manuun de monter en grade et Jedakiah l'a chargé de le représenter auprès des ophidiens pour obtenir des hybrides du Chaos supplémentaires, d'où sa présence au promontoire de Yaguélan et son intérêt pour le travail qui s'y déroule.

Si Manuun a été capturé ou a péri à Aylevez, l'émissaire est un agent envoyé par Jedakiah — un futur acolyte de la Mère du Chaos qui l'intention d'exaucer les moindres désirs de son maître.

## LES BARAQUEMENTS ET LA FOSSE

La fosse est une zone creuse au centre des baraquements, entourant un puits vertical de 10 mètres de diamètres et de 200 mètres de profondeur, qui s'enfonce dans le cœur du promontoire. Elle abrite un colossal treuil mécanique, habituellement actionné par des dizaines d'esclaves qui tirent l'énorme chaîne attachée à une lourde plateforme de bois de 4 mètres de diamètre. La chaîne s'élève de la plateforme jusqu'à un système de poulies accrochées au plafond des baraquements et redescend vers son logement.

Ce niveau contient des puits et des latrines. Les puits constituent un moyen d'entrer dans le complexe. Ils partagent la même nappe aquifère, ce qui permet de s'y déplacer pour une infiltration discrète. Les latrines connectent le niveau de la pyramide au niveau des baraquements. Elles peuvent être utilisées comme un moyen audacieux, bien qu'éprouvant, d'éviter les gardes du puits.

## LE PUIITS

Les murs de ce puits d'une dizaine de mètres de large et de 200 mètres de profondeur sont parsemés de plateformes dentelées qui descendent en spirale dans le sens antihoraire. À différents niveaux, de nombreux petits tunnels mènent vers les nids des ophidiens.

## LES CELLULES DE DÉTENTION

Il s'agit de chambres rudimentaires creusées dans la roche du promontoire pour servir de prison. Le plafond et les parois sont parsemés de pierres irrégulières et saillantes ; des barreaux rouillés transpercent le sol et le plafond pour former les murs des différentes cellules. Les portes en bois de fer sont attaquées par la pourriture et, à l'intérieur, les points d'ancrages munis de chaînes sont en mauvais état. La conception des cellules suggère qu'elles ont été construites pour des humains.

## LIBÉRER LES ESCLAVES

Les cellules contiennent des esclaves d'âge variable, hommes et femmes, adolescents et vieillards, dont le rôle est d'opérer les poulies permettant de descendre sans encombre dans le puits. Les esclaves sont vêtus de lambeaux et de guenilles, leurs poignets sont liés à des chaînes et une boule d'acier est attachée à leurs chevilles. Après des mois, peut-être des années, de captivité passée au service des ophidiens, ils sont sales, hirsutes et paraissent amorphes, même lorsqu'ils voient les personnages. Il ont abandonné tout espoir d'évasion. Une réussite à un jet Difficile d'Influence peut leur redonner un peu d'allant. Si les personnages sont capables de les libérer, les esclaves peuvent les aider à atteindre les chambres à cuves.

Si les personnages ne sont pas capables de fracasser les portes des cellules, ils peuvent les ouvrir en prenant les clés du geôlier homme-bête qui patrouille dans le secteur. Ils doivent pour cela réussir un jet Standard de Discrétion afin d'éviter d'être repérés par le geôlier lorsqu'il lance dans chaque cellule des restes de viande et quelques légumes. Le geôlier est un homme-bête particulièrement fort : en cas de combat, il se comporte comme un guerrier homme-bête.

Une fois libérés, beaucoup d'esclaves doutent encore de leur chance de s'échapper, mais ils seront d'accord pour manœuvrer les poulies, à condition qu'il n'y ait plus aucun homme-bête ni ophidien dans la fosse. À ce stade, une réussite à un jet Standard d'Influence peut les pousser dans une rébellion frénétique. Vingt d'entre eux aideront alors les personnages à nettoyer la fosse et cinq accepteront même de les accompagner dans le puits. Quoi qu'il arrive, en dehors de ces cinq-là, les esclaves ne quitteront pas la fosse sans avoir reçu l'assurance que le chemin vers la sortie est sûr.

## LES NIDS

Ces capsules de nidification et ces chambres d'incubation sont abandonnées depuis longtemps. Les personnages ne trouveront rien d'intéressant s'ils fouillent la zone.

## LES CHAMBRES À CUVES

Les chambres à cuves sont quatre grandes zones contenant d'étranges réservoirs ovales en verre desquels émergent des tubes de bronze qui serpentent sur le sol, le plafond et les autres réservoirs. Les réservoirs sont tous remplis d'un épais liquide verdâtre translucide et contiennent des créatures immergées, étranges et grotesques à différents stades de croissance. Certaines ressemblent à des hommes-bêtes enfants tandis que d'autres, flottant dans les cuves les plus grandes, sont encore plus dérangeantes : des créatures avec des carapaces de chitine de différentes nuances de marron, des têtes bulbeuses portant un nombre variable de petites cornes et des membres démesurément longs. Elles flottent recroquevillées dans le fluide et sont connectées à la cuve par un odieux cordon ombilical en partie mécanique. Les spécimens les moins développés ont des carapaces à demi transparentes : on voit leur sang couler et leurs organes fonctionner au ralenti.

D'autres équipements et des produits d'expériences répugnantes se trouvent un peu partout dans les chambres : par exemple, un muscle en pleine convulsion est étendu sur une litière de cristaux et câbles, tandis que des soufflets s'agitent en rythme pour alimenter des fourneaux géants adossés aux murs. L'air est humide et plus chaud que partout ailleurs dans le complexe : des gouttes de condensation sont visibles sur le verre des cuves. Des esclaves humains enchaînés les uns aux autres actionnent de gros leviers et s'occupent des fourneaux, tandis qu'un scientifique ophidien inspecte les cuves et les créatures qu'elles contiennent en prenant des notes sur de petites bandes de parchemin.

## TUER LE SCIENTISTE

S'il peuvent l'attraper, les personnages n'auront aucune difficulté à tuer le scientifique. Une jet de Discrétion réussi leur permettra d'avoir une longueur d'avance sur lui et de le tuer avec leurs armes, quelles qu'elles soient. Si le scientifique repère les personnages, il tente de glisser vers la sortie aussi vite que possible, par les passages sinueux entre les chambres à cuves. Les ophidiens ont l'avantage quand ils se meuvent dans ces passages : les jets d'Athlétisme des personnages sont Difficiles. Si le scientifique s'échappe, il atteint la caverne et alerte la première patrouille qu'il rencontre, qui devrait être celle du poste de garde dans la caverne, à moins que ces gardes n'aient été préalablement éliminés.

## LES FILETS DE VIANDE

Les ophidiens se nourrissent de souris et de rats, et disposent également d'une réserve de « Filets de viande » (voir Contre le Chaos : Sous les Eaux Sombres). Ces derniers peuvent se cramponner murs de la zone des nids, se cacher dans l'obscurité ou même jouer le rôle de tapis écœurants posés à même le sol. Les filets de viande consomment aussi de petits rongeurs, mais n'attaquent pas les ophidiens : ils acceptent que ces derniers leur procurent leur alimentation. Un Maître de Jeu sadique peut parsemer le complexe de filets de viande — des casseroles pratiques à portée de main des ophidiens — ou placer un lot juste dans le nid ophidien. Bien entendu, les filets de viande sont capables d'attaquer les créatures à sang chaud comme les humains.

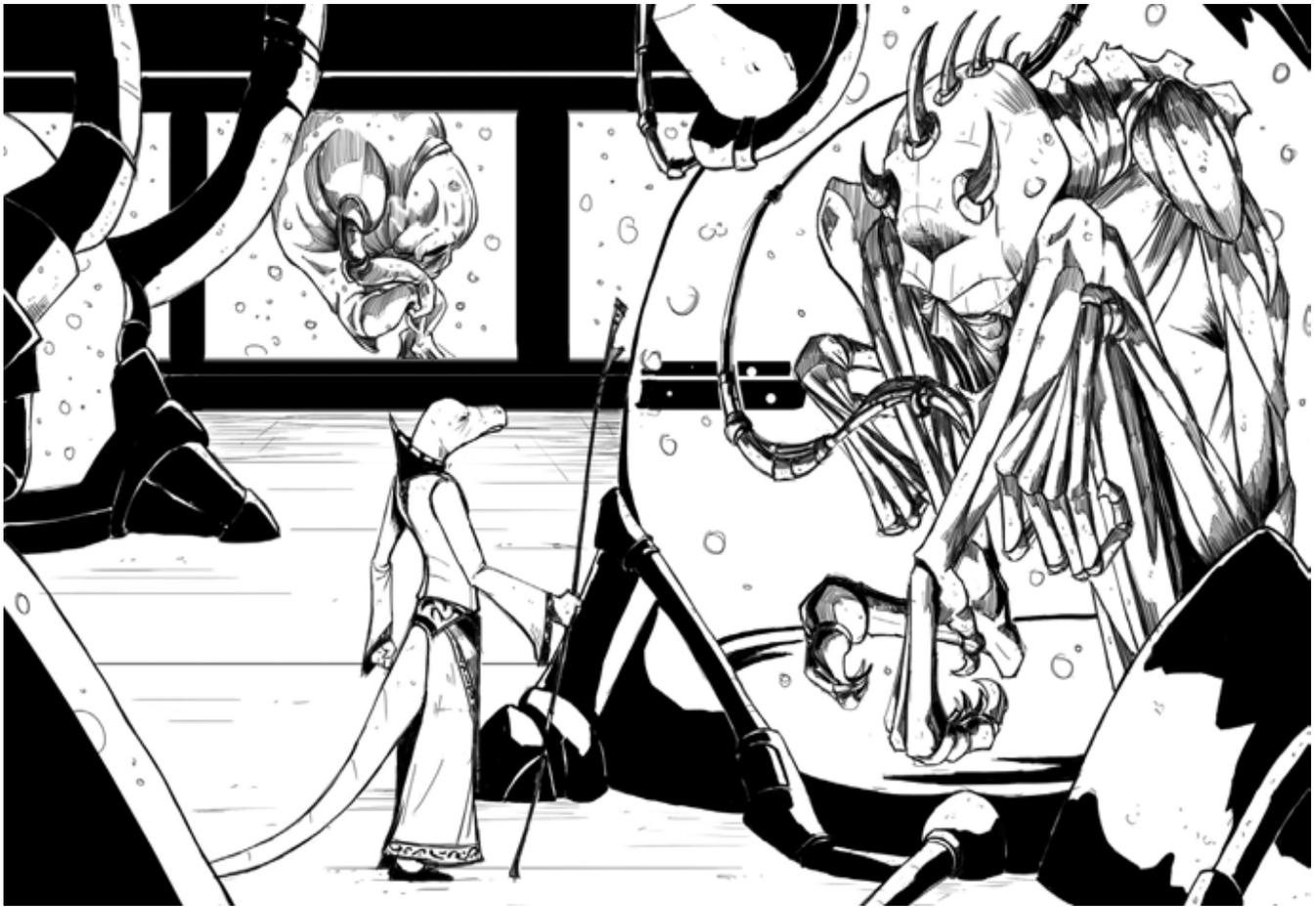
## LA MARE DE CRISTAL

Étant la source de puissance qui alimente les machines ophidiennes des chambres à cuves, la mare de cristal constitue l'objectif principal du scénario. Elle est un lac contenant un liquide vert, brillant et luminescent, qui reste anormalement immobile. La surface est hautement réfléchissante ; les personnages voient chaque détail de leur propre image avec une clarté cristalline. On ne trouve ni torche ni lumière artificielle dans cette salle, car la lumière produite par la mare est suffisante pour éclairer tout ce qui l'entoure. Trois hommes-bêtes patrouillent sur les bords de la mare et attaquent immédiatement les intrus.

## SABOTER LA MARE DE CRISTAL

Les personnages sont censés saboter la mare de cristal. Pour la détruire, ils doivent y jeter une ampoule de la concoction donnée par Aganthus. Au moment où l'ampoule touche la mare, le contenant commence à se craqueler sous l'effet d'une réaction chimique et de la fumée noire s'échappe. Comme la mare n'est pas constituée d'eau pure, les personnages ont trois rounds de combat avant que la réaction ne devienne explosive, provoquant la destruction de tout ce qui se trouve dans la salle et l'anéantissement de la mare de cristal.

L'explosion affaiblit l'intégrité des structures du complexe ophidien. L'ascenseur dans le centre du puits s'effondre puis s'écrase sur le poste de garde du puits et le sol de la caverne en contrebas. Des rochers commencent à tomber du toit de la caverne. Les réservoirs des chambres à cuves volent en éclats et les créatures qu'ils contenaient s'affaissent en se tortillant, dans une tentative désespérée de rester en vie.



Les personnages qui voudraient fuir par la pyramide se rendent compte qu'il est impossible de remonter par les puits sans risquer une mort presque certaine (un jet Herculéen). Les personnages perspicaces réalisent que leur meilleure chance de fuite est de descendre par les cavernes.

### LE TUBE DE STASE

Le tube de stase contient une entité appelée Fils de la Fureur, une bête géante qui ressemble à l'hybride du Chaos du scénario *Caravane* mais plus grande — environ trois mètres de hauteur — et encore plus maléfique. Le Fils de la Fureur se contrôle de la même façon que son prédécesseur, mais pour l'instant, il est maintenu dans un tube de stase en attendant que Jedakiah demande sa libération. Le tube de stase est rempli d'un gaz verdâtre aux propriétés soporifiques : si le niveau de gaz diminue ne serait-ce que d'un litre, le Fils de la Fureur émerge de sa torpeur et, à moins d'être contrôlé, déborde d'un besoin irrésistible de tuer.

### LE FILS DE LA FUREUR SE LIBÈRE!

La libération du Fils de la Fureur est aussi déclenchée par le sabotage de la mare de cristal. Lorsque les machines

explorent dans le repaire ophidien, les pierres chutent de toutes parts à l'intérieur du promontoire. Dans ce chaos, la chaîne de l'ascenseur central se rompt et celui-ci tombe à travers le puits, percutant de plein fouet le poste de garde en dessous, puis le flanc du tube de stase. Le gaz vert s'échappe et le Fils de la Fureur s'éveille. Si les personnages fuient à travers la caverne, le Fils de la Fureur les prend en chasse. Et même s'ils parviennent momentanément à le distancer, il continuera à les traquer.

### LA CAVERNE

C'est une zone de triage pour l'équipement des chambres à cuves et l'endroit par lequel peut sortir le Fils de la Fureur, escorté par des hommes-bêtes en nombre et les gardes-esclaves des ophidiens. Une entrée secrète dans les ruines, évoquée précédemment, débouche près du tube de stase sous une plaque décorée, non verrouillée et intégrée au sol métallique. Le sol est un point d'ancrage pour le tube de stase et cette partie de la caverne ressemble plus à un laboratoire qu'à une grotte.

## COMPLICATIONS

Quelles sont les conséquences et les éventuels problèmes résultant du sabotage de la base des ophidiens ? Voici quelques points à considérer :

- ⇒ Naturellement, les personnages ont conscience de leur faiblesse, de leur vulnérabilité et du fait qu'ils sont chassés. Les ophidiens cherchent à les détruire.
- ⇒ Des vapeurs âcres s'échappent des chambres à cuve et les tunnels s'effondrent à proximité des personnages, avec un effet identique à ceux du miracle Tremblement de terre (voir page 275 de RENEQUEST).
- ⇒ Les ophidiens lancent tous leurs hommes-bêtes à la poursuite des personnages, y compris le Fils de la Fureur. Les personnages doivent fuir le complexe, puis s'échapper par la vallée et jusqu'au belvédère du Cheval Démon, tout en étant poursuivis par des ennemis tenaces et enragés. S'engage alors une course-poursuite en plein territoire hostile.
- ⇒ Les ophidiens eux-mêmes ne font rien. Leur complexe peut être réparé et fournir à Jedakiah son armée leur importe plus que de partir à la poursuite de saboteurs humains.

Nous examinons ces complications ci-dessous.

### TREMBLEMENT DE TERRE ET VAPEURS EMPOISONNÉES

L'explosion de la mare de cristal a causé une réaction en chaînes à l'intérieur du promontoire. Divers gaz mortels se sont échappés des machines et ont envahi l'ensemble du complexe. Des éboulements et des tremblements de terre ébranlent le promontoire tout entier. La fuite des personnages est difficile et périlleuse. Les tremblements de terre sont traités comme indiqué à la page 275 de RENEQUEST. En outre, pendant qu'ils sont encore dans le promontoire, les personnages doivent réussir un jet d'Esquive Standard, à moins qu'ils ne s'échappent par la pyramide ; dans ce cas, il devient Difficile, car des roches s'effondrent dans la fosse et rendent l'ascension très dangereuse. S'ils échouent, les personnages subissent 1d6 points de dégâts à une localisation particulière et 2d6 points en cas de maladresse.

S'ils tentent de fuir par la caverne, les personnages doivent réussir un jet d'Endurance en raison du gaz qui s'est échappé du tube de stase. S'ils échouent, leur niveau de fatigue augmente de un par minute de présence dans la caverne : le gaz n'est pas létal mais anesthésiant.

### FUITE EN TERRITOIRE HOSTILE

Deux options s'offrent au Maître de Jeu pour jouer la fuite des personnages. Il peut structurer la poursuite en notant méticuleusement les déplacements des personnages et des hommes-bêtes. Cette approche peut prendre la forme d'une série de rencontres se concluant soit par une fuite, soit par un combat, avec plusieurs vagues d'hybrides du Chaos qui attaquent les personnages pour les user petit à petit avant l'arrivée du Fils de la Fureur.

Une autre option consiste à traiter la fuite et la poursuite de façon abstraite, afin de gagner du temps. Dans ce cas, les membres du groupe doivent réussir trois jets de compétence pour parvenir à s'orienter dans cette nature sauvage et atteindre Nyren en toute sécurité. Chaque jet de compétence représente l'activité principale d'un jour de poursuite. Les compétences testées dépendent des stratégies choisies par les personnages. Des exemples sont proposés ci-dessous, mais le Maître de Jeu est invité à prendre en compte les suggestions de joueurs inventifs, en utilisant les exemples fournis comme modèles. Chaque échec conduit à une complication et chaque maladresse provoque une journée de retard qui permet aux hommes-bêtes (ou au Fils de la Fureur s'il fait partie des poursuivants) d'attendre des renforts et de lancer une nouvelle attaque. Une réussite critique confère un avantage pour le prochain test en réduisant sa difficulté d'un niveau.

Les règles d'augmentation page 76 de RENEQUEST doivent être utilisées si les personnages décident de s'entraider pour les jets de compétences ci-dessous.

Un échec au jet de dé provoque une complication, si possible liée à la compétence testée. Une complication est un obstacle immédiat sur le chemin des personnages. Réussir à franchir cet obstacle permet de faire le prochain test de compétence. Un retard ou un échec, quel qu'il soit, engendre une nouvelle attaque (voir ci-dessous).

### EXEMPLES DE COMPLICATIONS ET DE JETS DE COMPÉTENCE

#### ATHLÉTISME

Un personnage peut essayer d'attirer les hommes-bêtes en hurlant et en courant dans une direction différente de celle du groupe. En cas de réussite à un jet Standard d'Athlétisme, cette diversion permet au groupe de s'approcher plus rapidement de Nyren. En cas d'échec, le personnage reçoit un niveau de fatigue et se retrouve face à deux éclaireurs hommes-bêtes. S'il défait ces éclaireurs ou les sème en réussissant un jet d'opposition d'Athlétisme, le personnage parvient à rejoindre les autres aventuriers fuyant vers Nyren.

**CHANT, ÉLOQUENCE OU INFLUENCE**

Par un vibrant discours ou un chant (utilisez la compétence appropriée), un personnage peut essayer de redonner du courage à ses compagnons pour les inciter à distancer leurs poursuivants. Le test se fait au niveau Standard et n'est pas comptabilisé dans les trois tests requis pour atteindre Nyren. À la place, il réduit la difficulté du prochain jet : un jet Difficile devient Standard, par exemple. En cas de maladresse, l'intervention du personnage a l'effet inverse de celui recherché et exacerbe le sentiment de désespoir des personnages : la difficulté du prochain jet augmente d'un niveau.

**CONNAISSANCE (STRATÉGIE ET TACTIQUE) OU PERSPICACITÉ**

Un personnage peut s'efforcer d'interpréter les mouvements des hommes-bêtes afin de choisir le chemin qui leur permettra de les distancer plus facilement. Une réussite à un jet Difficile de Perspicacité ou de Connaissance (Stratégie et tactique) est requis pour obtenir un avantage réel. En cas d'échec, le personnage a pris une décision inutile qui ne change rien à la situation. En cas de maladresse, la route choisie réduit la distance avec les hommes-bêtes et *Une Autre Attaque!* (page 31) survient.

**DISCRÉTION**

Des personnages prudents peuvent essayer de brouiller les pistes en revenant sur leur pas ou en se dissimulant, en réussissant un jet Difficile de Discrétion. Un échec signifie qu'un groupe d'éclaireurs hommes-bêtes, aussi nombreux qu'eux, les découvre. Un des éclaireurs porte un cor qu'il essaiera de faire résonner (ce qui nécessite trois actions de combat); s'il réussit, se reporter à *Une Autre Attaque!*

**ÉQUITATION**

En réussissant un jet d'Équitation, un personnage monté peut tenter d'induire en erreur les poursuivants hommes-bêtes en chevauchant dans une direction différente de celle du reste du groupe. En cas d'échec, le personnage devient Essoufflé, chute à terre et se retrouve face à une avant-garde de deux éclaireurs hommes-bêtes. Vaincre les éclaireurs ou leur échapper avec un jet d'opposition d'Athlétisme (tenir compte que le personnage est Essoufflé) sont les seuls moyens permettant au personnage de continuer à fuir vers Nyren. Si le personnage échoue à son jet d'Équitation originel, sa monture se cabre, projette son cavalier à terre et s'enfuit, se perdant à jamais dans un labyrinthe de forêts et de rochers.

**FORCE BRUTE**

Avec un jet de Force brute, un personnage peut tenter de bloquer les hommes-bêtes en provoquant un éboulement ou en renversant quelque chose d'instable (comme un arbre pourri). En cas d'échec, le personnage est rattrapé et attaqué par une avant-garde de deux éclaireurs hommes-bêtes. S'il défait les éclaireurs ou leur échappe en réussissant un jet d'opposition d'Athlétisme, il rejoint les autres aventuriers fuyant vers Nyren. Si les éclaireurs ne sont pas défaits en moins de sept rounds de combat, voir une *Une Autre Attaque!*

**PISTAGE OU TROMPERIE**

Certains personnages voudront peut-être se débarrasser de leurs poursuivants en laissant de fausses traces, par exemple en avançant le long du bord d'une rivière, puis en rebroussant chemin par la rivière afin d'induire les hommes-bêtes en erreur. Embrouiller les poursuivants nécessite du temps et une réussite à un jet Difficile de Tromperie. En cas d'échec, les personnages sont interceptés par un groupe d'éclaireurs hommes-bêtes aussi nombreux qu'eux. Un des hommes-bêtes dispose d'un moyen de donner l'alarme; si les personnages ne le neutralisent pas en moins de sept rounds de combat, le groupe est à nouveau attaqué (voir *Une Autre Attaque!*). La deuxième attaque se produit également si le jet de Tromperie aboutit à une maladresse.

**ENDURANCE OU SURVIE**

Un personnage peut avoir l'idée de décourager ses poursuivants en empruntant une route particulièrement dangereuse voire suicidaire, telle qu'une colline aux pentes raides et glissantes ou les flancs complètement gelés d'une montagne, où il est impossible de survivre à moins d'avoir une Endurance très élevée ou un équipement de survie adapté. Un échec signifie que le personnage subit 1d8 points de dégâts à une localisation aléatoire ou reçoit un niveau de fatigue, au choix du Maître de Jeu en fonction de la situation. Une maladresse impose aux personnages un temps de récupération, ce qui permet aux hommes-bêtes de les retrouver et de les attaquer (voir *Une Autre Attaque!*).

**MÉCANISMES**

Un personnage disposant de la compétence adaptée peut essayer de confectionner un piège à l'intention de ses poursuivants. Le travail requis nécessite du temps dont le groupe ne dispose peut-être pas. Le personnage doit réussir un jet Difficile de Mécanisme qui peut être augmenté par ses compagnons. En cas de succès, le piège fonctionne et retarde suffisamment les poursuivants pour que le groupe puisse avancer sans encombre. En outre, si la réussite est critique, la prochaine attaque d'hommes-bêtes sera réduite de deux hommes-bêtes, ces derniers ayant été incapacités par le piège. En cas d'échec, un groupe d'éclaireurs hommes-bêtes, aussi nombreux que les personnages, les rattrapent et les attaquent. Un des leurs est muni d'un cor ; à moins d'avoir été neutralisé en moins de sept rounds de combat, il donnera l'alarme, ce qui provoquera *Une Autre attaque!* En cas de maladresse, *Une Autre Attaque!* survient automatiquement.

**NATATION**

En arrivant sur le fleuve Nyr, un personnage peut avoir l'idée de traverser les eaux plutôt que de suivre le fleuve, ce qui fournirait au groupe un avantage décisif contre leurs poursuivants. Un jet Standard de Natation est nécessaire. S'il réussit, les autres personnages traversent sans encombre et se débarrassent pour un temps de leurs poursuivants. Un échec signifie que les personnages échappent à leur poursuivants ; toutefois, en parvenant à l'autre rive du fleuve, ils se retrouvent au beau milieu d'un campement d'autres hommes-bêtes, aussi nombreux qu'eux. En cas de maladresse, la traversée du fleuve les a épuisés et ils reçoivent aussi un niveau de fatigue supplémentaire.

**ORIENTATION**

Un personnage peut rechercher la route la plus rapide en effectuant un jet Standard d'Orientation. En cas de succès, le groupe trouve un chemin plus rapide pour rejoindre Nyren en passant à travers des forêts, des montagnes et en suivant des pistes. En cas d'échec, le groupe tombe nez à nez avec des éclaireurs hommes-bêtes (en nombre égal aux personnages). En cas de maladresse, les personnages se retrouvent dans une voie sans issue et *Une Autre Attaque!* survient.

**PERCEPTION**

Avec une réussite à un jet Difficile de Perception, les personnages surveillent attentivement les alentours à la

recherche d'hommes-bêtes essayant d'approcher le groupe par les flancs, ce qui rend leur progression jusqu'à Nyren plus sûre. En cas d'échec, un nombre d'éclaireurs hommes-bêtes (égal à celui des personnages) réussit à se rapprocher d'eux pendant qu'ils traversent un ruisseau rocailleux sous l'ombre épaisse d'une forêt de pins. Si les hommes-bêtes ne sont pas vaincus en moins de sept rounds de combat, *Une Autre Attaque!* survient.

**SAVOIR LOCAL**

Sur une réussite à un jet Standard de Savoir local, la bonne familiarité d'un personnage avec la géographie locale lui permet de trouver un raccourci. En cas d'échec, le groupe se perd et se retrouve coincé au fond d'un ravin sans issue ; pour sauver leurs peaux, les personnages doivent fuir en courant ou escalader promptement les flancs rocheux du ravin. Les deux options nécessitent un jet Standard d'Athlétisme. En cas de maladresse, voir *Une autre attaque!*

**VOLONTÉ**

Si tout le reste a échoué, les personnages n'ont plus qu'à compter sur leur détermination obstinée pour avancer coûte que coûte et distancer leurs poursuivants. Avec un jet réussi de Volonté, les efforts des personnages sont couronnés de succès : les hommes-bêtes sont distancés. En cas d'échec, ils reçoivent un niveau de fatigue supplémentaire et se font rattraper par un petit groupe d'hommes-bêtes, de taille égale à leur groupe. Un des hommes-bêtes est muni d'un cor ; s'il n'est pas neutralisé en moins de sept rounds de combat, il donnera l'alarme, ce qui provoquera *Une Autre attaque!* (voir plus bas). En cas de maladresse, les personnages reçoivent un niveau de fatigue supplémentaire et *Une Autre Attaque!* survient automatiquement. Les personnages peuvent utiliser ce jet de Volonté autant de fois qu'ils le veulent dans la limite des trois tests à réaliser jusqu'à Nyren, mais la difficulté augmente d'un niveau à chaque fois.

**UNE AUTRE ATTAQUE!**

Une maladresse à un jet de dé ou un retard dû à un péril donne aux hommes-bêtes (ou au Fils de la Fureur) l'opportunité d'une nouvelle attaque. Dans les deux cas, un groupe de poursuivants a rattrapé les personnages en fuite et prépare un assaut. Le lieu exact de l'attaque dépend de la difficulté rencontrée ou du jet de compétence ayant engendré la maladresse.

Le nombre d'hommes-bêtes est le double de celui des personnages si ces derniers ne sont pas déjà engagés dans un combat avec des éclaireurs hommes-bêtes, ou sinon égal à celui des personnages. La moitié d'entre eux sont des hommes-bêtes guerriers et le reste sont des éclaireurs. Contrairement aux autres rencontres avec les hommes-bêtes, ce groupe se bat jusqu'à la mort et les personnages devront soit les vaincre, soit trouver un moyen de fuir. La fuite exige de réussir un jet de dé Difficile, mais le Maître de Jeu peut décider de rendre le jet Redoutable en fonction de la nature de la rencontre.

### SCÈNE OPTIONNELLE : LE FILS DE LA FUREUR

Si les personnages ont rencontré le Fils de la Fureur pendant l'assaut du complexe, celui-ci les prendra en chasse et les poursuivra tout au long du chemin de retour vers Nyren. Après le premier jet réussi d'Orientation, le Maître de Jeu effectue en secret un jet de Perception pour le personnage ayant le meilleur score dans cette compétence. En cas de succès, il décrit des formes étranges qui se déplacent dans les environs, des rochers qui dégringolent des montagnes, des bruissements d'arbres et ainsi de suite. Pour évoquer le Fils de la Fureur en chasse, il doit rendre l'atmosphère intense et pesante. Par la suite, après les second et troisième jets réussis d'Orientation, le Maître de Jeu effectue un jet d'opposition entre la Discrétion du Fils de la Fureur et le résultat du jet d'Orientation réussi des personnages. Si le Fils de la Fureur remporte l'opposition, il tend une embuscade aux personnages et tente d'en tuer le plus possible. Se référer au scénario *Caravane* page 30 pour plus de détails sur les tactiques utilisées par ce type d'hybride du Chaos.

#### LA CAVALERIE ARRIVE !

Si les personnages ont convaincu Kérébas de leur venir en aide, l'esprit cheval les assiste dans leur fuite. Il peut bien sûr augmenter la vitesse de leurs montures (s'ils en possèdent), leur en fournir (s'ils n'en ont pas) ou utiliser sa capacité de Domination (Cheval) pour attirer dans la zone de poursuite des douzaines de poneys sauvages venus de toute la région, qui provoqueront par leurs ruades une grande confusion chez les hommes-bêtes ou le Fils de la Fureur.

## RETOUR À NYREN

Si les personnages parviennent à distancer les hommes-bêtes, à leur échapper ou encore à survivre à leurs attaques, ils arrivent à Nyren. Une réunion avec le duc Astomvar et Aganthus est organisée dans la villa du duc pour écouter le rapport de leurs exploits ; le seigneur Drystan (voir *Sous les Eaux Sombres*) peut aussi être présent.

Le duc Astomvar et Aganthus attendent dans une salle de réception. Des serviteurs apportent boissons et nourriture. L'ambiance est particulièrement grave.

« Hélas, Nous ne pouvons vous offrir un festin. Nos récoltes et nos troupeaux sont mal en point et les marchands ont peur de commercer ici en raison des événements récents autour de la ville », dit le duc Astomvar d'une voix solennelle, en essuyant sa bouche avec une serviette. « Maintenant que vous êtes revenus à Nyren, j'espère entendre de bonnes nouvelles. »

Astomvar et Aganthus veulent savoir dans les moindres détails ce que les personnages ont vu dans le promontoire de Yaguélan : les créatures qui y sont fabriquées, le Fils de la Fureur (s'ils l'ont rencontré), les sectateurs œuvrant pour le compte des ophidiens, tous les dégâts qu'ils ont pu infliger au complexe... Aganthus les écoute intensément.

« Tout cela concorde avec mes recherches. J'ai entendu nombre d'histoires terribles, similaires à celles que vous venez de me raconter ; je me suis aussi entretenu avec d'autres, notamment l'Ordre de la Vérité. Manifestement, un mal encore plus néfaste que les ophidiens est à l'œuvre en Gartharis. Je le soupçonnais déjà, mais votre témoignage ne me laisse plus aucun doute. Ce mal a aussi un nom : *Jedakiah*. Votre exploit aura certainement entravé ses plans, mais je crains le pire ». Aganthus, pensif, marque une pause avant de poursuivre. « En fait, maintenant que j'y pense, s'il y a bien un endroit où ce sinistre sorcier pourrait se cacher et comploter à sa guise, ce serait le pic de Distaff. »

Si la mare de cristal a été détruite, les personnages reçoivent 1 000 fondateurs chacun, et 1 000 de plus à se partager s'ils ont dit au duc et à Aganthus que l'émissaire a été tué à la pyramide. Avant leur départ, le duc Astomvar s'adresse à eux une fois de plus.



«Voilà de fort mauvaises nouvelles. La véritable source de ce mal ne s'est donc pas tarie et l'avenir de Nyren est plus sombre que jamais. Avant que vous ne partiez, j'ai une question à vous poser. Vous avez vu ces créatures de vos propres yeux; vous disposez de connaissances vitales pour arrêter ce mal. Pour le salut de Nyren et du Val tout entier, seriez-vous prêts à vous rendre au pic de Distaff et à détruire ce mal une fois pour toutes? Si vous accomplissez une telle prouesse, vous deviendrez les héros de tout un peuple...»

## MISSION IMPOSSIBLE ?

Si les personnages acceptent cette ultime tentative pour arrêter Jedakiah, le duc et Aganthus leur fourniront toute l'aide possible dans

la préparation de l'assaut contre le pic de Distaff et les présenteront au seigneur Drystan. Si Jedakiah est vaincu, la Contrée sera infiniment reconnaissante envers les personnages, qui auront gloire et richesses.

# PERSONNAGE NON-JOUEURS

## HOMMES-BÊTES

Il s'agit d'hybride du Chaos élevés par les ophidiens selon les instructions de Jedakiah. Ils existent sous des formes différentes, mais tous sont des bipèdes combinant des aspects humains et animaux - typiquement des chèvres, des moutons, des ours, des renards, des loups et d'autres bêtes sauvages rencontrées dans les monts Gartharis. Si leur intellect est limité, leur brutalité ne connaît pas de bornes.

À l'inverse des hybrides du Chaos décrits dans RENEQUEST, ils ne propagent pas de maladies.

Les guerriers hommes-bêtes sont des versions améliorées. Bien qu'ils ressemblent à leurs congénères, ils sont plus rapides et plus forts. Les guerriers ont un intellect plus développé, même s'ils sont loin d'être des génies - et peuvent commander aux éclaireurs. Ils possèdent aussi des armes et des armures de meilleure qualité. En combat, ils manient un cimenterre dans leur main principale et une lance dans l'autre. La lance sert à tenir un ennemi à distance, à empaler et peut faire office de projectile. Le cimenterre est une arme de parade et d'attaque tranchante que les guerriers utilisent pour déclencher l'Effet Spécial Saigner le plus souvent possible.

### ÉCLAIREUR HOMME-BÊTE

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite	1/5
Modificateurs de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche	1/5
Points de magie	11	7-9	Abdomen	1/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	1/7
Rang d'action	10	13-15	Bras droit	1/4
Armure	Peau et pelage épais	16-18	Bras gauche	1/4
Capacités	Aucune	19-20	Tête	3/5

**Compétences :** Athlétisme 60 %, Bagarre 40 %, Discrétion 40 %, Endurance 37 %, Esquive 31 %, Force brute 36 %, Perception 50 %, Savoir local 42 %, Volonté 18 %

**Passions :** Haine (Humain) 80 %

**Style de combat :** Éclaireur homme-bête (Lancer, Jet de rochers, Coup de tête) 60 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d2	4/5
Jet de rochers	P	-	1d3 + 1d2	-
Coup de tête	P	T	1d4 + 1d2	Comme la tête

GUERRIER HOMME-BÊTE				
Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Jambe droite	3/6
Modificateurs de dégâts	+ 1d4	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	12	13-15	Bras droit	3/5
Armure	Haubert de cuir épais	16-18	Bras gauche	3/5
Capacités	Aucune	19-20	Tête	3/6

**Compétences :** Athlétisme 65 %, Bagarre 50 %, Discrétion 26 %, Endurance 43 %, Esquive 30 %, Force brute 52 %, Perception 36 %, Savoir local 34 %, Volonté 21 %

**Passions :** Haine(Humain) 80 %

**Style de combat :** Guerrier homme-bête (Cimeterre, Épée, Jet de rochers, Coup de tête) 60 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Cimeterre	M	M	1d8 + 1d4	6/10
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d4	4/5
Jet de rochers	P	-	1d3 + 1d4	-
Coup de tête	P	T	1d4 + 1d4	Comme la tête

## WYLIN, LE LOUP DU NORD

Wylin est originaire de Port-Boréal. C'est un homme simple et costaud qui dit ce qu'il pense sans trop se soucier de la sensibilité des autres. Cette franchise l'a souvent fourré dans le pétrin, comme d'ailleurs son implication dans plusieurs bandes criminelles de sa ville. Ses problèmes (dont il n'acceptera jamais de discuter) s'aggravant, il devint

plus prudent pour lui de fuir et d'aller vivre une vie plus simple ailleurs.

C'est un homme trapu d'allure imposante, roux mais dont la barbe est grisonnante. Il est un peu courbé et boite légèrement. Bien que tranchant dans ses propos, il est doté d'un solide sens de l'humour. C'est un compagnon loyal envers ceux en qui il a confiance.

## WYLIN, LE LOUP DU NORD

Caractéristiques	Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
FOR : 18	Points d'action	3	1-3	Jambe droite	2/6
CON : 14	Modificateurs de dégâts	+ 1d4	4-6	Jambe gauche	2/6
TAI : 16	Points de magie	9	7-9	Abdomen	2/7
DEX : 11	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	2/8
INT : 13	Rang d'action	12	13-15	Bras droit	2/5
POU : 9	Armure	Cuir	16-18	Bras gauche	2/5
CHA : 12	Capacités	Aucune	19-20	Tête	0/6

**Compétences :** Athlétisme 59 %, Bagarre 64 %, Endurance 60 %, Esquive 56 %, Force brute 74 %, Perception 52 %, Sens de la rue 68 %, Survie 67 %, Tromperie 55 %, Volonté 52 %

**Passions :** Franc-parler 90 %, Loyal (Amis) 90 %, Haine (Hommes-bêtes) 88 %,

**Style de combat :** Guerrier du Val septentrional (Hache de bataille, Bouclier) 72 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Hache de bataille	M	M	1d6 + 1 + 1d4	4/8
Bouclier	G	C	1d3 + 1 + 1d4	4/9

## BANNIS L'ÉCLAIR

Compagnon de Wylin, Bannis cherche lui aussi à fuir des embrouilles avec le milieu criminel de Port-Boréal mais ses problèmes sont plus sérieux que ceux de Wylin. Sa tête est mise à prix et il cherche à mettre autant de distance que possible entre lui et sa cité natale. Les deux compères ont des caractères opposés : Bannis est loquace mais sournois alors que Wylin est bourru mais franc. Bannis cherche avant tout à se préserver et peu de gens lui font confiance (Wylin semble être l'exception). Il est svelte, brun et porte plusieurs cicatrices proéminentes sur ses mains, ses bras et son

coup — conséquences des combats aux couteaux dans les bas-fonds de Port-Boréal. La dague est son arme préférée et il en transporte six en permanence sur lui, dissimulées dans ses vêtements. Il combat avec une dague dans chaque main, l'une tenue normalement pour les coups d'estoc et l'autre en prise inversée pour les coups descendants.

## MERCENAIRES DÉSESPÉRÉS

Arem, Nagal, Nils et Paga sont munis d'armes et d'armures de mauvaise qualité. Cependant, ce sont des combattants expérimentés. Les statistiques ci-contre les décrivent tous les trois.

### BANNIS L'ÉCLAIR

Caractéristiques	Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
FOR : 11	Points d'action	3	1-3	Jambe droite	0/5
CON : 11	Modificateurs de dégâts	0	4-6	Jambe gauche	0/5
TAI : 11	Points de magie	11	7-9	Abdomen	2/6
DEX : 18	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	2/7
INT : 14	Rang d'action	13	13-15	Bras droit	0/4
POU : 11	Armure	Cuir	16-18	Bras gauche	0/4
CHA : 15	Capacités	Aucune	19-20	Tête	0/5

**Compétences :** Athlétisme 59 %, Bagarre 59 %, Discrétion 65 %, Endurance 48 %, Esquive 66 %, Force brute 42 %, Perception 64 %, Perspicacité 66 %, Savoir local 60 %, Sens de la rue 74 %, Survie 51 %, Tromperie 77 %, Volonté 62 %

**Passions :** Instinct de conservation 90 %

**Style de combat :** Combat de rue (Dague) 69 %, Traits : Assassinat, Armes cachées

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8

### MERCENAIRE DÉSESPÉRÉ

Attributs			1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3		1-3	Jambe droite	0/6
Modificateurs 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	9		15-16	Bras droit	0/5
Armure	Haubert de cuir épais		17-18	Bras gauche	0/5
Capacités	Aucune		19-20	Tête	0/6

**Compétences :** Athlétisme 50 %, Bagarre 69 %, Endurance 47 %, Esquive 49 %, Force brute 55 %, Perception 52 %, Savoir local 39 %, Survie 37 %, Volonté 42 %

**Passions :** Instinct de conservation 80 %, Amour (Argent) 85 %

**Style de combat :** Lancier mercenaires (Lance courte) 60 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d2	4/5

## EYLOI, LE LIÈVRE

Ce trappeur d'apparence quelconque prend délibérément une posture tassée et un air abattu, en évitant de regarder les autres dans yeux. Il piste les personnages avec l'intention de les frapper au bon moment, si possible en s'attaquant à un membre isolé du groupe. Il préfère porter ses coups sur les localisations non protégées par une armure. Il rompt le combat après son attaque, en évitant si possible les autres personnages et attend que la prochaine opportunité se présente.

### ELOY, LE LIÈVRE

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Jambe droite	2/6
Modificateurs de dégâts	+1d2	4-6	Jambe gauche	2/6
Points de magie	12	7-9	Abdomen	2/7
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	2/8
Rang d'action	12	13-15	Bras droit	2/5
Armure	Cuir	16-18	Bras gauche	2/5
Capacités	Aucune	19-20	Tête	0/6

**Compétences :** Athlétisme 55 %, Bagarre 70 %, Déguisement 57 %, Discrétion 55 %, , Endurance 47 %, Esquive 54 %, Force brute 45 %, Perception 60 %, Perspicacité 46 %, Savoir local 39 %, Survie 37 %, Volonté 55 %

**Passions :** Haine(Population du Val) 55 %

**Style de combat :** Assassin garthari (Épée, Dague, Arc, Garrot) 70 % - Trait : Assassinat

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Épée courte	M	C	1d6 + 1d2	6/8
Dague	P	C	1d4 + 1 + 1d2	6/8
Arc court	G	-	1d6 + 1d2	4/4

### CHASSEUR GARTHARI

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Jambe droite	0/5
Modificateurs de dégâts		4-6	Jambe gauche	0/5
Points de magie	9	7-9	Abdomen	0/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/7
Rang d'action	13	13-15	Bras droit	0/4
Armure	Aucune	16-18	Bras gauche	0/4
Capacités	Aucune	19-20	Tête	0/5

**Compétences :** Athlétisme 50 %, Bagarre 40 %, Discrétion 60 %, Endurance 55 %, Esquive 60 %, Force brute 30 %, Perception 60 %, Pistage 55 %, Savoir local 50 %, Survie 60 %, Volonté 25 %

**Passions :** Peur (Jedakiah) 80 %, Loyauté (Chef de clan) 60 %

**Style de combat :** Chasseur garthari (Fronde, Lance courte) 70 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Fronde	G	-	1d8	1/2
Lance courte	M	L	1d8 + 1	4/5

Eyloi enduit toutes ses armes avec un poison appelé Langue de Lygge (virulence 45 %, résistance avec Endurance, incubation immédiate, durée 1d4 rounds, inflige l'Affection Agonie sur la première localisation touchée par une arme fraîchement empoisonnée). Tout jet de dés utilisant la localisation touchée doit être inférieur ou égal à la volonté du personnage pour réussir (voir page 113 de RENEQUEST).

## CHASSEURS GARTHARIS

Il s'agit de chasseurs typiques du nord sauvage, habitués à passer des jours à la recherche de leurs proies.

## OURS BRUN

Les ours bruns de la Contrée sont des chasseurs et des charognards, qui préfèrent généralement éviter le contact avec les humains. Ils attaquent souvent s'ils sentent que leur territoire est menacé, particulièrement s'il s'agit de femelles accompagnées de leurs petits.

## SINGES AILÉS

Extrêmement rares dans la Contrée, les singes ailés sont des vestiges de la corruption de la Mère du Chaos remontant à l'époque où elle dominait le pays. Ils utilisent leur capacité de vol à leur avantage, en laissant tomber des rochers d'une bonne hauteur, puis en lançant des attaques plongeantes destinée non pas à engager leurs adversaires en mêlée, mais à les faire fuir ou à les forcer à se mettre à couvert. Les singes cessent leurs attaques dès que leurs ennemis ne sont plus à une distance qu'ils estiment menaçante.

### OURS BRUN

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Jambe droite	1/7
Modificateurs de dégâts	+1d6	4-6	Patte arrière droite	1/7
Points de magie	7	7-9	Patte arrière gauche	1/8
Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	1/9
Rang d'action	13	13-15	Patte avant droite	1/6
Armure	Fourrure	16-18	Patte avant gauche	1/6
Capacités	Vision nocturne	19-20	Tête	1/7

**Compétences :** Athlétisme 74 %, Discrétion 46 %, Endurance 61 %, Esquive 46 %, Force brute 59 %, Perception 60 %, Volonté 48 %

**Passions :** Protéger le territoire et les petits 100 %

**Style de combat :** Fureur ursine (Morsure et griffes) 62 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	G	C	1d8+1d6	Comme la tête
Griffe	E	L	1d8+1d6	Comme les pattes avant

### SINGE AILÉ

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Jambe droite	2/8
Modificateurs de dégâts	+1d8 (+1d10 avec Attaque plongeante)	4-6	Jambe gauche	2/8
Points de magie	11	7-9	Abdomen	2/9
Mouvement	4 m (au sol), 8 m (en vol)	10	Poitrine	2/10
Rang d'action	13	11-12	Aile droite	0/8
Armure	Fourrure	13-14	Aile gauche	0/8
Capacités	Attaque plongeante, Vol, Armes naturelles formidables	15-16	Bras droit	2/7
		17-18	Bras gauche	2/7
		19-20	Tête	2/8

**Compétences :** Athlétisme 64 %, Endurance 60 %, Esquive 54 %, Force brute 74 %, Perception 52 %, Vol 47 %, Volonté 48 %

**Passions :** Défendre le territoire 74 %

**Style de combat :** Déchiqueter (Poings, Dents, Coup d'aile) 74 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	M	T	1d3 + 1d8	Comme la tête
Poings	M	M	1d4 + 1d8	Comme un bras
Aile	M	L	1d3 + 1d8	Comme une aile

## FILS DE LA FUREUR

Le Fils de la Fureur est une évolution de l'hybride du Chaos décrit à la page 38. Les ophidiens ont réussi à le rendre plus grand, plus fort et plus rapide. Ils l'ont également doté de traits chaotiques.

Son apparence combine les caractéristiques d'un sanglier, d'un ours et d'un humain. Sa tête porcine est dotée de défenses obliques et incurvées, le haut du torse est celui d'un immense ours noir. La moitié inférieure du corps ressemble à celui d'un humain, mais en beaucoup plus grand.

Le fils de la Fureur ne connaît que la haine. Une fois qu'il a reçu l'instruction de traquer une proie, rien au monde ne l'arrêtera.

### FILS DE LA FUREUR

Caractéristiques	Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
FOR : 20	Points d'action	3	1-3	Jambe droite	3/8
CON : 28	Modificateurs de dégâts	+1d6	4-6	Jambe gauche	3/8
TAI : 20	Points de magie	10	7-9	Abdomen	3/9
DEX : 28	Mouvement	12 m	10-12	Poitrine	3/10
INS : 13	Rang d'action	21	13-15	Bras droit	3/7
POU : 10	Armure	Épaisse fourrure	16-18	Bras gauche	3/7
CHA : 1	Capacités	Flairer le sang, Trait chaotique (Effrayant, Analgésie), Armes naturelles formidables	19-20	Tête	4/8

**Compétences :** Athlétisme 90 %, Force brute 104 %, Endurance 90 %, Esquive 86 %, Perception 75 %, Survie 90 %, Bagarre 90 %, Volonté 70 %

**Passions :** Tuer 110 %

**Style de combat :** Bâtard du Chaos (Bagarre, Lance) 80 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	M	T	1d4 + 1d6	Comme un bras
Morsures	M	T	1d6 + 1d6	Comme la tête
Défenses	M	C	1d4 + 1d6	Comme la tête
Longue lance	G	TL	1d10 + 1 + 1d6	4/10

### ZOMBIE

Attributs			1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2		1-3	Jambe droite	0/5
Modificateurs de dégâts	+ 1d2		4-6	Jambe gauche	0/5
Points de magie	0		7-9	Abdomen	0/6
Mouvement	6 m		10-12	Poitrine	0/7
Rang d'action	10		15-16	Bras droit	0/4
Armure	Aucune		17-18	Bras gauche	0/4
Capacités	Mort-Vivant		19-20	Tête	0/5

**Compétences :** Athlétisme 41 %, Bagarre 61 %, Endurance 61 %, Esquive 38 %, Force brute 46 %, Perception 40 %, Volonté 48 %

**Passions :** Dévorer les vivants 100 %

**Style de combat :** Bagarre 61 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	P	C	1d2	Comme la tête
Poings	P	T	1d3 + 1d2	Comme un bras

## SCIENTISTES-SORCIERS OPHIDIENS

Ces ophidiens appartiennent à une ancienne race présente dans le monde depuis un nombre incalculable d'années et qui travaille en secret. Ce sont des scientifiques-sorciers, des chercheurs plutôt que des guerriers. Ils sont cependant capables de se défendre si c'est nécessaire. Confrontés à un ennemi supérieur, ils se cachent pour préparer leurs sortilèges, évitant le combat en mêlée.

### SCIENTISTE-SORCIER OPHIDIEN

Caractéristiques	Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
FOR : 11	Points d'action	3	1-3	Queue	1/6
CON : 13	Modificateurs de dégâts	0	4-5	Patte arrière droite	1/6
TAI : 13	Points de magie	16	6-7	Patte arrière gauche	1/6
DEX : 15	Mouvement	6 m	8-10	Arrière-train	1/7
INT : 16	Rang d'action	16	11-14	Avant-train	1/8
POU : 16	Armure	Écailles	15-16	Patte avant droite	1/5
CHA : 8	Capacités	Sang froid, Vision nocturne, Poison	17-18	Patte avant gauche	1/5
			19-20	Tête	1/6

Compétences : Athlétisme 46 %, Bagarre 56 %, Connaissance (Alchimie) 65 %, Connaissance (Science ophidienne) 70 %, Endurance 66 %, Esquive 60 %, Force brute 40 %, Perspicacité 75 %, Perception 75 %, Volonté 80 %

Passions : Loyauté (Nid) 90 %

Sorcellerie : Invocation (Secrets des Écailles) 65 %, Manipulation 60 % : Animer (Chair), Augmenter (FOR), Augmenter (DEX), Détruire (Chaos), Diminuer (INT), Dominer (Hybride), Sculpter (Chair),

Style de combat : Lame invisible (Dague) 45 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	M	M	1d6	Comme la tête
Griffe	M	T	1d4	Comme un bras
Queue	M	L	1d4	Comme la queue
Dague	P	C	1d4+1	6/8

## ZOMBIE

Réanimé par l'influence insidieuse de la Mère du Chaos. Stupide. Mort. Affamé.

Toute personne mordue par un zombie doit faire un jet d'opposition d'Endurance contre la Volonté du zombie. Si le zombie gagne, la victime contracte la capacité Aura Chaotique, qui est décrite page 313 de RENEQUEST. Si la victime échoue avec une maladresse, elle contracte également un trait chaotique (voir RENEQUEST page 445-446). Le trait se manifeste sous 1d6 jours pendant lesquels la victime est tourmentée par des rêves fiévreux et des convulsions douloureuses. La douleur cesse lorsque le trait est pleinement apparu, mais les rêves de la Mère du Chaos se poursuivent jusqu'à ce que des soins appropriés soient administrés. Seule la puissante magie de guérison du temple d'Aliya est capable de soigner à la fois l'Aura Chaotique et le trait chaotique.

### VENIN OPHIDIEN

Le venin ophidien a une virulence de 70 %. La victime doit réussir un jet d'opposition d'Endurance contre la Virulence du venin, ou subir les symptômes suivants :

- ⇒ Au début du round suivant l'empoisonnement, la localisation mordue subit l'Affection Agonie qui rend la localisation inutilisable pour les 2d6 prochaines minutes et perturbe toute tentative de concentration ou de lancer de sort.
- ⇒ Une heure plus tard, la victime commence à ressentir les Affections Hallucination et Folie, développant une peur panique des serpents.

Cet effet dure 2d6 jours, pendant lesquels la victime devient de plus en plus paranoïaque au point qu'elle doit finalement être attachée pour sa propre sécurité. Une fois le poison assimilé par l'organisme, la victime n'a plus aucun souvenir des circonstances ni des origines de sa morsure.

# TABLE DES MATIÈRES

APERÇU GÉNÉRAL	2	CHASSEURS GARTHARI	12
PERSONNAGES NON-JOUEURS	2	FANTÔME	12
ÉTAPES CLEFS	3	PERDUS	12
ZONES EXPLORÉES	3	RAVIN	12
ARRIÈRE-PLAN	3	ÉBOULEMENT	12
ACCROCHES	3	ESPRIT GARDIEN	13
JOUER L'AVENTURE DE MANIÈRE AUTONOME	4	PROVISION AVARIÉES	13
NYREN ET LES HOMMES-BÊTES	4	LE BAISER DE LA MÈRE	13
FUITE VERS NYREN	6	CHIENS SAUVAGES	13
LÂCHES!	6	ZOMBIE DE MALADIE	13
ACCUEIL DES HÉROS	6	VERS LE PROMONTOIRE	14
RENCONTRE AVEC LE DUC DE NYREN	7	SCÈNE CLÉ N°1 : BELVÈDÈRE DU CHEVAL DÉMON	15
LA CONCOCTION DE KRÉMATHUS	8	SCÈNE CLÉ N °2 : LES PICS NOIRS	16
ORGANISATION ET PRÉPARATIFS	8	PIÈGE	17
RUMEURS À NYREN	10	SCÈNE-CLÉ N °4 : LA PASSE DES SOURCES CHAUDS	18
DÉPART	10	SCÈNE-CLÉ N °5 : LA RAMPE	18
VOYAGE VERS LE NORD	10	PÉRILS II	18
ASSASSINS!	10	PILLARDS HOMMES-BÊTES	18
VOYAGE EN GARTHARIS	10	FALAISES	18
VOYAGE SUR LE FLEUVE	10	DOMAINE DU CULTE DE LA MÈRE DU CHAOS	19
VOYAGE DANS LES TERRES	11	CAMPMENT GARTHARI	19
TEMPÉRATURE ET AUTRES ASPECTS ENVIRONNEMENTAUX	11	VALLÉE GLACÉE	19
DÉROULEMENT DU VOYAGE	11	TOURBIÈRE	19
PÉRILS I	11	RAPIDES	19
OURS	11	TUNNELS	20
ÉCLAIREURS HOMMES-BÊTES	12	LA VALLÉE ET LE PROMONTOIRE	20

<b>INFILTRATION ET SABOTAGE</b>	<b>21</b>	<b>COMPLICATIONS</b>	<b>29</b>
INFILTRER LA BASE	21	TREMBLEMENT DE TERRE ET VAPEURS EMPOISONNÉES	29
RECONNAISSANCE DES ENVIRONS	21	FUITE EN TERRITOIRE HOSTILE	29
PÉNÉTRER À L'INTÉRIEUR	21	EXEMPLES DE COMPLICATIONS ET DE JETS DE COMPÉTENCE	29
<b>LA PYRAMIDE</b>	<b>21</b>	SCÈNE OPTIONNELLE : LE FILS DE LA FUREUR	32
<b>LA CAVERNE</b>	<b>22</b>	<b>RETOUR À NYREN</b>	<b>32</b>
<b>LE PASSAGE SECRET</b>	<b>22</b>	<b>MISSION IMPOSSIBLE ?</b>	<b>33</b>
<b>LES CONDUITS D'AÉRATION</b>	<b>23</b>	<b>PERSONNAGE NON-JOUEURS</b>	<b>33</b>
<b>LES ZONES DU COMPLEXE</b>	<b>23</b>	<b>HOMMES-BÊTES</b>	<b>33</b>
LE NIVEAU DE LA PYRAMIDE	23	<b>WYLIN, LE LOUP DU NORD</b>	<b>34</b>
LES BARAQUEMENTS ET LA FOSSE	26	<b>BANNIS L'ÉCLAIR</b>	<b>35</b>
LE PUIT	26	<b>EYLOI, LE LIÈVRE</b>	<b>36</b>
LES CELLULES DE DÉTENTION	26	<b>CHASSEURS GARTHARIS</b>	<b>36</b>
LES NIDS	27	<b>OURS BRUN</b>	<b>37</b>
LES CHAMBRES À CUVES	27	<b>FILS DE LA FUREUR</b>	<b>38</b>
LA MARE DE CRISTAL	27	<b>SCIENTISTES-SORCIERS OPHIDIENS</b>	<b>39</b>
LE TUBE DE STASE	28	<b>ZOMBIE</b>	<b>39</b>
<b>LA CAVERNE</b>	<b>28</b>		

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).