

# LA CONTRÉE



UN CADRE DE JEU MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE POUR MYTHRAS AVEC UN SCÉNARIO.

Le contenu est extrait du supplément Contre le Chaos, un recueil de sept aventures pour Mythras.  
Pour plus d'informations sur Contre le Chaos, consultez la page : <https://d100.fr/contre-le-chaos>



*d100.fr est un label du collectif Le Scriptorium :  
<https://le-scriptorium.fr>*

*Si vous désirez participer à la VF, contactez-nous à  
l'adresse [contact@le-scriptorium.fr](mailto:contact@le-scriptorium.fr)*



---

# SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
LA CONTRÉE	5
CARAVANE	13

## RÉDACTION

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

## ÉDITION

Lisa Tyler, Pete Nash.

## CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE

Fred Hicks et Lawrence Whitaker.

## ARTISTES

Dan MacKinnon, Pascal Quidault.

## CARTOGRAPHIE

Colin Driver, Carl Pates, Richard Lawrence.

## REMERCIEMENTS

John Hutchinson.

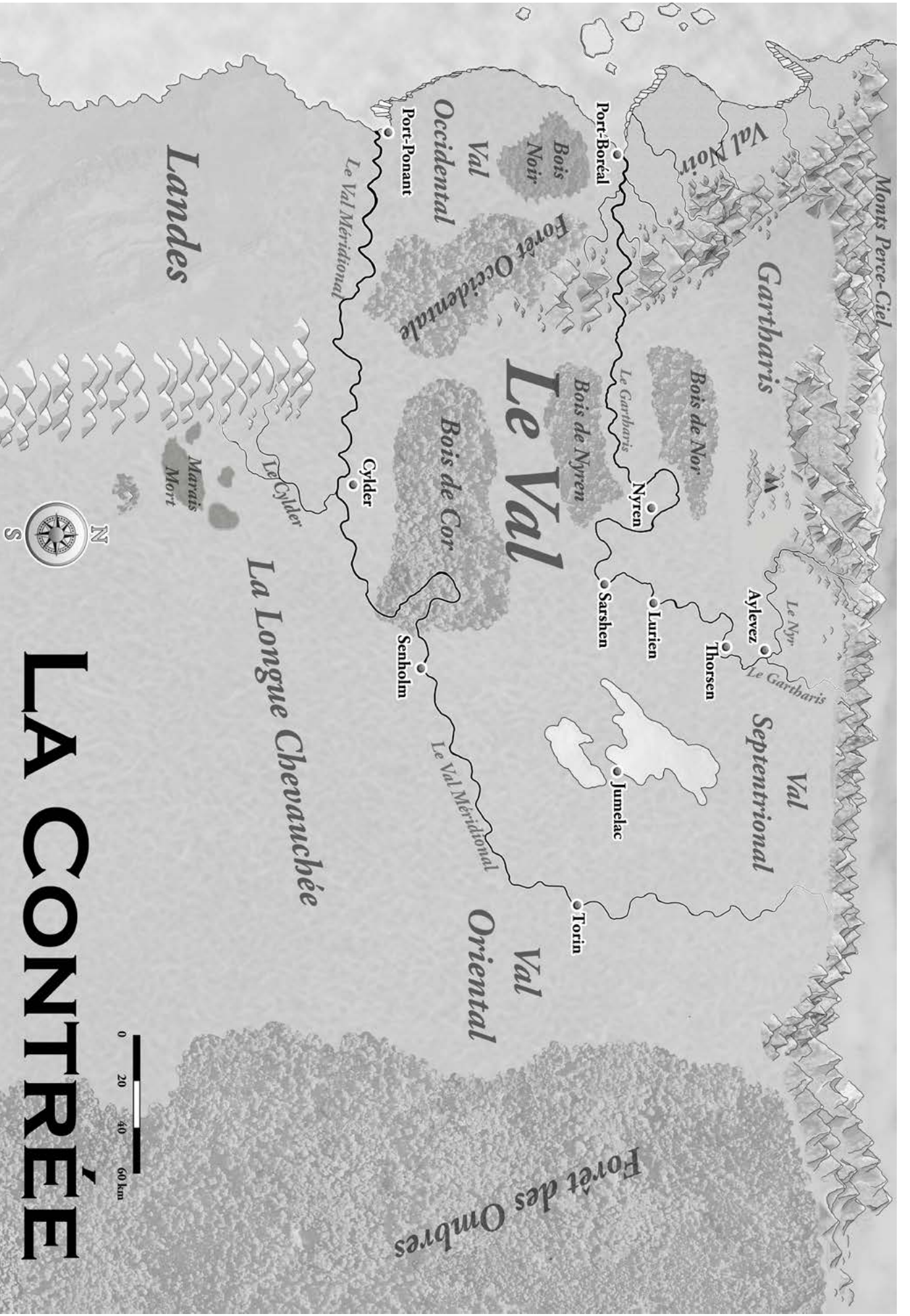
## TESTEURS

Jordyn Beavan, James Carrington, Milan Dolašević, Chris Donnelly, Tim Eldred, Chris Gilmore, Paul Harisson, Kevin Hicks, Jude Hornburg, Leila Hoyle, Sophie Hoyle, Marcus Knapp, Brad Milburn, Daniel J Mooney, Alex Morris, Eric Oates, Ian Pachner, Dušan Pavlović, Marko Poznanović, Shaun Rimmer, Gideon Roberts, Bruce Royle, Nick Southwick, Brian Spencer, Braden Spooner, Stephen Watson, Ioan Wigmore, Erik Willis, Russ Zabel, Janko Zafirovski, Ivan Žuvela.

## VERSION FRANÇAISE

Agnès Devryver, Emmanuelle Usselman, James Manez, François Potier, Mac Lane, Stéphane Salmons, Benoit Tainturier.





# LA CONTRÉE





# GOUVERNEMENT

Personne ne dirige la Contrée en entier. Jédakiah compte bien remédier à cela.

- ⇒ Myur III est le roi vieillissant de l'état féodal du Val. L'administration locale, et en particulier la collecte des taxes et des redevances royales, est assurée par les nobles de la Cour. Ces seigneurs ont obtenu de la part du roi des territoires spécifiques en échange de leur fidélité, de leur assistance et de leurs conseils. Ce sont eux qui régissent le degré de liberté et les conditions de vie de leurs sujets : certains se montrent bienveillants, mais d'autres multiplient les taxes et les corvées...
- ⇒ Les cités font partie des domaines seigneuriaux, mais de vieilles traditions leur octroient un conseil dirigeant comprenant nobles mineurs, hauts prêtres des temples et maîtres des guildes commerciales. Comme les membres sont nommés par le seigneur, le conseil n'a guère d'indépendance.
- ⇒ Gartharis et le Val Noir sont sous la férule de féroces barbares vénérant les anciens dieux du chaos et de la guerre. Gartharis est une terre anarchique, emplie du tumulte de querelles interminables, de conflits mesquins et des déprédations des seigneurs de guerre locaux. Jédakiah a acheté la loyauté de certains de ces seigneurs : il les approvisionne en armes et en marchandises venant du sud ainsi qu'en dons magiques, leur montre les pouvoirs du chaos, ou encore leur promet une place de choix lorsque l'autorité de la Mère du Chaos s'étendra sur tout la Contrée.
- ⇒ Les Landes et la Longue Chevauchée ne disposent pas d'un gouvernement central, seulement d'un conseil semestriel des tribus barbares et nomades qui traite les affaires les plus importantes : négociation d'accords, règlement de disputes, annonces... À l'approche d'un conseil, les groupes alliés multiplient les tractations politiques et commerciales afin de défendre leurs intérêts. En dehors de ces occasions, les tribus vivent de façon indépendante, en accord avec leurs coutumes, très variables d'une tribu à l'autre. Les Landes sont un cas particulier, car une seule tribu barbare occupe ce territoire ; ses transhumances vers la Longue Chevauchée provoquent souvent des frictions avec les autres tribus.
- ⇒ La forêt des Ombres est mal connue. Les communautés locales, souvent animistes, vivent en autarcie et leurs habitants s'aventurent rarement ailleurs dans la Contrée.

# CULTURES

Les quatre cultures décrites dans le livre de base sont présentes dans la Contrée. Voici comment elles sont réparties.

## GARTHARIS ET LE VAL NOIR

Culture barbare. En plus d'élever des moutons, des bovins et des chèvres, les tribus cultivent des céréales ainsi que d'autres

plantes. Si elles n'hésitent pas à piller leurs voisins en cas de besoin ou parfois par simple plaisir, elles préfèrent mener des incursions dans le Val Septentrional, plus riche en ressources.

## LE VAL SEPTENTRIONAL

Culture civilisée. Cette région comprend plusieurs petites villes, chacune dirigée par un noble, souvent un duc, qui a juré allégeance au roi Myur.

## LE VAL

Culture civilisée. La structure politique est très similaire à celle du Val Septentrional, mais les ducs sont affiliés à la lignée de Myur. La plus grande cité du Val ne dépasse pas les 10 000 habitants.

## LES LANDES ET LA LONGUE CHEVAUCHÉE

Ces régions sont respectivement de cultures barbare et nomade.

## FORÊT DES OMBRES

Culture primitive, avec quelques colons civilisés.

# RACES NON HUMAINES

La Contrée est surtout peuplée d'humains et ne comprend pas d'elfes, de nains ou d'halfelins, sauf si le maître de jeu désire les ajouter.

## BATRACIENS

Ces êtres frustes vivent dans le Marais Coassant, près de la ville de Senholm. Ils détestent les humains, car ceux-ci assèchent des portions du marais et en exploitent démesurément les ressources.

## OPHIDIENS

Ils vivent dans les entrailles des montagnes de Gartharis, où ils entretiennent de mystérieux laboratoires souterrains et vénèrent la Mère du Chaos, qu'ils représentent sous la forme d'une hydre.

## MINOTAURES

Une tribu de minotaures parcourt la Longue Chevauchée à la tête de son propre troupeau de bovins. Elle évite la plupart des autres tribus.

## SANGLIENS

Ces hommes-sangliers vivent dans la forêt des Ombres.

## HYBRIDES DU CHAOS

Avec l'aide des ophidiens, Jédakiah a engendré des créatures mêlant humain, ours, loup, chèvre et mouton. Ces hybrides sont enfermés dans des souterrains et ne sont relâchés que lors des opérations de destruction.



## MÉROS

*La Contrée occupe un continent inspiré de l'Europe du Nord. La cité-État de Méros, mentionnée dans le livre de base de MYTHRAS, est située sur un continent plus au sud, analogue aux terres méditerranéennes.*

*Si le maître de jeu a déjà utilisé Méros comme cadre de jeu, rien n'empêche les personnages de la ville de se rendre dans la Contrée: ils peuvent être de simples marchands ou avoir eu vent de Jédakiah pendant leurs confrontations avec le sorcier Kratos. Le culte de Mycéras peut même envoyer des émissaires dans la Contrée afin d'obtenir de l'aide contre les seigneurs de guerre badoshis. D'ailleurs, les Badoshis sont peut-être apparentés aux barbares de Gartharis ou aux nomades de la Longue Chevauchée...*

*Pour faciliter l'intégration de Contre le Chaos dans d'autres cadres de jeu, les liens entre la Contrée et Méros sont volontairement vagues, mais le maître de jeu peut bien sûr les détailler à loisir.*

## THEENLA

*Vous trouverez sur le site l'Almanach d'Aristentorus des conseils pour adapter Contre le Chaos à Thenla ainsi que des comptes-rendus de la campagne: <https://aristentorus.wordpress.com>*

## MAGIE

Dans la Contrée, la magie est un reliquat du temps où les dieux étaient encore actifs dans le monde, accordant à leurs fidèles une fraction de leurs pouvoirs et de leurs connaissances.

- ⇒ Les barbares du nord connaissent l'animisme et la magie populaire, ainsi qu'un peu de sorcellerie octroyée par Jédakiah.
- ⇒ Les tribus des Landes et de la Longue Chevauchée connaissent la magie populaire et le théisme grâce à leurs dieux Renamos et Feyr.
- ⇒ Quelques chamanes animistes vivent dans la forêt des Ombres.
- ⇒ Dans le Val Septentrional, l'ordre de la Vérité cherche à contrer l'influence du Chaos, grâce notamment à ses considérables savoirs ésotériques.
- ⇒ La sorcellerie est inconnue ou hors-la-loi, ce qui rend Jédakiah encore plus dangereux.

## POINTS DE MAGIE

La récupération des points de magie n'est possible que dans un temple, un sanctuaire ou un lieu sacré du culte du personnage. La vitesse de récupération est de 1 point par jour passé en prières, en offrandes ou en sacrifices destinés à la divinité du culte. Les prières suffisent dans le cas des Quatre Fondateurs, alors que les dieux de la Longue Chevauchée requièrent des sacrifices de bétail ou de volaille.

## RELIGIONS

Pour comprendre les religions de la Contrée, il faut d'abord expliquer la relation entre la Mère du Chaos et les Quatre Fondateurs.

Autrefois, la Mère du Chaos dominait la Contrée entière. Il y a cinq-cents ans, les ancêtres des habitants actuels du Val s'installèrent dans la région, repoussant les adorateurs du Chaos vers les montagnes du nord, et un de leurs chefs, Sayalis, défit la déesse. Dans la majeure partie du Val, Sayalis est considéré comme un demi-dieu. Quant à la Mère du Chaos, seules les tribus nordiques la vénèrent encore.

Les principales divinités du Val sont les Quatre Fondateurs: deux dieux et deux déesses qui demandèrent aux peuples de l'est de venir dans la région pour combattre la Mère du Chaos. Chaque divinité possède deux domaines d'intervention.

### XALGITH (DIEU)

Commerce et Connaissance.

### ALIYA (DÉESSE)

Guérison et Fertilité.

### SORMUND (DIEU)

Guerre et Mort.

### MÉNISSA (DÉESSE)

Lumière et Soleil.

Chaque cité importante du Val comprend un temple majeur dédié aux Quatre Fondateurs ainsi que des temples plus petits consacrés à une divinité spécifique. La majorité de la population vénère indistinctement les Quatre Fondateurs; seuls les plus dévots joignent le culte d'une divinité spécifique. Bien qu'il existe des versions différentes des mythes originels, Xalgith et Aliya sont le plus souvent considérés comme étant le père et la mère des Quatre, alors que Sormund et Ménissa seraient leurs enfants.

Chaque divinité a son jour saint annuel, et le premier jour de la nouvelle année (le premier jour du printemps) est le jour de Tous les Dieux, un événement fêté dans tout le Val.

En général, les Quatre restent à distance des mortels. Toutefois, de grands héros tels que Sayalis le Brillant et quelques adorateurs exceptionnellement dévoués reçurent par le passé de l'aide sous la forme de miracles.

Par défaut, les miracles accordés par les Quatre sont rares, mais si le maître de jeu veut plus de magie dans sa campagne, les fidèles du rang approprié peuvent obtenir des miracles dans n'importe quel temple majeur. Les miracles disponibles différeront selon que l'on adore les Quatre sans distinction ou un d'entre eux en particulier.

Par contre, la Mère du Chaos n'offre pas de miracles, comme cela est expliqué à la page 7.

## NOTES SUR LA MAGIE

*Le cadre de la Contrée émule les histoires d'épée & sorcellerie classiques d'auteurs tels que Fritz Leiber, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith ou Michael Moorcock. La magie est donc rare. Les dieux sont distants vis-à-vis de leurs adorateurs et les principaux types de magie sont réservés à ceux qui consacrent leur vie à les étudier.*

*Cependant, le maître de jeu peut autoriser les personnages à avoir accès à plus de magie, par exemple sous la forme de miracles pour les personnages théistes. C'est pourquoi nous proposons des miracles pour les cultes présentés à partir de la page 6.*

## LES QUATRE FONDATEURS

Ceux qui vénèrent le panthéon des Quatre Fondateurs assistent au jour sacré de chaque divinité et leur prodiguent les offrandes nécessaires, mais ils ne jurent pas allégeance à un dieu spécifique. Les miracles auxquels ont droit les membres les plus pieux sont détaillés ci-dessous.

La hiérarchie religieuse, l'initiation au culte, et les devoirs incombant aux fidèles suivent le format détaillé dans les règles de MYTHRAS à partir de la page 282.

### MIRACLES

*Confrérie Sacrée, Consacrer, Dispersion de la Magie, Égide, Éveil, Excommunication, Exorcisme, Repos Éternel, Vision, Vision de l'Âme.*

## XALGITH

C'est le dieu de la connaissance, de l'intelligence, de la communication et du commerce. Il est le premier dieu, né lorsque l'élan primordial engendra l'univers. Au départ, il n'était qu'une simple idée, puis l'idée se renforça en connaissance, et la connaissance engendra l'intelligence. Pour transmettre ses pensées, il façonna un langage qu'il enseigna à tous, et c'est grâce à ce langage qu'il convainquit les forces élémentaires de l'univers de créer la terre et le soleil. De ces échanges naquit Aliya, qui devint la conjointe de Xalgith et la Mère de Toute Vie.

Xalgith est souvent représenté sous les traits d'un homme aux cheveux longs et à la barbe drue ou d'un marchand itinérant équipé pour de longs trajets. Les érudits et les commerçants voient Xalgith comme la source de la raison et du négoce, d'autres le vénèrent simplement comme le premier des Quatre.

### MIRACLES

Comme les Quatre Fondateurs plus : *Barrage Spirituel, Extension, Guérir l'Esprit, Harmoniser, Lien Mental.*

## ALIYA

Aliya naquit de l'œuf du monde, après que Xalgith eut créé la terre et le soleil. Avec elle, la vie fertilisa le monde auparavant stérile. Ses premières larmes engendrèrent les océans et les fleuves et son souffle est le vent qui anime les nuages.

Chaque culture met en valeur un aspect différent de la déesse : la Mère de la Terre sage et fertile, le vent léger et capricieux, la fille des champs et des forêts... Ses pouvoirs de guérison sont universellement reconnus ; elle les obtint de Xalgith lorsqu'elle devint sa conjointe.

### MIRACLES

Comme les Quatre Fondateurs plus : *Bénir les Récoltes, Croissance, Fécondité, Guérir le Corps, Guérir les Maladies.*

## SORMUND

Sormund vint au monde quand le Diable vola le soleil. Il était le plus vif de tous les êtres et il maîtrisait le pouvoir de la Mort : lui seul était capable de rattraper et de détruire le Diable. Hélas, s'il parvint à récupérer le soleil, le Diable le trompa, l'amenant à utiliser la Mort contre les propres enfants d'Aliya.

Sormund devint par la suite le défenseur et le général en chef des forces de la terre, ainsi que le protecteur des morts. Lorsqu'un individu trépassé, il est conduit dans l'Antichambre du Paradis, où Sormund protège les âmes méritantes contre les ravages des Enfers et du Diable. Par contre, les ennemis de Sormund n'ont pas le droit d'entrer dans l'Antichambre : ils sont jetés dans les fosses du Diable et condamnés à une mort éternelle.

### MIRACLES

Comme les Quatre Fondateurs plus : *Bouclier, Contrecoup, Épée de Vérité, Lance de Vérité, Tir Infaillible.*

## MÉNISSA

Ménissa vit le jour grâce au chant d'Aliya célébrant le retour du soleil volé par le Diable. Elle devait protéger les créatures des Quatre contre les ruses du Diable, revigorer le soleil et consoler Sormund, amer d'avoir été piégé par son ennemi. Elle représente aussi bien la première lumière de l'aube que le dernier rayon de la journée ; sa seule présence chasse la nuit, qui ne s'installe que lorsqu'elle se repose.

### MIRACLES

Comme les Quatre Fondateurs plus : *Croissance, Dégager les Cieux, Guérir le Corps, Lance Solaire, Maturation.*

## LES RENÉGATS

Ils doivent leur nom à leur rébellion contre les Quatre. Ceux-ci les expulsèrent du Paradis, puis les rappelèrent au moment d'affronter la Mère du Chaos dans la Contrée. Les deux divinités gagnèrent alors des fidèles parmi les tribus des Landes et de la Longue Chevauchée. Depuis, leurs pouvoirs se sont accrues, bien que leur culte soit mal vu chez les habitants du Val, qui les considéraient comme des divinités barbares et insubordonnées.

Les tribus des Landes et de la Longue Chevauchée vénèrent les Renégats : Rénamos, le dieu des tempêtes, et sa femme Feyr, la Déesse Larmoyante. Leur culte n'établit pas de hiérarchie formelle, bien que chaque clan entretienne des prêtres et des prêtresses présidant aux cérémonies. Si les rituels comportent obligatoirement des sacrifices, qui permettent la récupération de points de magie, les traditions diffèrent selon les clans, pouvant même être la source de querelles entre eux. Toutes ces variantes ont la même efficacité : Rénamos et Feyr se soucient plus de la profondeur de la dévotion que de sa forme.

## RÉNAMOS LA TEMPÊTE

### MENAÇANTE

Rénamos est le père belliqueux des vents et des tempêtes, surnommé le Ciel Noircissant ou la Main Glaciale. Aussi fou qu'impitoyable, il est le dieu des batailles et des énergies élémentaires.

### MAGIE POPULAIRE

*Fanatisme, Percer, Préserver, Puissance, Vivelame.*

### MIRACLES

*Appeler les Nuages, Appeler les Vents, Berserk, Confrérie Sacrée, Consacrer, Coup de Tonnerre, Invocation d'Élémentaire (sylphe), Pluie de Glace.*



## FEYR, LA DÉESSE LARMOYANTE

Feyr pleure constamment de chagrin à cause des tourments causés par son frère Rénamos, qui méprise son amour et préfère la destruction à la vie. Elle est la déesse de l'abondance et des promesses, mais aussi de la furie et de la jalousie corruptrice.

### MAGIE POPULAIRE

*Disruption, Extinction, Prévenir, Ténèbres.*

### MIRACLES

*Arracher l'Âme, Corruption, Croissance, Invocation d'Élémentaire (sylphe), Lance de Vérité, Maturation, Persévérance, Pluie de Sang.*

## LA MÈRE DU CHAOS

La déesse perdit presque toute influence lorsque les Quatre et les Renégats détruisirent son empire dans la Contrée et la retinrent prisonnière dans le Labyrinthe des Esprits, entre le Paradis et les Enfers. Seules les tribus de Gartharis lui restèrent fidèles durant cette longue période, même si elle ne pouvait leur accorder de miracles à cause de son emprisonnement. Aujourd'hui, Jédakiah tente de restaurer son pouvoir.

## HISTOIRE

La Grande Expansion du Temps engendra les Quatre et les Renégats, mais aussi le Chaos. La nature changeante et aléatoire du Chaos perturbait les autres dieux, qui disposaient tous d'une forme fixe, car elle détruisait ou altérait leurs œuvres. La Mère du Chaos fut une des innombrables formes prises par le Chaos; cette déesse capricieuse et rusée se plaisait à prendre l'apparence d'Aliya, de Méniissa ou de Feyr afin de tromper les dieux mâles et de semer la zizanie.

Chassée du Paradis, elle endossa la forme de l'Araignée Cosmique et tissa une sinistre parodie du Paradis, le Labyrinthe des Esprits. Peu à peu, le Labyrinthe s'étendit, jusqu'à atteindre les entrailles des montagnes de Gartharis: c'est ainsi que la Mère du Chaos gagna la Contrée. La déesse convainquit sans peine les peuples de la région d'abandonner leurs esprits et leurs totems, offrant aux premiers prêtres des savoirs secrets liés à la création et au changement. Grâce à ces miracles ainsi qu'à des esclaves, à des prisonniers et à des sacrifices abondants, les prêtres-chamanes primitifs conçurent les hybrides du Chaos. Pour les guider, la Mère du Chaos causa une fissure dans son Labyrinthe, permettant à un étrange peuple ophidien de venir dans la Contrée et de construire une forteresse sous les montagnes de Gartharis. Ce peuple apporta une nouvelle magie, la sorcellerie, qu'il répandit à travers le monde en l'enseignant à des agents et à des intermédiaires.

Alors que les peuples de la Contrée gagnaient en pouvoir et en connaissances, les dieux comprirent que la Mère du Chaos avait pris le contrôle de la région; ils décidèrent alors de la contrecarrer. Des armées commandées par les rois-prêtres venus de l'est s'ébranlèrent vers la Contrée pour établir le règne des Quatre. Les Renégats, Ramanos et Feyr, vinrent aussi: ils portèrent la guerre sur les terres de la Longue Chevauchée et y supplantèrent la Mère du Chaos.

Au nord, le héros Sayalis le Brillant, enfant mortel de Sormund et d'une prêtresse humaine, conduisit l'invasion de Gartharis: après avoir massacré les hordes barbares et hybrides, il pénétra le Labyrinthe des Esprits. Arrivé au centre du Labyrinthe, il défia la Mère du Chaos lors d'un tournoi mortel; grâce aux trésors et aux enseignements offerts par les Quatre et les Renégats, il remporta chaque épreuve. La Mère du Chaos fut vaincue, mais comme elle ne pouvait être tuée, Sayalis coupa les fils qu'elle avait tissés pour atteindre la Contrée et l'enferma dans le Labyrinthe. Hélas, la Mère du Chaos n'avait pas dit son dernier mot. Elle maudit son ennemi et lui annonça que le pire était à venir: elle qui avait été emprisonnée par le fils d'un dieu serait libérée par deux mortels devenus dieux, les futurs Fille et Père du Chaos.

Après son exploit mémorable, Sayalis fut proclamé roi, marquant ainsi la véritable naissance de la Contrée. Hélas, il garda le silence sur la malédiction. Erreur funeste: les paroles de la déesse empoisonnèrent son esprit et finirent par le plonger dans la folie. Dans un dernier éclair de lucidité, il fonda l'ordre de la Vérité, regroupant les individus parmi les plus sages et érudits de la Contrée. Il leur apprit ce qu'il savait des pouvoirs de la Mère du Chaos et les chargea d'empêcher son retour.

Le règne de Sayalis dura cinquante ans. À sa mort, il légua à ses successeurs un pays en paix et sous la protection des Quatre. Aujourd'hui encore, sa lignée perdure: Myur, le roi actuel, est un descendant direct du grand héros. Quant au Chaos, s'il refit brièvement surface lors du règne du roi dément Chandanar, l'ordre de la Vérité rétablit vite la situation. Depuis lors, la menace de la Mère du Chaos semble s'être évanouie à jamais...

Cependant, il y a dix ans, un dénommé Jédakiah eut vent des légendes évoquant la Mère du Chaos. Il avait déjà appris les savoirs interdits de la sorcellerie; désormais, il entendait contacter la déesse elle-même. De dangereuses recherches magiques lui montrèrent comment atteindre le Labyrinthe des Esprits; là, il entendit l'appel de la déesse, puis découvrit l'existence de la prophétie et la façon de l'accomplir. Sa voie était toute tracée: à lui de créer la Fille du Chaos, de devenir le Père du Chaos et de libérer la déesse.

S'il réussit, la Trinité Chaotique tuera les autres divinités et plongera la Contrée dans la terreur.

## LE CULTE DE LA MÈRE DU CHAOS

Contrairement aux cultes des Quatre Fondateurs et des Renégats, celui de la Mère du Chaos n'a guère d'influence. Son organisation est très fruste, avec seulement deux niveaux hiérarchiques: Jédakiah est le haut prêtre, et le reste du culte se compose de membres laïques, recrutés parmi les ophidiens, les barbares de Gartharis, les batraciens (hommes-crapauds) et d'autres individus fous ou corrompus par Jédakiah. Comme il n'offre aucun miracle, ses ressources magiques dépendent entièrement de la sorcellerie de Jédakiah et des ophidiens. Pour l'instant, il n'est donc qu'une confrérie maléfique.

Toutefois, le culte constitue une menace bien réelle. Jédakiah a déjà appris comment créer les hybrides du Chaos; il les contrôle grâce aux grimoires ophidiens et aux chamanes qui le servent... S'il parvient à ses fins, il sera capable d'offrir à ses membres de sombres miracles et de la sorcellerie noire, et le culte sera alors beaucoup plus puissant qu'à l'époque de Sayalis.

# VOYAGER DANS LA CONTRÉE

Les meilleures routes du Val ne sont guère plus que des chemins défoncés, usés par le passage d'innombrables charriots. Ailleurs, il faut se contenter de sentiers ou de pistes de chasse. En dehors de quelques épisodes de sécheresse en été, les pluies sont fréquentes toute l'année, rendant les routes et les sentiers boueux, et parfois impraticables.

Passé le voisinage des villages et des villes, les bandits sont fréquents, surtout au nord. Les caravanes marchandes emploient souvent des gardes du corps, mais ceux-ci opèrent parfois pour le compte de groupes de malfaiteurs qui cherchent à attirer leur convoi dans une embuscade. La plupart des gens préfèrent donc rester dans leurs cités et ne voyagent qu'en dernier recours.

Les déplacements fluviaux sont communs. Le fleuve du Val Méridional est navigable sur une grande partie de son cours et il est suffisamment profond pour accueillir des navires capables d'opérer en haute mer. Le cours supérieur du fleuve Gartharis est accessible aux péniches, alors que les navires plus grands peuvent emprunter son cours inférieur.

## LIEUX NOTABLES

### AYLEVEZ (CARTE PAGE 21)

Cette petite ville prospère du nord-est réputée pour son marché. Par le passé, les barbares ont déjà menacé la ville à plusieurs reprises, et ils semblent s'être renforcés ces dernières années.

### CYLDER (CARTE PAGE 45)

Située à la confluence d'une rivière et du fleuve du Val Méridional, Cylder est la capitale du Val et la demeure du roi Myur. Autrefois, ce n'était qu'un fort frontalier, mais sa situation privilégiée et surtout la découverte de mines d'argent dans les collines au nord de la ville changèrent sa fortune, au point que le troisième roi du Val y déplaça sa cour, auparavant dans le Val Occidental.

Il existe quatre quartiers : Haut-Cylder, Bas-Cylder, le Port et ses docks, et enfin le quartier Marchand avec le marché de la Place des Rois.

Les maisons sont construites en granite noir provenant des carrières proches et sont pourvues de toits rouges. Comme le terrain local est marécageux, la ville est bâtie sur les collines entourant la confluence entre la rivière et le fleuve. Les terres sèches et propres à la culture commencent à quelques kilomètres au nord.

Avec un tel environnement, les habitants doivent s'habituer au brouillard et à l'humidité. De plus, les crues fréquentes du Val Méridional les ont obligés à bâtir le quartier du Port et le Bas-Cylder sur des pilotis.

### LURIEN

Cette modeste ville commerciale à proximité du fleuve Gartharis est le point de départ du premier scénario du livre, Caravane.

### NYREN

La deuxième plus grande ville du Val doit son nom au bois de Nyren. Abrisant une importante communauté de bucherons et de charpentiers, elle est réputée pour la qualité de son artisanat et du gibier chassé dans la forêt proche. Plus propre et pacifique que Cylder, elle est aussi plus jeune et particulièrement animée. Selon la légende, Sayalis le Brillant voulait originellement faire de Nyren sa capitale : c'est pourquoi les habitants se considèrent encore affiliés au héros, dont les statues parsèment la ville. Aujourd'hui, le dirigeant de Nyren est le duc Astomvar, un cousin du roi.

### PORT-BORÉAL

Le plus septentrional des deux ports maritimes du Val, Port-Boréal voit fréquemment débarquer sur ses quais des navires en provenance d'autres continents.

### PORT-PONANT

Construit à l'embouchure du Val Méridional, entre les Landes inhospitalières et les collines du Val Occidental, ce port très animé est aussi le point de départ de nombreuses caravanes chargées de biens exotiques provenant d'au-delà les mers. Un temps dirigé par cent-soixante-et-onze « Princes Paons » aussi fantasques que vaniteux, Port-Ponant veille jalousement à son statut de cité indépendante, octroyé après les guerres du Chaos, il y a cinq-cents ans. La cité possède des styles architecturaux, des noms et des coutumes étrangers au reste de la Contrée.

### SENHOLM

Sise dans la province du seigneur Drystan, cette grande cité est proche du marais Coassant, une zone de marécage désolée et infestée d'insectes où vivent les batraciens, des hommes-crapauds aux coutumes viles.

## LE SORCIER

Jédakiah est l'archétype du sorcier maléfique : fou, arrogant et détenteur d'une magie puissante. Afin de faciliter l'utilisation du sorcier dans vos propres campagnes, son histoire est volontairement succincte. Néanmoins, les suggestions données ci-dessous pourront aider le maître de jeu en mal d'inspiration.

## HISTOIRE

Cadet d'une famille noble, Jédakiah était un enfant maladroit et jaloux de l'attention prodiguée à ses frères. Il ne se sentait à l'aise qu'au milieu des œuvres ésotériques de la bibliothèque de son père ; là l'attendaient les sombres secrets du Chaos et de la sorcellerie... Son goût pour les savoirs interdits lui valut d'être expulsé de sa famille ; il erra alors de ville en ville jusqu'à trouver un sorcier désireux de le prendre comme apprenti. Grâce à son tuteur, il découvrit l'existence des forces cosmiques à l'origine de l'univers. Ses propres recherches le convainquirent que le Chaos était sûrement la plus puissante de ces forces, car elle seule pouvait transformer toutes les autres. Comme son tuteur avait le Chaos en horreur, il garda secret l'objet de ses études, tout en accumulant peu à peu un savoir considérable.

## LE RÈGNE DÉMENT DU ROI CHANDANAR

*Lorsque la Mère du Chaos fut chassée, l'Empire oriental intégra les terres de la Contrée et prospéra sous l'égide de Sayalis le Brillant. Ses habitants vénéraient les dieux et les esprits de la nature. Les légendes décrivent ce temps comme un âge d'or.*

*Doté d'une armée redoutable et d'une religion solide, l'empire devint riche et puissant. Une de ses réalisations les plus impressionnantes fut le temple de la Mère de la Terre, construit dans une vallée sacrée entre deux grandes montagnes. Les prières et les cérémonies en l'honneur de la Mère de la Terre augmentèrent la fertilité des terres alentour et permirent de nourrir un nombre toujours plus grand de citoyens.*

*Hélas, dès les dernières années du règne de Sayalis, les pouvoirs octroyés par la Mère de la Terre s'affaiblirent. Les prêtres avaient-ils oublié les rites appropriés ? Les nouvelles pratiques agricoles blessaient-elles la déesse ? Personne ne savait, mais tout le monde perçut le changement. Pour retrouver des récoltes abondantes, certains se mirent à offrir des calices remplis de sang, le leur ou celui de leurs victimes, en l'honneur de divinités chaotiques. Et plus l'empire déclinait, plus ces pratiques infâmes se renforçaient.*

*Alors survint l'impensable. Il y a deux-cents ans, le roi Chandanar, descendant de Sayalis et ancêtre du roi Myur, se tourna vers le Chaos. À l'aide de ses agents, il découvrit même le calice de la Mère du Chaos, que les ophidiens avaient soigneusement dissimulé jusqu'alors. Manipulé à son insu par les ophidiens, il commit un acte aussi vil qu'insensé : amener le calice dans le temple de la Déesse Mère. L'effet fut catastrophique : la déesse dépérit, le Chaos imprégna les prêtres et leurs fidèles survivants au sein du temple, les cultures des terres voisines se corrompirent, provoquant des mutations chez ceux qui en mangeaient les produits...*

### LUCIUS

*Quelques années avant la catastrophe, le duc Lucius s'était marié à l'une des acolytes du temple de la Mère de la Terre. Celle-ci, une femme aussi belle que pieuse, était troublée par des visions d'une déesse pure et féconde qui remplacerait la Mère de la Terre : cette déesse apparaissait devant l'ancien temple, tel qu'il était du temps de sa splendeur. Convaincu de la justesse des visions de sa jeune femme, et aussi pour montrer son amour pour elle, Lucius commanda une mosaïque représentant cette scène et l'installa dans sa villa. Par la suite, la mosaïque fut l'épicentre de l'adoration de la «Déesse à Naitre», et la villa devint le temple du culte balbutiant. Hélas, si le culte resta à l'abri des yeux inquisiteurs des agents de Chandanar, les prières des adorateurs ne furent pas entendues.*

*Toutefois, la maisonnée de Lucius gardait espoir et son attente finit par être récompensée. La nouvelle déesse se manifesta sous la forme d'un serpent cuivré se prélassant sur la mosaïque. D'après les rêves et les divinations des fidèles, le message était clair : Aliya, sous les traits de la Sœur Vengeresse, était prête à s'attaquer à son aspect de Mère de la Terre, que le Chaos avait corrompu. Il était temps de purifier et restaurer l'ancien temple. Alors, les fidèles prirent leurs reliques, puis marchèrent vers le temple au rythme des prières glorifiant leur nouvelle déesse.*

### DESTRUCTION DU TEMPLE

*Arrivée à proximité, l'armée d'adorateurs fit appel à Aliya ; elle répondit en éveillant une des grandes montagnes au-dessus du temple ; un torrent de lave déferla sur la vallée, tua des hordes de mutants chaotiques et recouvrit le temple ainsi que le calice de la Mère du Chaos.*

### UNE DÉESSE POUR LE PEUPLE

*Le temple étant désormais perdu à jamais, les fidèles retournèrent dans la Contrée, propagèrent leur foi avec zèle et répartirent les objets sacrés entre les lieux de culte. Bientôt, Aliya fut vénérée aussi bien dans les modestes sanctuaires de campagne que dans les temples grandioses dédiés aux Quatre Fondateurs. Les terres de la Contrée étaient devenues le nouveau foyer de la déesse.*

Cependant, son tuteur finit par déceler les signes de l'influence chaotique et refusa de continuer sa collaboration avec Jédakiah. Dans un accès de rage, celui-ci tua son professeur, cacha son corps, puis se mit à étudier tous ses grimoires. C'est ainsi qu'il apprit l'existence de la Mère du Chaos et jura de la vénérer. En puisant dans ses connaissances et dans celles de la déesse, il créa aussi son propre grimoire, les Révélations entropiques.

Mais les autorités finirent par s'intéresser de trop près à son travail et au meurtre de son tuteur, le forçant à fuir. Ses voyages l'amènèrent jusqu'à la Contrée. Dans cette terre à la magie dérisoire, sa maîtrise de la sorcellerie le rendait très puissant. De plus, les autochtones étaient frustes en comparaison des gens de son pays natal : il était facile de les manipuler, de les corrompre, et de les dominer... Une fois maître de la Contrée, il lèverait une armée pour se venger de ceux qui l'avaient chassé de chez lui.

## JÉDAKIAH ET LA CONTRÉE

Depuis dix ans, Jédakiah a établi résidence dans la Contrée, en prenant soin de rester discret dans ses déplacements. Pendant ce temps, il a constitué un petit culte dévoué à la Mère du Chaos. Le culte peut fonctionner sans la supervision directe de Jédakiah, mais le sorcier aime se tenir au courant de ses activités et se délecte de la destruction qu'il inflige. Les nombreux agents et serviteurs de Jédakiah, volontaires ou non, se chargent de transmettre ses directives pendant qu'il demeure sain et sauf dans sa tour éloignée, conduisant de folles expérimentations avec l'aide des ophidiens.

Comme tout sorcier digne de ce nom, Jédakiah dispose d'un repaire : la tour de l'Enfant Ténébreux sur le pic de la Tisserande, située dans la région montagneuse et désolée de Gartharis, au nord de la Contrée. Seuls ceux qui connaissent intimement la Contrée ont des chances de trouver la tour de Jédakiah. Toutefois, l'influence de Jédakiah s'étend bien au-delà de sa tour : il a déjà corrompu les clans barbares de Gartharis et dispose de soutiens au sud, là où se situeront la plupart des scénarios de Contre le Chaos.

## QUEL EST LE PLAN DE JÉDAKIAH ?

Son but ultime est de créer la Fille du Chaos, une demi-déesse démoniaque qui dirigera les créatures du Chaos qu'il a engendrées, afin de dévaster la Contrée puis sa terre natale, au-delà de la mer. Il entend aussi devenir le Père du Chaos, un demi-dieu aux pouvoirs terrifiants. Pour accomplir les rituels nécessaires, il a besoin de trois éléments :

- ⇒ Le calice de la Mère du Chaos;
- ⇒ Le sang du Père du Chaos;
- ⇒ La vie d'une Beauté Pure.

Jédakiah œuvre à travers ses agents, notamment un chef barbare, quelques nobles de haut rang d'une cité-État, et les créatures chaotiques qu'il a créées. Pour accomplir les buts fixés par leur maître, ces agents recrutent ensuite leurs propres subordonnés : mercenaires, voleurs, pillards, etc. Toutefois, toutes les pistes mènent à Jédakiah : s'il est tué, son plan devrait échouer.



## PERSONNAGES

Si vous utilisez la Contrée comme cadre de jeu, nous vous recommandons de créer des personnages autochtones. Les natifs de la Contrée peuvent être de n'importe quelle culture appropriée à leur région d'origine (voir page 4). Par exemple, les cultures nomade ou barbare sont les plus adaptées à la Longue Chevauchée, qui n'abrite pas de colonies civilisées.

Pour le reste, vous pouvez suivre les règles standards de création de personnages. Nous vous proposons cependant une légère modification de la détermination des Passions.

## PASSIONS

En plus des passions standards, chaque personnage natif de la Contrée peut posséder une passion Haine (sorcellerie) ou Haine (Jédakiah) de la même valeur qu'une autre Haine ou en remplacement de celle-ci. Voici quatre exemples d'événements à l'origine de cette passion :

- ⇒ Des agents de Jédakiah ont tué quelqu'un qu'il aime ou apprécie ;
- ⇒ Des barbares de Gartharis ont attaqué des colonies du Val et réduit en esclavage des parents ou des amis ;
- ⇒ Le personnage a refusé de devenir un agent de Jédakiah, malgré les pressions, les promesses ou les menaces qui ont accompagné la proposition ;
- ⇒ Le personnage a grandi avec l'idée que la sorcellerie représente le mal et a décidé de la combattre en adhérant au culte.

Lors de la phase de création, les joueurs sont encouragés à s'aider des événements de leur histoire personnelle (page 18 de MYTHRAS) pour imaginer l'origine de la passion de leur personnage. Cette passion évoluera en cours de partie, au fur et à mesure que les personnages réaliseront l'ampleur des machinations de Jédakiah.

## L'ORDRE DE LA VÉRITÉ

Créé pour protéger la Contrée de ses ennemis et éradiquer la sorcellerie, cet ordre secret est indépendant du pouvoir royal. Ayant accumulé des richesses et des ressources considérables au fil des siècles, il peut servir de soutien ou d'employeur aux personnages. Ses chefs sont des nobles ayant juré de garantir l'indépendance de l'ordre tout en cherchant à servir au mieux les intérêts de la Contrée. Jédakiah connaît son existence et cherche à le noyauter, sans succès jusqu'à présent.

Les personnages peuvent appartenir dès le début à l'ordre de la Vérité ou bien y adhérer en cours de partie. La première option est réservée aux personnages de la classe sociale Noble, et ceux-ci n'auront qu'un accès limité à ses secrets : ils ne sauront même pas l'identité ou le nombre de chefs de l'organisation. Ils seront donc au mieux de rang associé ou apprenti (voir tableau de la page 192 de MYTHRAS). L'ordre lui-même peut être considéré comme un collègue (page 190 de MYTHRAS) : les personnages n'obtiendront aucun don, mais pourront bénéficier des services de formateurs et auront accès à des connaissances secrètes et éventuellement à de l'équipement.

Les membres nobles sont censés offrir l'hospitalité aux membres roturiers, au minimum le couvert et un lieu de repos pour une nuit ; c'est là une des traditions clés de l'ordre.

L'ordre a établi sa base principale dans le palais de son haut conseiller, le duc Kornis de Nyren, mais il dispose d'autres havres à Cylder et à Port-Boréal, tous administrés par des nobles locaux. Comme signe de reconnaissance, les membres échangent des poignées de main en gardant le pouce serré contre la paume. Ceux qui atteignent le rang de maître reçoivent un petit anneau en argent, qu'ils portent sur le petit doigt de la main gauche.

En dehors de l'anneau et de la poignée de main, il existe une troisième méthode pour vérifier l'appartenance à l'ordre : s'enquérir de la santé du cousin de son interlocuteur. La réponse attendue est : « En pleine forme, comme toujours ». Les nobles de l'ordre ont recours à cette tactique quand ils s'adressent à des roturiers, une poignée de main n'étant guère appropriée dans ce cas...

Le seigneur Drystan, que les personnages rencontreront pour la première fois dans le scénario Sous les Eaux sombres, est un bon exemple de chef de l'ordre.





## UN MOT SUR LA MORTALITÉ

*Si les personnages décident de résoudre chaque problème par les armes, ils risquent de connaître une fin précoce. Le maître de jeu devrait encourager la réflexion et l'utilisation d'autres options. Rappelez aux joueurs qu'il n'est pas déshonorant de se plier au bon moment.*

## DÉBUT DE PARTIE

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

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

## SCÉNARIO

### INTRODUCTION : L'ENTRETIEN

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

Les opportunités d'embauche sont nombreuses : chargement et déchargement de charriots, nettoyage des déchets animaux et l'inévitable escorte de caravane. La rumeur court que le maître caravanier Jhonen chercherait des éclaireurs habiles pour protéger sa caravane lors de son trajet vers le nord. Les conversations des citadins laissent entendre que Jhonen paie généreusement. Quelques instants plus tard, un crieur public signale l'offre de Jhonen : 6 fondateurs par jour, une belle somme ! Si cela ne motive pas les joueurs, mentionnez aussi le nombre de jeunes gens qui se précipitent vers les charriots de Jhonen, cela attisera peut-être leur intérêt.

Les personnages verront Jhonen en train de passer en revue des candidats tandis que des porteurs affairés chargent les charriots en toute hâte. Pendant qu'il interroge les candidats, son assistant Utuk, aussi imposant qu'intimidant, se tient parfaitement immobile

et silencieux derrière lui. Utuk est un nomade de la Longue Chevauchée ; son visage est strié de cicatrices et il n'a en guise de langue qu'un moignon de chair noire. Les personnages de la Longue Chevauchée reconnaissent les cicatrices comme la marque d'un bannissement pour crime, ce qui peut influencer leur attitude vis-à-vis de l'assistant.

Jusqu'à présent, les candidats étaient de piètre qualité et Jhonen commence à se lasser de l'exercice : il est prêt à embaucher les premiers postulants qui semblent valables. Lorsque vient le tour des personnages, Jhonen ne leur pose qu'une simple question : « Racontez-moi vos accomplissements et vos exploits ». Un test d'Influence ou d'Éloquence est requis ; en cas de réussite, Jhonen les embauche sur-le-champ au tarif indiqué, et à 75 % du tarif en cas d'échec (réussir un jet d'opposition de Commerce peut permettre de récupérer le tarif initial). Bien sûr, les joueurs sont invités à exploiter les passions de leurs personnages afin d'améliorer ou de remplacer leur jet d'Influence ou d'Éloquence.

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

## UNE JOURNÉE TRANQUILLE

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

La caravane comprend quatre charriots couverts, chacun étant tiré par deux chevaux et conduit par deux hommes. Jhonen et Utuk conduisent le charriot de tête et les autres suivent en file indienne. Les marchandises transportées sont variées : textiles teints, herbes médicinales, cuir tanné, ouvrages forgés (épées courtes, outils, bèches). Jhonen prête aux personnages sans chevaux des montures pour la durée du voyage.

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

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

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

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

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

Si un des personnages gagne la confiance de Jhonen ou dit suivre la même religion, celui-ci sera disposé à évoquer avec eux des sujets plus personnels. D'un ton embarrassé, il leur demandera notamment s'ils parviennent à entretenir des relations amoureuses sérieuses malgré les trajets qu'implique leur profession. Toutefois, il n'évoque pas directement les problèmes de sa vie amoureuse (voir page 21) et restera vague si un personnage le questionne à ce sujet.

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

## LE VILLAGE DE THORSEN

Premier arrêt de la caravane, Thorsen est un village de deux-cents habitants protégé par une fruste palissade en bois. Il est surtout réputé pour la qualité de ses cochons d'élevage. Un conglomerat d'habitations est regroupé en son cœur : auberge, boucher, forge, quelques petites boutiques artisanales... Des dizaines de masures entourent le centre, chacune adossée à un enclos rempli de cochons. La puanteur ambiante risque d'incommoder les personnages : s'ils échouent à un jet d'Endurance lors de leur entrée, la difficulté de tous leurs jets de compétence pour les prochaines 1d4 heures augmente d'un niveau, le temps qu'ils s'habituent à l'odeur.

Une fois que la caravane est autorisée à franchir le portail de Thorsen, une masse de villageois se rassemble autour des charriots. La caravane se fraie tant bien que mal un passage à travers la foule grandissante puis s'arrête à l'extrémité nord du cœur du village. Les hommes de Jhonen commencent alors à décharger des marchandises et à s'occuper des chevaux.

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

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

### GROS TAS

Le vieux Merrow est un original qui possède le plus gros cochon des environs, Gros Tas. Presque aussi grand qu'un poney, celui-ci peut à peine se mouvoir et passe ses journées à mâcher des navets. De là est venue l'idée d'un sport local populaire, le «rouler de Gros Tas». Le concept est simple : les hommes de Thorsen boivent à foison et parient dans la bonne humeur sur celui qui arrivera à renverser la pauvre bête et à la rouler le long de l'enclos. Lorsque les personnages entrent dans la taverne des Pieds de cochon, une session de paris vient justement d'être lancée. Le champion actuel est Nevis le forgeron, un homme massif aux muscles pareils à des rochers et dont les doigts ressemblent à de petits pieds-de-biche. Il gage 3 fondateurs

qu'il est capable d'accomplir trois allers-retours le long de l'enclos en roulant Gros Tas, et ce sans même transpirer ! Par contre, les six parieurs à ses côtés sont certains qu'il commencera à suer après le premier aller-retour. Les personnages peuvent parier ou défier Nevis en outrepassant ses prétentions.

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

Gros Tas a une TAI de 24. Un personnage doit réussir un jet de Force Brute pour le renverser et un jet d'Athlétisme pour le rouler, ce qui est un Effort Physique Éprouvant (voir page 74 de MYTHRAS). Gros Tas couine et se débat, mais sa corpulence l'oblige à subir les événements. Il faut deux jets d'Athlétisme pour accomplir un aller-retour, la fatigue augmentant pour chaque jet raté. De plus, le sol boueux de l'enclos augmente d'un niveau la difficulté des jets d'Athlétisme. Enfin, à chaque échec en Athlétisme, le personnage tombe et se retrouve recouvert des pieds à la tête de boue et d'excréments.

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

### ZOONA LA DEVINERESSE

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

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

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

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

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

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

## JE SUIS LE PASSAGER

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

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

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

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

Si un personnage tente de séduire Dalla durant le voyage, le test est traité comme un conflit social (voir MYTHRAS page 285) avec Influence ou Séduction comme compétence active, Dalla résistait avec sa passion Amour (Hannen) de 85 %.

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

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

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

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

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

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

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

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

Si Dalla reste avec la caravane, elle a le cœur brisé lorsqu'elle voit Aylevez dévasté. Cependant, après avoir frénétiquement examiné tous les corps, elle déclare que son bienaimé Hannen ne compte pas parmi les morts : peut-être est-il encore à Cylder ? Elle tentera alors d'utiliser ses charmes pour que les personnages l'aident à gagner Cylder (ce qui serait une bonne raison de s'y rendre avant le début du scénario Les Ombres derrière le trône).

## LES PIEDS DE COCHON

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

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

## CLIENTS INSATISFAITS

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

Marquat agit en fin d'après-midi, alors que la foule autour de la caravane s'est dispersée et que les caravaniers remettent leurs marchandises en place. Sa bande, en tout huit hommes armés de gourdins, marche effrontément jusqu'à la caravane et commence à frapper Jhonen et les siens.

Les personnages, selon l'endroit où ils se trouvent, entendront peut-être les cris de surprise des villageois lorsque la bagarre se déclenche. Au besoin, effectuez un jet de Perception.

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

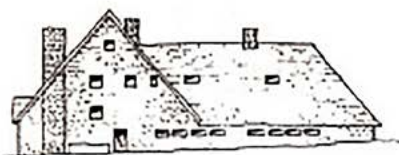
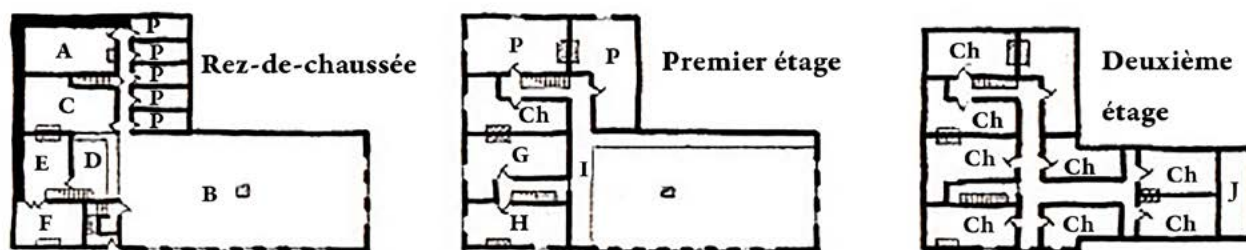
Utuk et les personnages (s'ils l'accompagnent) arrivent alors que Marquat semble avoir pris le dessus : Jhonen a la bouche ensanglantée et un de ses hommes est à terre. Pris par surprise, les caravaniers se défendent désormais avec leurs épées courtes.

La bande de Marquat n'est pas de taille à affronter de véritables guerriers : considérez-la comme de la piétaille (page 108 de MYTHRAS). Tout membre de la bande fuira dès qu'il est blessé, et la bande entière décampe une fois que trois des siens sont hors combat.

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

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





### Légende

- A : Grenier
- B : Salle principale
- C : Bar
- D : Comptoir
- E : Cuisine
- F : Salle de stockage
- G & H : chambres du propriétaire
- I : Balcon/Galerie
- J : Salle de stockage (accès par escalier du balcon)
- P : Chambres privées
- Ch : Chambres en location

## PLAN DES PIEDS DE COCHON

*Comme la plupart des auberges de la Contrée suivent le même agencement, le maître de jeu peut utiliser ce plan pour d'autres auberges.*

## PÉRILS DE LA ROUTE

Si vous désirez agrémenter le voyage entre Thorsen et Ayle-vez, utilisez un ou plusieurs des évènements suivants.

### ÉBOULIS

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

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

Le plan d'action le plus sûr serait de prendre le temps de dégager le chemin des rochers puis de niveler la terre avec les outils de ferme transportés dans les charriots. Déplacer les rochers les plus lourds nécessite des tests de Force Brute.

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

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

### RAPT

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

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

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

Les traces continuent sur quinze kilomètres, jusqu'au campement barbare décrit à la page 21. Le parcours peut s'effectuer à cheval, à une vitesse bien moindre que sur la route. Toutefois, Jhonen n'apprécie pas ce genre de distraction et presse la caravane de hâter son allure, tout en intimant aux personnages de rester aux aguets. Si les personnages insistent pour suivre les traces, ils risquent d'être licenciés.

### RAPT: AUTRE POSSIBILITÉ

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



## DES LOUPS DANS LA NUIT

Comme la nuit approche et qu'Aylevez est encore loin, Jhonen ordonne aux personnages d'aller au-devant chercher un endroit où camper, que ce soit un élargissement de la route ou une clairière accessible par charriot.

Un endroit approprié se trouve à un demi-kilomètre à peine : la route s'élargit suffisamment pour que les charriots puissent être stationnés en dehors de la voie de passage.

Une fois les charriots immobilisés, les caravaniers s'attèlent à allumer les feux de camp, à assembler les tentes puis à préparer le repas. Ensuite, les personnages sont chargés de surveiller le camp ; Jhonen et ses hommes ne participeront pas aux gardes.

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

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

## EMBUSCADE

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

Au matin, la caravane roule sur une portion sinueuse de la route septentrionale. Les cavaliers de tête remarquent une piste perpendiculaire. S'ils la suivent, ils tomberont nez à nez avec le premier groupe de barbares ; sinon, ils essuieront un peu plus loin une volée de flèches du second groupe, qui s'enfuit ensuite. Le plan des

barbares est simple : les archers doivent éloigner les personnages de la caravane alors que les autres prendront celle-ci en chasse dès qu'ils l'auront entendue passer.

Ceux qui ciblent la caravane chevauchent en tandem : le passager attaquera les personnages en arrière-garde à la hache ou sautera sur un charriot et tentera de se débarrasser du conducteur. Si le piège ne fonctionne pas, les deux groupes convergeront depuis des directions opposées et tenteront de neutraliser les personnages ainsi que les conducteurs.

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

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

## LA DÉVASTATION D'AYLEVEZ

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

Seul le croisement des corbeaux rompt le silence, et nulle fumée ne s'élève des cheminées du village. En se rapprochant du centre d'Aylevez, l'horreur va croissante. Les cadavres se multiplient : dans les pâturages, devant les portes ouvertes des maisons agglutinées, et dans la place du marché. Tous sont lacérés de part en part, et certains n'ont plus de tête ou de bras, comme si un animal les avait à moitié dévorés. Toute vie semble avoir déserté le voisinage ; les villageois survivants, s'il y en a, ont dû se cacher ou s'enfuir.



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

La page 21 montre Aylevez et ses environs. La route septentrionale contourne le village, mais deux chemins secondaires coupent à travers la forêt pour aboutir à la place du marché, l'un par le nord, l'autre par le sud. Aylevez est un village assez important selon les standards locaux, bien qu'il ne fasse qu'un tiers de la taille de Lurien. Il est réputé tant pour son bois que pour son charbon de bois d'excellente qualité, et sa grande place de marché circulaire accueille régulièrement des foires attirant les habitants des villages environnants.

Les bâtiments principaux sont présentés ci-après.

### LE MOULIN

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

Un fermier agonisant est allongé près de l'entrée. Ses blessures sont similaires à celles des autres habitants. À l'approche des personnages, il murmure «La bête» dans un dernier sursaut de vie, puis expire.

### LA CHAPELLE

La chapelle est dédiée au culte d'Aliya, la principale religion locale. Son architecture est classique, avec son toit en double pente et sa salle de prière centrale, à laquelle sont accolées la chambre du prêtre et la pièce de stockage des outils cérémoniels. La salle centrale contient des bancs à taille basse faisant face à une table placée contre le mur du fond. Plusieurs idoles représentant la déesse

ornent la table. Des piliers régulièrement espacés soutiennent le plafond de la salle.

Lorsque les personnages arrivent en ville, l'hybride du Chaos se repose dans la crypte de la chapelle. Cependant, ses sens aiguisés l'alerteront de toute intrusion dans la chapelle. Pour plus d'informations sur les tactiques du monstre, consultez l'encadré de la page 21.

### LA BOUTIQUE

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

### LE PUIT

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

### LES FERMES

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

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

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

## GÉRER LE MASSACRE

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

## LES SUGGESTIONS DE JHONEN

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

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

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

## LE CHAMANE ENTRE EN PISTE

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

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

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

Les barbares avancent prudemment dans Aylevez; ils se cachent parmi les ombres et s'abritent derrière les bâtiments. S'ils détectent des sentinelles, ils se replieront vers les bois plutôt que de risquer une confrontation. L'hybride n'attaquera pas ces barbares, qu'il reconnaît comme étant ses maîtres. Si les personnages ont posté des sentinelles qui réussissent un jet d'opposition de Perception contre la Discrétion des barbares, celles-ci repèreront les intrus et pourront tenter de les éliminer ou de les capturer. En cas de conflit, les barbares tenteront d'incapaciter les personnages afin d'avoir le temps de fuir jusqu'à leur campement. De son côté, Manuun se replie vers le campement dès qu'il entend des bruits de combat, afin de rallier ses forces et d'attaquer Aylevez le lendemain.

Manuun est le seul à pouvoir commander l'hybride, grâce à l'enseignement reçu auprès des ophidiens ayant créé la bête. Pour le diriger, il doit le voir et réussir un jet d'Influence. Les ordres

sont donnés dans la langue sifflante des ophidiens et équivalent à des phrases simples comme «Arrête», «Suis-moi», «Attaque celui-ci», etc. Si Manuun rate son jet d'Influence, l'hybride ignore tout simplement l'ordre; il fait l'action inverse en cas de maladresse. Étant un chamane, Manuun dispose aussi d'esprits, comme indiqué à la page 23.

## LE VIEUX PONT EN PIERRE

Bâti il y a plus de cent ans, ce pont enjambe le fleuve Gartharis à quatre kilomètres au nord d'Aylevez. Peu de voyageurs passent par là.

Du côté est se dresse une tour de garde en pierre, avec une porte béante et des fenêtres ouvertes. Autrefois, elle servait de défense contre les raids des barbares; aujourd'hui, elle n'est plus qu'un élément de décor.

La route septentrionale se colle au Gartharis à l'approche du vieux pont. Les berges descendent en pente raide jusqu'au niveau du fleuve, trois mètres plus bas.

Si le pont est tout juste assez large pour laisser passer un charriot, il est en bon état et sa traversée ne devrait pas poser de problème.

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

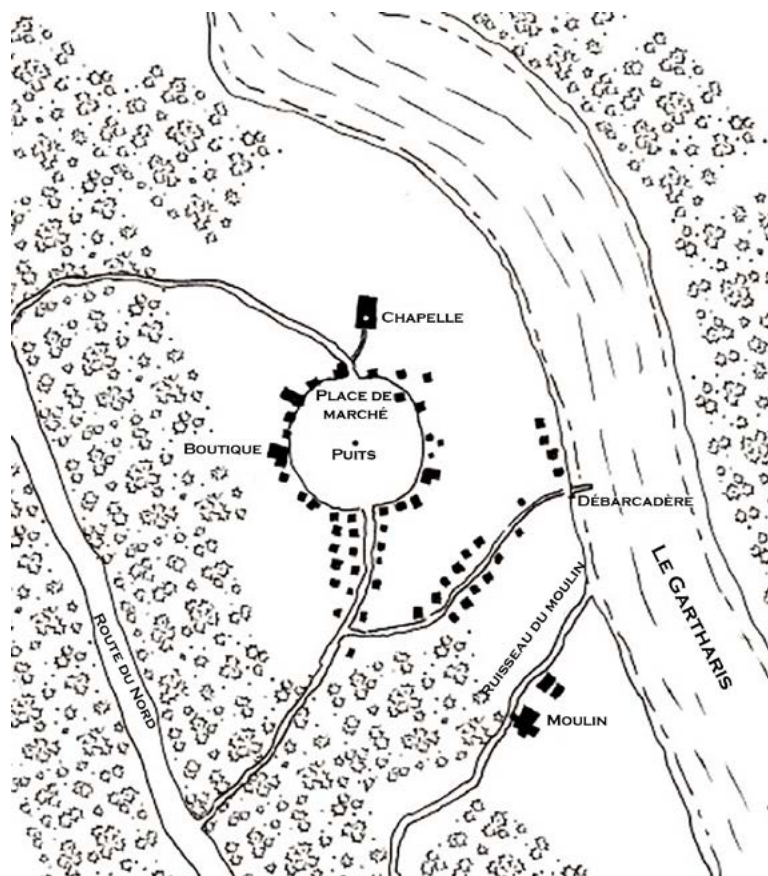
## LE CAMPMENT BARBARE

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

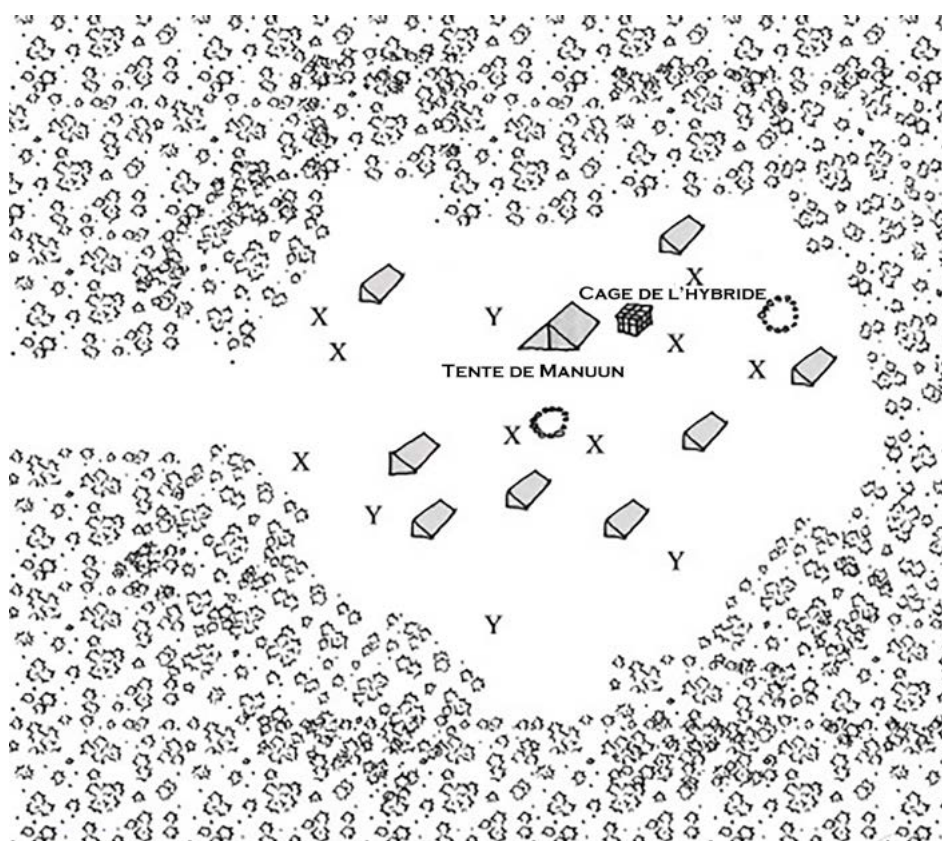
Les barbares se trouvent aux endroits de la carte marqués par un «X» durant le matin et l'après-midi, et aux endroits marqués par un «Y» en soirée. La cage qui sert normalement à transporter l'hybride emprisonne deux villageois de Thorsen: Daek et sa femme Mathilde. Ils ont été capturés avec leur ami Serg lors des événements précédant la scène Rapt. Hélas, l'hybride a déjà dévoré le pauvre Serg. Des os humains et des excréments sont dispersés à proximité de la cage. Caché à l'extrémité orientale de la forêt, un charriot sert à ramener le monstre dans les terres de Gartharis. Les neuf poneys des barbares, le plus grand étant celui de Manuun, sont attachés à l'abri des regards.



CARTE D'AYLEVEZ



CARTE DU CAMP BARBARE



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

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

En comptant Manuun, les barbares sont seize au total. L'affrontement risque d'être ardu si les personnages s'attaquent au groupe entier. Mais les barbares seront certainement moins nombreux si les personnages les ont combattus lors des scènes Embuscade et Le chamane entre en piste.

### LES TACTIQUES DES BARBARES DU CAMP

Les barbares sont très bien organisés et la présence de Manuun leur donne confiance. Si une sentinelle est attaquée, elle restera sur la défensive tout en essayant d'alerter le camp. Les barbares chercheront en premier lieu à protéger Manuun afin de lui laisser le temps d'invoquer ses esprits. Après avoir déterminé le nombre d'adversaires, ils attaqueront en privilégiant les attaques de flanc et les encerclements.

Les barbares préféreront capturer les personnages plutôt que de les tuer, afin de les conduire au pic de la Tisserande. Les personnages seront alors réduits en esclavage ou seront sacrifiés lors d'un de ces horribles rituels qu'affectionnent Jédakiah et les ophidiens (voir le scénario Au Cœur des ténèbres).

### CONCLURE LE SCÉNARIO

La fin du scénario est délibérément vague, car elle dépend des actions des personnages. Ceux-ci devraient au moins être capables de rassembler suffisamment d'informations pour situer le camp barbare. Il est même possible qu'ils lancent directement un assaut sur le camp en ignorant Aylevez. Si les personnages ne combattent pas les barbares, ces derniers assiègent Aylevez le lendemain de l'arrivée des personnages.

La capture de Manuun est susceptible de transformer la suite du scénario. Les membres de sa tribu pourraient bien sûr tenter de le sauver, mais les personnages disposent d'un formidable levier de négociation. Si jamais Manuun recouvre sa liberté, il fera tout pour tuer les personnages et tentera de se venger immédiatement au cas où il lui resterait suffisamment de guerriers. Sinon, son groupe se repliera sur Gartharis et préparera un nouvel assaut. Il ferait donc un bon ennemi récurrent.

## DÉNOUEMENTS POSSIBLES

1. Jhonen et les personnages fuient Aylevez et retournent à Lurien. Jhonen entend informer le duc local des événements d'Aylevez et le prévenir que d'autres assauts barbares sont probables. L'hybride du Chaos est la preuve que le Chaos émerge à nouveau dans la Contrée. Manuun, s'il est capturé et amené devant le duc, n'évoquera Jédakiah qu'après avoir été torturé, en utilisant seulement les termes «le maître» et «le serviteur de la Mère du Chaos», sans en dire plus sur les pouvoirs du sorcier.
2. Les personnages arrivent à capturer ou à tuer l'hybride et plusieurs barbares du camp. Si Manuun est aussi capturé ou tué, ils ont obtenu une petite victoire : les barbares survivants retournent informer Jédakiah de la situation.
3. Les barbares se rassemblent et descendent sur Aylevez pour capturer l'hybride et parachever le massacre. Les personnages peuvent livrer une défense héroïque sur le vieux pont en pierre, harceler les assaillants dans le village en allant de maison en maison, ou tout simplement fuir à toute allure. Si les barbares capturent à nouveau l'hybride, ils ne poursuivront pas les personnages : leur expérience a été concluante. Jédakiah pourra alors créer de nouveaux hybrides, entraîner d'autres barbares à les contrôler, puis envoyer une armée chaotique contre la Contrée.
4. Les barbares sont totalement défaits. Certains révéleront sans doute qu'ils servent un sorcier aux pouvoirs incomensurables qui vit dans les montagnes loin au nord. De son côté, Manuun sera peu coopératif et ne livrera pas d'informations. Les personnages pourront revenir à Lurien et alerter les autorités de ce qui se trame.

Il existe deux méthodes pour découvrir le camp barbare. Soit les personnages suivent une piste : celle de la scène Rapt, celle de la scène Embuscade ou une qui part d'Aylevez. Soit ils capturent un barbare durant l'aventure. Des jets de Pistage seront nécessaires pour s'orienter dans les bois sans perdre trop de temps.

L'objectif de ce scénario est d'introduire les personnages à la menace incarnée par Jédakiah. Au cours des autres aventures de Contre le Chaos, ils auront l'occasion de s'opposer à lui.

# PERSONNAGES NON JOUEURS

## JHONEN

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

Toutefois, la quête du profit n'est plus la seule chose qui l'anime. L'année dernière, il a rencontré Gisal, une aubergiste de la cité de Nyren. Il est amoureux d'elle, mais son manque de tact empêche tout rapprochement. Son échec le frustre terriblement ; il a du mal à accepter que les affaires de l'amour soient plus compliquées que celles du commerce...

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

## UTUK

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

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

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

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

### LA TACTIQUE DE L'HYBRIDE

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

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

*Loin d'être une brute dénuée d'intelligence, l'hybride tentera d'incapaciter ses adversaires, afin de les déguster tranquillement plus tard. Il utilise d'abord sa fronde pour Étourdir les adversaires avant de venir au contact.*

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

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

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

**Passions:** Aime Gisal 90 %, Déteste la paresse 70 %, Loyal envers le Val 80 %

**Style de combat:** Marchand du Val (dague, épée courte) 75 %

Arme	TAI/Impact	Allonge	dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Épée courte	M	C	1d6	6/8

UTUK	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR: 12	Points d'action: 3	1-3	Jambe droite	1/7
CON: 17	Mod. de dégâts: 0	4-6	Jambe gauche	1/7
TAI: 13	Points de magie: 13	7-9	Abdomen	2/8
DEX: 15	Mouvement: 6 m	10-12	Poitrine	2/9
INT: 15	Initiative: 12	13-15	Bras droit	1/6
POU: 13	Armure: Cuir	16-18	Bras gauche	1/6
CHA: 14		19-20	Tête	1/7

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

**Passions:** Expier ses Crimes 90 %, Loyal envers Jhonen 80 %

**Style de combat:** Barbare de la Longue Chevauchée (arc, bouclier, épée, lance) 74 %

Arme	TAI/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Arc court	G	—	1d6	4/4
Épée courte	M	C	1d6	6/8
Lance courte	M	L	1d8 + 1	4/5
Rondache	G	C	1d3 + 1	4/9

## LES CARAVANIERS DE JHONEN

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

CARAVANIER DE JHONEN	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'action : 2	1-3	Jambe droite	1/5
Mod. de dégâts : 0	4-6	Jambe gauche	1/5
Points de magie : 11	7-9	Abdomen	2/6
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	2/7
Initiative : 9	13-15	Bras droit	1/4
Armure : Cuir	16-18	Bras gauche	1/4
	19-20	Tête	1/5

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

**Passions :** Loyal envers Johnen 50 %

**Style de combat :** Conducteur du Val (dague, épée courte) 55 %

Arme	TAI/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Épée courte	M	C	1d6	6/8

## LA BANDE DE THORSEN

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

BANDE DE THORSEN	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'action : 2	1-3	Jambe droite	0/5
Mod. de dégâts : 0	4-6	Jambe gauche	0/5
Points de magie : 10	7-9	Abdomen	0/6
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	0/7
Initiative : 10	13-15	Bras droit	0/4
Armure : Aucune	16-18	Bras gauche	0/4
	19-20	Tête	0/5

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

**Passions :** Loyal envers Thorsen 75 %

**Style de combat :** Voyou du Village (gourdin) 35 %

Arme	TAI/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Gourdin	M	C	1d6	4/4

## LOUPS

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

LOUP	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'action : 2	1-3	Patte droite	2/5
Mod. de dégâts : 0	4-6	Patte gauche	2/5
Points de magie : 11	7-9	Arrière-train	2/6
Mouvement : 10 m	10-12	Avant-train	2/6
Initiative : 10	13-15	Patte droite	2/5
Armure : Peau et fourrure	16-18	Patte gauche	2/5
Capacité : Vision Nocturne	19-20	Tête	2/5

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

**Style de combat :** Meute de Loups 45 %

Arme	TAI/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	P	C	1d3	Comme les pattes
Morsure	M	C	1d8	Comme la tête



## MANUUN

Corrompu par l'influence de la Mère du Chaos, Manuun est devenu un agent de Jédakiah et cherche à libérer des esprits de chaos, de maladie et de malédiction.

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

Cruel, violent et rancunier, il fait autorité parmi les siens, qui le suivent autant par crainte que dans l'espoir d'acquiescer les richesses qu'il leur a promises s'ils détruisent la Contrée.

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

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

MANUUN	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR: 12	Points d'action: 3	1-3	Jambe droite	1/7
CON: 13	Mod. de dégâts: 0	4-6	Jambe gauche	1/7
TAI: 13	Points de magie: 15	7-9	Abdomen	2/8
DEX: 11	Mouvement: 6 m	10-12	Poitrine	2/9
INT: 15	Initiative: 10	13-15	Bras droit	1/6
POU: 15	Armure: Cuir	16-18	Bras gauche	1/6
CHA: 10		19-20	Tête	1/7

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

**Passions:** Aime le Chaos 90 %, Loyal envers Jédakiah 80 %

**Animisme:** Contrainte 68 %, Transe 77 %

*Esprit: Uurungun, double allié du Chaos*

*INT 15, POU 16, CHA 9*

*Combat spectral (morsure spirituelle) 81 %, Connaissance (Mère du Chaos) 130 %, Volonté 82 %*

*Capacité: Manifestation*

Uurungun est un double allié qui avait autrefois servi la Mère du Chaos. Il a la forme d'une énorme araignée noire et grise avec une tête de rat. Il peut se manifester physiquement et essaie de défendre Manuun si celui-ci est attaqué. À cette fin, il dispose de 2 points d'action et de 16 points de vie. En combat spirituel, il utilise dès que possible l'effet spécial Posséder, et sa morsure spirituelle provoque une sensation de froid glacial. L'individu possédé se sentira obligé de protéger physiquement Manuun au péril de sa vie si Uurungun l'ordonne. Il devient ainsi un esclave de la Mère du Chaos et obtient la passion Loyal envers la Mère du Chaos à 82 %. La possession dure jusqu'à ce que Uurungun choisisse de libérer la victime ou que Manuun ordonne à son double de cesser la possession.

**Style de combat:** Chamane de Gartharis (dague, hache) 52 %

Arme	TAI/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Hache de bataille	M	M	1d6 + 1	4/8

## LES BARBARES DE MANUUN

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

BARBARE DE MANUUN	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'action : 2	1-3	Jambe droite	2/6
Mod. de dégâts : + 1d2	4-6	Jambe gauche	2/6
Points de magie : 11	7-9	Abdomen	2/7
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	2/8
Initiative : 10	13-15	Bras droit	2/5
Armure : Cuir rembourré	16-18	Bras gauche	2/5
	19-20	Tête	2/6

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

**Passions:** Aime le combat 70 %, Loyal envers Manuun 50 %

**Style de combat:** Barbare de Gartharis (arc, bouclier, dague, hache) 74 %

Arme	TAI/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Arc court	G	—	1d6 + 1d2	4/4
Dague	P	C	1d4 + 1 + 1d2	6/8
Hache de bataille	M	M	1d6 + 1 + 1d2	4/8
Rondache	G	C	1d3 + 1 + 1d2	4/9

## COMMANDER AUX MORTS

*Avec tant de morts violentes à Aylevez, les âmes des villageois risquent de devenir des revenants, des esprits maléfiques liés au lieu de leur trépas. Manuun le sait : en pénétrant le monde spirituel autour de la ville, il peut voir les âmes susceptibles de devenir des revenants et les contraindre à ce sort (voir MYTHRAS page 149).*

*Si besoin est, Manuun est capable d'éveiller 1d4 revenants, qui ont les caractéristiques suivantes :*

*Intensité 2, INT 10, POU 8, CHA 10*

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

*Capacités : Miasme, Illusions*

*Les revenants veulent que les vivants partagent leur douleur en assistant à leur mort terrible. L'hybride du Chaos apparait comme une forme spectrale à peine visible qui déchire les corps des revenants. Ceux qui ont vu la scène subissent alors les effets de la capacité Miasme.*

## L'HYBRIDE DU CHAOS

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

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

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

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



HYBRIDE	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR: 18	Points d'action: 4	1-3	Jambe droite	3/8
CON: 26	Mod. de dégâts: +1d4	4-6	Jambe gauche	3/8
TAI: 17	Points de magie: 15	7-9	Abdomen	3/9
DEX: 27	Mouvement: 10 m	10-12	Poitrine	3/10
INT: 13	Initiative: 20	13-15	Bras droit	3/7
POU: 15	Armure: Peau épaisse	16-18	Bras gauche	3/7
CHA: 11		19-20	Tête	4/8

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

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

**Passions :** Tuer 110 %

**Style de combat :** Engeance Chaotique (bagarre, fronde, lance) 80 %

Arme	TAI/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Cornes	M	C	1d4 + 1d4	Comme la tête
Fronde	G	—	1d8	1/2
Griffes	M	T	1d4 + 1d4	Comme les bras
Grande lance	G	TL	1d10 + 1 + 1d4	4/10
Morsure	M	T	1d6 + 1d4	Comme la tête

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