LE SANCTUAIRE DE RIGG

Scénario initialement publié dans *The Second Citadel Compendium* (1985)
Traduit par Slereah et Patatovitch pour *Le Verrah Rubicon : http://verrahrubicon.free.fr/*
Adapté pour Warhammer Fantasy Battle 2 et 3ème édition

Version 1.0

LA LUSTRIE SEPTENTRIONALE

Créé par Richard Halliwell, la Lustrie Septentrionale est un continent fantastique dont la géographie et l'histoire ressemble plus ou moins à celle de l'Amérique du Sud. Cependant, dans l'étrange et étonnante imagination de son étrange et étonnant auteur, les amérindiens et les conquistadors usurpateurs sont remplacés par les étranges slanns amphibiens et les occidentaux aventureux, dont des norses, des elfes des mers et des nains. [...]

LES AMAZONES

Les jungles tropicales denses avoisinant le fleuve Cadiz sont très peu habitées. De temps en temps, quelques bandes de chasseurs nomades pygmées décident de descendre le fleuve. D'autres fois, des marchands imprudents des colonies nordiques de la côte bravent cette rivière scélérate afin de vendre dans les plus brefs délais leurs butins. Cependant, la population la plus importante de ce bassin est une peuplade d'indigène sauvage : les amazones.

Les amazones vivent dans des centaines de villages dispersés partout dans la jungle et dans leur capitale nommée Genaina. Cette cité qui comprend de nombreux bâtiments en pierre de taille considérable est en majorité construites avec de l'herbe et de la boue, de la même façon que les bâtiments des plus petits villages. Les villages amazones peuvent être facilement identifiés à leur style.

Les constructions sont presque toujours érigées sur de solides pilotis de bois, afin d'élever les zones d'habitations par rapport au sol. De cette façon les amazones évite les excès des inondations périodiques.

LA SORORITE

La Sororité fut créée pendant la Haute Epoque de la Lustrie, l'âge d'or de la science et de la technologie. A cette époque, l'Amazonie était une terre sauvage et violente. Les Anciens, technocratiques et sages, acceptaient cet état de fait et respectaient le territoire des amazones.

Tandis que les autres humains étaient asservis et n'étaient pas mieux traités que du bétail ou des rats de laboratoire, les amazones maintenaient leur indépendance.

Les Anciens et les amazones étaient capables de vivre en coopération, de façon à peu près pacifique. Ils échangeaient et coopéraient. Les amazones étaient particulièrement douées comme acolytes et servantes des mages du Haut Age.

Ces amazones émigrées, disciples des slanns, furent les ancêtres de la Sororité d'aujourd'hui. Elles acquirent, grâce à leur travail et à leurs études, une connaissance complète des sciences du Haut Age.

Par la suite, les Anciens faillirent, leur civilisation fut détruite et leurs connaissances perdues par leur propre descendance. Les slanns d'aujourd'hui regardent toutes traces des temps anciens avec peur et suspicion. Si les anciennes sciences sont oubliés d'eux, ce n'est pas le cas de la Sororité amazone. Même si elles ne peuvent pas recréer les merveilles du Haut Age, elles réussissent à utiliser et préserver de nombreux artefacts qui furent ainsi sauvés de l'oubli.

C'est sur ce savoir que s'est bâti le pouvoir et l'autorité de la Sororité dans la société amazone. La prudence, la dévotion des fanatiques et, plus que tout, les secrets de la Sororité assurent à cette organisation une main mise sur la société amazone dans les domaines religieux, politiques ainsi que scientifiques.

LA RELIGION DES AMAZONES

Les amazones adorent leurs propres dieux. Elles haïssent tous les adorateurs de Quetzalcoatl, particulièrement les slanns. En plus des nombreux petits villages et temples relais parsemant toute l'Amazonie, il existe deux principaux centres de culte, le temple de Karra à Genaina et le Grand sanctuaire de Rigg s'élevant sur les rives du lac Lokka. Les mystères du Temple de Karra, et les immenses richesses du palais royal de Genaina, seront développés dans un autre article. [On regrette que cela n'est jamais été fait.]

The Goddess Rigg

Rigg est la figure dominante du panthéon amazone. Son influence touche à la guerre, au sang, à la koka, à la mort et généralement à la violence.

Les Koka-Kalims

Les Koka-Kalims -ou simplement Kalims- sont des zélotes religieuses fanatiquement dévouées à l'adoration de la déesse Rigg. Elles consomment énormément de koka, un puissant narcotique doté une valeur religieuse. Elles en sont toutes dépendantes. Constamment sous l'effet de la drogue, elles mangent, dorment et parlent peu. Privées de fonctions sensorielles normales, elles peuvent supporter des souffrances inhumaines et ont naturellement très peu de répugnance face au sang, au massacre et la destruction. Leur état d'esprit fait d'elles des combattantes nerveuses, imprévisibles, irrationnelles et déchaînées. Elles font des guerrières fanatiques idéales.

La Sororité qui a le monopole sur les fondations théologiques, maintient une petite armée de Koka-Kalim comme servantes, gardes et combattantes. Les Koka-Kalims au service la Sororité sont nommées Dévotes. Beaucoup sont armées par la Sororité avec des armes des Anciens.

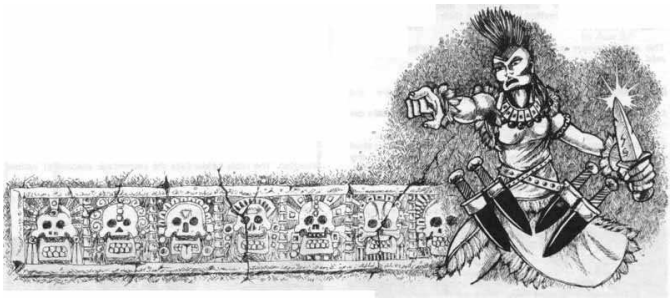
Le sanctuaire de Rigg

Le Grand Sanctuaire se tient sur le rivage du lac Lokka, dans les profondeurs des forêts de l'Amazonie. Il est dit qu'il fut construit pour commémorer l'union mystique entre Rigg, la déesse amazone de la Guerre et Amex, le dieu elfe de la richesse et de la joie [Ce dieu n'est plus jamais cité ; ce peut-être vu comme une légende amazone. NdT]. Sur ses fondations, elle mit au monde Kalith, la mère de toutes les amazones. Le mythe de la création est un dogme central dans la religion amazone.

Les adorateurs de Rigg de toutes les tribus d'amazones font des pèlerinages réguliers jusqu'au sanctuaire.

L'administration du lieu est aux mains de la Sororité amazone. Ce bâtiment abrite le centre diocésain de la Sororité avec ses bureaux, une bibliothèque et une salle de réunion.

Comme toutes les lieux saints amazones, le Sanctuaire et ses quartiers sont interdit au non-amazones, à moins d'une permission spéciale de la Haute Prêtresse. Même aujourd'hui, ce privilège ne peut être accordé qu'à des femmes et elles seront alors, continuellement, sous bonne garde.



LES PROFILS

Les amazones

Chaque guerrière amazone a ses propres talents, leurs caractéristiques varient donc d'un individu à l'autre. Cependant, les valeurs suivantes représentent une moyenne pour chaque type ou classe d'amazones.

Les amazones ci-dessous représentent les individus normaux de leur race.

Pour chaque amazone rencontrée, il y a 5% de chance qu'elle n'est pas le profil normal. Lancez alors 1D6 :

1-3 : Championne
4-5 : Héroïne mineure
6: Héroïne majeure

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Amazone	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Championne	4"	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
H. mineure	4"	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
H. majeure	4"	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Armes : Toutes les amazones portent une arme à une main (épée, hache ou masse). De plus, elles peuvent posséder également une lance et/ou un arc. La Lustrie est une terre dangereuse aussi les amazones ont toujours leurs armes à portée de main, même dans le temple de la déesse Rigg. Les championnes et les héroïnes ont 5% de chance de posséder une arme la Haute Epoque (cf. ci-dessous).

Armure : Aucune ou bouclier. Les championnes et les héroïnes peuvent aussi porter des armures légères.

Les Koka-Kalims

Les Koka-Kalims sont les disciples de la déesse Rigg. Les Dévotes sont les Koka-Kalims faisant partie de la Sororité.

Pour chaque Koka-Kalim ou Dévote rencontrée, il y a 5% de chance qu"il s'agisse d'une championne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Koka-Kalim	4"	4	3	3	3	1	5	1	7	7	6	7
Dévote	4"	4	3	3	3	1	5	1	7	7	6	7
Championne	4"	5	4	4	3	1	6	1	7	7	6	7

Toutes les Koka-kalims sont sujettes à la *frénésie*

Armes : L'équipement normal des Koka-kalims est composé d'une ou deux armes à une main et de couteaux de lancer.

Les Dévotes et les championnes portent parfois une lance et/ou un arc.

Il y a 10% de chance qu'une Dévote (20% pour une championne Dévote) puisse avoir une arme de la Haute époque (cf. ci-dessous).

Armure : Aucune ou bouclier pour les Koka-Kalim.

Les Dévotes peuvent porter une armure légère.

Mère Samantha

Samantha est née quelque part en Amazonie orientale, dans une tribu nomade. Elle devint par la suite une membre des Kalims et plus tard rejoignit l'ordre des Dévotes.

Son ascension rapide dans les rangs de la Sororité fut prodigieuse. Elle est maintenant la Grande Prêtresse et est à la tête du Sanctuaire sacré de Rigg.

Samantha reste néanmoins étonnamment jeune. En raison de ses origines, elle est agile comme le reste de sa tribu nomade natale et est une habile combattante, en plus d'être bien sûre une puissante magicienne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Samantha	4"	6	4	3	3	2	6	2	9	9	9	9

Armes : Samantha est armée des armes traditionnelles des Hautes Prêtresses de Rigg. Elle possède un couteau à longue lame (une arme à une main) et quatre couteaux de lancer.

Armure : -

Niveau 4 ; 23 Points de Magie

Sorts :

Mineure (cf WFRP1 p153): *Don de langues* (1PM), *Verrou magique* (1PM)

NV1: *Boule de Feu* (Bat.1PM), *Guérison des blessures légères* (Bat, 1PM), *Évocation d'un gardien* (Dem. 3PM),

NV2: *Frénésie magique* (Bat), *Aura de protection* (Bat, 1PM)

NV3: *Peur magique* (Bat, 5PM), *Malédiction d'attraction de projectiles* (Bat, 1PM)

NV4: *Guérison des blessures graves* (Bat, 1PM), *Aura d'invulnérabilité* (Bat, 8PM)

Avatar de la déesse Rigg

L'avatar de Rigg mesure 3 mètres de haut, avec des yeux et cheveux rouges.

L'avatar obéira à une unique demande de l'invocateur. Elle ne peut pas quitter le hall et retournera chez elle après 2D4 tours.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Rigg	8"	8	6	4	4	4	10	3	10	10	10	10

Armes : Rigg porte un couteau et quatre couteaux de lancer. Toutes ses armes sont magiques, les couteaux de lancer ont une portée de 18" (courte seulement) et une Force de 4.

Armure : -

L'avatar est invulnérable aux armes non magiques. Il est sujet à l'*instabilité* en dehors du hall du temple de Rigg.

Les armes de la Haute Époque

Ces armes datent de l'époque des Anciens Slanns. Toutes celles mentionnées dans le scénario ont été soigneusement maintenues et préservées par la Sororité. Les armes de la Haute Epoque ne sont pas si rares en Lustrie. Les natifs les reconnaitront instantanément et ne mettront qu'un seul tour pour trouver comment les utiliser ou les recharger.

D100	Artefact	Valeur en CO
01-20	Pistolet à aiguilles	100
21-50	Pistolet bolter	150
51-70	Bolter	200
71-00	Épée énergétique	120

Un MJ audacieux peut modifier cette table pour ajouter d'autres armes magiques (l'"*Amulette lunaire*" de Mordheim, par exemple) ou des armes et de l'équipement issus de *Warhammer 40,000*.

Pistolet à aiguilles

C'est un pistolet à air comprimé qui tire des aiguilles chimiques ou d'acier. La sororité utilise des aiguilles creuses empoisonnées. Si 1'arme atteint sa cible, effectuez directement le jet de sauvegarde car aucun jet pour blesser n'est nécessaire. Le poison prend immédiatement effet si ce jet de sauvegarde est raté.

Le poison utilisé tue les slanns sans considération pour leurs PV. Les humains sont immédiatement paralysés pour 5D6 tours. Les autres races ne sont pas affectées.

Après chaque tir, l'arme doit être repressurisée. Le pistolet ne peut donc tirer qu'un tour sur deux. Les pistolets à aiguilles sont silencieux et précis, c'est une arme idéale pour un assassin.

Portée		Pour toucher		F	Dom	Svg	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-8"	8"-16"	-	-	-	-	+1	Utilisable en CC Recharge

Les Couronnes d'Or

A plusieurs reprises, vous trouverez dans ce document l'abréviation "**CO**".

Les CO sont des Couronnes d'Or impériales. Elles servent ici à évaluer le butin des pillards.

Si vous jouez à *Mordheim*, les CO sont utilisées pour déterminer la valeur des bandes. Divisez le butin par quatre.

A *WFRP*, vous pouvez garder cette valeur.

Bolter

Les Bolters tirent un petit projectile explosif. Ils sont très bruyants et provoquent beaucoup de dégâts à leur cible. Les bolters de la Haute Epoque se chargent au coup par coup, comme les arbalètes. Un utilisateur ne peut pas bouger et tirer pendant le même tour.

Portée		Pour toucher		F	Dom	Svg	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-12"	12"-24"	-	-	4	1	*	Mvt ou tir

* Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée.

Les joueurs de *Mordheim* reconnaitront là un "*Bâton solaire*".

Pistolet bolter

Il s'agit ni plus ni moins que de la version réduite du bolter.

Les bolters de la Haute Epoque sont des armes lentes à recharger, comme les arbalètes et un utilisateur ne peut pas bouger et tirer pendant le même tour.

Portée		Pour toucher		F	Dom	Svg	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-8"	8"-16"	-	-	4	1	*	Utilisable en CC, Mvt ou tir

* Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée.

Les joueurs de *Mordheim* reconnaitront là un "*Gantelet du soleil*".

Epée énergétique

La lame de l'épée énergétique -parfois un simple filament- est nimbée d'un champ de force bleuté qui traverse tout ce qu'il touche. Quand l'épée s'abat, toute la longueur de sa lame est parcourue de décharges énergétiques qui enveloppent et déchirent sa cible.

Au corps à corps, le porteur d'une épée énergétique inflige des touches de Force 5 contre lesquelles aucune sauvegarde d'armure n'est possible.

Selon les règles de *Mordheim*, il est possible de parer avec cette arme. Les joueurs de ce jeu reconnaitront là une "G*riffe des Anciens* ".

LES SCENARIO

Ce qui suit devrait suffire à toute aventure de jeu de rôle ou de wargame impliquant le sanctuaire. Les MJ expérimentés pourront faire leurs propres histoires et scénarios. Notez bien que quel que soit ce que vous choisissez, cela vous demandera pas mal de préparation.
Vous avez ci-dessous deux propositions :

- **un raid** (à jouer plutôt avec une version de *Warhammer Fantasy Battle*)
- **un cambriolage nocturne** (à jouer plutôt avec *Mordheim* ou *WFRP*)

Avec un minimum de travail, vous pourriez remplacer les amazones de ce scénario par des hommes-lézards. Les amazones seraient alors des skinks, les Devotes et les Kalims des hommes-lézards et Mère Samatha, un slann. Les norses pourraient devenir des elfes ou des humains.

RAID

Se joue idéalement à trois ou plus. Une personne devient le *Maître du Jeu*. Il met en place le décor, génère les amazones et gère leur placement initial. Un joueur joue les amazones et l'autre prend le commandement des norses. Plusieurs joueurs peuvent se partager le commandement des amazones et/ou des norses.

Suivant les indications d'un explorateur, un groupe d'intrépides pillards norses remontent le fleuve Amoco-Cadiz jusqu'au lac Lokka avec leurs drakkars. Ils arrivent sur la table par le bord sud-ouest comme indiqué sur la carte. La rapidité de leurs embarcations et les hautes falaises du promontoire les ont dissimulés jusque là.

Ils ont trois bateaux, chaque bateau comprenant un équipage de 25 guerriers dont un champion et un héros mineur. Chaque bateau a aussi un pilote non-combattant.

Vous pouvez armer les figurines en fonction de ce que celles que vous possédez. Les troupes armées de la même façon sur chaque bateau combattront en régiments. Chaque drakkar peut comprendre un porte-bannière et un musicien. Les norses n'ont pas de sorciers, pas d'objets ou armes magiques.

Objectif des joueurs : S'emparer du sanctuaire et le piller complètement, avec moins de 50% de pertes.

Les pillards peuvent décider d'attaquer à plusieurs moments (cela à un impact non négligeable sur le nombre d'amazones présentes, cf la description du temple) :

- A l'aube ou durant la nuit. Dans ce cas, seuls deux bateaux sont utilisés (l'un d'eux s'est échoué ou perdu).
- Le matin, l'après midi ou le soir.
- Au crépuscule. Dans ce cas, la nuit tombera 2D6 tours après le début du jeu (la visibilité tombe à 3D6" tirez une fois pour toute).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Champion	4"	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
H. mineur	4"	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8

Les drakkars

Dans ce scénario, les drakkars sont manœuvrés à la rame. On considère que tous les membres à bord qui ni ne tirent ni combattent rament ou aident à diriger le bateau :

0-4 rameurs	Dérive de 1D4" dans une direction aléatoire.
5-9 rameurs	3" dans la direction souhaitée.
10+ rameurs	6" dans la direction souhaitée.

Ces règles s'appliquent à la navigation sur le lac Lokka. Le bateau compte comme un *couvert léger* pour les rameurs et les tireurs et comme un *couvert lourd* pour ceux qui gardent leur tête baissée. Les races aquatiques (comme les slanns) peuvent essayer de monter sur l'embarcation en attaquant l'équipage. Ils souffrent d'une pénalité de 2 *pour toucher*. S'ils repoussent leurs adversaires, ils sont à bord. Les amazones sont de bonnes nageuses (elles se déplacent dans l'eau à mi-vitesse) mais ne peuvent pas attaquer/tirer lorsqu'elles nagent.

Vous avez d'autres règles sur les bateaux pour *Mordheim* dans *L'Empire en Flammes* (p34).

CAMBRIOLAGE

Un cambriolage se passera de nuit, aucun non-amazone ne pourrait s'approcher discrètement du sanctuaire en plein jour.

Un Maître du Jeu contrôle les mouvements et les actions des amazones tandis que chaque joueur contrôle une bande qui pour ce gros coup, ce sont alliés. Leur but est de piller le sanctuaire autant que possible. A priori, les voleurs ne cherchent aucun objet en particulier mais quelqu'un pourrait payer le joueur une fortune pour un exemplaire du "*Témoignage de Mruggdok K'Things*", par exemple.

Les joueurs ne connaissent pas le plan du sanctuaire. Ils n'ont peut-être même pas vu l'endroit en plein jour (le MJ pourrait donner aux joueurs une carte ou un plan fourni par un employeur ou un autre voleur).

Le groupe entrera par l'une des deux entrées, depuis la rive ou le sentier ou ils peuvent approcher à l'aide d'embarcations plus ou moins légères.

Déterminez la direction par laquelle les joueurs arrivent par un jet de dé. Les joueurs doivent repartir par le même chemin ou voler des canots pour repartir par la rivière.

L'échelle de temps
A *Warhammer* et à *Mordheim*, on considère qu'un tour de jeu complet correspond à une minute de temps réel.

La nuit

La visibilité nocturne en Lustrie dépend des lunes et de la météo. Considérez que la visibilité des figurines est réduite à 3D6" (tirez une fois pour toute).

Les serrures

Dans la description du temple, vous trouverez des portes ou des trappes décrites comme ouvertes ou fermées. Considérez cela comme la situation à un temps donné pour un cambriolage nocturne. Au cours d'une partie, les amazones ne sont jamais gênées par les portes fermées et ne les ferment jamais derrière elles.

Afin de crocheter une serrure, un personnage doit avoir la compétence *Crochetage*. Le MJ peut permettre à un certain nombre de figurines/héros/personnages d'avoir cette compétence pour ce scénario. Les figurines dotées de cette compétence utilisent des outils spéciaux, tels que des passe-partout ou couteaux plats. S'ils n'en ont pas pour quelque raison que ce soit, ils peuvent créer un outil improvisé à l'aide d'un clou tordu, d'une épingle ou objet similaire. Enlevez 1 du jet de dé pour des outils improvisés.

Les figurines dotées de la compétence *Crochetage* peuvent tenter d'ouvrir ou de fermer toute serrure sans utiliser la clé. On appelle cela "crocheter" la serrure, que la tentative soit de l'ouvrir ou la fermer.

Chaque essai prend un tour entier. Le joueur lance un D6 chaque fois et reportez-vous sur la table ci-dessous.

Un voleur peut faire jusqu'à trois tentatives sur une même serrure. Toute tentative supplémentaire sera inutile.

Une fois que le voleur en a fini avec la serrure, il peut ajouter +2 à tout jet de dé sur cette même serrure.

L'*Endurance* et les *Points de Vie* indiqués expliquent comment défoncer les portes : une fois à 0PV, la porte est par terre...

Type	**D6** (WFB, Mordheim)	**Difficulté** (WFRP1)	**E**	**PV**
Porte légère, serrure simple	4, 5, 6	0	3	1
Porte lourde, serrure complexe	5,6	10%	4	2
Porte très lourde, serrure très complexe	6	20%	5	3
Coffre, serrure sécurisée*	6 -> 5,6	40%	6	3

* Pour les serrures sécurisée. Dans ce scénario, il s'agit du coffre du bureau de Mère Samantha et de ceux de la chambre forte.

Les enchantements, du genre *Verrou magique*, augmentent la difficulté d'1 point (4,5,6 devient 5,6) ou de 10%. L'**E** et et les **PV** ne sont pas augmentés.

Gérer les bruits

La nuit, les bruits seront un un moyen important de détecter les troupes ennemis. La table ci-dessous liste les pourcentages de chance que divers bruits soient entendus. Le Maître du Jeu devra lancer le dé une fois par figurine ou groupe de figurines.

Selon votre manière de jouer, vous pouvez aussi considérer que c'est indicatif ou choisir un système d'alarme simplifié.

Activités	Oreille à la porte	Dans une pièce adjacente ou en dessous	Dans une pièce au-dessus	Dans la même pièce	% de base en plein air	En moins pour chaque intervalle de 4" ou chaque mur ou plancher
Déplacement à demi-vitesse, murmures, tourner une clé, crochetage	0%	5%	2%	40%	30%	20%
Déplacement normal, conversation	100%	15%	10%	100%	100%	20%
Ouverture d'une porte	100%	20%	10%	100%	100%	20%
Course, charge, combat, incantations, enfoncer une porte, chevaux, fouille rapide, bris de verre	100%	100%	30%	120%	120%	20%
Cris	100%	100%	60%	120%	120%	20%
Tir de Bolter	160%	120%	100%	140%	200%	10%

Pour réveiller les dormeurs, divisez par 4 ce pourcentage.

L'alcoolisme

WFB1 propose des règles complexes pour gérer l'alcoolisme des troupes (The First Citadel Compendium). Cela disparaît dans les versions ultérieures. A l'époque, on considère que les géants, les berserks norses, 15% des nains et 10% des halfelings sont *alcooliques*.

Comme l'alcoolisme peut produire des situations de jeu intéressantes, je vous propose ici une règle pour gérer cet état:

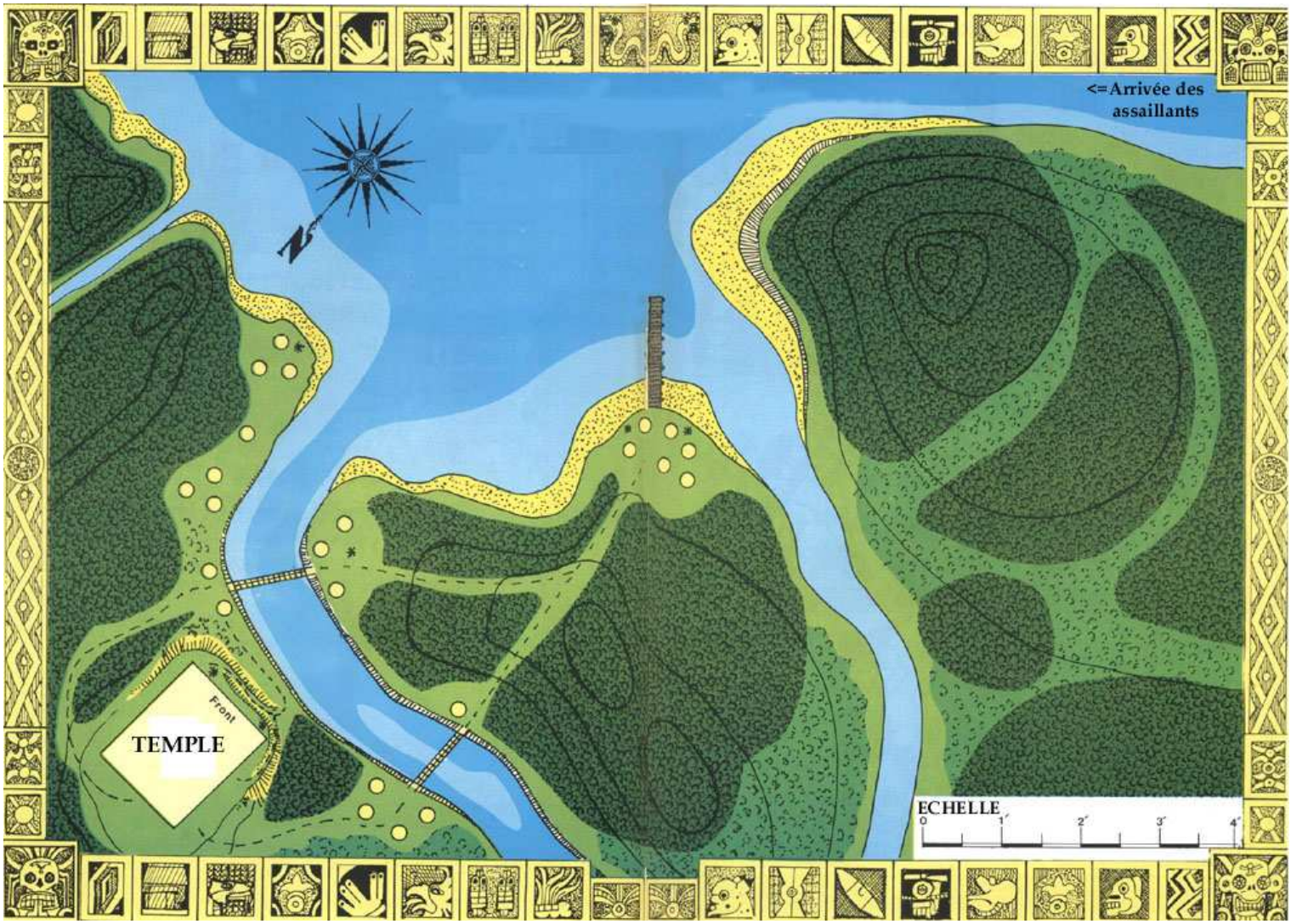
Chaque fois qu'un alcoolique est à moins de 4" de boissons alcoolisées, il doit réussir un test de FM (Cd à Mordheim) ou devenir incontrôlables et se mettre à boire pour 1D6 tours. Pendant qu'il boit, il est inconscient de ce qui se passe autour de lui.

Au bout de cette durée, la figurine peut retenter un test de FM (ou Cd). S'il est réussi, ses caractéristiques M, CC, CT et I sont réduites d'un point et son Cd augmente d'un point pour le reste de la bataille. La figurine peut agir normalement. Si le test est raté, les pénalités s'appliquent tout de même et la figurine recommence à boire pour 1D6 tours. A l'issue, la figurine subit à nouveau les pénalités et la figurine peuvent à nouveau tenter un test de FM. S'il est réussi, il peut combattre. S'il est encore raté, il s'endort pour 1D4 heures.

PLAN DE SITUATION

Dans le cas d'un raid, il n'y a pas nécessaire que la table représente toute cette carte. Seule zone de l'action est intéressante: le lieu de débarquement des assaillants, le temple, les passerelles, les huttes, etc.
Dans le cas d'un cambriolage, vous pouvez recentrer la carte sur le temple et inventer les alentours du temple.

Légende :
O : Huttes amazones (l'une d'elle est un stand de thé et de koka).
✶: Feux



Vous trouverez également, sur *Le Verrah Rubicon*, des patrons pour construire le temple et des plans de sol pour le faire visiter. Ces derniers, volontairement peu chargés en informations sont à compléter à la main avec les éléments des pages suivantes.

Les patrons du temple :
http://verrahrubicon.free.fr/documents/temple_maquette.zip
Les plans de sol :
http://verrahrubicon.free.fr/documents/temple_plansdesol.zip

DESCRIPTION DU TEMPLE

LES AMAZONES

La table ci-dessous donne un bref résumé des positions des amazones. Vous trouverez plus loin un tableau pré- tiré.

	En journée	La nuit
Extérieur du temple		
Chaque hutte	D4 amazones	D4 amazones
Stand de thé et de koka	D4 amazones + D4 Koka Kalim	
Feux (4)		D4 amazones
Jetée	D4 Dévotes	
Niveau 1		
B Dortoir des Dévotes		2D4 Dévotes
D Salle des gardes	2D4 Dévotes	D4 Dévotes
G Chapelle Kalim	2D4 Dévotes	
Niveau 2		
B Hall du sanctuaire	*Aube :* 3D6 amazones et 2D6 Koka-Kalims en pèlerinage *Du matin à crépuscule,* 6D6 amazones et 4D6 Koka-Kalim en pèlerinage	20% de chance de funérailles*
E Bureau de Samantha	75% de chance de Mère Samantha	
Niveau 3		
A Grande salle	25% de chance d'une conférence**	2 Dévotes au pied de l'escalier ouest
B Chambre de Samantha		Mère Samantha
C Chambre forte	1 Dévote	1 Dévote
Niveau 4		
B Hall	2 Dévotes à l'entrée	
C Salle de lecture	Matin au crépuscule, 2D6 amazones étudiantes.	
Niveau 5		
B Mirador	D4 Dévotes	D4 Dévotes
Niveau 6		
B Toit du mirador	D4 Dévotes	D4 Dévotes

*** Funérailles dans le hall (niveau 2)**

La nuit seulement.

2D6 amazones sont rassemblées devant le Grand Autel avec le corps de leur proche devant eux. Elles ululeront le Chant de Mort de leur tribu. Ce bruit étrange et sinistre sera facilement entendu à travers le temple.

Elles attaqueront tout étranger visible.

**** Conférence dans la grande salle (niveau 3)**

Des amazones sont en conférence ou assistent à une réunion. Dans ce cas, il y aura dans la pièce :

Mère Samantha

1D4 Championnes Dévotes (" soeurs révérendes ")

1D4 Championnes amazones

2D4 Dévotes

1D4 Amazones (" Filles de l'Eglise ", servant de secrétaires)

NIVEAU 1

Remarquez que cet étage est en fait un mètre en dessous du sol.

A. Bureau de l'administration de la Sororité.

Le fouiller prendra 4 tours pour toute la salle plus 10 tours pour les registres dans le cabinet le long du mur nord. Il n'y a rien d'intéressant dans cette salle.

B. Dortoir des Dévotes

La nuit, 2D4 Dévotes s'y reposent. Ce sont des insomniaques notoires et il y a 10% de chance pour chacune d'être encore éveillée.

C. Bureau de Mère Samantha

- *Secrétaires :* Contiennent des registres concernant les salaires, la logistique et la généalogie. Six tours entiers sont nécessaires pour les fouiller. Il y a rien d'intéressant.

- *Bureau :* Sur le bureau se trouve un communicateur, relié à celui dans la chambre de Samantha. Les deux communicateurs sont allumés, tout bruit dans l'une des pièces pourra être entendu dans l'autre. Le communicateur ne transmet pas les bruits aussi bien que l'oreille, ni aussi fidèlement. La probabilité d'être entendu est réduite de moitié.

- *Icône :* Une icône religieuse, représentant Rigg et Amex, est accrochée sur le mur ouest. L'icône ne vaut que 10 CO en dehors d'Amazonia. Cependant, pour une amazone, elle pourrait valoir l'équivalent de centaines de CO, mais essayez de lui expliquer où vous l'avez obtenu...

L'icône dissimule un coffre mural protégé par une s*errure sécurisée*. A l'intérieur se trouve D100 Couronnes d'Or et 1D4 armes de la Haute Époque.

D. Salle des gardes

Les Dévotes de cette pièce ont leurs armes à la main. Elles jouent à "Checks", un jeu populaire chez les amazones.

E. Réserve

La pièce est remplie de sacs. Dans un coin se trouve six tonneaux. Tous sont remplis de vin. Reportez-vous aux règles sur l'*Alcoolisme* (p5).

F. Armurerie

La pièce est pleine de râteliers et d'étagères chargés d'armes.

Il y a 5D6 arcs, 10D6 carquois de deux douzaines de flèches chacun, 6D6 couteaux de lancer, 5D6 dagues, 4D6 épées, 6D6 boucliers, 3D6 pistolets à aiguilles, 3D6 pistolets Bolter, 2D6 Bolters, 6D6 chargeurs de pistolets à aiguilles (D100 aiguilles chacun), 6D6 chargeurs de pistolets Bolter (D5 bolts chacun) et 4D6 chargeurs de Bolters (D12 bolts chacun).

G. Chapelle des Koka Kalims

L'autel est toujours illuminé par des bougies. On y trouve D4 artefacts religieux de Rigg et 2D6 bougeoirs en or.

Portes du niveau 1

Code	Type	Etat	
1	Porte légère	Verrouillée	Pas de clé
2	Porte très lourde	Verrouillée	Pas de clé
3	Porte légère	Verrouillée	Pas de clé
4	Porte lourde	Ouverte	Verrous à l'intérieur
5	Porte lourde	Ouverte	Verrous à l'intérieur
6	Porte légère	Ouverte	Verrous à l'intérieur
7	Porte légère	Ouverte	Verrous à l'intérieur
8	Porte légère	Verrouillée	Pas de clé
9	Porte légère	Ouverte	Verrous à l'intérieur
10	Porte légère	Ouverte	Verrous à l'intérieur
11	Porte légère	Verrouillée	Pas de clé
12	Porte lourde	Verrouillée	Pas de clé
13	Porte légère	Ouverte	Verrou à l'intérieur
14	Porte légère	Verrouillée	Pas de clé
15	Porte légère	Ouverte	Verrou à l'intérieur
16	Porte lourde	Verrouillée	Pas de clé

NIVEAU 2

A. Dressing des prêtresses

Sur le mur sud se trouve un voile et une chaine de fonction de prêtresse (cf. Artefacts religieux de la déesse Rigg plus loin).

B. Hall du sanctuaire

C'est le cœur du culte de la déesse Rigg. Le saint des saints au centre de la plus grande église d'Amazonia.

Dans la journée, il y aura 10D6 amazones en prière dans le hall. Ces pèlerins auront probablement fait un long voyage plein de périples.

En cas de raid, les pèlerins combattront. Le Maître du Jeu devra former des régiments ad-hoc homogène en terme d'armement avec, éventuellement, un personnage amazone comme chef.

La nuit, le hall sera désert à moins que quelqu'un ne soit mort récemment. Chaque nuit, il y a 20% de chance qu'il y ait des funérailles (cf p7)

La sainteté du lieu permet à Mère Samantha, ou tout autre sorcier disciple de Rigg, d'invoquer un avatar de la déesse. Il lui suffit de lancer un sort d'*Invocation*. Au lieu de démons, l'avatar de la déesse se manifestera sur l'autel. L'avatar obéira à une unique demande de l'invocateur. Elle ne peut pas quitter le hall et retournera chez elle après 2D4 tours.

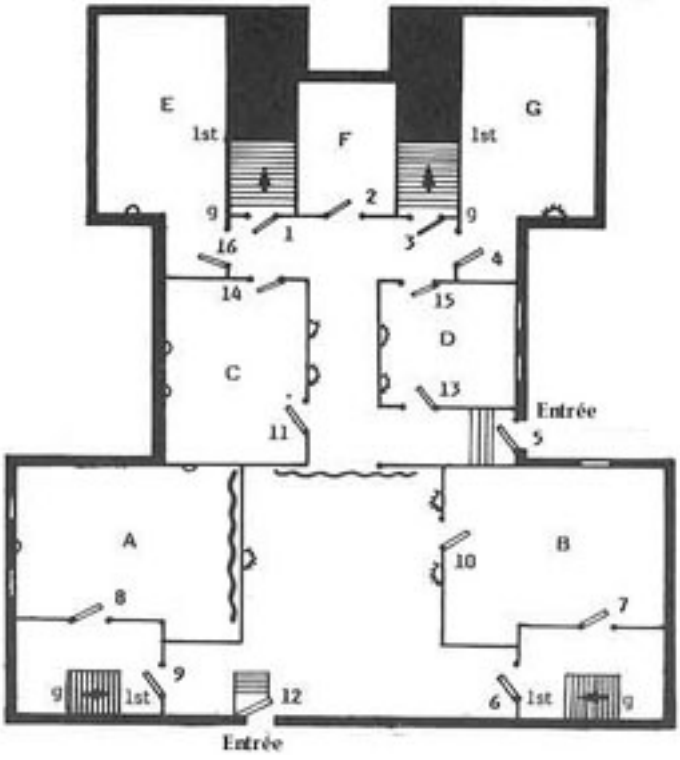
C. Grand Autel

L'autel est enveloppé d'un drap de velours rouge sang. On y trouve : une statuette de Rigg, deux boîtes de Koka et 12 bougeoirs en or.

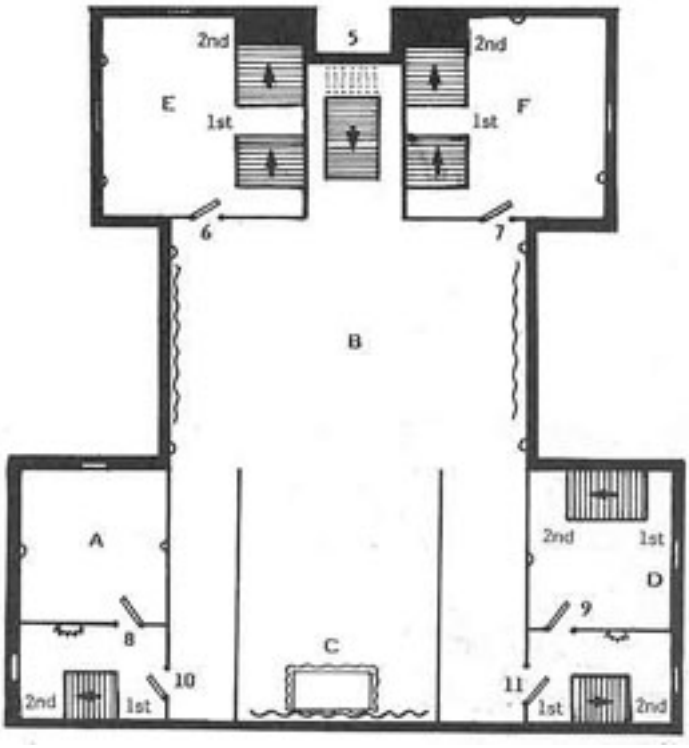
D. Antichambre de la grande salle

Il y a deux choses d'importance dans cette salle. Premièrement, il y a six bougeoirs en or. Deuxièmement, il y a un bar privé fermé avec une *serrure simple*. Reportez-vous aux règles sur l'*Alcoolisme* (p5).

NIVEAU 1



NIVEAU 2



E. Bureau de Mère Samantha
Dans cette pièce se trouve une table, des chaises et une étagère avec dix livres :

Code	Titre/Description
1	Procès-verbaux (amazonien)
2	Procès-verbaux (amazonien)
3	Procès-verbaux (amazonien)
4	Manuel de la Haute Époque (amazonien)
5	Réflexions de Murdle (amazonien) sans valeur
6	Témoignage de Mroggdok K'Things Ce livre est une traduction amazone d'une œuvre de la Haute Époque. Le livre consiste en un nombre de traités sur les problèmes magiques de l'époque de Mruggdok. Le livre ne peut être compris que par un magicien. Une lecture complète prendra 2 semaines. Au bout de cette période, le lecteur n'aura appris que très peu de choses spécifiques. Mais il aura cependant une meilleure compréhension des théories et principes sous-tendant la magie. Son niveau de maîtrise augmente de 1.
7	Généalogies (amazonien)
8	Encyclopédie magique (occidental).
9	Livre de comptes (amazonien)
10	Livre de comptes (amazonien)

La pièce contient également un bureau. Il contient trois petites étagères remplies de parchemins, carnets, correspondances, lettres et autres. Six tours sont nécessaires pour le fouiller mais il n'y a rien d'intéressant. Il y a un unique tiroir fermé avec une *serrure simple q*ui contient une arme de la Haute Époque.

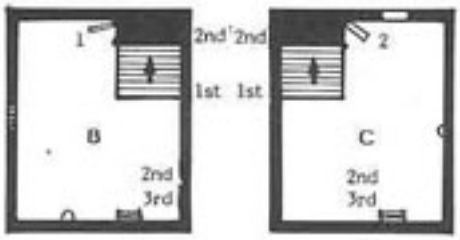
Portes du niveau 2

Code	Type	Etat	
5	Entrée principale	Pas de porte	L'escalier mène en dehors du bâtiment.
6	Porte lourde	Verrouillée	Clé dans la porte (à l'intérieur
7	Porte légère	Verrouillée	Pas de clé
8	Porte lourde	Verrouillée	Pas de clé
9	Porte légère	Ouverte	Pas de clé
10	Porte légère	Ouverte	Verrou à l'intérieur
11	Porte légère	Ouverte	Verrou à l'intérieur

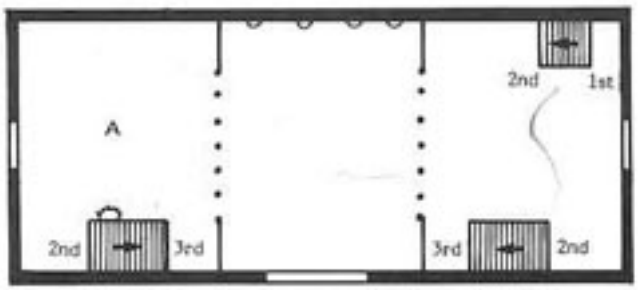
NIVEAU 3
A. Grande salle
Au milieu de la pièce, entre les rangées de piliers se trouve une lourde table en acajou. Il n'y a rien d'intérêt pour un voleur ou un pillard.
La nuit, la pièce sera complètement déserte à l'exception de deux gardes au pied de l'escalier ouest. La journée, il y a 25% de chance qu'il y ait une conférence ou une réunion (cf p7).

B. Chambre de Mère Samantha
La nuit, Mère Samantha dormira ici et la porte sera protégée par un sort de *Verrou magique*. La pièce contient un lit, une table, des chaises et un coffre. Le coffre est fermé par un cadenas (serrure très complexe). Il contient D100 CO et 2D4 objets magiques (à déterminer par le MJ).

C. Chambre forte
La pièce contient trois coffres avec des serrures sécurisées. Ils contiennent respectivement : 6D100 CO, 6D100 CO et 2D4 artefacts religieux (cf plus loin).



NIVEAU 3



On y trouve toujours un garde.

Portes du niveau 3

Code	Type	Etat	
1	Porte lourde	Verrouillée	Pas de clé (sort de verrou)
2	Porte lourde	Verrouillée	Pas de clé

NIVEAU 4
A. Bibliothèque de la Sororité : La pièce est vide à l'exception d'une bibliothèque. Elle contient deux étagères, chacune avec douze volumes. Ces livres sont :

Code	Titre/Description
1	Manuel technique de la Haute Époque (ancien slann)
2	Manuel technique de la Haute Époque (ancien slann?)
3	Manuel traduit de la Haute Époque (amazonien)
4	Dictionnaire amazonien-ancien slann
5	Dictionnaire Amazonien-Occidental
6	Généalogies (amazonien)
7	Généalogies (amazonien)
8	Cartes, liste et descriptions des 30 sites originels de Transmat (ancien slann)
9	La Saga de Thrinko. Poésie (amazonien)
10	Généalogies (amazonien)
11	Manuel technique de la Haute Époque (ancien slann)
12	Encyclopédie magique (occidental)
13	Diatribes de Drivot Vol 1 – Philosophie (occidental)
14	Diatribes de Drivot Vol 2 – Philosophie (occidental)
15	Poèmes courts (amazonien?)
16	Poèmes courts (amazonien)
17	Manuel traduit de la Haute Époque (amazonien)
18	Voyage de Rothnikson, Son compte rendu de ses voyages en Lustrie, révélant un site de la Haute Époque (occidental).
19	Manuel traduit de la Haute Époque (amazonien)
20	Manuel traduit de la Haute Époque (amazonien)
21	Encyclopédie Magique Occidentale (amazonien)
22	Histoires tribales (amazonien)
23	Paradoxe de Trekalls (amazonien). Ce livre contient un long traité sur un paradoxe fondamental des lois basiques de la magie. Tout sorcier lisant ce livre sera choqué – il perd D4 PM.
24	Plus d'une Manière de Fourrer un Porc – Cuisine (occidental).

Ces livres peuvent être vendus dans tous les endroits où l'on peut trouver de riches collectionneurs de livres, sorciers ou marchands.
Les manuels techniques de la Haute Époque ou leurs traductions couvrent chacun D6 types d'artefacts. Ils doivent être générés aléatoirement de la table des artefacts de la Haute Époque. Après avoir lu le manuel approprié, un individu pourra facilement utiliser ces appareils. S'il en trouve un ne marchant pas, ou que le sien tombe en panne, il pourra tenter de le réparer. Une seule tentative peut être faite. Un score inférieur ou égal à son *Intelligence* doit être fait sur 2D6 pour réussir.
Une Encyclopédie magique couvre la préparation, le rituel et la technique pour certains sorts. Chaque encyclopédie détaille 2D6 sorts. En utilisant la table ci-dessous, déterminez le Niveau de chaque sort. Après l'avoir fait, identifiez chaque sort en utilisant une table de génération aléatoire [selon le jeu et la version que vous pratiquez.]

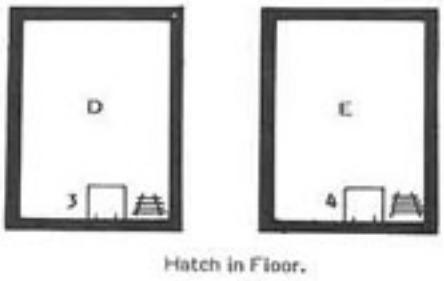
D6	**1-2**	**3-4**	**5**	**6**
Niveau du sort	1	2	3	4

B. Hall
Un couloir reliant les tours sud.

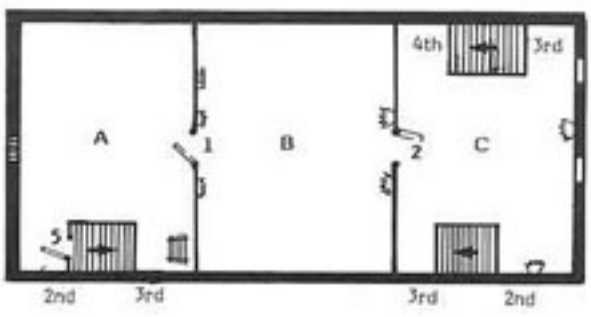
C. Salle de lecture
Rien d'intéressant. La journée, il y a 2D6 étudiantes de la Sororité (profil d'amazones).
La nuit, la pièce est déserte.

D. Toit de la tour
Il y a un pentagramme peint sur le sol. La trappe est toujours protégée par un sort *Verrou magique*.

E. Toit de la tour



NIVEAU 4



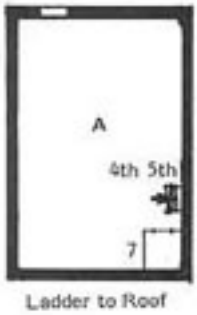
Portes du niveau 4

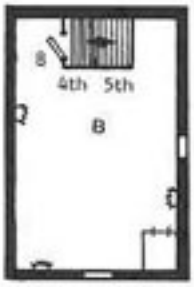
Code	Type	Etat	
1	Porte lourde	Verrouillée	Pas de clé
2	Porte légère	Ouverte	Clé dans la serrure
3	Trappe	Fermée par en dessous.	Le sort fait qu'elle compte comme une porte lourde.
4	Trappe	Fermée par en dessous	Compte comme une Porte légère.

NIVEAU 5

A. Pièce abandonnée
La pièce n'a pas été utilisée depuis des années. Il y a des toiles d'araignées et de la poussière partout. Elle est vide à l'exception de quelques tas de livres d'air antique. Ils sont tous en amazonien. Il faut 2D6 tours pour fouiller ces piles. Il n'y a rien d'autre que des inventaires de cuisine des quinze dernières années.

B. Mirador
1D4 Dévotes s'y trouvent en permanence.





Portes du niveau 5

Code	Type	Etat	
7	Trappe	Fermée	Verrous à l'intérieur
8	Porte	Ouverte	Verrous du côté de l'escalier

NIVEAU 6

A. Toit de la tour ouest

B. Toit du mirador
Il y a D4 Dévotes stationnées en permanence.

Portes du niveau 6

Code	Type	Etat	
5	Trappe	Fermée	Verrous à l'intérieur
6	Trappe	Ouverte	Verrous à l'intérieur

ARTEFACTS RELIGIEUX DE LA DEESSE RIGG

Vous trouverez dans le texte leur valeur à la revente.

D100 Description

01-15 **Couteau sacrificiel :** Les sacrifices humains jouent un petit rôle mais symboliquement important dans la vénération de Rigg. Ces couteaux sont magiques mais n'ont aucune autre capacité. Valeur 30CO.

16-20 **Voile de prêtresse :** Un voile de velours d'un rouge profond brodé d'or. Mettre ce voile a le même effet qu'un sort *Aura d'invulnérabilité.* Le voile ne régénère ses capacités magiques que lorsqu'il est porté durant une cérémonie sacrificielle. Valeur 30CO.

21-25 **Chaine de fonction de prêtresse :** Une épaisse chaine d'or couverte d'inscription amazoniennes. Cette chaine est traditionnellement portée par une prêtresse avant un sacrifice. Le porteur est immédiatement sujet à la *frénésie.* Il ou elle ne peut pas enlever la chaine tant qu'ils n'ont pas réussi un test de FM. Valeur 150CO.

26-35 **Médaillon de Rigg :** Un petit médaillon d'or représentant une feuille de Koka et le symbole de Rigg. A l'intérieur se trouve un grain de quintessence de koka. Les médaillons sont des objets communs, la déesse est sensée protéger son porteur. Il a 1D4 des attributs suivants :
Une sauvegarde d'armure supplémentaire de 6 contre :
D100 : Effet
01-10 : Attaques magiques
11-20 : Blessures au corps à corps
21-30 : Attaques de projectiles
31-40 : Attaques empoisonnée
41-50 : Provoque la *peur* aux les morts-vivants
51-60 : Provoque la *peur* aux démons
61-70 : Provoque la *peur* aux reptiliens
71-80 : Provoque la *peur* aux troupes d'Alignement Loyal
81-90 : Donne au porteur +2 en Initiative
91-00 : Le porteur est immunisé contre les *Malédictions.*
Valeur 20CO.

36-45 **Bougeoir d'or** Valeur 10CO.

46-56 **Encensoir d'or** Valeur 15CO.

57-65 **Calice d'or** Valeur 30CO.

66-73 **Orbe d'or** Valeur 75CO.

74-80 **Plat d'or** Valeur 180CO.

81-86 **Statuette de Rigg** en or de 30 cm de haut. Elle peut être portée par un seul personnage, avec une main de libre. Valeur 750CO.

87-00 **Boîte de Koka :** petite et verrouillée. La boîte est faite de bois très dur ou même de plastique de la Haute Epoque. Elle est décorée de charnières d'or et de filligranes. Valeur 10CO.
La Koka est importante dans les rituels de Rigg. Ses plus fidèles serviteurs, les Kalims, en utilisent des kilos. Les boîtes de Koka sont donc fréquentes dans les sites religieux des Amazones. La boîte contient D4 scrupulum [1,3g] de Koka. La Koka est légère, compacte, et très précieuse. Un seul scrupulum vaut jusqu'à 150 C sur le marché noir à Marienburg ou 80 C sur le marché de Lothern.

EFFECTIFS PRETIRES

Armez vos amazones en fonction des figurines disponibles. Les Dévotes installées dans les tours ont préférentiellement des arcs ou d'autres armes de jet.
(AHE = Arme de la Haute époque)

	En journée	**La nuit**
Extérieur du temple		
Chaque hutte :		
6 autour de la jetée	16 Amazones	15 Amazones
12 sur la rive du temple	37 Amazones (dont 1 h.min et 1 champ.)	30 Amazones (dont 1 h. maj et 1h. mine)
4 autre rive	5 Amazones	9 Amazones (dont 1 champ.)
Stand de thé et de koka	3 Amazones + 2 Koka Kalims	
Feux (4)		4-4-4-1 Amazones
Jetée	3 Dévotes	
Niveau 1		
B Dortoir des Dévotes		7 Dévotes endormies (dont 1 h. min. avec AHE))
D Salle des gardes	5 Dévotes (dont 1 champ.)	5 Dévotes
G Chapelle Kalim	8 Dévotes (dont +1AHE)	
Niveau 2		
B Hall du sanctuaire	*Aube :* 13 amazones et 7 Koka-Kalims en pèlerinage *Matin :* jusqu'au Crépuscule, (31 amazones (dont 1 h. majeure) et 11 Koka-Kalim en pèlerinage (dont 1 champ)	
E Bureau de Samantha	Mère Samantha	
Niveau 3		
A Grande salle		2 Dévotes au pied de l'escalier ouest
B Chambre de Samantha		Mère Samantha
C Chambre forte	1 Dévote	1 Dévote
Niveau 4		
B Hall	2 Dévotes à l'entrée	2 Dévotes à la porte
C Salle de lecture	Matin au crépuscule, 2D6 amazones étudiantes.	Matin au crépuscule, 8 amazones étudiantes.
Niveau 5		
B Mirador	D4 Dévotes	3 Dévotes (dont 1AHE)
Niveau 6		
B Toit du mirador	D4 Dévotes	1 Dévotes