gerold toni (order #1845978)

Elric de Melniboné

L'ombre du Glorieux Empire

Crédits

Auteur
Charles Green

Matériel Additionnel
Aaron Dembski-Bowden

Editeur
Richard Ford

Couverture
Pascal Quidault

Logo & Carte
Iordanis Lazaridis

Illustrations Intérieures
Black Sheep Studios, Leonardo Borazio, Ryan Horvath, Phil Renne, Javier Charro Martinez, Jesse Mohn, German Ponce & Ricardo Jaime.

Traduction
Sandrine Thirache

Corrections
Alexandre 'Thaumiel' Deynes

Testeurs
Mark Billanie, Jason Denton, Daniel Haslam, Mark Howe, Thomas Howe, Alan Moore, & Michael J Young

Directeur de la Publication
Ian Belcher

Mise en Page
Charlotte Law

Remerciements
Michael Moorcock, Pete Nash & Richard Watts

Ian Kaufman & John White

Sommaire

Crédits & Sommaire	**1**
Introduction	**2**
Le Peuple de Melniboné	**3**
Physiologie du Peuple	**9**
Théologie	**14**
La Société Melnibonéenne	**28**
Les Terres de Melniboné	**45**
Personnages et Bestiaire	**69**
Campagnes dans Melniboné	**86**
Index	**97**
Carte	**100**

Information de Copyright

Elric of Melniboné, L'ombre du Glorieux Empire ©2007 Mongoose Publishing. Tous Droits Réservés. Toute reproduction de ce livre par n'importe quel moyen sans la permission écrite de l'éditeur est expressément interdite. Les illustrations et textes intérieurs sont copyright© Mongoose Publishing. Tous les personnages, les noms propres, les lieux et les objets contenus dans Elric of Melniboné,L'ombre du Glorieux Empire et matériel en relation sont les marques déposées de Michael Moorcock et de Multiverse Inc.

Ce produit ludique ne contient aucun Contenu Ludique Libre (Open Game Content). Aucune portion de ce produit ne peut-être reproduit sous une quelconque forme sans autorisation écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (OGL), visitez www.mongoosepublishing.com.
Ce matériel est protégé par les lois de copyright du Royaume Unis. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute similarité avec des personnes, organisations, des lieux ou des évènements réels est pure coïncidence.

RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries, Inc. Ce Produit est sous licence Issaries. Tous droits réservés. Imprimé aux Etats-Unis.

gerold lon (order #1845978)

INTRODUCTION

Vous trouverez ici un guide sur Melniboné, l'Ile aux Dragons, demeure d'Imrryr, la Cité qui Rêve et la capitale du défunt Glorieux Empire. Cet empire régna sur le monde pendant 10.000 ans et a vu des nations s'élever et tomber en disgrâce. Pendant ce temps, les empereurs du Glorieux Empire se sont assis sur le Trône de Rubis, façonnant le monde par leurs épées, leur sorcellerie et le venin de leur dragon. Il fut un temps où le monde croyait que l'Empereur de Melniboné et ses rejetons allaient régner pour toujours mais ce temps est révolu.

La puissance militaire de Melniboné n'est plus que l'ombre de sa gloire passée. Son peuple passe ses journées dans des transes induites par des drogues en essayant de revivre les jours glorieux de leur empire et oublier ce qu'ils sont devenus. Alliés de Melniboné durant ses conquêtes, les dragons sommeillent et ne peuvent être réveillés pour reprendre ce qui leur appartenait. Dans les rues d'Imrryr, les esclaves sont plus nombreux que les citoyens de sang pur qui, non content de céder à tous les vices connus, en inventent de nouveaux pour satisfaire leur soif d'expérience. La cité qui rêve se voit forcée de commercer avec les nations humaines qu'elle contrôlait par le passé, des nations qui convoitent les trésors qu'Imrryr a protégé pendant des siècles.

A la cour du Trône de Rubis, le Prince Dragon Yyrkoon complote pour usurper le trône du Glorieux Empire d'Elric, son malingre cousin albinos qui, bien qu'empereur par droit, n'est pas considéré comme un souverain Melnibonéen adéquat. Yyrkoon désire monter sur le trône et rallumer la flamme du Glorieux Empire afin de dissiper les ombres de la gloire passée et de préparer le monde à un nouvel âge de Chaos. Les prédictions de la Cathédrale du Chaos suggèrent qu'un grand changement va balayer la surface du monde et va le rendre méconnaissable, et ce en dépit de celui qui s'assoit sur le trône.

Le peuple du Glorieux Empire croit vainement que ce changement va leur être bénéfique.

L'Ombre du Glorieux Empire explore l'île de cette nation, de son peuple et sa psychologie particulière à l'île elle-même et aux créatures parfois bizarres qui demeurent dans l'ombre de la Cité qui Rêve.

Le Peuple de Melniboné présente l'histoire du peuple de la nation qui va dominer le monde, depuis leur début en tant que voyageurs cosmiques à la chute de leur empire.

Physiologie du Peuple explore la nature du peuple lui-même et explique comment créer des spécimens intéressants de cette race étrange.

Théologie présente la vie religieuse des habitants du Glorieux Empire et les nombreuses entités surnaturelles terrifiantes qui sont la cause de la réussite des Melnibonéens.

La Société Melnibonéenne fournit des détails sur la culture des Melnibonéens, depuis l'utilisation quotidienne des drogues à l'impact de l'esclavage sur cette culture.

Les Terres de Melniboné présente l'Ile aux Dragons elle-même et comporte des sections détaillant les endroits sauvages dans l'île et dans Imrryr, y compris les lieux sacrés, les résidences et le Palais Impérial.

Personnages & Bestiaire liste les protagonistes de la saga d'Elric et présente des statistiques de jeu pour certaines des créatures les plus connues et les plus étranges des divers endroits de l'île.

Les Campagnes dans Melniboné est le dernier chapitre. Destiné aux Maîtres de Jeu, il contient une aide pour l'utilisation du matériel de ce livre dans la construction de parties de jeu incorporant l'imagerie mythique et la sorcellerie troublante d'*Elric de Melniboné.*

Melniboné est un lieu à la fois terrible, beau et merveilleux, remplis de paysages à contempler, de peuples avec lesquels conspirer et de secrets à découvrir. Cette nation insulaire est assez large pour relater des histoires aux proportions épiques et à la beauté tragique.

gerold toni (order #1845973)

Le Peuple de Melniboné

Le peuple qui demeure sur l'île connue sous le nom de Melniboné n'est pas natif de ce monde; ils ne sont pas non plus, à proprement parlé, des êtres humains, bien qu'ils ont une apparence humaine. Ils font partie d'une race ancienne, dont les origines sont si anciennes que même leurs propres érudits n'ont pas d'idée claire sur la façon dont leur race est apparue ou sur leur manière de vivre et de régner sur ce qui un jour allait devenir les Jeunes Royaumes. Cependant, afin de vraiment comprendre l'état d'esprit étranger qui définit le peuple de Melniboné, il est important d'essayer de comprendre comment ils apparurent sur ce monde et ce qui leur est arrivé une fois dans ce monde. C'est une histoire tragique, non seulement à cause de ce qu'il est advenu d'eux à ce jour mais aussi à cause de toutes les opportunités que cette grande et potentiellement puissante race a manqué durant son long trajet au cours de l'histoire.

Préhistoire

De leur demeure originelle, on ne connaît presque rien. Cependant, cela est tout à fait compréhensible étant donné le temps écoulé entre leur arrivée et la prise de conscience de leur identité. Le peu d'informations connues offre un aperçu sur la nature du peuple Melnibonéen ainsi que des indices tentants sur des mystères qui vont rester sans réponse. Avant d'arriver dans les Jeunes Royaumes, les Mernii étaient des vagabonds, une immense famille arrachée à leur monde natal et errant à la dérive dans le Multivers. Il n'existe aucun témoignage sur cette période dans l'histoire de ce peuple, de ce fait nul ne peut dire combien de temps ils ont erré, ni si de quelconques groupes isolés sont restés en arrière sur d'autres mondes pendant que leur peuple voyageait. Il est tout à fait possible qu'à ce jour, des groupes de Mernii existent sur d'autres mondes.

Un fragment de texte, datant de la période suivant l'arrivée des Mernii sur ce monde, fait mention d'une chose de leur temps d'errance. Le livre de la Sphère Inintelligible est écrit dans une forme de la langue Melnibonéenne si archaïque que même les érudits ne sont pas certains de la traduction exacte de la majorité des passages. Et de là, les traductions dans la langue commune perdent encore plus le sens et la poésie originels. Cependant, même une traduction appauvrie a une valeur pour l'érudit. Considérez l'extrait suivant :

[Le Peuple] arriva ici, en provenance des [sphères, mondes ?] échappant au [mot intraduisible - peut-être 'dévoreur'], cherchant [repos, demeure, sécurité ?]. Longtemps nous avons voyagé, nous sommes fatigués. Comment aurions-nous pu savoir ? [danger, responsabilité, faute?] repose dans nos [mains, magie ?]. Nous espérons que [il ?] ne peut nous poursuivre.

Basé sur cet extrait et d'autres du même genre contenu dans la Sphère Inintelligible, il en est conclut que les Mernii furent forcés dans leur pèlerinage à travers les mondes par une quelconque catastrophe, peut-être de nature magique et dont ils étaient sans aucun doute la cause. La raison de ce désastre est perdu avec le temps. Il existe un débat sur ce qui s'est passé. La théorie populaire explique que les Mernii utilisaient le service du Chaos dans un lointain passé et qu'ils ont détruit leur contrée en permettant à une énorme créature du Chaos de pénétrer sur leur niveau. Si cela s'avère vrai, le monde peut être en grand danger car la tragédie pourrait se répéter.

Arrivée

Lorsque les Mernii arrivèrent sur ce monde, ils découvrirent qu'ils n'étaient pas seuls. Enchantés par le paysage, les vagabonds déclarèrent que leur errance était fini et que ce niveau était maintenant leur nouvelle demeure. Ils bâtirent une grande cité, maintenant connue sous le nom de R'lin K'ren A'a, enfouie dans les jungles proches du Bord du Monde.

Bien que les Mernii étaient en plus grand nombre sur l'île, ils n'étaient pas les seuls. Une race plus ancienne que la leur habitait déjà le monde avant leur arrivée. Ces êtres, dont le nom se perd dans l'histoire, sont référés comme les 'Anciens.' C'était une race pacifique d'immortels alliés aux Seigneurs de la Loi et constamment en guerre avec des êtres connus sous le nom de Dieux Morts, lesquels sont menés par un être du nom de Darnizhaan. Ce dernier cherche à envahir le monde et à réduire en esclavage tous ceux qui y vivent. Les Anciens considèrent leurs nouveaux voisins

gerold tom (order #1845978)

comme des alliés potentiels et leur firent présent de leur magie et de leur connaissance afin de renforcer les deux races pour le conflit à venir.

Les Epées Noires

Le désir des Anciens de se défendre fut leur perte. Les armuriers en leur sein obtinrent la matière première du Chaos, au prix d'un grand sacrifice, et forgèrent deux puissantes épées runiques en utilisant des techniques inconnues. Les Anciens donnèrent les noms de Stormbringer et de Mounblade aux deux armes noires et encouragèrent leurs alliés à les manier contre les forces des Dieux Morts ; cependant, les Anciens ne révélèrent pas le secret sinistre des armes, le fait qu'elles buvaient les âmes des mourants et utilisaient cette énergie pour augmenter la folie meurtrière du détenteur. Les anciens espérèrent que les nobles Mernii possesseurs des épées seraient protégés de leur nature corruptrice assez longtemps pour que les deux armes jumelles remplissent la tâche pour laquelle elles avaient été forgées.

Au début, ceux qui manièrent les lames résistèrent à la soif de sang qui s'élevait en eux durant le combat et essayèrent de cacher cette faiblesses de leurs camarades d'armes. Puis petit à petit, ils cédèrent à la folie meurtrière, si ivres de la force et de l'endurance de leurs épées runiques qu'ils permirent à leur rage sanglante de les aveugler. Finalement, même la plus vaillante des âmes s'y soumit complètement, s'en délectant, recherchant les ennemis les plus puissants afin de donner aux épées leurs âmes à boire.

Afin de conquérir le monde une fois pour toute, les forces des Dieux Morts assiégèrent les armées alliées des Mernii et des Anciens. La bataille fut terrible et beaucoup de guerriers braves et courageux tombèrent sous les coups des monstres assoiffés qui formaient les rangs de l'armée de Darnizhaan. Tout semblait perdu jusqu'à ce que les épées noires entrèrent dans la bataille. Telle était leur puissance que Darnizhaan et les autres Dieux Morts s'enfuirent et disparurent plutôt que de risquer la mort au fil de ces lames. C'est la raison pour laquelle ils sont considérés comme morts, parce qu'ils ne

gerold toni (order #1845973)

sont plus capable de se manifester sur ce monde. Privés de leurs généraux, les hordes sans nom succombèrent en grand nombre et avec leur fin, la victoire semblait être assurée.

Ce fut à ce moment que la duplicité des épées runiques se retourna contre les Anciens. Ils n'étaient pas très nombreux et les plus forts d'entre eux ne pouvaient voir leur existence menacée que par une seule chose : la mort par la violence. Manquant d'ennemis à boire, les épées forcèrent leur détenteur à se retourner contre les seuls proies restantes : les soldats des Anciens. Ces êtres courageux furent abattus et les vainqueurs s'en retournèrent, consternés par les horreurs de la guerre et ce qu'ils étaient devenus.

Pour des raisons connues seulement des Dieux, les Seigneurs d'En-Haut choisirent R'lin K'ren A'a comme lieu de rencontre pour déterminer les règles d'engagement de leur affrontement sur le niveau. Les Mernii durent quitter leur cité, abandonnant leur seule demeure dans ce monde. Ils s'enfuirent tout d'abord sur l'Ile du Sorcier, puis dans l'archipel au confluent de la Mer Bouillante et de la Mer du Dragon. Ils donnèrent le nom de Melniboné à la plus grande île et bâtirent deux grandes cités ; A'sha'hiian, 'La Première Cité', et H'hui'shan, 'La Cité de l'Ile'. La nation de Melniboné vit le jour, non pas grâce à la bravoure et à la victoire mais à cause du chagrin et de la culpabilité. Là ils découvrirent une race de dragons, vivant en quelque sorte dans des cités et qui sommeillaient en paix. Les deux races s'associèrent et le sont restées à ce jour.

Guerres d'Expansion

Maintenant que le monde était libre de tout danger, les Mernii pouvaient explorer sans crainte. A cette période, ce qui leur restait d'attachement à la Balance leur permit de forger des liens avec les dragons qui, en retour, les laissèrent les chevaucher pour voyager dans ce monde et dans d'autres. Les dragons possédait une habileté merveilleuse ; en utilisant la membrane *skeffla'a* située sur leurs épaules, les dragons pouvaient voyager entre les niveaux à volonté et emporter des passagers.

Deux factions virent le jour au sein des Mernii : ceux qui désiraient continuer sur la voie traditionnelle de la Balance, et ceux qui avaient succombé aux paroles mielleuses des Seigneurs du Chaos et qui désiraient utiliser le venin des dragons et la sorcellerie pour régner comme souverains suprêmes sur le monde. Une guerre civile, que l'histoire des vainqueurs appelle la Guerre du Chaos, éclata entre ces deux factions. Après trois jours d'hostilités, les belles cités d'A'sha'hiian et de H'hui'shan étaient détruites. Les survivants de la faction de la Balance s'enfuirent à l'est. Les serviteurs du Chaos victorieux rebâtirent la cité qui allait devenir Imrryr sur les ruines de H'hui'shan. Ils se rebaptisèrent Melnibonéens et commencèrent la conquête du monde avec un mélange toxique de dragons, de démons, d'épées runiques et de sorcellerie. Ils apportèrent un âge de Chaos sans égal dans le monde et qui allait durer pendant des siècles.

Le duc du Chaos Arioch devint le Seigneur Démon patron de l'Empire Glorieux. Grâce à son enseignement magique, les forces du Glorieux Empire s'élevèrent pour écraser d'innombrables mondes, brûlant, pillant et tuant tout sur leur passage. Les Melnibonéens avaient bien changé depuis leur arrivée sur ce monde. Les graines de leur défaite avaient été semées par les Anciens pleins de bonnes intentions qui avaient voulus utiliser le Chaos comme arme. Leur arrogance leur coûta non seulement la vie mais aussi les âmes d'un monde entier.

Histoire Documentée

Ce fut à cette période que les documents détaillés au sujet du Glorieux Empire furent rédigés, principalement afin que les Melnibonéens puissent se complaire dans leurs victoires et se remémorer les conquêtes anciennes. Les documents de cette époque montrent que, pendant qu'ils étaient encore affaiblis par leur conflit interne, d'autres nations non-humaines pensèrent se débarrasser des habitants agressifs et expansionnistes de l'île. Cependant, Arioch avait enseigné à ses nouveaux enfants une magie d'une puissance à faire trembler la terre, laquelle servit non seulement à mettre fin au conflit immédiat mais également à décourager les autres nations à faire de même. C'est pendant les premiers jours du Glorieux Empire que les Melnibonéens commencèrent à utiliser les divans à rêves pour revivre les victoires passées, car leur expansion ne semblait pas satisfaire leur soif de sang.

L'esprit Melnibonéens se prête parfaitement à la sorcellerie et c'est à cette période que les héritages magiques durables de l'Ile aux Dragons furent mis en place. La famille royale forgea des Pactes avec de nombreuses entités surnaturelles et fut capables d'invoquer à tout instant l'aide surnaturelle des grandes puissances.

Etant donnée la place relativement petite sur laquelle ils pouvaient bâtir, Imrryr fur construite plus haute que large. C'est une cité aux tours et aux flèches gracieuses, faite avec des matériaux inconnus de ce monde et construite par le labeur des esclaves humains et une aide démoniaque. Le

gerold tom forder (1845978)

labyrinthe marin fur creusé à même la roche et la porte du port fut érigée afin de ralentir plus amplement les invasions inévitables. Merveille de couleur et de forme, le Palais Impérial fut bâti par un artiste inconu de Melniboné ; c'est un édifice en spirale qui s'élève au dessus des flèches les plus hautes. Sa forme suggère les volutes et les ramifications des coquilles des créatures des mers et le tout scintille sous le soleil, étendant des ombres couleurs arc en ciel sur le reste de la cité. La construction d'Imrryr est également un monument à la nouvelle religion des Melnibonéens ; la confusion séditieuse et la beauté artistique du Chaos sont exposées à chaque recoin de la cité.

Le Glorieux Empire

Ce fut à ce moment dans l'histoire de Melniboné que les plus grandes expansions du Glorieux Empire eurent lieu. Revigorées par l'adoration du Chaos les forces armées de Melniboné utilisèrent les membranes *skeffla'a* des dragons et les puissants sorts créateurs de portails pour conquérir d'innombrables mondes. Les Princes Dragons assouvissaient leur soif de batailles et peu d'ennemis offrirent une véritable résistance. De nombreuses civilisations prospères tombèrent sous la botte de Melniboné et les esclaves, la richesse et la connaissance d'au-delà le Multivers coula à flots dans Imrryr. Pendant des siècles, le Glorieux Empire ne connu pas la défaite et ses bannières propagèrent les joies douteuses du Chaos sur plus d'une centaine de mondes.

Sans menace externe et ayant suffisamment d'esclaves pour s'occuper de tout, le peuple Melnibonéen se tourna vers une vie de plaisirs et de complaisance. N'ayant rien d'autre que du temps libre et des sorcelleries puissantes pour leur ouvrir les cieux, Melniboné devint préoccupée par l'activité individuelle. La volonté de l'empereur était loi et ses commandements devaient être obéis. Cependant, en dehors du devoir civique, le peuple se prélassait dans sa propre contemplation ; c'était une facette inhérente de leur psychologie qui s'affirmait maintenant de façon dramatique.

La culture des drogues Melnibonéenne débute à cet époque dans l'histoire du Glorieux Empire. L'ennui était le compagnon quotidien de ces êtres à la vie longue héritée de leur passé avec les Anciens. Ils étaient blasés par leur adoration du Chaos et étaient poussés à rechercher des stimulations toujours plus grandes. Des plantes psycho actives en provenance du monde entier furent cultivées dans les jardins privés et des fêtes fastueuses où les drogues coulaient à flots furent organisées. Au début, elles n'eurent lieu que lors des jours important mais finalement elles devinrent la méthode quotidienne d'interaction sociale. Peu après, des drogues encore plus exotiques furent ramenées des autres mondes dans Imrryr afin d'être cultivées, étudiées et consommées. A présent, les apothicaires de l'Ile aux Dragons reconnaissent et utilisent plus de quatre milles drogues différentes. Les drogues les plus populaires étaient celles qui provoquaient le sommeil et les rêves saisissants. Ces drogues eurent un effet particulier sur l'esprit Melnibonéen et des écoles entières de pensée furent dévouées la nuit à vivre des vies de rêves. La famille royale, en particulier, était réputée pour administrer des doses à leurs Princes Dragons chaque nuit, dans l'espoir que les vies vécues durant leur sommeil procureraient aux souverains futurs une expérience au-delà de tout ce qu'ils pourraient apprendre dans leur vie. Ces vies de rêves devinrent préférables à leur vie éveillée. C'est à ce moment qu'Imrryr prit l'appellation de la 'Cité qui Rêve'.

Troubles à l'Horizon

Si profonde était leur introspection que les Melnibonéens ne s'aperçurent pas des menaces potentielles de leur propre monde et de ceux qu'ils avaient conquis. Une longue exposition à la technologie et à la culture Melnibonéenne avait provoqué l'évolution culturelle et physiologique de l'humanité, amenant la race esclave et primitive à l'état de conscience et de civilisation après seulement quelques générations. Pour ajouter aux troubles, les Hommes-Bêtes de l'Empire Dharzi étendirent leur puissance et commencèrent à menacer la domination Melnibonéenne sur le monde. Ces deux forces furent largement ignorées par l'empereur régnant jusqu'à ce qu'elles deviennent problématiques.

Au début, l'humanité n'était constituée que de tribus barbares de clans chasseurs dirigés par les mains Melnibonéennes. Ces tribus était fréquemment attaquées pour l'obtention d'esclaves, car ce peuple solide pouvait travailler plus longtemps avant de s'écrouler à la tâche et les plus intelligents pouvaient se voir confier un travail qui ne nécessitait pas une grande supervision. L'humanité apprit les rudiments de l'agriculture dans les fermes à drogues Melnibonéennes et de petites villes furent construites autour d'elles pour abriter les travailleurs. Bientôt ces villes produisirent leur propre nourriture et leurs troupeaux et la jeune humanité commença à se demander pourquoi elle permettait à ses maîtres inhumains, fous et décadents de les contrôler. Ces petites villes s'organisèrent en jeunes nations et encouragèrent un sentiment de révolte.

La première nation à tenter de se libérer de la tyrannie Melnibonéenne fut celle de Quarzhasaat, située loin dans le nord. Les Quarzhassatim connaissaient les rudiments

gerold toni (order #1845973)

de la magie mais celle-ci n'était pas innée. Plutôt que de tenter une guerre prolongée qu'ils perdraient à coup sûr, ils choisirent de s'en remettre à une puissante magie pour effectuer le travail à leur place. Alors que la nation humaine préparait ses rituels, la cité endormie d'Imrryr ignora la menace. Après tout, que pouvaient faire ces simples êtres humains, considérés à peine plus intelligents que des primates, pour menacer la puissance du Glorieux Empire ? L'empereur dépêcha une armée pour enrayer la révolte et l'opinion publique fut convaincue que l'affrontement allait être de courte durée. Pour autant que le destin soit concerné, les Melnibonéens allaient avoir raison. Au moment où le dernier sort fut lancé, quelque chose tourna mal. Pour des raisons inconnues, le puissant sort destiné à écraser l'armée en approche prit une mauvaise tournure et l'Empire de Quarzhasaat en entier fut englouti par une tempête de sable. Aujourd'hui, les terres des Quarhasaatim forment le Désert des Soupirs.

Peu après, Melniboné dut faire face à une menace externe qui pointait à l'horizon. L'Empire Dharzi, peuplé par une race inhumaine dont la technologie était basée sur la création de créatures hybrides, arriva au pouvoir et commença à menacer la suprématie Melnibonéenne. Il existe de nombreuses théories sur l'origine des Dharzi et pourquoi ils ne sont pas mentionnés avant cette période dans l'histoire documentée. Certains spéculent qu'ils sont le résultat d'une expérience d'ingénierie génétique qui a mal tourné et qu'ils furent abandonnés par leurs créateurs. Au début, le peuple de la Cité qui Rêve fit peu cas de la jeune nation mais bientôt l'aptitude des Dharzi à la sorcellerie et leur utilisation de bêtes de guerre modifiées se révélèrent être une menace plus sérieuse qu'ils ne l'avaient à l'origine supposée. Le Glorieux Empire se prépara à la guerre en levant ses armées et en réveillant ses dragons.

La guerre contre les Dharzi fut la première fois dans l'histoire du Glorieux Empire que celui-ci eut à faire à une menace sérieuse. Les Dharzi étaient les égaux des Melnibonéens sur biens des points ; leur troupes possédaient la même férocité, leurs sorciers étaient aussi puissants et leur utilisation d'alliés surnaturels au combat était aussi considérable et organisée. Des sortilèges puissants furent lancés par les deux ennemis au cours de l'affrontement, causant de terribles changements climatiques qui firent trembler le monde. La seule chose donnant un avantage au Glorieux Empire fut les Pactes forgés avec les Seigneurs des Bêtes durant la naissance de l'Empire. En faisant appel à l'ancienne relation avec ces forces primordiales, Melniboné fut capable de déstabiliser suffisamment la magie des Dharzi afin de transformer ce minuscule avantage en victoire.

Malheureusement, la guerre avec les Dharzi provoqua presque l'extinction du Glorieux Empire. Les runes nécessaires pour combattre leur ennemis avaient anéanti une génération entière de sorciers Melnibonéens, rendant l'héritage magique du Glorieux Empire presque inexistant. Leurs alliés dragons, nécessitant des années de sommeil pour chaque jour d'activité, passèrent les décades futures dans un sommeil profond. Pire encore, La plupart des

gerold tom forder #1845978)

guerriers capables de Melniboné étaient morts en vague au cours du conflit. Le Glorieux Empire avait vaincu ses ennemis mais au prix d'une grande perte d'énergie et de vitalité. Comme résultat, leur culture se tourna encore plus sur l'utilisation des drogues et des rêves ; ils n'étaient plus capables que de passer leur vie dans l'oubli et de prendre soin des blessures qui ne voulaient pas guérir. Les ressources de l'Empire étaient devenues si minces que les autres niveaux qui avaient été conquis se révoltèrent, souvent sans violence, alors que les troupes se retirèrent pour protéger leur contrée blessée. Le vaste empire des niveaux n'avait bientôt plus d'emprise que dans leur cité d'origine, les récits des féroces guerriers inhumains ne devenant plus que des légendes dans les autres mondes.

Les Jeunes Royaumes

Pendant que la rêveuse Melniboné dormait, leurs Pactes avec les Seigneurs du chaos s'amenuisèrent et se brisèrent. Les hommes de Pan Tang attirèrent de plus en plus l'attention des Ducs des Enfers par leur désir désespéré de survivre. Les naissances Melnibonéennes et celles des dragons déclinèrent, la sorcellerie presque défunte de l'Ile aux Dragons perdit de sa puissance et la connaissance ancienne fut perdue pour toujours. Les frégates dorées, autrefois craintes par les civilisations humaines du monde, devinrent encore plus rares. Alors que Melniboné s'endormit, les Seigneurs de la Loi, autrefois expulsés du monde, saisirent la chance de réaffirmer leur suprématie et utilisèrent les nations humaines comme véhicules pour leur retour.

Myshella de Kaneloon, la Championne de la Loi dans ce monde, et le Seigneur Blanc Donblas érigèrent la Barrière de la Loi, un champ d'énergie mystique empêchant les Seigneurs du Chaos de se manifester complètement. Coupée de son seul allié restant, Melniboné ne put réaffirmer sa puissance lorsque le Comte Aubec de Malador, Champion de la Loi, mena la nation du Lormyr dans la première révolte réussie contre la souveraineté Melnibonéenne. Le Glorieux Empire n'était pas prêt à faire face à la férocité avec laquelle leurs anciens esclaves se battirent et l'empereur n'eut pas la clairvoyance de prendre la menace suffisamment au sérieux pour envoyer les troupes nécessaires pour écraser la révolte. Le Lormyr fut victorieux, expulsant le Glorieux Empire des terres du sud. Aubec mena les armées du Lormyr à travers le sud, unissant les tribus et les clans éparpillés dans la première nation au monde à se libérer de la tyrannie de leurs oppresseurs. Les Melnibonéens, leur fierté mise à mal par une défaite après une autre, nommèrent ces nouvelles nations du nom de 'Jeunes Royaumes', un terme péjoratif utilisé pour mettre en évidence l'incapacité de la race humaine à survivre ou à surpasser le Glorieux Empire. Alors que de plus en plus de nations se rebellent contre la tyrannie, le terme s'appliqua tant au monde en général que les nations humaines adoptèrent la phrase, se référant à elles mêmes avec fierté comme les Jeunes Royaumes.

Ombres de leur gloire passée, les vestiges du Glorieux Empire restèrent tels quels pendant des siècles. Leur seul pouvoir restant résidait dans le commerce avec les Jeunes Royaumes, car les biens trouvés sur l'Ile aux Dragons étaient difficiles à se procurer ailleurs. Mais même ce maigre pouvoir s'effaça alors que les Seigneurs des Mers des Cités Pourpres s'établirent comme pouvoir économique rivalisant avec celui de Melniboné.

De Nos Jours

Du Glorieux Empire s'étendant à travers les niveaux, il ne reste qu'Imrryr. Ses habitants sont encore bouleversés par l'effondrement de leur dix mille ans de règne et se sont tournés vers les drogues et le peu de magie qu'ils possèdent encore pour échapper à la vision de leur destin cruel. Seules des factions au sein de la famille royale travaillent pour améliorer le sort de la population mais leur actions sont entravées par l'Empereur albinos Elric, une âme morose qui se satisfait à voir la gloire passée du Glorieux Empire s'échapper peu à peu, dérobée par des animaux qui ses voudraient intelligents.

Par nécessité, Melniboné a ouvert son port au commerce des Jeunes Royaumes. Beaucoup s'offusquent à l'idée que des humains libres parcourent les rues d'Imrryr mais sans l'afflux du commerce, la Cité qui Rêve serait incapable de maintenir l'illusion qu'elle est toujours le centre du monde.

Si Melniboné doit rester importante dans un monde qui a évolué et l'a laissé derrière, une renaissance doit avoir lieu ; les frégates dorées doivent être apprêtées pour la guerre, les soldats tirés de leur torpeur et entraînés pour la conquête et les dragons réveillés. Ceux suffisamment lucides pour voir le monde avec clarté sont conscients qu'à moins que les choses ne changent dramatiquement, le Glorieux Empire va disparaître de la surface des Jeunes Royaumes, ne laissant qu'une humanité indigne de régner sur le monde.

Si seulement l'Empereur agissait pour assurer le futur de sa nation, le monde serait comme il devrait l'être. Des prédictions suggèrent que l'albinos jouera un grand rôle dans le futur du Glorieux Empire mais certains spéculent que cet être fragile ne peut affecter une nation entière.

gerold toni (order #1845973)

Physiologie du peuple

De façon générale, les Melnibonéens sont plus grands que la plupart des humains, avec une taille moyenne située entre un mètre quatre vingt et deux mètres quarante, bien que leur mince stature les rendent plus graciles et plus fragiles. Leur os sont longs, minces et recouverts d'une maigre musculature. Leur menton est allongé et leurs pommettes sont hautes ; ils possèdent des membres longs et d'apparence fine, bien que cela soit démentis par la force de leurs bras et de leurs jambes. Ils apparaissant comme éphémères et ceci, en plus de leur mouvements langoureux, amènent les personnes à penser qu'ils sont quelque peu maladifs. Ce n'est pas le cas et beaucoup d'humains les sous-estiment : ils peuvent réagir soudainement et avec une force surprenante après avoir étudié leurs ennemis avec des yeux ensommeillés masquant une intelligence aiguë.

Hommes et femmes transcendent les notions de beauté. Même si certains humains trouvent les Melnibonéens très attirants, cette beauté est considérée plus couramment comme étant quelque peu étrange ou manquant un je ne sais quoi pour être attirante.

Due à leur association avec le Chaos, la durée moyenne de vie d'un Melnibonéen est le double de celle d'un humain, environ quatre vingt dix ans. Ceci est aidé par le fait que les Melnibonéens, grâce à leur culture d'esclavagistes, sont épargnés des épreuves de la vie quotidienne et ne risquent pas les dangers physiques. Des cas de longévité d'environ cent vingt ans ont déjà été observés. Selon l'histoire, le plus âgé des Melnibonéens fut Terhali, l'Impératrice de Jade, dont l'héritage démoniaque lui permit de vivre 650 ans avant qu'elle ne soit finalement assassinée par des rivaux.

Naturellement féconds, les Melnibonéens d'autrefois se reproduisaient à profusion et généraient de larges générations. Maintenant, cette aptitude semble avoir disparue alors que chaque nouvelle génération produit moins d'enfants que la précédente. Cependant, certaines familles, en particulier ceux qui servent toujours Arnara aux Six Mamelles, Maîtresse de l'Erotisme Indisputé, maintiennent un nombre substantiel de naissances par génération. De plus, beaucoup de Melnibonéens entretiennent des relations sexuelles avec leurs esclaves et produisent une population non négligeable de métis Melnibonéens. De la même façon, il est des rumeurs au sujet de nobles badinant avec certains démons du désir et qui produisent un nombre important d'enfant à moitié démons.

Physiquement, les Melnibonéens possèdent des yeux en amandes de tout type de couleur, y compris certaines qui n'apparaissent pas chez les humains. Les yeux verts sont communs, ainsi que les bleus et les gris. Les Melnibonéens aux yeux noirs sont moins courants et ceux aux yeux d'argent sont plutôt rares. Ceux des métis Melnibonéens ont la couleur des yeux humains, bien que certains possèdent deux yeux de différentes couleurs, un du côté humain et l'autre du côté Melnibonéen. Toute personne d'héritage Melnibonéen a les yeux qui brillent ou qui changent de

gerold tom forder #1845978)

couleur lorsqu'ils sont en colère. Leur yeux sont également extraordinairement sensibles au changement d'éclairage et peuvent percevoir les couleurs invisibles à oeil humain.

La couleur de peau Melnibonéenne est invariablement pâle, bien que nul autre que l'empereur ne possède la pâleur intense d'un blanc osseux. Les métis Melnibonéens ont une peau plus foncée que ceux de sang pur, même s'ils sont toujours pâles comparés aux humains. Leurs cheveux sont fins et portés longs, de façon traditionnelle, par les deux sexes. Ils sont souvent sombres, habituellement d'un noir brillant, mais d'autres couleurs sombres sont possibles.

Les oreilles des Melnibonéens sont minces et dépourvues de lobes. Elles longent le côté de leur crâne et se terminent en pointe. Leur ouïe est plus sensible que celle des humains, laquelle leur permet d'éprouver des plaisirs et de la satisfaction dans des sons qui causeraient de la détresse chez les humains, tels que les cris ou les sons discordants.

Quand ils se déplacent, les Melnibonéens sont fluides et calmes et ne font jamais de mouvements superflus. Ce sont des coureurs rapides, des guerriers adroits et des acrobates agiles. Le corps des Melnibonéens n'accumule pas la graisse de la même façon que celui des humains, ce qui explique leur apparence mince.

Leur esprit a une structure très différente de celui des êtres humains. Ils sont des rêveurs prolifiques et sont capables de visualiser et de méditer dès leur naissance. Ils sont également capables de faire le vide dans leur esprit et de se concentrer sur la tâche unique qu'ils se sont assignés. Ces facultés mentales font d'eux de grands sorciers et c'est un talent qu'ils ont exploités avec un résultat formidable il y a plusieurs siècles de cela..

Le Melnibonéen moyen surpasse l'humain moyen dans pratiquement tous les domaines. Les Melnibonéens sont plus forts, plus rapides, meilleurs sorciers, plus capables de pensées abstraites que les humains. Cependant, il est difficile de discerner les bénéfices naturels des bénéfices résultant de leur longue association avec le Chaos. Il est possible qu'ils doivent plus que leur empire aux Ducs des Enfers.

Psychologie

De manière à vraiment comprendre l'esprit Melnibonéen, il est impératif de se rappeler que le peuple de l'Ile aux Dragons ne sont pas des êtres humains et que le fait de les juger purement d'un point de vue humain est dangereux ; cela mène à des généralisations grossières et fausses. Les humains considèrent que les Melnibonéens sont fous, manquant de la plus simple compassion pour autrui et sont prédisposés à des excès violents et imprévisibles sans autres explications. Ce serait incorrect et faire manque de perspicacité que de croire qu'ils se comportent comme des sociopathes violents, car l'esprit Melnibonéen possède une subtilité qui, une fois reconnue et comprise, peut permettre une meilleure compréhension de ce peuple inhumain. Il est toujours utile de se souvenir que le Glorieux Empire a régné sur les Jeunes Royaumes et sur d'autres mondes pendant plus de dix mille ans et que son déclin fut facilité par les aspects de leur propre psychologie. Une nation seulement peuplée de lunatiques n'aurait pu accomplir tout ce que le Glorieux Empire a accompli ; il est vrai qu'ils avaient l'aide de la sorcellerie et le soutien des Seigneurs du Chaos mais ces derniers n'étaient que des outils. Seul un esprit intelligent peut les organiser dans un but précis et c'est cette intelligence qui rend les Melnibonéens dangereux.

En dépit de leur allégeance avec le Chaos, les Melnibonéens sont des créatures ordonnées possédant des structures politiques et sociales conservatrices. Ils voient l'existence comme une hiérarchie, avec chaque créature ayant sa place quelque part sur une échelle d'importance cosmique. Ils se considèrent et considèrent leur nation plutôt haut placés sur cette échelle, juste en dessous des Seigneurs d'En-Haut. Ceci est évident dans la façon dont ils interagissent avec les autres races des Jeunes Royaumes. L'humanité est à peine digne de mention, composée comme elle est de bêtes seulement bonnes pour le labeur. Les esclaves doivent s'espérer heureux d'avoir la chance de servir car ceci donne un sens à leur vie, ce qu'ils n'auraient jamais eu en tant normal. Rien n'est plus important pour les Melnibonéens que le Glorieux Empire et leur propre plaisir personnel. Ils maintiennent cette place non pas de droit mais grâce au fait qu'ils se sont battus pour l'obtenir.

Leur réputation d'êtres imprévisibles est supposée provenir de leur vénération du Chaos, bien que cela ne soit pas vrai. Les Melnibonéens sont des créatures vivant pour l'instant présent et il n'y a pas de place dans leur esprit pour les regrets. La plupart agissent purement par réflexe au milieu de leurs pairs, ce qui semble être un moyen normal d'interaction sociale. Ils ont tendance à avoir des éclats de passion intense tels que les humains sont incapables d'expérimenter. Une fois ces passions disparues, nul n'est besoin de regrets ou de culpabilité parce que, même si le résultat de ces actions est tragique, ces émotions négatives ne peuvent rien faire pour changer la situation ou ressusciter les personnes bien-aimées. Les actions, et non pas les pensées ou les sentiments, créent le changement. Cet aspect de l'esprit Melnibonéen est particulièrement dangereux quand la sorcellerie est impliquée.

gerold toni (order #1845973)

L'attitude réservée des Melnibonéens au sujet des humains est présumée s'appliquer aussi à leur vie privée. Bien qu'il y ait quelque vérité dans cette supposition, leur détachement dans la manière de traiter l'humanité provient d'ailleurs. La culture Melnibonéenne dicte qu'ils doivent toujours maintenir une attitude calme et indifférente en présence d'êtres inférieurs. Les êtres humains ne sont tout simplement pas dignes de susciter l'intérêt, aussi les Melnibonéens gardent leurs conseils pour eux-mêmes. Lorsqu'il traite avec les siens, le Melnibonéen moyen est conscient que ses pairs sont aussi introvertis que lui ; nul n'a le temps ou se soucie de ce que les autres peuvent penser. Alors que cette atmosphère est dévastatrice pour l'esprit fragile des êtres humains,, elle est tout naturelle pour les Melnibonéens. Chaque individu est son propre maître. A moins qu'il ne soit provoqué par des passions soudaines, l'attachement émotionnel entre Melnibonéens est une chose rare. Bien que certains puissent avoir des sentiments apparentés à l'amour et à l'amitié, les mariages et les groupes sont formés par convenance ou dans un tout autre but. Les mariages arrangés entre les familles importantes sont la norme et les amis d'enfance sont simplement les enfants qui vivent à proximité les uns des autres. Personne ne cherche à se plaindre parce que nul ne pense qu'il y ait quelque chose de mal avec cette façon de vivre.

Les Melnibonéens ont tous la même remarquable compréhension de leur propre nature. Ainsi il existe peu de lois au sujet du comportement en général. Les actes de cruauté et licencieux, qui passent pour des atrocités dans les sociétés humaines, ne sont pas critiqués dans Melniboné. Ils sont conscients de leur propre attitude impulsive mais savent également que tenter de restreindre les impulsions de leurs contemporains est voué à l'échec. D'un autre côté, structure et manières font parties de leurs vies et le respect des traditions est porté en haute estime.

Leur cruauté réputée est souvent considérée comme la caractéristique la plus dangereuse pour les humains avec lesquels ils interagissent. Ils sont conscients de leur nature malveillante et, au contraire des humains, ne font rien pour la cacher. Toute expérience est une bonne expérience : drogue, sexe ou torture d'esclaves. Les Melnibonéens prennent plaisir à infliger des douleurs à autrui et ce fait n'est pas réservé aux êtres inférieurs qui partagent la cité. Ils réservent la plus grande part de cette malveillance à leurs pairs, en sachant qu'aucun mal permanent ne va en résulter. Dans des accès de mauvaise humeur, les Melnibonéens échangent des plaisanteries cruelles dont le talent artistique n'est pas perdu pour les victimes. Ils ne s'éternisent pas sur la douleur et les tourments qu'ils s'infligent les uns les autres. Leurs esclaves humains sont moins résistant d'esprit et de corps. Cependant, lorsqu'un Melnibonéen tourmente un 'ami' humain, il lui fait généralement un grand honneur. Ceci ne réduit en rien la cruauté mais quiconque passe du temps sur l'Ile aux Dragons s'endurcit ou est rendu fou par les tourments.

Cependant, le facteur le plus important du caractère psychologique Melnibonéen, ce qui les motive toujours, est un sens incommensurable d'ennui. Les Melnibonéens considèrent cet ennui comme une malédiction culturelle et l'une des seules choses qu'ils partagent régulièrement entre eux et les humains avec lesquels ils traitent. Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi. Les Melnibonéens ont eu autrefois accès à toutes les stimulations imaginables. Ceci n'était pas une bénédiction ; après avoir expérimenté presque tous ce à quoi qu'ils peuvent penser, les Melnibonéens réduisent leur ennui grâce à des stimulations croissantes. Même ces expériences intenses perdent bien vite leur attrait et l'ennui reprend le dessus, ce qui poussent les Melnibonéens à rechercher encore plus de diversions extrêmes. Drogues, déviances sexuelles et torture sont choses communes dans Melniboné car elles seules chassent l'ennui pendant un temps.

Le fait de les déclarer simplement fous fait du tort au peuple Melnibonéen. Ils ne sont pas fous ; leur psychologie est si parfaite que le fait de les considérer comme une nation de lunatiques ne couvre même pas l'étendue de leur dépravation. Telles quelles, leurs moralités sont complètement étrangères aux concepts humains. Là encore, il est également folie de les considérer fous d'après les standards humains car ils se situent au-delà de la folie humaine. Ils demeurent dans un état d'esprit que les humains ne peuvent concevoir. Chez les humains, la folie est une anomalie ; cependant, l'attitude Melnibonéenne est parfaitement moulée sur la manière dont l'histoire s'est déroulée. Les Melnibonéens ne sont pas fous ; ils sont pires et c'est ce qui définit leur tragédie.

Les Personnages dans Melniboné

Les personnages sont créés normalement, avec les exceptions suivantes :

Cultures d'Origine

La culture d'origine de l'Esclave est également disponible pour les personnages Métis Melnibonéens.

gerold tom forder (1845978)

Professions

Les professions ci-dessous ne sont disponibles que pour les personnes nées à Imrryr et qui font parties de sa culture.

Nouvelles Professions

Artiste de la Chair

Ces artistes spécialisés ne sont trouvés que dans Imrryr. Ils se délectent de la forme humaine et la façon dont elle peut être altérée pour obtenir différents résultats. Les sculpteurs de chair transforment les traits des esclaves humains pour les rendre incroyablement beaux ou hideusement grotesques. Ils aiment les réponses qu'ils provoquent chez leur audience. Des exemples de leur 'art' comprend l'altération chirurgicale pour produire des musiciens qui ne peuvent chanter qu'une seule note ou des acrobates qui ne peuvent marcher mais peuvent contorsionner leur corps dans des postures impossibles.

Culture d'Origine : Civilisé, Noble
De base : Evaluer +10%, Persévérance +5%, Premiers Soins +5%.
Avancées : Connaissance (Rêves), Courtoisie, Expression Artistique (une au choix) : Augmentation Chirurgicale, Sculpter la Chair ou Torture.

Contremaître

Les équipes d'esclaves sont communes dans la Cité qui Rêve ; les travailleurs drogués ont besoin d'être tenu en ordre afin d'éviter les délais coûteux et les pertes humaines. Les contremaîtres sont souvent des métis Melnibonéens à qui l'on a confié des tâches qui nécessitent une meilleure supervision que celles dont sont capables leurs contreparties humaines. Ils se voient accordés un peu plus de respect que ceux dont ils sont chargés mais sont tenus pour responsables quand les choses vont mal.

Culture d'Origine : Esclave
De Base : Bagarre +5%, Discrétion +5%, Influence +5%, Perception +10%, Premiers Soins +5%.
Avancées : Connaissance (Melniboné), Courtoisie

Herboriste

Tout comme les drogues font parties de la culture Melnibonéenne, les herboristes qualifiés sont toujours respectés. Ces personnes très capables sont des érudits dans les domaines des plantes, connaissant les plantes connues pour produire les visions ainsi que ce qu'il faut faire en cas de mauvaises réactions. La plupart des herboristes ont des liens avec des membres de la Cour Impériale et sont tenus au courant des rumeurs.

Culture d'Origine : Civilisé, Noble
De base : Evaluer +5%, Connaissance (Plante) +10%, Endurance +5%
Avancées : Connaissance (Cour Impériale), Connaissance (Drogues), Connaissance (Melniboné)

Prince Dragon

Elite de la société Melnibonéenne, les Princes Dragons sont les membres des familles nobles assez chanceuses pour être liées avec l'un des grands dragons ensommeillés qui font également parties de la culture Melnibonéenne. Quand ils ne chevauchent pas leurs dragons, les princes Dragons sont libres de poursuivre leurs propres besoins et sont souvent invités à des fêtes somptueuses par ceux qui cherchent à gagner de l'influence à la cour.

Culture d'Origine : Noble (seulement Melnibonéen)
De Base : Athlétisme +10%, Chant +5%, Endurance +10%, Equitation (Cheval) +5%, Equitation (Dragon)+10%, Esquive +10%, Influence +10%, Perception +10%. Deux au choix : Bouclier +10%, Epée (1M) +10%, Epée (2M) +10% ou Lance +10%.
Avancées : Connaissance (Dragons), Connaissance (Melniboné), Courtoisie, Jouer d'un Instrument (Cor du Dragon), Pacte (Dragons).

Il est conseillé aux Maîtres de Jeu d'être prudent avant de permettre à des Princes Dragons de participer à une campagne du au fait qu'ils possèdent des compétences élevées en comparaison avec les autres professions.

Rêveur

Les habitants de la Cité qui Rêve passent souvent une grande partie de leur temps sur les divans à rêves, leur esprit errant sur les courants du temps. Les rêveurs sont les âmes braves qui se sont dévouées à ce but ; ils considèrent la vie éveillée moins réelle que les visions produites par les drogues et les divans. Peu aperçues en public, ces personnes possèdent la connaissance oubliée d'autres mondes et des âges passés.

Culture d'Origine : Civilisé, Noble
De base : Connaissance (Plante) +5%, Endurance +5%, Influence +5%, Persévérance +5%.
Avancées : Connaissance (Million de Sphères), Connaissance (Rêves), Langage (Langue Haute).

gerold toni (order #1845973)

Nouvelles Compétences Avancées

Sculpter la Chair (INT+DEX)

Un personnage avec cette compétence est capable de transformer la chair dans des formes plus plaisantes ou grotesques. Grâce à l'accès à un équipement de chirurgie et à des sujets, le sculpteur de chair travaille la peau et les muscles afin de refléter une vision particulière.

Cette compétence comprend deux expressions principale. La première est l'embellissement, un procédé par lequel le sujet est accordé une beauté inhumaine au dépend d'autres caractéristiques. Un test réussit permet au sculpteur d'échanger toute combinaison de caractéristiques pour une autre caractéristique, gagnant un point dans la nouvelle caractéristique pour tous les deux points de caractéristique sacrifiés. Une réussite critique permet au procédé d'être plus raffiné, gagnant un bonus pour seulement un autre point de caractéristique.

La seconde forme de la sculpture de chair est artistique. Dans ce procédé, le sculpteur transforme un ou deux corps en une oeuvre d'art vivante. Le résultat est invariablement fatal aux sujets. Un test réussit produit une sculpture vivante plaisante aux yeux, et les sujets meurent plusieurs heures après la réalisation du procédé. Un échec signifie que les sujets meurent avant qu'ils ne soient admirés par la foule.

Torture (INT+CHA)

Un personnage avec cette compétence est capable d'utiliser la douleur, et la menace, pour forcer les sujets à parler ou à agir comme il le désire. L'utilisation de cette compétence peut prendre plusieurs heures. Elle est opposée à la compétence Endurance du sujet. Si le tortionnaire réussit, le sujet avoue une vérité importante ou effectue une action d'importance. Si le sujet réussit, il est capable de supporter le talent artistique du tortionnaire et ne divulgue aucune information.

Alors que la torture est souvent effectuée pour obtenir des informations, dans Melniboné elle est également un art et un passe-temps. En tant que telle, les buts du tortionnaire peuvent être autres que la recherche d'informations, comme de voir le sujet parler quelques phrases sans aucun sens ou de leur faire reconnaître leur propre infériorité.

Augmentation Chirurgicale (INT+POU)

Compétence populaire dans Melniboné, l'augmentation chirurgicale est le procédé opéré sur les esclaves humains afin d'obtenir une variété d'effets. Un test réussit dans cette compétence permet à l'utilisateur de changer définitivement une facette du sujet au dépend d'une autre. Par exemple, un sujet peut avoir sa compétence Chant augmentée à 100%, mais être totalement muet et être incapable d'utiliser les compétences basées sur les langages.

Les compétences peuvent être augmentées à 100% avec un test réussit, mais chaque point donné comme bonus doit provenir de deux autres compétences. Dans l'exemple ci-dessus, si un personnage obtient un bonus de 50% pour sa compétence Chant, 50 points de compétence doivent être retirés de deux autres compétences. Ces points sont perdus pour toujours, même avec l'expérience, et dénotent la nouvelle limite pour cette compétence. Les compétences réduites à 0% avec l'augmentation chirurgicale sont perdues et ne peuvent être apprises de nouveau. Une réussite critique permet à la compétence augmentée de ne retirer 50 points que d'une seule compétence.

gerold ton (order #1845978)

Théologie

La vie religieuse Melnibonéenne présente un paradoxe intéressant. Melniboné est une terre où les dieux et les puissances surnaturelles côtoient leurs adorateurs. Les Prêtres-Sorciers invoquent les êtres divins afin de manipuler une magie qui fait trembler la terre et de questionner les esprits des morts rappelés de l'au-delà au sujet des secrets du Multivers. Cependant, la nature de la vie, de la mort et de l'au-delà sont des faits connus et ne possèdent plus aucun mystère pour celui qui cherche. La religion détient le plus de promesses lorsqu'elle est basée sur la foi et le fait de ne pas tout connaître sur la nature de l'âme, où la connaissance secrète est révélée dans de brefs éclats d'inspiration. La foi n'a pas sa place dans une religion où les dieux communiquent directement avec leurs adorateurs. A moins d'être un sorcier, il n'y a rien à y gagner à joindre un culte dans Melniboné .

Pour la plupart des Melnibonéens, la religion tient peu de place dans leur vie quotidienne à moins qu'ils ne se soient engagés envers l'un des Seigneurs d'En-Haut. Bien que chose commune autrefois, en particulier durant la période d'expansion du Glorieux Empire, peu de nos jours participent aux rares services dans la Cathédrale du Chaos. Les fidèles affirment que le manque de piété de Melniboné est responsable du déclin de l'empire, mais peu écoutent lorsque cette opinion est exprimée. Les Seigneurs d'En-Haut ont abandonné leurs enfants en faveur des humains qui sont plus actifs dans leur relation avec le divin.

Quelques groupes dans Imrryr gardent les anciens rituels vivants, des cultes inférieurs qui se réunissent durant les périodes favorables pour scruter le futur, faire appel aux dieux et sacrifier des vies et du sang aux forces qui dominaient autrefois la nation. Moins importants qu'autrefois, les cultes du Chaos, des Seigneurs Elémentaires et des Seigneurs des Bêtes existent encore sur l'Ile aux Dragons et leurs adhérents possèdent une chose qui les sépare de leurs contemporains athéistes : le dévouement à un idéal.

Cosmologie

En tant que race vagabonde, les Mernii possédaient une connaissance immense sur la nature véritable du Multivers. Malheureusement, une grande partie de cette connaissance fut perdue avec le temps. Seule la population décroissante de sorciers de Melniboné conserve assez de connaissance pour pouvoir percer la Barrière de la Loi et faire appel au vaste cosmos. Alors qu'autrefois les armées de l'Ile aux Dragons voyageaient aisément entre les niveaux, maintenant seul un incident tragique permet aux voyageurs de se déplacer dans les niveaux.

C'est un fait connu que le peuple qui allait devenir Melniboné et qui autrefois était pacifique a servit la Balance Cosmique. La Balance travaille lentement et son principe fondateur est l'amour de la vie et le respect d'autrui. C'est une force harmonieuse qui cherche à rappeler aux êtres vivants et pensants du Multivers leur place en tant que maîtres de leur propre destin. Les esprits de la matière et de la vie naturelle servent la Balance. Ils s'efforcent de maintenir les textes sacrés et fournissent un lieu où les êtres intelligents peuvent vivre et se développer.

Les forces de la Loi et du Chaos, personnifiées par les Seigneurs d'En-Haut, sont des forces actives au sein de cette balance, une sorte de balancier oscillant d'un côté ou de l'autre. Comme force du développement, le Chaos cherche à pousser les choses en avant, alors que la Loi cherche à les repousser, empêchant l'expansion du Chaos de devenir incontrôlable. Lorsque ces deux forces opèrent d'une manière progressive et constante, la Balance est maintenue et les êtres vivants, à travers lesquels les Seigneurs d'En-Haut agissent, avancent sur l'échelle du progrès ; ils progressent de l'état sauvage à celui de civilisation avancée pour ériger des cités-états, des nations et des empires. La Balance s'efforce toujours de garder les êtres sous sa responsabilité dans un certain état de paix et c'est seulement lorsque la Balance est perturbée que les personnes souffrent le plus.

Lorsque les Melnibonéens tournèrent le dos à la Balance pour les Seigneurs du Chaos, ils échangèrent une existence paisible favorisant la vie pour un empire puissant glorifiant la mort et les conquêtes. Ce faisant, ils perturbèrent dramatiquement la Balance Cosmique sur ce monde et sur d'autres. Afin de compenser, les forces de la Loi agirent sur les Jeunes Royaumes, réaffirmant l'influence de la Loi sur le niveau et empêchant le développement débridé du Chaos. Pendant des siècles, une Balance précaire fut maintenue, si précaire cependant que même un évènement sans conséquence pourrait perturber le tout et faire souffrir des millions d'êtres.

Les Melnibonéens ne se soucient pas de la souffrance des autres. Il y a longtemps de cela, l'utilisation des Epées Noires a infecté leurs détenteurs avec la souillure du Chaos

gerold toni (order #1845973)

; maintenant, ils ne cherchent plus que leur propre bénéfice et des stimulations plus grandes pour combattre leur ennui. Les Seigneurs du Chaos fournirent cette stimulation pendant un temps, mais plus maintenant. Cela fait plus de cinq cent ans que le Seigneur Arioch est apparu dans les rues de Melniboné et la perte de son soutien divin est flagrant partout dans le déclin constant de la Cité qui Rêve.

Les Seigneurs du Chaos

Le théologie Melnibonéenne reconnaît six Seigneurs du Chaos de première importance dans le Glorieux Empire et une horde d'autres dieux du Chaos représentant une variété de fonctions cosmologiques. De ces derniers, quelques uns seulement sont les sujets de suffisamment d'attention pour figurer dans le panthéon Melnibonéen. Ces dieux répondent toujours aux prières de leurs adorateurs mais leur nombre est si faible que les réponses aux appels sont rarement encourageantes ou gratuites. Les cultes listés ci-dessous sont les plus courants, ce qui signifie qu'ils n'ont pas tous été oubliés par les habitants de Melniboné. A moins qu'il n'en soit fait mention, ces cultes diffèrent des autres cultes du Chaos, même si la divinité est la même, et acceptent seulement des Melnibonéens de sang pur avec de rares métis Melnibonéens comme membres de niveau inférieur. Autrement, utilisez la description des cultes dans *Elric de Melniboné* afin de déterminer les compétences, les aptitudes et les contraintes.

Arioch, Seigneur des Sept ténèbres, Gardien des Epées Noires, Duc des Enfers

Arioch est un Seigneur Démon, un être possédant une grande puissance cosmologique et le patron à la fois du Glorieux empire en général et de la famille royale en particulier. C'est une entité langoureuse dont le caractère ressemble à celui du peuple Melnibonéen dont il est largement responsable. Il encourage les solutions violentes et se délecte de la sorcellerie, des démons et de la lente corruption. Il est aussi le patron des sorciers, en particulier ceux qui désirent utiliser la magie pour leurs propres intérêts. Il cherchent toujours à faire des convertis, mais est connu pour être un seigneur changeant. Ceux qui cherchent la vengeance font appel à son aide ; il se régale dans les plans à long terme dans le but d'une fin destructrice.

Au cours de ses apparitions, Arioch était trop beau ou trop terrible à regarder, souvent les deux à la fois. Il aime les parures et la décadence mais il n'est pas aussi hédoniste que les autres dieux du panthéon. Par dessus tout, Arioch est un dieu représentant l'égo, souvent devant toute autre considération.

Compétences du Culte

Athlétisme, Connaissance (Arioch), Connaissance (Chaos), Connaissance (Melniboné), Epée (1M), Epée (2M), Esquive, Langage (Langue Haute).

Devoirs Principaux

Augmenter le pouvoir personnel, manipuler les êtres inférieurs pour qu'ils travaillent pour soi, combattre les forces de la Loi, lancer des démons pour ravager le monde.

Rangs du Culte

Tout comme le culte humain d'Arioch, le culte Melnibonéen ne possède pas de rang pour ses membres. Un individu est soit un autre membre du culte soit un pion à utiliser, quoique les autres membres peuvent être aussi manipulés.

Invocations du Culte

Commander, Rituel d'Invocation (tout type de démons), Vision Magique, autres formes de magie permises par le Maître de Jeu.

Aptitudes

Abstinence (au choix), Bénédiction Chaotique, Changement de Sexe, Entraînement Divin, Esclave, Jeunesse, Sanctuaire, Vie Eternelle.

Contraintes

- Sacrifice de sang à Arioch une fois par semaine.
- Sacrifice humain à Arioch une fois par semaine.
- Développe une peur irrationnelle que les autres conspirent contre vous.
- Développe l'incapacité à considérer les autres comme des personnes pensantes et éprouvant des sensations. Elles deviennent des outils pour votre usage.
- Devient convaincu de sa propre supériorité.
- Devient jaloux du succès des autres.

Secrets du Culte

La fin du monde est proche. Une vague de Chaos va balayer le monde et détruire tous ceux qui ne servent pas le Seigneur des Sept Ténèbres. Ses adorateurs seront épargnés et offerts les territoires de leur choix afin de régner en son nom.

Bénéfices Spéciaux

Les adorateurs d'Arioch sont bien connectés. Les membres peuvent effectuer un test d'influence pour traiter avec

gerold ton forder #1845978)

gerold toni (order #1845978)

d'autres membres connus afin d'obtenir de l'aide dans une tâche spécifique au domaine d'Arioch. Ils ont également accès à certains grimoires aussi puissants que ceux du Palais Impérial ; les membres du culte de niveau au moins égal à acolyte gagnent temporairement cet accès.

Arnara aux Six Mamelles, Maîtresse de l'Erotisme Indisputé

Parmi tous les cultes qui vénèrent les Seigneurs du Chaos, celui d'Arnara est le plus vaste et le plus respecté. Ceci est en partie du à deux facteurs : Arnara se complaît dans la sexualité de ses adorateurs et demande peu en échange si ce n'est la fornication toutes les fois qu'il leur en prend l'envie. Elle est consciente des penchants de ses adorateurs pour la poursuite des plaisirs et leur donne carte blanche pour les satisfaire. Par le passé, Arnara était aussi la déesse de la fertilité, dont la vénération assurait des récoltes abondantes et des enfants nombreux. Maintenant, ses adorateurs la vénèrent comme Reine de l'Erotisme et exécutent en son nom des rituels de flexibilité et d'endurance stupéfiantes

Même avec le déclin des naissances dans Melniboné, les adoratrices d'Arnara tombent enceintes plus facilement et fréquemment que leur compatriotes. Dans une génération, ses serviteurs vont surpassés en nombre la principale population de l'Ile aux Dragons. Arnara est une déesse inférieure dans l'ombre de ses pairs plus agressifs mais ses adorateurs espèrent que leur nombre croissant sera le début d'une nouvelle ère pour le Glorieux Empire.

Compétences du Culte

Acrobatie, Athlétisme, Connaissance (Arnara), Connaissance (Chaos), Connaissance (Plante), Endurance, Séduction

Devoirs Principaux

Chercher le plaisir à chaque instant, aider les autres à faire de même. Ne jamais repousser un partenaire désireux. Faire l'amour au moins une fois par jour.

Rangs du Culte

Membre (niveau inférieur)	Pantin de Chair
Initié	Enfant de Chair
Acolyte	Travailleur de Chair
Prêtre	Manipulateur de Chair
Champion	Maître de la Chair

Invocations du Culte

Commander, Rituel d'Invocation (Démon du Désir), Rituel d'Invocation (Démon du Transport) Invoque Elenoin, Invoque Oonai.

Aptitudes

Changement de Sexe, Contrôle de la Fertilité (aucun membre du culte ne peut avoir d'enfant ou tomber enceintes par accident. Permet également de se reproduire avec une quelconque créature, sans se préoccuper de la compatibilité), Endurance, Esclave, Horde, Jeunesse, Perfection, Retour d'un Bien Aimé.

Contraintes

- Lubricité – éprouve du désir dès qu'un partenaire sexuel potentiel est à portée..
- Pensées obsessionnelles sur le sexe et la reproduction.
- Développe la peur des maladies vénériennes.
- Croit d'être le meilleur amant au monde.
- Des cauchemars érotiques perturbent le sommeil.
- Fait l'amour une fois par jour. Un échec signifie que les Points de Magie dépensés ne régénèrent pas.
- Fétichisme – développe une obsession sur une forme particulière de gratification.

Bénéfices Spéciaux

Une réserve constante de partenaires désireux, flexibles et expérimentés. Les membres ont également accès à toutes les drogues de leur choix pour les fonctions du culte à titre gratuit. Le culte enseigne le Rituel d'Invocation aux acolytes et maintient une culture de plantes d'hellébore pour certains Démons du Désir.

Chardros le Moissoneur, Seigneur de la Mort

Chardros est une entité pragmatique qui n'éprouve aucun plaisir dans la pompe que les autres Seigneurs du Chaos apprécient. C'est un être grand, décharné, froid d'esprit mais non pas dénué d'ironie morbide. Il est la Fin des Jours, une figure qui représente la transition d'une forme de vie dans une autre. La plupart dans Imrryr n'ont pas d'amour pour le Seigneur des Tombeaux, bien que son culte reste influent. Chardros garde un oeil sur la frontière entre ce monde et l'au-delà dans lequel s'enfuient les âmes une fois que leurs coquilles mortelles ne peuvent plus les supporter.

Il met fin à la souffrance et à la maladie en délivrant l'âme du corps et se nourrit des âmes de ceux envoyées par ses adorateurs. Il est le patron des nécromanciens et permet aux âmes des morts et autres esprits inhumains de retourner sur la terre pour répondre aux besoins des sorciers. Son culte sait que toute chose retourne invariablement au royaume de Chardros, même si les vivants tentent tout pour l'éviter.

Compétences du Culte

Armes d'Hast (faux – traitée comme une vouge), Artisanat (composants funéraires), Connaissance

gerold tom forder #1845978)

(Chaos), Connaissance (Chardros), Dague, Langage (Langue Haute), Médecine, Premiers Soins.

Rangs du Chaos

Membres (niveau inférieur)	Gardien de la Terre
Initié	Fossoyeur
Acolyte	Embaumer
Prêtre	Gardien
Champion	Seigneur de la Mort

Devoirs Principaux

Donner une sépulture aux morts, ne pas laisser souffrir les mourants. Poursuivre les mystères de la mort avec passion et ferveur car toute vie meurt et qu'il est bon d'être préparer.

Invocation du Culte

Commander, Rituel d'Invocation (Démon de la Connaissance), Rituel d'Invocation (Démon de Protection).

Aptitudes

Abstinence, Animal Familier, Endurance, Esclave (peut-être un D8 squelettes ou zombies au lieu d'un démon), Perfection, Protection (au choix), Sanctuaire, Seconde Vie, (comme la Vie Eternelle, l'apparence est celle d'un cadavre en décomposition), Vie Eternelle (le corps commence à se décomposer pendant toute la durée de la vie après la mort jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des os rabougris).

Contraintes

- Ne mange que le minimum pour rester en vie. Le corps devient maigre, le visage émacié. –1 CON.
- Refuse d'aller sous le soleil sans porter de robes recouvrant tout le corps.
- Développe le désir de dormir dans un cimetière.
- Ne porte que les robes normalement portées par les morts.
- Développe une fascination morbide pour la mort et le rituel funéraire – vous devez être présent pour toutes les funérailles dont vous êtes au courant.
- Porte à tout instant un masque ou un casque taillé dans un crâne ou façonné pour ressembler à un crâne.
- Euthanasie tous ceux qui souffrent, même s'ils ne souffrent que d'une blessure bénigne ou d'une affection.

Bénéfices Spéciaux

Le culte fait partie des rares groupes qui ont accès aux catacombes en dessous du Palais Impérial et aux ruines plus en profondeur de H'hui'shan.

Secrets du Culte

L'ancien Seigneur et Grand Bourreau T'lara Vell n'est pas mort. A la suite d'un long rituel au plus profond des catacombes sous le Palais Impérial, il paracheva les sorts nécessaires pour atteindre le Don Eternel de Chardros, un sort dans lequel l'esprit vit pour toujours au sein d'une enveloppe mort-vivante parcheminée. Il utilise sa fille, T'lara Vann, comme intermédiaire pour continuer à imposer sa volonté à la Cour du Trône de Rubis. Il réside dans une chambre située dans les catacombes et est entouré par les corps inanimés des morts.

Slortar l'Ancien

Dans Melniboné, Slortar est un dieu de vanité et d'élitisme. Il est le patron de la consommation à outrance et encourage ses adorateurs à posséder richesse et influence comme un droit. Tandis que la vénération d'Arioch était responsable de la conquête du monde, le culte de Slortar était le facteur déterminant de cette expansion. Slortar enseigne que les créatures telles que les Melnibonéens sont des formes de vie bien meilleures et les plus élevées du Multivers et que toute richesse matérielle, toute indulgence et la prospérité sont les leurs de droit.

Quand Slortar se manifestait. Sa beauté était telle que les esprits mortels ne pouvaient poser les yeux sur lui. Ceux qui y survivaient se sentaient poussés à sculpter leur corps pour ressembler à l'image fuyante du Dieu Ancien. Cette tradition continue à ce jour. Les membres du culte de Slortar prennent part à des formes extrêmes de modification du corps dans une tentative futile d'obtenir une partie infime de la beauté éblouissante et intense de leur dieu.

Compétences du Culte

Athlétisme, Augmentation Chirurgicale, Chant, Danse, Evaluer, Influence, Jouer d'un Instrument, Perception, Sculpter la Chair, Vision Magique.

Devoirs Principaux

Accumuler richesse et influence pour son propre usage et celui du culte. Ne jamais permettre à quelqu'un d'autre de prendre quelque chose que l'on désire soi-même. Les bonnes choses dans la vie sont les vôtres de droit et seulement pour vous. Détruire tout ce que l'on ne peut posséder.

Rangs du Culte

Il n'existe pas de réelle hiérarchie au sein du culte. Les rangs individuels changent constamment et sont basés sur les caprices du marché, sur ce qui est à la mode et le montant de la richesse et de l'influence détenue par un membre.

gerold toni (order #1845973)

Invocations du Culte

Commander, Rituel d'Invocation (Démon du Désir), Rituel d'Invocation (Démon de Protection).

Aptitudes

Bénédiction Chaotique, Changement de Sexe, Entraînement Divin, Esclave, Jeunesse, Perfection, Retour d'un Bien Aimé, Protection (au choix)

Contraintes

- Développe le besoin de collectionner une chose en particulier. Vous devez terminer la collection quelques soient les conséquences.
- Devient impulsif dans la satisfaction des désirs, charnels ou autres. Nécessité d'effectuer un test de Persévérance pour éviter d'agir par impulsion.
- Développe le besoin de gâcher ou de détruire tout ce ou ceux qui sont beaux.
- Tente de réaliser tout rêve et fantasme sans se soucier s'ils sont infantiles ou irréels.
- Rédige la liste de ceux qui vous ridiculisent. Chaque jour, vous devez entraver ou faire subir des dommages à une personne sur cette liste ou la compétence Pacte (Slortar) baisse à la moitié de sa valeur normale.
- Développe une dépendance à une drogue mentionnée en pages **36-42**, y compris une drogue qui n'a pas de dépendance. Pour chaque jour passé sans au moins une dose, vous perdez un PM qui ne régénère pas jusqu'à ce qu'une dose de drogue soit prise.
- Choisit un vice (boisson, sexe, nourriture et ainsi de suite). Toutes les fois que l'opportunité de s'engager dans ce vice se présente à vous, vous devez effectuer un test de Persévérance difficile (–40%) afin d'éviter de vous soumettre au désir et d'assouvir ce plaisir de façon excessive aux dépends de toute autre activité.

Bénéfices Spéciaux

Tous les membres du culte doivent faire don de 25% de leur revenus au culte. Ces donations doivent être exclusivement des produits de grandes qualités. Pour chaque rang au dessus de membre de niveau inférieur, les membres reçoivent un bonus de +10% pour leur compétence Evaluer.

Mabelode le Sans-Visage, Seigneur des Epées

Mabelode est un dieu martial qui représente la force guerrière des Melnibonéens. Tandis que les Jeunes Royaumes le considère comme le dieu des soldats, dans Melniboné il est le patron des guerriers et des duellistes. Ses adorateurs se considèrent au dessus de la masse de l'infanterie régulière de par le fait qu'ils sont en ligue avec un dieu qui enseigne que les plus forts sont au dessus des autres. Ils ne coordonnent ni action ni plans d'attaque et n'aident pas les soldats du rang ; ils entrent dans la bataille avec leur équipement de guerre, cherchent le plus fort adversaire et ne connaissent pas de repos tant que leur ennemi est en vie. Le culte de Mabelobe est populaire chez les Princes Dragons et les nobles qui désirent se faire un nom à la force de leur bras.

Mabelode est toujours représenté sans visage, avec sa tête dissimulée dans l'ombre d'une capuche ou d'un casque. Les membres de son culte se couvrent la tête mais seulement pour la bataille ; cette anonymat provoque la terreur chez l'ennemi devant un tel adversaire.

Compétences du Culte

Athlétisme, Connaissance (Chaos), Connaissance (Mabelode), Dague, Epée (1M), Epée (2M), Equitation, Esquive, Langage (Langue Haute), Pister, Survie.

Devoirs Principaux

S'entraîner quotidiennement avec l'arme choisit. Ne jamais reculer devant la violence et se rappeler qu'elle n'est pas la seule arme. Il vaut mieux mourir sur le champ de bataille que de vieillesse, d'infirmité et d'affections.

Rangs du Culte

Membre (niveau inférieur)	Fils/Fille de l'Epée
Initié	Frère/Soeur de l'Epée
Acolyte	Chanteur de l'Epée
Prêtre	Grâce de l'Epée
Champion	Maître de l'Epée

Invocations du Culte

Commander, Rituel d'Invocation (Démon de Combat), Rituel d'Invocation (Démon de Protection), Rituel d'Invocation (Démon du Transport), Invoque Créature de Matik, Invoque Chien de chasse Dharzi.

Aptitudes

Abstinence (nourriture ou eau), Bénédiction chaotique, Entraînement Divin, Endurance, Esclave, Horde, Invocation, Perfection, Protection (épées), Sanctuaire, Seconde Vie.

Contraintes

- Refuse d'aller quelque part sans arme.
- Décide que l'on doit toujours porter un masque et pas seulement en tant de guerre.
- Vous devez effectuer un test de Persévérance pour éviter de répondre par la violence toutes les fois que vous êtes menacé, entravé ou insulté.

gerold ton (order #1845978)

* Ne dort jamais à moins d'être dans une position défendable où toutes les sorties sont connues.
* N'enlève son armure que pour se laver et dormir.
* Tuer ou chasser une proie digne de votre attention au minimum une fois par jour.
* Dédaigne ceux qui ne possèdent pas de grandes compétences guerrières ou ne sont pas rusés, sans prendre en compte les autres facteurs.

Bénéfices Spéciaux

Les initiés et les rangs supérieurs possèdent 1D8 soldats membres de niveau inférieur à leur disposition pour utiliser comme bon leur semble et prêts à risquer leur vie si nécessaire.

Pyaray, Le Révélateur Tentaculaire d'Impossibles Secrets

Selon l'Eglise du Chaos, les landes sèches du monde sont sous la domination de la Loi, car elles sont immuables et constantes. Les océans par contre sont fluides et changeants et ainsi gouvernés par le Chaos. Pyaray représente les profondeurs des océans, là où les navires s'échouent et où les marins noyés trouvent l'au-delà. Il connaît tous les recoins de son domaine et les passages secrets entre les niveaux à travers lesquels s'écoulent les océans. Son soutien permit aux frégates dorées de naviguer sur les océans de ce monde et d'autres afin d'apporter le Chaos aux peuples qui ne se doutaient de rien.

Alors que les autres Seigneurs du Chaos se manifestent sous des formes Melnibonéennes plaisantes, Pyaray n'a qu'une seule forme : celle d'une horreur tentaculaire de taille titanesque possédant un brillant joyau bleu de la taille d'un rocher et incrusté dans son front. Son toucher dissout et provoque la folie. Son culte cherche à amener toutes les demeures terrestres du Multivers dans le domaine de leur Seigneur. Il porte le nom de 'Révélateur Tentaculaire d'Impossibles Secrets' dans sa forme inférieure en tant que dieu de l'esprit inconscient. Il touche les esprits des rêveurs Melnibonéens et leur révèle les secrets des océans profonds et la manière pour les ramener dans le monde réel. Ses adorateurs portent des armures lourdes quand ils sont sur l'eau dans l'espoir de se noyer s'ils passent par dessus bord et de servir dans sa Flotte du Chaos, peuplée de démons et d'âmes damnées.

Parmi les cultes du Chaos Melnibonéens, le culte de Pyaray ressemble à sa contrepartie humaine. Bien qu'ils se considèrent différents l'un de l'autre, ils suivent tous deux les règles du Culte des Révélateurs dans *Elric de Melniboné*.

Les Autres Seigneurs du Chaos

Le panthéon du Chaos est grand et varié. De nombreux autres Seigneurs du chaos sont vénérés à Imrryr, bien qu'aucun ne possède les larges structures des cultes des six dieux précédents. Il est possible de vénérer ces autres dieux, en particulier pour les sorciers solitaires et les prêtres guerriers mais ils ne possèdent pas de culte associé.

Haborym des Feux Destructeurs

Haborym est le dieu inférieur du feu et de la chaleur. Il demande des offrandes quotidiennes de chair et de sang pour son aide. Ses adorateurs solitaires se plaisent à créer des feux et sont responsables des incendies tragiques qui engouffrent les sections entières des cités humaines.

Balaan, le Pourvoyeur de Sensations Accrues

Autrefois le sujet d'un culte vaste et influent, Balaan est encore vénéré par les Melnibonéens qui recherchent un moyen religieux pour augmenter les contacts sensoriels. Il renseigne ses adorateurs sur les runes qui permettent la transformation d'une sensation en une autre. Généralement, ses adorateurs expérimentent la douleur comme plaisir mais d'autres transformations sont également connues.

Verdelet le Dévoreur

Verdelet est un dieu étrange qui représente le fait que les vivants doivent consommer d'autres créatures pour survivre. Dans Melniboné, ses adorateurs varient : des épicuriens qui mangent tout animal vivant aux lunatiques affamés qui mangent tout ce qui leur tombe sous la main. Sans être un dieu populaire, Verdelet a fait néanmoins partie de la société Melnibonéenne pendant des milliers d'années.

Aesma de la Lumière d'Argent

A côté de son frère Saebos, Aesma représente la moitié des Jumeaux de la Création et de la Destruction ; son rôle est celui de la création. Elle enseigne à ses adorateurs la manière de façonner le Chaos et de créer ainsi des objets du néant. Cependant, l'attrait pour cette aptitude a pratiquement disparu dans Melniboné et ses adorateurs ne sont plus en assez grand nombre pour produire les éblouissantes prouesses de création magique qui aidèrent à façonner la Cité qui Rêve. Son appellation de 'Lumière d'Argent' décrit sa manifestation d'autrefois et fait référence à l'éclat de lumière qui accompagne un acte de création magique en utilisant ses techniques.

gerold toni (order #1845973)

Les Cultes de la Balance

En dépit de l'affiliation de Melniboné avec le Chaos, la Balance Cosmique et les êtres qui la servent font aussi partie de leur culture. Les Pactes avec ces entités furent utilisés pendant des années pour modifier l'Ile aux dragons à l'esthétique Melnibonéenne et ces alliés surnaturels furent appelés à l'aide en temps de guerre. Bien que leur vénération ait disparu et qu'une large proportion des adorateurs fut tuée durant la guerre civile, les anciens liens subsistent. Même si aucun de ces êtres n'est associé avec de larges groupes, Il existe de petits autels et des sorciers solitaires qui maintiennent les liens ancestraux avec les Seigneurs Elémentaires et des Bêtes.

Seigneurs Elémentaires

En tant que sorciers, les Melnibonéens reconnaissent la présence des quatre éléments dans leur vie quotidienne. Tandis que le Chaos traite des abstractions et des émotions passionnées, les Seigneurs Elémentaires sont des forces physiques ayant un impact dans presque toutes les facettes de la vie dans la Cité qui Rêve. Les Pactes avec ces forces sont le droit de naissance de chaque Melnibonéen et même ceux qui passent leur temps sur les divans à rêves se souviennent de ce fait par des visions des Seigneurs Elémentaires. Pour certains, ces êtres sont des créatures simplettes peu dignes d'attention mais les sorciers malins savent que là où les démons propagent des mensonges, les élémentaires sont amicaux et effectuent les tâches sans se plaindre.

Grome, Seigneur de la Terre

Grome est la terre de base sur laquelle toute chose est fondée. Sans lui, il n'y aurait rien de substantiel sur lequel construire, pas de magnifiques collines ou de forêts dans lesquelles batifoler. Sans l'amour de la terre, ni la nourriture qui maintient le corps ni les drogues merveilleuses qui nourrissent l'âme ne seraient en abondance. Grome fournit le métal nécessaire pour les outils et les armes, de même que les vastes richesses convoitées par les vivants.

Ceux alliés avec Grome voient leur influence dans toute chose, des pierres utilisées pour construire les abris aux caves profondes où les dragons sommeillent. Ses adorateurs peuvent façonner la terre à volonté, pour modifier le terrain et découvrir où les trésors sont enfouis. Les Pactes forgés avec Grome sont raisonnables et explicites et sans aucun détour. C'est un dieu direct qui traite ses adorateurs avec justesse mais qui demande de même en retour.

Toutes les choses matérielles sont crées dans son domaine, aussi les richesses, les biens et les objets sont les siens de droit. Il demande fréquemment à ses adorateurs de retourner certains de ces objets sous sa garde et accepte les offrandes d'or, d'argent et d'acier en échange de ses faveurs. Le corps des morts ont également de la valeur pour lui et il se plaît à transformer la chair et le sang en sol.

Dans Melniboné, Grome est considéré comme lent et simplet et ses aptitudes sont prises à la légère. Il est lent comparé aux siens mais seulement parce qu'il prend le temps de penser aux implications de toutes les actions. Il lui déplaît d'être ignoré par le peuple qui utilise tant de sa générosité sans le remercier mais se met rarement en colère. Lorsqu'il est poussé à agir, il envoie des signes sous la forme de tremblements de terre pour montrer sa colère. Il déteste aussi ceux qui raniment les corps des morts. Détruire ces abominations et retourner les corps à ses bons soins est le meilleur moyen de gagner son respect.

Lassa, la Dames des Vents

Lassa est l'esprit de la brise légère, une présence rafraîchissante et calmante. Non seulement elle produit les vents grâce auxquels les oiseaux peuvent voler et les navires naviguer, mais elle est aussi responsable de l'air dont les vivants ont besoin pour respirer. Sans elle, la vie telle qu'elle est dans le monde n'existerait pas. Lassa gouverne aussi sur l'intelligence, car c'est l'air qui garde l'esprit aiguisé. Le pouvoir de la parole lui est consacré, car la fonction de l'air permet l'échange des idées à travers la conversation. Cependant, c'est une déesse changeante,

(erold ton forder #1845978)

prompte à la colère et aux vents violents quand elle est offensée par des invocateurs arrogants.

Ses adorateurs sont conscient de la subtilité de son domaine. Ils savent lever une tempête pour se venger mais peuvent également changer les vents pour écouter les conversations. Ils peuvent augmenter la portée de leurs discours et passer des messages dans des paroles anodines. Ils rendent leur corps capable d'utiliser au mieux les aptitudes de Lassa en aiguisant leur esprit et de voyager plus loin en augmentant leur rythme. Les Pactes passés avec Lassa sont très abstraits et intelligents, avec des arrangements complexes comprenant de multiples clauses. Celles-ci ne sont pas désignées pour piéger ceux avec qui elle a à faire mais seulement pour garder leur esprit vivace par l'ajout d'une épreuve mentale.

Les créatures qui vivent dans les airs et utilisent les vents pour vivre sont sacrés pour Lassa et elle éprouve une très grande joie à voir flotter les drapeaux, les bannières et les mobiles. Ses adorateurs transportent des messages en son nom et elle accepte les offrandes de fleurs et les objets légers transportés par les vents. A leur mort, ses adorateurs sont placés sur des échafaudages pour que les vents érodent peu à peu leur corps et qu'ils soient transportés pour toujours dans son étreinte légère.

Dans la Cité qui Rêve, Lassa est oubliée et les Melnibonéens ne prononcent son nom que dans des malédictions lorsque les vents deviennent forts et féroces dans la cité. Les rares sorciers qui s'en tiennent au pacte passé entre leur peuple et Lassa n'utilisent la sorcellerie que pour assurer des vents doux et des températures plaisantes pendant de courts séjours. Elle effectue ses tâches en restant fidèle au pacte mais espère secrètement que ses adorateurs soient plus actifs et utilisent toute l'étendue de ses aptitudes. Quand Lassa est en colère, des tempêtes d'une furie incomparable balaient l'Ile aux Dragons, poussant la noblesse à s'abriter derrière les murs et les esclaves fermiers à s'éparpiller pour se protéger .

Straasha le Roi de la Mer

De tous les Seigneurs Elémentaires, Straasha des Vagues est le sujet d'une grande vénération et d'une nostalgie par les Melnibonéens. Il est le Seigneur des Bas Fonds, un être qui supervise les eaux douces des lacs et des rivières, de même que les bords de mer. Grâce à lui, les vivants bénéficient de l'abondance des mers et le respecte comme ils se respectent les uns les autres. Il mène une guerre constante avec le Seigneur du Chaos Pyaray et répugne à voir les marins se noyer dans son domaine. Il rend la mer calme pour faciliter la navigation et la pêche aux fruits de mer et autres créatures marines pour nourrir les vivants. Il est le consort de Lassa des Vents et l'ennemi amer du Seigneur Grome, à cause du triangle de relations tumultueuses qui existe entre eux et datant de bien avant l'arrivée des Melnibonéens dans ce monde. Ce conflit, appelé les Guerres Elémentaires, donna au monde sa présente forme.

L'eau coule comme la sang dans les veines, ainsi dans un sens, toutes les choses vivantes font parties du royaume de Straasha. Ceux qui ont un Pacte avec lui ont acclimaté leur corps aux secrets de l'eau et ont des mouvements fluides et gracieux. Ils peuvent contrôler le sens du courant, le faire remonter et purifier le sang des impuretés. Parmi les vivants, l'eau est associée à la magie et aux émotions. Les sorciers alliés avec Straasha cherchent à copier la force calme du Roi des Eaux. Ils savent qu'une mer calme peut devenir une vague de fond en un clin d'oeil. Les Pactes avec le Seigneur des Mers reflètent la nature fluide de l'eau. Plutôt que d'être fixés sur des principes immuables, les arrangements sont basés sur des conditions qui changent tout le temps selon la situation. Plus que tout autre Seigneur Elémentaire, Straasha re-négocie volontiers un Pacte si la situation vient à changer car il sait que les émotions, comme l'eau qui les transporte, peuvent changer sans aucune raison.

Straasha est le patron de tous ceux qui naviguent en paix sur les eaux du monde. Il a des adorateurs dans tous les ports des Jeunes Royaumes. Même dans Melniboné, où la vénération pour les siens a disparu, Straasha a échangé des Pactes avec de nombreux sorciers qui lui font des offrandes en échange de mers calmes et d'une bonne pêche. Ses créatures sont les Ondines de l'eau et la vie marine d'origine naturelle. Il offre ses enfants aux vivants pour qu'ils se nourrissent, à condition que leurs esprits soient remerciés pour le sacrifice de leur chair. Ses adorateurs défunts sont rendus à la mer, leur corps confiés aux bras du Seigneur des Mers pour flotter éternellement parmi les algues de son royaume sous-marin.

La famille royale de Melniboné possède un Pacte de protection mutuelle avec Straasha datant des premières colonies dans l'Ile aux Dragons. Contrairement à tant d'autres Pactes formés dans les temps perdus, le Pacte avec Straasha est encore scrupuleusement maintenu par l'empereur et sa famille et les nombreuses familles nobles. Alors que l'humanité pollue les eaux du domaine de Straasha avec les résidus de leur industrie grossière, la sorcellerie de Melniboné ne produit aucune pollution et apaise Straasha. C'est seulement dans le nord inhabité de l'Ile aux Dragons que les vagues viennent se briser sur l'île, laissant les côtes du sud et de la Cité qui Rêve lissent.

gerold toni (order #1845973)

Kakatal des Feux

De tous les Seigneurs Elémentaires, Kakatal ressemble le plus à un Seigneur du Chaos. Il demande des sacrifices par le feu de ses adorateurs, lesquels s'exécutent plus par peur que par amour. Il supervise le feu dans tous ses aspects, à la fois bénéfiques et destructeurs. Il est le Seigneur des foyers dans lesquels les esclaves préparent la nourriture pour leurs maîtres Melnibonéens, de même que le Seigneur du Soleil dont la lumière et la chaleur protègent les vivants de la froide obscurité. Cependant, il est également la Flamme qui Brûle, la source des feux de forêts, et le Porteur de l'Emotion Passionnelle, lorsque la rage s'empare des individus et les prive de bon sens. Il souhaite que les vivants fassent usage de ses aptitudes et les respectent sous peine de les voir échapper à leur contrôle et détruire tout ce qu'ils ont de cher.

Même dans Melniboné, les adorateurs de Kakatal sont dangereux, toujours prêts à causer un feu destructeur. Les enfants de Kakatal, les salamandres, sont capricieuses et imprévisibles. Elles aiment à propager les flammes et se délectent de l'odeur de chairs brûlées. Les sorciers peuvent utiliser ses créatures mais doivent toujours rester vigilants dans leurs accords passés, tout comme lorsqu'ils traitent avec leur Seigneur et Maître. Au moindre mot prononcé de travers et c'est le désastre, car le feu brûle rapidement et réduit tout en cendres. Dans les Pactes passés avec le Seigneur des Feux, ses adorateurs cherchent à émuler sa nature double ; ils sont passionnés et ardents, tantôt aident et pourvoyeurs de vie tantôt tourbillons de flammes destructrices s'ils ne sont pas respectés ou traités proprement.

Kakatal considère sacrée toute activité qui utilise la chaleur et le feu pour transformer une chose en une autre. La forge d'un forgeron est sacrée parce que son feu est utilisé pour transformer le métal grossier en outils pratiques. La cuisine est sacrée parce que sa flamme est utilisée pour transformer les chairs crues et les racines en nourriture. Les volcans en particulier sont sacrés parce qu'ils produisent une chaleur intense qui fait fondre les terres solides. Le feu affecte toute chose. Plus que tout autre Seigneur Elémentaire, Kakatal aime recevoir des offrandes même si celles-ci n'ont été brûlées que par une chandelle. Il aime tout particulièrement les choses qui ne lui sont pas normalement sacrifiées - soies, livres anciens ou coupes remplies de sang. Les membres du culte de Kakatal accumulent des brûlures sur tout le corps lesquelles ils considèrent comme les baisers de leur dieu, ce qui les marquent comme ses enfants favoris. Les morts sont incinérés dans de gigantesques bûchers funéraires et leurs cendres emmurées avec une flamme éternelle dans des mausolées de fer forgé.

Les Seigneurs des Bêtes

Tout comme les Seigneurs Elémentaires, les Seigneurs des Bêtes ont forgé des Pactes avec les premiers Melnibonéens pour une protection et une aide mutuelles. Mais contrairement aux Seigneurs Elémentaires, les Seigneurs des Bêtes ont des adorateurs dans l'Ile aux Dragons, cependant pas aussi nombreux que ceux des Seigneurs du Chaos. Les Seigneurs des Bêtes présentés ici sont ceux généralement vénérés à Imrryr. Un certain nombre d'animaux possédant des Seigneurs des Bêtes dans certaines régions des Jeunes Royaumes ne sont pas trouvés sur l'Ile aux Dragons. Parmi celles-ci, seules les quatre premières ont des cultes de taille substantielle. Les autres bénéficient du service de sorciers individuels et les considèrent appropriés à leurs besoins.

L'Anneau des Rois, le rubis géant porté par l'Empereur, sert de point focal pour les Pactes forgés entre les Seigneurs des Bêtes et le peuple Melnibonéen. Alors que l'Empereur lui-même bénéficie du soutien constant de ces entités, les autres Melnibonéens sont libres de forger leurs propres Pactes avec elles dans les demi-mondes autour des Jeunes Royaumes.

Nnuuurrr'c'c, Seigneur des Insectes

Etant donné l'humidité et le climat tempéré de l'Ile aux Dragons, il ne fait pas de doute que l'île est la demeure de milliers, voir de millions d'espèces d'insectes. Presque tous les bâtiments dans Imrryr ont une forme d'infestation ou une autre et les insectes sont si courants dans les zones sauvages qu'ils semblent être partout à la fois. Contrairement aux nations humaines qui voient le insectes comme une nuisance et tentent de les exterminer, le peuple de Melniboné les considère comme les enfants de Nnuuurrr'c'c, une entité avec laquelle l'Ile aux Dragons a établi il y a longtemps une relation et des pactes d'entente mutuelle.

Le culte de Nnuuurrr'c'c a fait partie de la société Melnibonéenne aussi longtemps que le peuple a habité l'Ile aux Dragons. Bien que le culte ne soit pas populaire ou prolifique, ses adhérents jouent un rôle vital pour garder la Cité qui Rêve de la saleté et des maladies, en dépit du nombre impressionnant d'insectes 'dégoûtants' qui infestent presque chaque recoin de la cité. Les membres du culte perçoivent les insectes comme de belles créatures aux étonnantes variétés et supposent que leur attrait est la manifestation du Chaos au sein de la Balance de la nature. Les membres du culte de Nnuuurrr'c'c s'assurent que leur Seigneur ne soit pas mis en colère par le mauvais traitement de ses enfants et s'efforcent d'inspirer l'amour des insectes parmi les Melnibonéens.

gerold ton (order #1845978)

Le culte maintient également des ruches pour récolter et approvisionner en miel la Cité qui Rêve. Le miel est très prisé dans d'autres régions des Jeunes Royaumes et le culte fait une petite fortune avec le commerce de cette substance sucrée. De plus, le culte élève un certain nombre de scarabées incendiaires en provenance du Désert des Soupirs. L'huile inflammable sécrétée par les insectes est récupérée et utilisée pour créer des bombes incendiaires que le culte utilise pour se défendre. Les carapaces roses et grises sont récupérées à la mort d'un vieux scarabées et grâce à un procédé secret, sont transformées en armes et en armures légères mais durables. Elles ne sont jamais revendues mais utilisées par les membres du culte ou offertes à ceux qui aident le culte comme marque de faveur.

Compétences du Culte

Artisanat (Forge Carapace), Chant, Connaissance (Insecte), Connaissance, (Poisons), Dague, Epée (1M), Epée (2M), Passe-Passe, Persévérance.

Devoirs Principaux

Ne jamais faire de mal à un insecte, ni permettre aux autres de le faire en votre présence. Traiter les enfants de Nnuuurrr'c'c comme les vôtres.

Rangs du Culte

Membre (niveau inférieur)	Larve
Initié	Cocon
Acolyte	Chrysalide
Prêtre	Insecte
Champion	Maître Insecte

Invocations du Culte

Commander, Rituel d'Invocation (Démon de Protection), Rituel d'Invocation (Démon du Transport).

Aptitudes

Animal Familier, Bénédiction Chaotique (aptitudes insectoïdes seulement), Entraînement Divin (compétences du culte), Perfection, Seconde Vie, Protection (dard et venin d'insectes).

Contraintes

- Parle avec une voix bourdonnante.
- Survie avec une diète de miel, de nectar et de fruits.
- Devient une créature extrêmement sociable, au point qu'être seul provoque une inquiétude et une dépression difficiles à supporter.
- Devient détaché de la vie normale. Avec l'augmentation du Pacte, vous vivez de plus en plus pour le bénéfice du culte.
- Ne porte jamais les vêtements plus d'une fois, copiant les effets de la mue.
- Chaque printemps, effectue une danse d'accouplement avec un autre membre du culte. Après l'amour, l'un de vous d'eux essaie de dévorer l'autre. Rien de personnel.
- Dans les conversations, agrémente les mots de gestes dramatiques.

Bénéfices Spéciaux

Les membres du cultes peuvent communiquer avec tout insecte comme s'il était humain et parle le même langage.

Les membres possédant un rang supérieur ou égal à celui d'initié peuvent acheter les flasques d'huile de scarabées pour 10 bronzes par flasque. Ces armes sont des bouteilles de verre transportées dans des sacoches en cuir, lesquelles se cassent quand elles sont lancées contre quelque chose de solide.. L'huile est hautement inflammable et prend feu instantanément à la lumière ou si elle est exposée à une autre source de chaleur. Utilisez la compétence Lancer pour viser une cible. Si le test réussit, la cible souffre de 1D3 points de dommages aux parties du corps adjacentes à chaque tour jusqu'à ce que le feu soit étouffé ou que l'huile soit détachée avec des solutions alcoolisées ou minérales. Si le lanceur rate sa cible, il y a toujours une chance pour que la cible soit atteinte par le jet d'huile. Si la cible échoue à un test immédiat d'Esquive, alors une partie du corps aléatoire reçoit suffisamment d'huile pour souffrir de 1D4 points de dommages pendant 1D4 tours. Quand l'huile brûle, elle produit une fumée noire et épaisse qui provoque la toux et irrite les yeux.

Les membres possédant un rang supérieur ou égal à celui d'Acolyte peuvent acheter les armes et les armures de carapaces. Ces objets spéciaux sont de toute forme et de toute taille. Les armes de carapaces sont plus aiguisées que l'acier et sont plus légères. Chaque arme fournit un bonus de +1 pour tous les jets de dés de dommages et ont un Encombrement de -2 comparée aux armes normales de même type. Cependant, elles sont aussi très fragiles, avec un malus de -2 à l'armure et aux Points de vie comparée aux armes normale. L'armure de carapace est plus légère que l'armure en métal, avec une Encombrement de -1, et protège contre un point de dommages supplémentaire par partie du corps. Les armes et les armures de carapaces ne sont évidemment pas en métal, sont de couleur roses et grises et ont une apparence organiques. Tous les objets de carapace coûtent la moitié du prix normal comparés aux objets de même type, et seuls les membres du culte bénéficient de ce prix. Ceux qui ne sont pas membres du Culte de Nnuuurrr'c'c ou ne font pas partie de leurs amis découvrent que la possession de tels objets provoque la colère du culte.

gerold toni (order #1845973)

Haashaastaak, Seigneurs des Lézards

Haashaastaak au sang froid et aux membres gourds sommeille dans son demi-monde, le pacte forgé avec les Melnibonéens si ancien qu'il n'est plus qu'un distant souvenir. Les appels en aide, autrefois suffisamment fréquents pour le garder éveiller, ont cessé et laissent maintenant au Seigneur des Lézards le temps et la paix procurés par le sommeil des oubliés. Bien que ces enfants demeurent encore dans Melniboné, ils sommeillent tout comme leur Seigneur, hésitant à s'éveiller pour aider leurs amis humanoïdes. Dans son sommeil, Haashaastaak rêve d'un temps où il sera rappeler pour aider l'Empereur de Melniboné. Les termes du Pacte sont restés trop longtemps inassouvis et le seigneur est conscient que cet appel sera le dernier. Ce qui est parfait.

Au temps où le Glorieux Empire était jeune, l'intervention de Haashaastaak convainquit les Dragons de permettre à leur cavalier de s'approcher sans représailles et de les monter pour la guerre. Bien que les dragons étaient des créatures du Chaos, une partie de leur nature appartenait à celle d'Haashaastaak, ainsi ils obéirent son ordre et le lien entre dragons et Melnibonéens grandit avec le temps. Les Melnibonéens devinrent avides et sévères alors que les dragons adoptèrent les tendances félines de ce peuple.

Ils dorment maintenant, leurs corps altérés par le Chaos. Avec le temps, les Melnibonéens et leurs partenaires dragons auraient pu changer de place. Cependant, Haashaastaak suspecte que cela ne va pas être et il se réjouit. Il vaut mieux pour ses enfants qu'ils se libèrent des anciens pactes et parcourent les cieux comme autrefois.

Maintenant, seuls le Gardien des Dragons des Cavernes et les Princes Dragons sauvegardent les anciennes traditions. Ils ont les seuls à connaître les positions et les chants pour calmer les dragons féroces, bien qu'ils gaspillent souvent la puissance de ces derniers dans des tâches absurdes. Les membres du Culte du Dragon maintiennent quand même leurs devoirs et se souviennent des anciens pactes forgés avec le sang, le feu et le venin des dragons.

Compétences du Culte

Toutes les Armes (1M), Chant, Connaissance (Dragons), Endurance, Equitation, Esquive, Influence, Persévérance.

Devoirs Principaux

Prendre soins des dragons et de leurs nids. Au besoin, éveiller et monter les énormes créatures et montrer au monde la raison pour laquelle le Glorieux Empire était autrefois craint.

Rangs du Culte

Membre (niveau inférieur)	Dragon Nouveau né
Initié	Petit Dragon
Acolyte	Jeune Dragon
Prêtre	Dragon
Champion	Grand Dragon

Invocations du Culte

Commander, Rituel d'Invocation (Démon du Combat), Rituel d'Invocation (Démon de Protection).

Aptitudes

Bénédiction Chaotique (aptitudes draconiques seulement), Entraînement Divin, Endurance, Perfection, Protection (Venin de Dragon)

Contraintes

- Développe le besoin pour plus de sommeil que la normale. Pour chaque tranche de 5% dans la compétence Pacte (Dragons), vous devez dormir une heure de plus par nuit ou vous vous sentez faible le jour suivant
- Pendant le sommeil, vous rêvez intensément que vous êtes à dos de dragon et que vous répandez la terreur dans le coeur des ennemis du Glorieux Empire.
- Développe une odeur musquée similaire à celle des dragons.
- Développe un désir fort de 'jouer' avec les ennemis au sol plutôt que de délivrer le coup fatal.
- Avec l'augmentation de la compétence Pacte (Dragons), vous devenez de plus en plus pompeux et mégalomaniaque.
- Devient convaincu que vous êtes en partie dragon ou que vous vous transformez lentement en dragon.
- Devenu excessivement concerné au sujet de votre apparence et vous vous assurez tout le temps que vos vêtements et vos cheveux sont brillants et parfaits.

Bénéfices Spéciaux

Les membres du cultes sont très respectés dans Melniboné et craint à travers tous les Jeunes Royaumes. Durant les test d'Influence contre une personne connaissant l'affiliation des membres au Culte du Dragon, ils gagnent un bonus de +10% par rang pour ce test d'Influence.

Les membres possédant un rang supérieur ou égal à celui d'Acolyte ont accès aux rares provisions de Venin de Dragon. Voir page 38.

Dans de rares circonstances, les membres possédant un rang supérieur ou égal à celui d'initié peuvent éveiller et monter

gerold lon forder #1845978)

un dragon pour défendre l'Ile aux Dragons. La plupart des Princes Dragons ne le font qu'une fois au cours de leur vie.

Fileet, la Dame aux Oiseaux

La présence de Fileet dans Melniboné est un vestige des temps anciens dans l'histoire de l'Ile aux Dragons. Quand les Melnibonéens étaient encore alliés du côté de la Balance, leur amour des choses merveilleuses était basé sur le monde naturel et les oiseaux en particulier tenait une grande place dans leurs coeurs. Le Pacte entre la Dame aux Oiseaux et le peuple de l'Ile aux Dragons était motivé par un amour pur pour les enfants de Fileet, dont les couleurs plaisaient aux yeux sensibles des Melnibonéens et dont les chants emplissaient les coeurs de joie. Alors que le peuple de l'Ile aux Dragons devint plus guerrier, sa relation avec Fileet changea et les oiseaux de proie devinrent le centre de leur adoration. Des pigeons voyageurs furent utiliser à la place de la sorcellerie au besoin et devinrent plus commun avec le temps. Les Melnibonéens prirent une approche plus pratique dans la vénération de Fileet et leur amour pur fut perdu dans les royaumes du temps et du Chaos.

Une partie de cet amour survie à ce jour. Le Pacte avec Fileet stipulait qu'aucun Melnibonéens ne devait tuer d'oiseaux et cette loi devint l'une des rares lois inviolées de la Cité qui Rêve. Maintenant, chaque fois qu'une famille de nobles désire manger de la chair d'oiseaux, elle envoie un esclave humain hors de la cité pour tuer l'animal, bien que la raison actuel pour ce comportement ait été perdue depuis longtemps. Le Culte de Fileet opère encore dans Imrryr ; il offre un refuge aux oiseaux blessés et punit ceux qui violent la loi. Ils maintiennent de vastes volières et utilisent des pigeons voyageurs comme messagers dans d'autres parties de l'île. D'autres sont dévoués à l'amour pur des oiseaux qui étaient autrefois dans leur sang. Ces personnes ouvrent leur demeure aux oiseaux de toutes sortes, leur vie est remplie de turbulences de plumes et de chant d'oiseaux.

Compétences du Culte

Acrobatie, Chant, Connaissance (Animal), Danse, Jouer d'un Instrument, Langage (Appels d'Oiseaux), Perception.

Devoirs Principaux

Ne pas permettre à un oiseau d'être blessé et punir ceux qui le font. Passer votre vie avec le peuple ailé et les traiter comme visiteurs d'honneur. Les oiseaux sont des créatures sacrées et les émuler rapproche de Fileet.

Rangs du Culte

Membre (niveau inférieur)	Oeuf
Initié	Oisillon
Acolyte	Poussin
Prêtre	Jeune Oiseau
Champion	Oiseau

Invocations du Culte

Appel l'Oiseau (traitez comme Rituel d'Invocation (Elémentaire) excepté que la créature résultante est un oiseau naturel. Coûte généralement 1 MP), Commander.

Aptitudes

Animal Familier, Bénédiction Chaotique (traits d'oiseau seulement), Entraînement Divin, Perfection, Sanctuaire.

Contraintes

- Devient complètement nocturne.
- Engloutit la nourriture sans mâcher.
- Sacrifice quotidien de petits animaux pour les oiseaux de proie.
- Emigre dans une résidence secondaire une fois par an.
- Revêt un plumage aux couleurs vives.
- Développe un territoire qu'il défend rigoureusement contre toute intrusion.
- Développe le désir d'avoir des enfants à chaque printemps. Les accouplements réussis résultent toujours dans des naissances multiples (communément des jumeaux).

gerold toni (order #1845973)

Bénéfices Spéciaux

Le culte maintient un langage secret, comprenant des chants d'oiseaux, pour communiquer sur de grandes distances. Ceux qui n'appartiennent pas à ce culte doivent effectuer un test de Connaissance (Animal) de niveau difficile (–40%) afin de noter quelque chose de différent dans ces appels.

Les membres possédant un rang supérieur ou égal à celui d'Acolyte peuvent communiquer avec tout type d'oiseaux. Ceux possédant un rang supérieur ou égal à celui d'initié ont accès à 1D8 membres de niveau inférieur afin qu'ils l'aident pour les devoirs du culte.

Meerclar, Seigneur des Chats

Le Pacte entre Meerclar et les Melnibonéens date de bien avant tous les autres évènements de l'histoire du peuple, et avant même leur arrivée dans ce monde qui allait devenir les Jeunes Royaumes. Tout comme leur long association avec les dragons a fait que les Melnibonéens ressemblent aux lézards ensommeillés, leur plus longue association avec les félins a résulté dans leurs attributs 'félins' : des mouvements gracieux, un amour pour le luxe et des réactions rapides. A ce jour, les chats sont chose courante dans la Cité qui Rêve et ils bénéficient généralement d'une place spéciale au sein des familles. Ils sont réputés pour se reposer près de ceux qui utilisent les divans à rêves et quelques évidences suggèrent que leur ronronnement augmente les effets de certaines drogues hallucinogènes.

Tout ceci plaît à Meerclar. Le pacte entre les deux peuples ne possédait pas une structure rigide et Meerclar avait seulement demandé que ses enfants se voient toujours accordé la chaleur d'un foyer partout où les Melnibonéens voyageraient. Ces derniers ont gardé cette promesse et ont traité les enfants de Meerclar comme des amis et des alliés. Ils éveillent les émotions tendres chez les Melnibonéens car même les plus endurcis des guerriers Princes Dragons murmurent et ronronnent de gentilles paroles en présence d'un chat.

A présent, le culte de Meerclar cherche à copier les enfant du Seigneur des Chats et deviennent des créatures langoureuses, ensommeillées tantôt joueuses tantôt cruelles. Certains cultivent des jardins d'herbes à chat pour que leur contrepartie féline puissent participer aux joies des drogues à leurs côtés.

Compétences du Culte

Acrobatie, Arts Martiaux, Athlétisme, Connaissance (Animal), Discrétion, Esquive, Persévérance.

Devoirs Principaux

Ne jamais laisser un chat souffrir et toujours leur procurer un endroit sec et chaleureux pour dormir. Combattre les forces de Roofdrak, le Seigneur des Chiens, partout où elles se trouvent. Ceux qui cherchent à devenir plus félins attirent l'attention de Meerclar et ceux qui aident les chats gagnent son aide en retour.

Rangs du Culte

Etant des créatures chaotique de façon inhérente, le Culte des Chats ne maintient pas de rang pour ses membres. Dans un groupe, le membre avec le plus haut Pacte (Meerclar) est généralement considéré comme le chef.

Invocations du Culte

Commander, Rituel d'Invocation (Démon du Désir), Invoque Créature de Matik, Invoque Chien de Chasse Dharzi.

Aptitudes

Animal Familier, Bénédiction Chaotique (attributs félins seulement), Entraînement Divin, Jeunesse, Perfection, Sanctuaire, Seconde Vie.

Pour les membres du culte de Meerclar, les utilisations successives de Seconde Vie ne demandent pas un coût de POU plus grand. Utiliser cette aptitude coûte 1 POU à chaque fois jusqu'à ce qu'ils meurent une neuvième fois ; dans ce cas là, les membres du culte meurent pour de bon.

Contraintes

- Se sent pousser à faire une sieste par ennui.
- Devient d'humeur changeante, de l'affection à l'hostilité au moindre instant.
- Monte une embuscade au possible.
- 'Joue' avec ses compagnons en feignant le combat.
- Développe une aversion pour l'eau. Si immergé sous l'eau ou sous la pluie, tous les tests de compétences ont un malus de –30% jusqu'à ce que vous soyez sec.
- Tente de manger tout ce qui semble mangeable. Si vous mangez quelque chose de mauvais, effectuez un test d'Endurance pour éviter de vomir.
- Insiste toujours pour avoir le siège le plus confortable de la maison.

Bénéfices Spéciaux

Les chats sont bien aimés dans Melniboné et ceux qui se dévouent à leurs besoins sont très respectés. Les membres du culte gagnent un bonus de +10% pour tous leurs tests d'Influence si leur statut de membre est connu.

gerold tom forder #1845978)

La Société Melnibonéenne

En dépit de son allégeance au Chaos, la société Melnibonéenne est étonnamment conservatrice et ordonnée. L'état Melnibonéen est hiérarchisé, avec l'Empereur au sommet, suivit des chefs de familles nobles importantes, des familles nobles (auxquelles fait partie celle de l'Empereur), les familles nobles de moindre importance, les familles non nobles (couramment aucune) et les esclaves. En tant que représentant des Seigneurs du Chaos, l'Empereur est semi-divin. Il est à la tête de l'état mais pas de l'Eglise, bien que cette position n'est pas été tenue par une personne d'importance pendant des siècles. Les Melnibonéens répondent d'abord aux Seigneurs du Chaos et seulement ensuite au trône de Rubis et ses traditions. Ils ne reconnaissent aucune autre autorité.

En théorie, les titres sont le privilège de l'Empereur qui les attribue ou les reprend comme bon lui semble. Cependant, seuls quelques titres ont une importance réelle ; ils sont portés de tout temps par les familles nobles présentes. Les titres d'importance sont :

- Grand Amiral de la Marine Impériale, détenu par Magum Colim
- Seigneur des Dragons des Cavernes, Commandant en Chef des forces armées, détenu par Dyvim Tvar
- Seigneur Exécuteur en Chef, détenu par T'lara Vann, Dame de la Mort, Adepte de Chardros
- Chef Interrogateur, détenu par le Docteur Jest

Parmi ceux qui détiennent un titre, seule T'lara Vann obtint son titre avant l'ascension d'Elric au Trône de Rubis. Elle hérita du titre de son père, T'lara Vell, qui le détint pendant presque 50 ans et qui mourut dans son sommeil au cours des dernières années du règne du Roi Sadric. Les familles Magum, Dyvim et T'lara sont les plus grandes et les plus influentes. En plus des titres mentionnés ci-dessus, ces familles détiennent des titres de moindre importance.

De même, alors que la coutume dit que les familles nobles doivent régner sur le commun des Melnibonéens, ceci n'est plus mis en pratique. Des siècles de croisements incestueux et de naissances décroissantes ont fait que les Melnibonéens moyens ont tous été absorbés au sein des familles nobles.

Les Melnibonéens ne discriminent pas entre les sexes de leur propre espèce et gardent leurs préjudices pour l'humanité et les autres races inférieures. Tout Melnibonéen de sang royal peut potentiellement être Empereur, en assumant que les lignes de succession soit respectées, et les titres sont détenus par quiconque appartient à la famille noble possédant le titre courant. Le rang de Prince Dragon est ouvert à tous ceux de naissance noble. Les hommes et les femmes Melnibonéens ont les mêmes opportunités et il n'existe pas de rôle défini pour les sexes respectifs ; ils sont tous égaux.

Cependant, cela ne signifie pas qu'il n'existe pas de discrimination. En dehors des discriminations envers les humains et les esclaves, les nobles Melnibonéens de positions importantes se considèrent au dessus de ceux appartenant à des positions moindres et agissent en accord. Etant donnés leur psychologie particulière et leur amour des traditions, cette attitude est considérée normale et ne préoccupe pas les infortunés. Cela n'empêche pas les ambitieux de se battre pour une position à la Cour Impériale ni ceux qui atteignent un statut élevé de maltraiter leurs anciens amis. Les intrigues de la Cour Impériale et de ses alentours sont les plus vicieuses et les plus dangereuses au monde car les personnes impliquées sont puissantes, pleines de ressources, complètement égocentriques et prêtes à tout pour obtenir ce qu'elles désirent. Non seulement cela, mais étant donnée la longévité et les esprits vifs des Melnibonéens, leurs manigances à long terme plongent les ennemis dans des situations qui vont se révéler fatales dans les années à venir. Ces jeux d'intrigues sont grandement appréciés par les participants parce qu'ils font partie des rares choses qui puissent leur faire oublier l'ennui et procurer à leur esprit une grande excitation.

Le gouvernement de l'Ile aux Dragons ne gouverne pas à proprement parler, trop occupé par les intrigues pour superviser l'organisation de la Cité qui Rêve. Une petite force de travail composée de métis Melnibonéens et d'esclaves humains entretien la cité et les cultes martiaux s'occupe de l'ordre dans les rues. Cependant, même leurs efforts n'arrivent pas à diminuer le déclin ; en dépit de sa grandeur, Imrryr s'écroule par manque d'attention.

gerold toni (order #1845973)

Quand ils ne sont pas allongés sur les divans à rêves et n'ont pas l'esprit emplit de drogues, les Melnibonéens sont une race sociable intense. De grands bals sont donnés fréquemment et de petite fêtes luxueuses ont lieu à tout moment. Des groupes de Melnibonéens voyagent dans d'autres régions de l'Ile aux Dragons pour des séjours d'une journée et espèrent tromper l'ennui avec l'espoir de trouver quelque chose d'excitant hors de la Cité. Sous la promesse de nouvelles expériences, le peuple normalement langoureux devient très actif.

Certains se regroupent en associations très serrées pendant un temps et où l'amitié est hautement respectée. Cependant, de tels groupes changent alors que les conflits émergent entre les membres. Souvent les meilleurs amis d'enfance restent amis pendant des années jusqu'à ce qu'un obstacle mineur transforme cette amitié en une relation antagoniste qui va durer le reste de leur vie. Là où les humains considèrent un tel événement comme tragique, l'esprit du Melnibonéen ne porte pas de jugement ; ces choses arrivent et parfois celui qui autrefois était un ami fait un bien meilleur ennemi. En fait, certains Melnibonéens se font des amis spécifiquement dans le but de les détruire et de développer des ennemis de long terme.

Les Melnibonéens sont très rigides et structurés par des traditions de fer. Parce que le Glorieux Empire est ancien même d'après les standards Melnibonéens, la raison derrière ces traditions ont été oubliées par les individus. La raison derrière le sacrifice de douze couples mariés lors du mariage de l'Empereur est d'assurer un bon mariage par les Seigneurs du Chaos mais personne ne sait *comment* cette tradition a vue le jour ni *pourquoi* elle a été maintenue. Quand le père d'Elric Sadric refusa d'exécuter le sacrifice, le peuple Melnibonéen tint le manque de foi du Roi comme responsable de la mort de sa femme et de la faiblesse d'Elric. Il se peut que l'Impératrice de Sadric ait été trop faible et que des siècles de croisements incestueux aient été responsables de la condition d'Elric ; pour le peuple de l'Ile aux Dragons, c'est le refus de Sadric à exécuter le sacrifice qui est la cause de sa souffrance.

Ce n'est pas le premier cas où la tradition influença le peuple Melnibonéen, il y en a de nombreux autres. D'une certaine manière, le poids des traditions libère l'esprit car toute attitude sociale est déjà défini ; l'individu n'a pas besoin de penser à la façon d'agir, ou à ce qu'il doit dire ou déterminer quelle fourchette il utilise pour manger de la viande humaine. Ils connaissent déjà tout cela et permettent à ce comportement programmé d'intervenir dans leur vie. Ce qui laissent aux régions profondes de leur esprit le temps de penser à autres choses, même lorsqu'ils sont engagés dans des activités sociales.

La tradition compte pour beaucoup dans le sentiment d'isolation que les Melnibonéens ressentent ainsi que dans leur ennui écrasant. Si toutes les interactions sont déjà définies, comment peut-on connaître une autre personne aussi intimement et profondément que soi-même ? Si toute chose tombe dans le domaine de la tradition, y a-t-il une place pour l'expérimentation, pour l'injection de quelque chose de neuf et d'excitant dans la vie ? La rumeur affirme que l'Empereur se pose ces mêmes questions mais est incapable de changer le comportement de son peuple. D'une certaine façon, il est leur esclave même s'il les gouverne. En retour les Melnibonéens vivent dans l'enfer qu'ils ont créé, incapables d'en trouver la sortie.

Enfance

A leur naissance, les Melnibonéens sont nommés par leurs parents. Le nom de leur famille vient en premier, suivit d'un nom propre, dérivé du nom de leurs parents. Ainsi les membres de la Maison Dyvim possèdent des noms commençant par 'Dyvim' suivis par des noms d'une syllabe tels que Slar, Tvar ou Slorm. Cette convention est respectée par la plupart des familles mais la famille royale évite les noms de famille et préfère utiliser les noms propres.

Une fois nés, les enfants sont élevés par des esclaves spécialement instruits qui s'occupent de leurs besoins, de les nourrir et de leur éducation. Les parents ont peu de contacts avec leurs enfants et ne les voient que dans de rares fonctions sociales d'importance. Les enfants Melnibonéens apprennent l'étiquette de la cour et les armes et sont endoctrinés dans la croyance en la supériorité de leur culture en étant forcés de torturer des esclaves. Seuls ceux qui sont trop faibles ou maladifs pour apprendre les armes (tel qu'Elric) ont la permission de poursuivre leurs propres intérêts, parce qu'il est assumé que rien n'est plus satisfaisant pour un enfant que d'apprendre à être un bon Melnibonéen. Les enfants apprennent également à lire et à écrire et sont instruits en Langue Haute, car elle est utilisée dans les fonctions religieuses et officielles. Si un enfant montre une aptitude et un intérêt pour la sorcellerie, de plus amples instructions sont fournies.

Les enfants sont encouragés à former des groupes avec les enfants des familles amies car ces dernières encouragent des mariages entre elles afin de resserrer les liens et de revigorer leurs lignées. Ces groupes restent souvent intacts pendant des années et fournissent aux enfants des alliés qu'ils peuvent appeler à l'aide en temps de crise. Cependant, étant donné les déclin des naissances parmi les Melnibonéens, ces groupes deviennent de plus en plus petits avec chaque génération. Il existe aussi des enfants dont les familles n'ont

gerold tom forder #1845978)

pas d'alliés proches. Ceux-ci grandissent sans frères et soeurs et sans amis en dehors de leurs tuteurs esclaves.

Adolescence

Quand un enfant Melnibonéen approche l'adolescence, l'éducation sous la tutelle d'un esclave touche à sa fin. Leurs tuteurs se voient confier la charge d'enfants plus jeunes, sont vendus à une autre famille ou sont sacrifiés dans le rituel de passage à l'âge adulte de l'enfant. Les esclaves personnels, tels que les valets, les assistants ou les gardes du corps, restent avec l'enfant tout au long de sa vie et deviennent souvent le proche confident du Melnibonéen quand il atteint l'âge adulte.

A partir de ce moment, l'éducation se fait au choix du Melnibonéen bien que l'enseignement des traditions continue au fur et à mesure qu'il gagne de l'expérience au contact de ses pairs et de ses supérieurs. C'est au cours de cette période de sa vie que le Melnibonéen développe un sens pour l'esthétique personnelle et les maniérismes de la mode qui remplissent leurs interactions sociales.

Les Melnibonéens possèdent des sens beaucoup plus développés que les humains et utilisent la façon de s'habiller pour envoyer des messages, convoyer des états émotionnels ou d'autres idées. Tous les Melnibonéens ont un sens raffiné pour la mode et la manière de s'habiller pour les occasions sociales afin de relayer des informations que d'autres ne vont pas manquer de noter. Les vêtements peuvent être créés pour afficher des idées spécifiques telles que 'Je suis plus puissant que vous et pourrais vous tuer en un clin d'oeil mais je ne vais pas le faire parce que je vous aime bien et que je suis attiré par votre soeur' ou quelque chose de plus simple, du genre 'Je suis dans un profond état de trouble et j'apprécierais que vous me laissiez tranquille au cours de cette fête'. Ainsi, les affaires sociales sont des opportunités pour transmettre des messages à l'assemblée et un faux pas dans la manière de s'habiller peut être catastrophique pour le statut social d'un personne.

En participant à ces interactions sociales complexes, les jeunes Melnibonéens apprennent à accumuler l'influence qui est monnaie courante chez leur peuple.. Entre eux, ils n'ont pas besoin de monnaie physique ; leurs besoins sont pris en charge

gerold toni (order #1845973)

par leurs esclaves. Les seules choses ayant une valeur réelle sont le statut social et la connaissance. Les jeunes Melnibonéens développent un sens pour les commérages et toute information sur un rival possède plus de valeur que tout ce que l'argent pourrait acheter. De plus, ces commérages aident à supprimer l'ennui et fournissent les moyens d'obtenir des informations d'importance immédiate pour leurs propres positions.

Tout au long de sa croissance, un Melnibonéen est encouragé par la structure sociale Melnibonéenne à explorer la sexualité à un jeune âge. Les enfants de mêmes parents sont souvent les premiers partenaires du fait de leur proximité et leur longue relation rendant les interactions plus faciles. D'autres expériences sexuelles sont encouragées dans l'espoir que le jeune Melnibonéen trouve quelque chose de temporairement satisfaisant. Dans certaines familles, la peur de diluer le sang de la lignée mène à des relations incestueuses qui se transforment en mariages, sans réaliser que les enfants de telles unions sont souvent malades. Etant donné son état albinos, il ne fait aucun doute que l'Empereur est le résultat des siècles de croisements incestueux.

Age Adulte

Quand le jeune Melnibonéen atteint l'âge adulte, il est complètement endoctriné dans la culture Melnibonéenne de supériorité de l'individu et profondément impliqué dans d'innombrables manigances, complots et intrigues. Tous les Melnibonéens sont des guerriers compétents et un certain nombre de sorciers sont encore instruits en magie, en dépit du nombre décroissant de ceux qui possèdent une compétence réelle dans les arts de la magie. Les Melnibonéens sont façonnés par leur société ; ils utilisent leurs aptitudes naturelles et leurs prédispositions génétiques pour la cruauté

Les Divans à Rêves

Les plupart des peuples des Jeunes Royaumes croient que la Cité qui Rêve est appelée ainsi à cause des drogues prises par la population. D'une certaine manière, ils ont raison mais ceci n'est pas toute la vérité. Il est vrai que les Melnibonéens sont de grands consommateurs de drogues et qu'ils utilisent certaines drogues comme un loisir. Cependant, cette culture de drogues possède une autre facette, une dont les étrangers ne sont pas témoins.

Dans chaque maison Melnibonéenne, il existe une pièce de mobilier appelée Divan à Rêves. Certains sont réellement des divans, alors que d'autres sont des sortes d'autels de pierres similaires à des sarcophages. Ces divans sont le point central des passe-temps Melnibonéens particuliers : le rêve éveillé.

Les drogues et la méditation sont utilisées en conjonction avec les divans à rêves pour induire un état de conscience altérée durant lequel un esprit Melnibonéen n'est pas conscient de son corps. Au lieu de cela, il est soumis à une hallucination sensorielle qui le transporte ailleurs, souvent sous les traits d'une autre personne et quelque part dans l'histoire Melnibonéenne. Ces rêves peuvent sembler durer longtemps pour l'esprit subjectif du rêveur ; bien qu'il ne dorme que quelques heures, il peut vivre une semaine, un mois ou une année dans le rêve, expérimenter les gloires de sa culture passée, revivre un temps où l'empire était bénéfique et en croissance.

De façon plus bizarre, les textes traitant de ces sujets indiquent que l'esprit s'aventure dans le passé et forme un corps avec le 'soi' du rêveur afin d'interagir avec son passé. De cette manière, les erreurs du passé peuvent être corriges et de nouveaux courants pour le présent actuel du rêveur peuvent être initiés. Par exemple, le grand-père du rêveur a ruiné la réputation de sa famille. Un de ses petits enfants pourrait rêver de cet évènement, le changer et trouver à son réveil que la réputation de sa famille est intacte comme si elle n'avait jamais été endommagée.

Parfois, ceux qui rêvent s'éveillent avec des compétences qu'ils ne possédaient pas auparavant, parlent des langages supposés disparues depuis longtemps ou démontrent un nouveau talent pour la sorcellerie. Il est possible pour un groupe d'individus de rêver à l'unisson et de participer en tant que groupe dans le rêve, de partager l'expérience subjective et de se réveiller avec un aperçu de leur futur collectif. Bien sûr cette approche onirique fournit une notion complètement différente sur la raison pour laquelle la Cité qui Rêve fut ainsi nommée.

gerold tom forder (1845978)

et deviennent des créatures amorales dédiées aux plaisirs et liées par des milliers d'années de tradition pour la gratification personnelle au dessus de toute autre considération.

A présent, la plupart des Melnibonéens tentent d'améliorer leur statut social, soit en se mariant dans une famille influente soit en essayant de s'emparer des positions héréditaires de leurs détenteurs actuels. Même pour les Melnibonéens de statut inférieur, les titres et les positions sont une manière relativement rapide de gagner de l'influence à la cour car les actions et les accomplissements n'ont pas autant d'importance que la longueur et la résonance d'un nom entier.

Les Melnibonéens ont un amour pour les titres et les surnoms, car il prend plus de temps pour annoncer un nom en entier au cours des occasions formelles si ce nom est plus long qu'un nom de famille ou un nom personnel. Dans un certain sens, le statut social est largement déterminé par la longueur d'un nom entier. Celui-ci est inspiré des noms des Seigneurs du Chaos qui développent de longs titres pour eux-mêmes. Ainsi, le nom 'T'lara Vell, Seigneur Exécuteur en Chef, Dame de la Mort, Prêtresse-Guerrière de Chardros,' est plus impressionnant que le nom de son frère, 'T'lara Voe, Soldat de la Muraille'. De ce fait, T'lara Vell posséderait beaucoup plus d'influence que son frère dans une situation où tous deux serait impliqués.

De façon à donner à la masse de la noblesse Melnibonéenne l'opportunité de gagner des titres pour elle-même, des petits cultes, des ordres martiaux et d'autres organisations se sont développés au cours des siècles et les plus anciens possèdent autant, si ce n'est plus, de prestige associé à leur adhésion. Certains titres ne sont qu'honorifiques et ne produisent qu'un statut inférieur. Mais même dans ce cas, mettre ces titres en commun a un effet cumulatif.

Pour chaque titre ajouté au nom personnel d'un personnage, le Maître de Jeu peut allouer un bonus de +5% pour tout test d'Influence pour traiter avec d'autres Melnibonéens.

- L'appartenance à une des quatre plus importantes familles nobles (Magum, Dyvim, T'lara, la famille royale) double ce bonus.
- Des rangs du culte de l'Eglise du Chaos offre ce bonus et le statut de Champion double ce bonus.
- Les quatre titres principaux (Grand Amiral, Seigneur Exécuteur en Chef, Seigneur des Dragons des Cavernes, Chef Interrogateur) triple ce bonus.
- Bien sûr, être Empereur élève la compétence Influence de l'Empereur bien au dessus de 100%.

Langages

Les Melnibonéens ont des esprits vifs et sont capables d'apprendre à écrire et à parler rapidement d'autres langages. Cependant, peu en prennent la peine car la capacité de parler une autre langue n'a qu'une valeur limitée sur l'Ile aux Dragons. Ceux qui s'aventurent dans les Jeunes Royaumes ou dans d'autres niveaux peuvent apprendre leurs langages ou êtres accompagnés d'esclaves traducteurs pour que leur palais ne soit pas souillé par une langue barbare. Le langage Melnibonéen comprend deux formes séparées : La Langue Haute et la Langue Basse.

Le parler Melnibonéen (ou Langue Basse) est un langage fluide aux accents doux, bien qu'il puisse se révéler traître pour ceux qui ne sont pas familiers avec l'utilisation subtile de l'inflexion qui peut changer le sens d'un mot. Il est utilisé comme un langage de conversation par les Melnibonéens et par ceux qui supervisent les esclaves. Entre eux, les esclaves parlent la langue commune des humains, dérivé primitif de la Basse Langue dû à leur incapacité pour capturer les nuances de la Langue Basse. Les esclaves doivent également apprendre les rudiments du Bas Melnibonéen afin de comprendre les instructions.

La forme écrite de la Langue Basse utilise le même alphabet que la langue commune, bien qu'elle comprenne des lettres supplémentaires qui représentent des sons que les gorges humaines ont des difficultés à produire. Ces lettres sont les transcriptions actuelles des pictogrammes hautement stylisés du Haut Melnibonéen représentés sous des formes indiquant les sons des caractères prononcés. Une personne qui ne parle que le commun aura une idée sur le contenu d'un parchemin écrit en Langue Basse mais pas sur les informations précises. Par exemple, un commerçant lisant un document trouvé dans un coffre ancien sera capable de dire si c'est un document légal entre deux parties mais incapable de déterminer si c'est un contrat pour des services ou une facture pour services rendus. En terme du jeu. Assumez qu'une personne qui lit un document en Langue Basse ou entend la Langue Basse peut effectuer un test de Langage (Commun) avec une difficulté de -20% pour avoir une connaissance basique de ce qui est transmit.

L'inverse est également vrai. Les Melnibonéens qui entendent le Commun doivent essayer de simplifier leur propre compétence Langage et peuvent effectuer un test de Langage (langue Basse) avec une difficulté de –20% pour obtenir une compréhension sommaire de ce qui est dit. Bien sûr, signalé à un Melnibonéen que l'on est assoiffé résonne plus en Commun comme 'Throg besoin eau'.

La Langue Haute est une langue ancienne et puissante et est supposée être la langue natale des Seigneurs du Chaos eux-

gerold toni (order #1845973)

mêmes. L'histoire raconte qu'elle fut enseignée au Premier Empereur, Sadric Premier, comme moyen de contacter les Seigneurs des Niveaux Supérieurs et d'obtenir leur aide. Elle est encore utilisée à ce jour comme langage de la sorcellerie dans les Jeunes Royaumes et à Melniboné pour les offices de la cour tels que les mariages, les couronnements et les funérailles.

La Langue Haute n'est jamais utilisée comme langage de conversation et plus d'un humain inconscient parcourant Melniboné a connu une mort douloureuse pour l'avoir parler devant ses supérieurs. Chaque son de la Langue Haute est emplit d'une signification si dense qu'une quelconque utilisation est, en essence, un acte de sorcellerie. Un mot mal prononcé, un juron murmuré, en fait toute parole innocente dans une autre langue, est dangereuse en Langue Haute. Aucune action surnaturelle apparente ne découle normalement de simples paroles bien que la rumeur affirme qu'une terrible malchance poursuit ceux qui apprennent la langue et la parle en dehors de son contexte de rite sacré.

Le pouvoir réel du langage est évident quand il est utilisé dans son contexte approprié. La forme parlée de la Langue Haute possède la capacité particulière de réaliser les désirs de celui qui parle, en bien ou en mal. Par exemple, lorsqu'un sorcier ordonne à un démon d'apparaître, c'est l'autorité du langage qui force le démon à obéir et non pas la volonté du sorcier. En parlant le langage des Seigneurs des Niveaux Supérieurs, le sorcier adopte quelque peu leur autorité, laquelle, dans le contexte du rituel d'invocation, est la seule chose qui donne de la puissance au rituel.

Tous les autres langages connus sont parlés en certains lieux dans Melniboné et beaucoup plus en dehors. Les barbares du Désert des Larmes sont populaires comme gardes du corps et de nombreux contremaîtres esclaves apprennent le Mong pour garder un oeil sur leurs équipes, tandis que des vestiges d'Opish et de 'pande sont parlés par les familles d'esclaves ayant fait parties du Glorieux Empire depuis les guerres Dharzi.

Cependant, peu de Melnibonéens se soucient d'apprendre autre chose que leur langue natale et suffisamment de Langue Haute pour suivre les rites et les cérémonies officielles.

Culture Epicurienne

En tant que créatures des sens, les Melnibonéens prennent leur nourriture et leurs boissons très au sérieux. Une longue histoire de conquêtes leur a apportée une variété étonnante de produits de bouche, lesquels ont été mélangés et modulés pour créer de nouveaux plats bizarres trouvés nul part ailleurs dans le Multivers. Les épices qui ne peuvent pousser ailleurs que sur l'Ile aux Dragons forment le gros du commerce Melnibonéen avec les Jeunes Royaumes.

Comme Melniboné est une île nation, les produits de la mer ont une part importante dans la diète des Melnibonéens. Les plats de boeuf et d'agneau sont également populaires. Peu de Melnibonéens embrassent une diète purement végétarienne car ils ne peuvent concevoir être privés de quelque chose. Les repas sont somptueux, comprennent plusieurs étapes et prennent des jours à préparer et des heures à être mangés. Dans une maison Melnibonéenne, les serviteurs à la cuisine travaillent constamment, organisant et préparant les plats des jours à l'avance. La dernière mode est aux repas comprenant sept ou huit plats, en commençant par la soupe, suivie d'un ou deux plats de viande et se terminant en quelque dessert rare considéré comme pièce centrale du repas.

Par dessus tout, les Melnibonéens désirent que leur nourriture soit une expérience et non pas seulement juste pour alimenter leur corps. Les plats épicés sont prisés, tout comme la nourriture aux saveurs délicates et subtiles et qui se mélange avec d'autres. Certains préfèrent des plats qui sont si épicés qu'ils produisent des suées abondantes, tandis que d'autres maintiennent que la nourriture doit contenir des drogues agissant sur l'esprit pour qu'elle soit acceptable. Les Melnibonéens ont perfectionnés la science des saveurs et ont patiemment instruits des esclaves pour qu'ils créent des plats extravagants qui sont des oeuvres d'art en même temps que des mets.

gerold tom forder (1845978)

En dehors des prohibitions de certaines nourritures bonnes pour les esclaves, il existe peu de tabous, parmi les Melnibonéens, sur ce qui est comestible. Les Melnibonéens sont près à littéralement manger tout ce qui leur est présenté pourvu que le plat ait été préparé selon les spécifications requises. Si les ingrédients sont rares, difficiles à obtenir et implique la torture d'animaux, c'est encore mieux. Le veau est populaire, tout comme le pâté préparé à base de foies d'esclaves humains engraissés. La soupe aux yeux est la soupe favorite de la culture et l'hôte qui la sert avec des yeux d'espèces différentes est encensé pour son ingéniosité et son luxe.

Tandis que les Melnibonéens traitent leurs esclaves humains avec dédain, ils ne rechignent pas aux différents types de nourriture humaine. Les plats épicés Vilmiriens sont des favoris bien que l'on suppose les Melnibonéens capables de manger des plats si épicés que même les Vilmiriens ne pourraient les supporter. La viande d'agneau des terres du sud est prisée pour sa tendresse et sa capacité à être accommodé à toute sorte d'épices. Même le crabe Tête de Mort de Pan Tang, dédié à Chardros, vient remplir l'estomac des Melnibonéens, chacun de ses monstres géant pouvant produire assez de viande pour nourrir une salle de banquet entière avec suffisamment de restes pour les esclaves.

Certaines nourriture sont mangées crus, certaines encore vivantes. D'autres sont cuites si longtemps qu'elles sont méconnaissables. Dans tous les cas, les Melnibonéens aiment la nourriture, car elle procure à leurs sens quelque chose sur lequel s'exercer et permet à leurs esprits d'oublier l'ennui ne serait-ce que pour un temps.

Le vin est la boisson favorite, surpassant toute autre forme d'alcool en terme de consommation et de production. La bière est seulement considérée comme bonne pour les esclaves ; seule une mixture pâle est produite sur l'île. Les solutions à base d'alcool distillé sont plus communes sous la forme de médecine ou utilisées en alchimie pour extraire d'autres produits chimiques des plantes et ne sont pas considérées comme des boissons. Les vins sont le sujet d'une grande attention et ceux préparés sur l'Ile aux Dragons sont complétés par des breuvages en provenance des Jeunes Royaumes. Les vins en provenance d'autres niveaux restent dans les celliers, la plupart du temps oubliés par leurs possesseurs et ouverts par les esclaves pour les occasions spéciales.

D'après les standards contemporains, les vins maintenant produits ne sont rien en comparaison de ceux d'autrefois. Les vins de millésimes rares sont ainsi prisés bien que la plupart aient tourné en vinaigre avec le temps. Il existe probablement des celliers de vins cachés et oubliés sous les ruines des villas Melnibonéennes situées dans les recoins sauvages des Jeunes Royaumes. Sans être considérés comme ayant de la valeur par l'humain moyen, ces vins sont des commodités très recherchées dans les endroits où le commerce est important.

Arts et Loisirs

Etant donné que la plupart du labeur est effectué par les esclaves, il n'est pas surprenant que les Melnibonéens s'adonnent aux loisirs. Beaucoup passent la majorité de leur temps à poursuivre les plaisirs individuels et avec les siècles, les arts et les loisirs ont été perfectionnés. Pour un peuple dit violent, les arts de la guerre sont plutôt des passe-temps rares. Quand ils se reposent, les Melnibonéens se lancent dans des entreprises plus calmes et c'est de ces activités qu'un grand nombre d'oeuvres d'art étonnantes ont évolué et vu le jour.

La plupart des Melnibonéens se considèrent comme des artistes, chacun travaillant dans un domaine particulier qui les guide tout au long de leur vie. Les arts de l'écriture et de la poésie sont populaires parce qu'ils ne nécessitent pas beaucoup de matériaux. Melniboné a produit une grande quantité de poésie en vers, de poèmes épiques aux structures compliquées à la prose impromptue, sans rimes ni forme. Il existe également une forte tradition orale qui comprend la récitation de vieilles histoires et de légendes issues du passé de l'Ile aux Dragons. Les romances tragiques sont populaires, de même que des histoires sur les exploits illustres des membres des familles nobles. Souvent, ces contes sont agrémentés de chants en Langue Haute, le langage de la sorcellerie leurs donnant forme et substance.

Les oreilles des Melnibonéens sont très sensibles aux nuances des tons ; les compositions musicales qui tirent avantage de ces nuances sont populaires et appréciées des foules. L'arrangement musical standard est un large orchestre, lequel est similaire à ceux trouvés dans les terres humaines mais comprend en plus des instruments en provenance d'autres mondes et d'autres périodes oubliées. Bien souvent, ces travaux sont écrits comme accompagnement pour l'Orchestre des Douleurs, composé d'humains dont la voix a été altérée afin de ne produire qu'une seule note parfaite au moment propice. La musique Melnibonéenne est structurée en couches superposées afin de produire des états émotionnels spécifiques. Cependant des ensembles cacophoniques et bruyants donnent des récitals devant ceux qui vénèrent les Seigneurs du Chaos. Leur musique est discordante et écrite en clés mineures des merveilleux sentiments d'appréhension et de malheur.

Les arts visuels bénéficient d'une grande représentation dans la Cité qui Rêve et prennent avantage de la vision aiguë des Melnibonéens et de leur capacité à distinguer plus de couleurs

gerold toni (order #1845973)

que les humains. Les travaux d'un artiste sont centrés sur un thème ou un concept simple répété plus d'une fois dans un cercle obsédant comprenant de petites variations. De tels artistes deviennent si célèbres que connaître leur histoire est nécessaire pour pouvoir apprécier leur art. Par exemple, le peintre Leera Valnie était si étonné que les humains ne pouvaient pas distinguer autant de couleurs que les Melnibonéens qu'il peignit en n'utilisant que des tons de jaune afin de déterminer ce que ces contemporains pouvaient percevoir et ce que les esclaves humains ne pouvaient pas. Des années après sa mort, ses peintures, lesquelles semblaient couvertes d'une seule et même couleur jaune pour les humains, sont convoitées par les galeries du monde entier.

La sculpture est un art moins populaire mais ses adhérents la pratiquent avec zèle. Là aussi, les sculpteurs n'utilisent qu'une seule substance comme médium et travaillent avec un petit groupe de thèmes afin de les explorer plus amplement. Certains travaillent l'argile ou le marbre et les façonnent dans des formes plaisantes tandis que d'autres préfèrent travailler les tissus vivants. La chirurgie est parfois utilisée pour produire des parodies grotesque de la forme humaine ; certains améliorent leurs aptitudes avec un couteau grâce aux arts de la sorcellerie et transforment les esclaves humains en des créatures inhumaines d'une beauté si rare et douloureuse qu'ils font pleurer ceux qui les contemplent. D'autres encore sculptent la glace en forme de statues reflétant des arcs en ciel au dessus de la cité ou utilisent la sorcellerie pour créer des temples géants et vivants d'eau mouvante et cabriolant jusqu'à ce que les enchantements se terminent dans un fracas et une inondation.

De tous les arts pratiqués dans la Cité qui Rêve, aucun ne provoque plus la terreur chez les humains que l'art de la torture. Les Melnibonéens ont pratiqué la torture sur différentes créatures comme une forme d'art bien avant que les nations humaines n'aient existé. La conviction avec laquelle ils poursuivent cet effort artistique est telle qu'aucun secret n'est en sûreté face à un tortionnaire dévoué. Les plus cruelles méthodes utilisées par les humains des Jeunes Royaumes semblent infantiles en comparaison. Ceci est largement dû au fait qu'à Melniboné, la torture, à moins qu'elle ne soit effectuée par le Chef Interrogateur à la demande de l'Empereur, n'a pas pour motif de connaître les secrets. Les Melnibonéens ne tourmentent pas leurs captifs parce qu'ils veulent des informations ; il existe d'autres méthodes pour connaître les secrets que les hommes désirent garder. Non, les Melnibonéens torturent parce qu'ils aiment cela et qu'ils en tirent une sorte de joie érotique et un sens de la maîtrise de leurs victimes, un peu comme un chat jouant avec la souris qu'il s'apprête à manger.

Leurs méthodes de torture sont novatrices et si une méthode ne produit pas l'agonie attendue, ils se font un plaisir de changer de vitesse et d'essayer quelque chose d'autre. Ils savent comment prolonger l'agonie d'une victime en employant des drogues qui augmentent la sensibilité et en utilisant des démons du désir pour produire des sentiments que l'esprit humains ne peut supporter très longtemps.

Presque tous les autres arts ont des pratiquants dans la Cité qui Rêve et la majorité du développement artistique humain dérive directement de celui de Melniboné, un fait qui n'est jamais oublié par les artistes témoins des merveilles créées par les mains humaines. La Cité qui Rêve elle-même peut-être considérée comme une oeuvre d'art gigantesque destinée à convoyer la gloire du Glorieux Empire à tous ceux qui l'admire. Dans l'esprit des Melnibonéens, leur existence entière, de leur histoire la plus ancienne à maintenant, est un travail d'art auquel tous contribuent.

Commerce

Autrefois, le Glorieux Empire dominait grâce à sa force militaire. Maintenant, la seule façon pour lui de garder quelque importance dans les Jeunes Royaumes est à travers le commerce. Alors que le Glorieux Empire est actuellement la plus grande puissance marchande au monde, les nations en croissance franchissent rapidement le gouffre et de nombreux princes-marchands rusés manigancent pour provoquer la chute finale du Glorieux Empire.

Les nations humaines convoitent les biens de la Cité qui Rêve. Non content de posséder la plus grande partie des richesses matérielles des Jeunes Royaumes sous forme de monnaie en or ou en argent, le peuple de l'Ile aux Dragons fait le commerce de ses vins, de ses oeuvres d'art, de ses drogues et de ses épices en échange des objets rares en provenance du monde extérieur et qui ne peuvent être obtenus par les sources locales. Bien que l'esclavage soit illégal dans la plupart des nations humaines, des corsaires sans scrupules kidnappent ceux de leurs propres races et les revendent au peuple inhumain de l'Ile aux Dragon comme rapprovisionnement. Des marchés noirs en expansion existent dans tous les Jeunes royaumes, kidnappant ceux qui correspondent au goût particulier des Melnibonéens et les transportent jusque sur le marché aux esclaves du Quartier des Etrangers d'Immryr.

Les sources de la vaste richesse du Glorieux empire étaient autrefois nombreuses et la majorité de ces richesses matérielles furent accumulées des siècles auparavant. Celles-ci sont utilisées avec précaution car elles représentent non seulement la gloire passée des Melnibonéens mais aussi leur dernier vestige de pouvoir sur le monde. Cependant, le Lac

gerold ton (order #1845978)

de Lune, dernière source renouvelable de richesse, produit un argent pur en quantités impressionnantes. A cause de cet artefact de sorcellerie étrange, la réalité économique des Jeunes Royaumes est sévèrement biaisée car l'inflation causée par la circulation d'une monnaie gratuite augmente les prix à travers le monde entier. La localisation exacte du Lac est un secret national et les esclaves envoyés pour récolter ses richesses sont interdits de s'y rendre plus de deux fois. La première pour apprendre le chemin et la seconde pour montrer le chemin à celui qui suit. Après le second voyage, les esclaves sont tués pour empêcher que le secret ne soit dévoilé. Un esclave possédant cette connaissance et qui s'échappe serait recherché par ceux qui appartiennent à la race la plus dangereuse au monde.

Pour leur part, les Melnibonéens sont parfaitement contents de garder le reste du monde dans la misère grâce à leur fortune, un fait tout naturel de la part d'une race proche des Seigneurs du Chaos. Les érudits et les sages ont suggéré que, si le Glorieux Empire était réduit à néant, le conséquent changement sur les économies serait dramatique mais que finalement il finirait par ce stabiliser et fournirait un niveau de richesse décent pour tout le monde... ou du moins plus d'argent pour ceux qui sont influents.

Les Etrangers dans la Cité qui Rêve

Dans Imrryr, les visiteurs humains ne sont pas les bienvenus dans tous les quartiers de la cité. Ils sont considérés comme un mal nécessaire car ceux qui ont accès dans la Cité qui Rêve sont des marchands transportant des biens pour les citoyens de l'Ile aux Dragons ou destinés à l'esclavage. Même ceux qui sont autorisés dans la cité sont confinés dans le Quartier des Etrangers situé près du port, pour la durée de leur séjour, limitée à une semaine à moins de posséder une autorisation spéciale de l'Empereur. Les humains aperçus en dehors du Quartier des Etrangers sans papiers d'autorisation risquent une mort lente sous la torture ou une longue et inventive exécution Melnibonéenne publique.

Ce n'est pas pour dire que les humains n'existent pas dans Imrryr. La plupart des personnes marchant dans les rues sont des humains ou des métis Melnibonéens effectuant des courses pour leurs maîtres ou travaillant sur des projets de travaux publiques. Les Melnibonéens sont plutôt rares dans les rues et ceux qui déambulent sont drogués ou si absorbés par leurs affaires personnelles qu'ils ne vont probablement pas remarquer un humain au milieu de la foule d'esclave qui remplit les rues. Cependant, ils vont attendre que tout humain les saluent par une courbette et les humains désireux de se fondre dans la foule ferait bien de copier les esclaves tout autour d'eux afin de rester en vie.

En assumant que l'on ait quelques affaires officielles à Imrryr ou que l'on peut s'y rendre, la Cité qui Rêve est un endroit remplit de merveilles trouvées nulle part ailleurs dans le Multivers. Alors que les Melnibonéens sont blasés de ces miracles de sorcellerie, les yeux moins accoutumés d'un humain vivront une vision qui surcharge les sens et l'esprit. Même sans les drogues disponibles sur les étals, les tentes et les échoppes, une simple promenade à travers les rues de la Cité qui Rêve se transforme en marche surréelle à travers les rêves collectifs d'une race mourante et qui tournent en cauchemars au moindre instant.

Drogues

Plus que tout autre facteur, les drogues jouent un rôle important dans la vie Melnibonéenne de tous les jours. Les esclaves travaillent dans des grands champs de neckweed, de laitues noires et autres cultures desquelles les drogues sont dérivées. Chaque maison possède un jardin privé où les drogues favorites du maître sont cultivées, sélectionnées et croisées. Les navires marchands humains transportent des plantes et des potions en provenance d'autres régions des Jeunes Royaumes, telles que l'arveed de l'Ilmar, le vin jaune de la démence, et les hallucinogènes bizarres de la Forêt de Troos. Même au delà de l'utilisation personnelle, les drogues jouent un rôle prédominant dans la société Melnibonéenne, de la religion à la médecine en passant par la sorcellerie. Les apothicaires, esclaves humains et Melnibonéens de sang pur, travaillent à la distillation des filtres puissants dérivés de sources végétales et obtiennent des breuvages étranges et exotiques,. Aucun discussion sur la Cité qui Rêve n'est complète sans l'exploration des solutions chimiques qui aident à donner un nom à la cité.

Arveed

Le vin jaune de la démence est une drogue produite par la nation de l'Ilmar. Il est devenu très populaire dans Imrryr depuis son introduction. Il est distillé à partir de grappes de raisin qui poussent uniquement dans cette nation ; les particularités du sol de l'Ilmar contribue grandement à l'effet hallucinogène du vin. Le raisin est récolté et transformé en vin d'une manière normale ; les autres effets du vin sont dûs aux grappes de raisin elles-mêmes. Tel quel, l'arveed est une drogue facile à produire mais de nombreux marchands de vins Melnibonéens ont travaillé en vin pendant des décennies afin de répliquer les conditions requises pour faire pousser ce raisin particulier.

Baies Noidel

Les buissons de noidel ne sont pas cultivés. Ils sont trouvés partout dans l'île, poussant en petits groupes dans tous les endroits qui favorisent la vie végétale. Le buisson de noidel

gerold toni (order #1845973)

est lié aux ombres et bien sûr produit des globes d'ombres à la place de fleurs. Les insectes pollinisants évitent ces buissons et la façon dont ils se propagent est inconnue. Et pourtant, année après année, des récoltes de baies sont transformées en un sirop bleu foncé, mis en bouteille et vendu comme drogue du suicide à la noblesse blasée d'Imrryr. Le procédé de transformation en sirop est si simple que les apothicaires laisse la production entre les mains de leurs esclaves ignorants.

Dix minutes après ingestion, le poison attaque les tissus des yeux. Les ombres du champ de vision des utilisateurs devient plus prononcées. La lumière éclatante et les couleurs deviennent difficiles à supporter mais celles-ci disparaissent au fur et à mesure que la vision s'obscurcit. L'aveuglement est complet deux jours après ingestion et la drogue commence à attaquer le cortex visuel du cerveau. Pendant que les tissus du cerveau se détérioreront, les utilisateurs expérimentent des hallucinations intenses. Cette expérience continue pendant un jour avant que la toxicité ne se répandent dans les autres zones du cerveau, causant la torpeur, la paralysie et la mort.

Son antidote est facile à obtenir. Si celui-ci est pris avant que l'aveuglement ne survienne, la vision de l'utilisateur est intacte.

Type : Ingérée.
Délai : 10 minutes.
Puissance : 100.
Effet complet : Aveuglement lent, hallucinations, mort éventuelle.
Durée : Trois à quatre jours.

Flamme de Sang

La sève du kaelthorn est appelée Flamme de Sang pour décrire la sensation immédiate le fait de la fumer. L'utilisateur se sent comme si de la lave coulait dans ses veines, rôtissant ses chairs et le faisant suer et fumer alors que la température de son corps augmente. Après quelques minutes sous ces effets, la personne commence à halluciner et aperçoit les enfers dirigés par les Seigneurs du Chaos et remplis de visions d'âmes tourmentées.

Les humains risquent un grand danger chaque fois qu'ils utilisent cette drogue car l'odeur acerbe et de citron de la fumée provoquent des visions que leurs esprits ne peut supporter. D'un autre côté, les utilisateurs Melnibonéens sont plus résistants et la Flamme de Sang est devenue populaire comme drogue personnelle parmi tant d'autres aspects sombres de la sous culture de drogues. Elle est également souvent utilisée pour punir les esclaves récalcitrants.

Type : Fumée.
Délai : La sensation initiale de chaleur est presque immédiate ; la vision commence après 1D8 minutes.
Puissance : 85.
Effet Complet : Suée abondante, fièvre et hallucinations démoniaques. Les humains doivent effectuer un test d'Endurance pour éviter de subir 1D6 points de dommages sur chaque parties du corps. Les Melnibonéens et les métis Melnibonéens sont immunisés contre cet effet.
Durée : 1D4 heures.

Champignons Glifilinar

Le jus de ces champignons toxiques est extrêmement puissant et une seule goutte de ce poison suffit pour activer ses effets. Ceux qui sont exposés aux sécrétions du champignons deviennent, de façon insensée, énergiques et extrêmement forts, capables de travailler au-delà de leur habileté maximum. Les capitaines des frégates dorées gardent une provision de jus sous la main afin d'obtenir une augmentation soudaine de vitesse de la part des esclaves et les contremaîtres des arènes le font boire aux gladiateurs au débuts des longs affrontements.

gerold tom forder (1845978)

Après environ dix heures, les réserves normales d'énergie de la victime sont épuisées et le corps commence à digérer sa propre graisse, ses muscles et ses organes afin de permettre une activité croissante. Bien que la douleur intense des derniers stages de l'empoisonnement rendent la victime désireuse de s'allonger pour mourir, elle est forcée à continuer de travailler jusqu'à ce qu'elle s'écroule sous l'agonie alors que son corps consume le reste de ses tissus vivants. Les personnes exposées à la toxine meurt sans faute et leur corps doit être disposé avec précaution au cas ou un excès de poison a sué au travers des pores.

Type : Ingéré.
Délai : 1D6 Tours.
Puissance : 90.
Effet Complet : Double la FOR, la CON et la DEX de l'utilisateur. Après la durée, l'utilisateur subit un point de dommages sur toutes les parties du corps à chaque tour jusqu'à ce qu'il meurt.
Durée : 1D10+10 heures.

Citron Troosien

Le Citron Troosien contient une drogue qui, si prise seule, n'a pas d'effet visible. La véritable nature du fruit devient apparent lorsqu'il est prit avec d'autres drogues. Il empêche le corps d'assimiler correctement les autres drogues et accroit ainsi leur durée. La plupart des drogues prises avec le citron voient leur temps d'intoxication augmenter de moitié. Cependant, le potentiel pour des effets secondaires est aussi augmenté.

Bien que considéré principalement comme une drogue, de nombreux Melnibonéens développent un goût pour le fruit exotique et le mangent comme en-cas ou au petit déjeuner.

Type : Ingéré.
Délai : Une demi heure.
Puissance : Spéciale.
Effet Complet : augmente la durée d'une drogue prise en même temps de moitié.
Durée : Les autres drogues doivent être prises dans les 20 minutes ou les effets du citron disparaissent.

Feetroot

Une fois absorbée, la potion malodorante de Feetroot force l'utilisateur à sombrer dans le sommeil, causant un relâchement des muscles, une relaxation générale et un sentiment d'être détaché du monde. Le niveau de toxicité de la racine est bas et de grosses doses peuvent être prises sans grand risques de dommages pour le corps. A deux fois la dose normale nécessaire pour dormir, la Feetroot encourage les rêves haut en couleurs et des doses de plus en plus grandes amplifient cet effet. Les rêves que l'on vole au dessus d'Imrryr et à travers les Jeunes Royaumes sont très communément associés avec la racine et certains utilisateurs rapportent une étonnante aptitude pour organiser des rêves de vols en groupes avec d'autres utilisateurs.

Parce que la feetroot provoque la somnolence, son utilisation en tant que drogue sociale est limitée et le peuple Melnibonéen l'emploie de moins en moins. Cependant, elle est prise comme remède contre l'insomnie. De nombreux Melnibonéens l'utilisent en privé afin d'apprécier les rêves d'envol que la drogue produit, ce qui assure un approvisionnement continu de celle-ci.

Type : Ingérée.
Délai : 2D10 minutes.
Puissance : 50.
Effet Complet : Somnolence et sommeil. Rêves d'envol vivaces.
Durée : 2D8 heures.

Hellébore

L'hellébore fleurit sur un terrain sur lequel le sang d'un démon a été répandu. Aucune autre culture naturelle n'est possible et elle ne peut être transplantée, propagée et cultivée à partir de boutures. Elle peut cependant être récoltée pour tout usage. La plante elle-même pousse rapidement et peut se répandre sur une zone d'environ 370 mètres carrés. Les facteurs tels que le vent, l'eau et les conditions du sol ne semblent avoir aucun impact sur la germination de la plante. Si le sang d'un démon est répandu, la plante pousse là où les gouttes de sang ont touché le sol, indépendamment de tout autre facteur.

Dans Melniboné, la plante est très prisée et beaucoup de sorciers collectionnent et préparent des spécimens pour les aider à invoquer l'aide de l'au-delà. Il existe un commerce croissant pour les extraits d'hellébore et les sorciers essaient toujours d'accroître leur source de démons potentiels. Cependant, certaines des familles nobles Melnibonéenne sont réputées pour cultiver l'hellébore d'après le sang de démons violents trop puissants pour être contrôlés et laisser les fleurs séchées tomber entre les mains de rivaux.

Pour utiliser l'hellébore, le sorcier doit brûler d'une façon rituelle les fleurs séchées de la plante et effectuer le rituel d'invocation. Le démon qui apparaît va toujours être du même type que le démon dont le sang répandu favorisa la poussée de l'hellébore. Le démon n'est en aucun cas forcé

gerold toni (order #1845973)

d'obéir au sorcier ; l'utilisation de l'hellébore rend tout simplement l'invocation de ce démon dans ce niveau plus facile. Les feuilles séchées peuvent être également roulées et fumées pour obtenir un petit effet stimulant.

Type : Fumée ou inhalée.
Délai : 1D6 tours.
Puissance : 60.
Effet Complet : Si les feuilles sont fumées, elles produisent un effet stimulant. L'utilisateur gagne un bonus de +5% dans toutes les compétences qui nécessitent de la rapidité et de la dextérité. Si la fumée des fleurs séchées est inhalée, les Points de Magie nécessaire pour invoquer le démon spécifiques sont divisés de moitié.
Durée : 1D8 tours si fumée ; la durée d'une invocation si inhalée.

Herbe à Thé (Bâton à Thé)

Pour préparer l'herbe à thé, la plante est arrachée du sol et les feuilles et les fleurs ôtées. L'écorce est enlevée de la tige et plongée dans l'eau bouillante pendant cinq minutes. Le thé est placé de côté jusqu'à ce qu'il soit possible de le boire sans se brûler. Le mélange est épuré et consommé comme du thé normal, excepté que trois ou quatre tasses de ce breuvage sont nécessaires pour achever l'effet désiré. Les utilisateurs se sentent revigorés par le breuvage et les sentiments d'excitation sont communs. Les utilisateurs rapportent également des frissons plaisants tout le long de leur colonne vertébrale et de leurs membres. L'herbe à thé est souvent consommée comme aphrodisiaque mais elle peut provoquer des disfonctions érectiles chez les hommes qui la consomment trop souvent. La drogue supprime l'appétit et est très populaires chez ceux qui sont sujet à la vanité.

Après plusieurs heures, les effets de la drogues disparaissent. Les utilisateurs se sentent épuisés comme s'ils venaient juste de finir un travail exténuant. La drogue a une dépendance moyenne et sans une dose régulière une ou deux fois par jour, la personne manque d'énergie, est inconfortable et déprimée. L'herbe à thé est généralement prise avec d'autres drogues, en particulier celles qui provoquent le sommeil, afin de pouvoir apprécier les effets des drogues altérant l'esprit en étant éveillé.

Type : Ingéré.
Délai : 2D10 minutes.
Puissance : 45.
Effet Complet : Perte de fatigue et de l'appétit, excitation, agitation nerveuse.
Durée : 1D8 heures.

Laitue Noire

Cette drogue en poudre dérivée de la laitue noire cultivée dans les Prairies de la Lassitude, peut être absorbée de différente façon. Les nobles transportent cette substance dans des petites blagues à tabac et appliquent la poudre sur leurs gencives et leurs lèvres. Les utilisateurs réguliers sont reconnaissables par leurs lèvres et leurs dents rendus noires par les résidus. La poudre fait également saliver et les utilisateurs qui sont sous les effets ont tendance à baver une salive noirâtre. Pour obtenir un effet plus intense, la drogue est également inhalée en petite quantités. Inhaler une plus grande quantité est dangereux et, bien que les effets soient encore plus intenses, le risque de mort dû à la toxicité est lui aussi plus grand.

La poudre est un anti-inflammatoire narcotique, purifié et augmenté durant son raffinement. Quand elle est absorbée, elle produit un sentiment agréable de lassitude, une sensation d'avoir les membres et la tête lourds et un sentiment de paix et de bien être. Quand elle est appliquée sur les gencives, la sensation est moyenne et chaque dose dure pendant presque six heures. Cet effet est souvent utilisé pour ajouter une tournure plaisante dans une quelconque activité, du duel à la torture en passant par l'amour. Inhaler la drogue surcharge les sens avec la sensation de bien être et ce sentiment de paix supprime tout autre pensée ou sentiment. Les utilisateurs affirment qu'ils sont transportés loin de tout sur un nuage de paix et de contentement. De plus grandes doses produisent des effets plus intenses mais le risque d'une overdose est trop grand.

Type : Ingérée ou inhalée
Délai : 1D10 minutes si ingérée ; instantané si appliquée sur les gencives ou inhalée
Puissance : 75
Effet Complet : Langueur, plaisir accru, inconscience éventuelle. Si prise de façon régulière, elle cause un point de dommages permanent sur toutes les parties du corps chaque fois qu'une dose est prise. La laitue noire provoque une dépendance ; les utilisateurs doivent effectué un test d'Endurance opposé à la Puissance de la drogue ou devenir dépendants. Les drogués doivent absorber une dose toutes les 12 heures ou souffrirent d'un malus de –20% pour toutes leurs compétences jusqu'à ce que la drogue soit prise. Il est possible de subir une overdose ; si le test d'Endurance pour résister aux effets de la drogue est un échec absolu, l'utilisateur subit deux points de dommages sur toutes les parties du corps et doit effectuer un second test d'Endurance ou mourir. Un drogué doit résister à la Puissance de la drogue pendant cinq jours consécutifs afin de se défaire de la dépendance.
Durée : 2D6 heures

gerold tom forder #1845978)

Mandragore

La rumeur affirme que la racine de la Mandragore a la forme de l'organe sexuel masculin et qu'en tant que tel. Elle est utilisée dans les potions destinées à accroître la puissance sexuelle à la fois des hommes et des femmes. La racine est également utilisée comme hallucinogène lorsqu'elle est brûlée en entier dans les brasiers. La colonne de fumée âcre qui en résulte est un puissant hallucinogène produisant une distorsion spatiale, des visions de grands guerriers masculins et des hallucinations auditives d'aboiements de chiens dans le lointain.

Les fleurs de la mandragore sont populaires chez les Princes Dragons. Si les fleurs sont séchées, réduites en poudre et brûlées comme encens, la fumée provoque une sensation de bourdonnement dans la tête, les jambes et les bras et qui empêche la distraction chez les Princes Dragons. Cet état mental leur permet de communiquer plus clairement avec leur dragon pendant quatre à huit heures.

Le pollen est récolté des fleurs avant que celles-ci ne soient séchées et pulvérisées. La poudre blanche et floconneuse est inhalée ou appliquée sur les gencives pour provoquer chez l'utilisateur une poussée d'énergie qui fait oublier la fatigue. Cependant, une fois plusieurs heures écoulées, la personne se sent deux fois plus fatiguée qu'auparavant.

Type : Inhalée ou ingérée.
Délai : 1D6 tours.
Puissance : 88.
Effet Complet : *Racine :* accroit la réponse sexuelle si ingérée ; hallucinations réelles si inhalée. *Fleurs :* Ceux qui communiquent avec les dragons obtiennent un bonus de +20% pour tous les jets de dés nécessaires. *Pollen :* l'utilisateur se sent rafraîchit et revigoré.
Durée : 2D4 heures.

Mousse Dorée

Mousse médicinale poussant uniquement dans les Prairies de Lassitude près de la Forêt Intangible, cette drogue est rare du fait qu'elle est dure à se procurer et est l'une des rares drogues cultivées sur l'Ile aux Dragons qui ne possède aucun effet indésirable et qui n'est pas utilisée comme drogue personnelle. Cette herbe est simple à utiliser ; il suffit simplement de la trouver, de la récolter des rochers sur lesquels elle pousse et de l'appliquer humide comme cataplasme sur une blessure. En quelques heures, la mousse augmente la capacité naturelle du corps à régénérer les tissus d'une coupure, d'une inflammation ou d'une brûlure. Elle n'a aucun effet sur les blessures internes tels que les os brisés ou les poisons. Une blessure traitée avec de la mousse dorée guérie sans laisser de cicatrice, ce qui la rend populaire chez les Melnibonéens soucieux de leur esthétique.

Type : Absorbé à travers la peau.
Délai : Aucun.
Puissance : 78.
Effet Complet : L'utilisateur guérit 2D6 points de vie perdus sur une partie du corps tout le temps que la mousse agit.
Durée : 1D6 heures.

Neckweed

La forme favorite de consommation de neckweed porte le nom de wa'ora, qui signifie 'sans les mains'. Ceci se réfère également à la méthode de récolte curieuse de la plante. Quand les plantes de neckweed sont au plus fort de leur puissance, des esclaves chirurgicalement modifiés, sans bras et rasés, sont envoyés courir nus à travers les champs. La résine s'accumule sur leur corps et à leur retour, d'autres esclaves utilisent des lames recourbées pour racler la résine de leur corps. La substance marron est déposée dans des boites en bois spécialement préparées afin d'être transporter en direction de la Cité qui Rêve. La résine est fumée dans des pipes en verre et est également utilisée dans la cuisine.

Le Wa'ora est un hallucinogène moyen et un soporifique, rendant ses utilisateurs somnolents, détendus et sujet à des hallucinations visuelles et auditives. Il est souvent consommé en conjonction avec d'autres drogues, car ses effets peut rendre l'expérience des autres drogues plus plaisante. Au cours de la période d'intoxication, les couleurs sont plus intenses et les émotions grandissent. Des utilisateurs rapportent la sensation d'être en dehors de leur corps. A grande dose, l'inconscience est presque inévitable et des rêves sur des mondes étrangers sont chose commune. La consommation du Wa'ora est sans danger, sans dépendance apparente et est largement utilisé dans la Cité qui Rêve.

Type : Fumé ou ingéré.
Délai : 1D6 tours si fumé; 1D20 minutes si ingéré.
Puissance : 65.
Effet Complet : Relaxation, torpeur menant à une inconscience éventuelle.
Durée : 1D6 heures par dose.

Racine d'Imana

Ces racines dures et épaisses sont coupées et macérées dans l'eau pendant huit heures afin de faire s'écouler le pire des toxines de la plante. Les morceaux sont alors séchés et réduits en une poudre jaune, laquelle est vendue dans de petite enveloppes contenant une seule utilisation.

gerold toni (order #1845973)

La poudre est mélangée avec du vin et des épices fortes pour produire une potion qui augmente la force du consommateur par l'accélération de la circulation du sang dans les muscles. Son effet dure pendant plusieurs heures et le rend populaire parmi les guerriers et les esclaves qui triment sous un dur labeur. L'empereur Elric a un apothicaire privé qui mélange une version plus puissante de cette drogue afin de maintenir un haut degré de force, bien qu'il soit déficient à ce sujet.

La prudence est conseillée avec l'utilisation de la racine d'Imana. Si les racines ne sont pas proprement macérées assez longtemps, la poudre va contenir suffisamment de toxines pour être fatale à son utilisateur, causant une longue et douloureuse mort contre laquelle il n'existe qu'un seul remède. Habituellement, dès que l'utilisateur souffre des symptômes, il est trop tard pour administrer le contrepoison. Il est pratiquement impossible de distinguée la poudre empoisonnée de la poudre normale et chaque utilisation de la drogue est une entreprise risquée. Il n'est pas rare de voir des équipes entières d'esclaves mourir ou agoniser lorsque leur approvisionnement est du mauvais type.

Type : Ingéré.
Délai : 1D4 minutes.
Puissance : 85.
Effet Complet : Si elle est préparée correctement, la racine d'Imana augmente la FOR de l'utilisateur de 1D6+2. Préparée de la mauvaise manière, la poudre produit 2D10 dommages à chaque partie du corps après l'ingestion.
Durée : 1D6+2 heures.

Sauge du Sorcier

Les parties les plus psycho actives de cette plante sont ses feuilles, lesquelles sont récoltées tout au long de l'année. La drogue est administrée de deux manières : les feuilles peuvent être mâchées ou gardées dans la bouche pendant une heure ou les feuilles raffinées peuvent être fumées dans une pipe à eau en verre. La méthode d'ingestion influence l'intensité et la nature de l'expérience et les individus peuvent avoir une préférence sur la méthode utilisée.

Si les feuilles amères sont mâchées (méthode de la chique) et gardées dans la bouche, les effets de la drogue sont ressentis une heure après l'ingestion initiale. La drogue induit un état de transe dans lequel les utilisateurs sont éveillés et conscients de leur entourage mais où tout possède une qualité fluide et fuyant. La perception de la réalité des utilisateurs devient malléable et ils sont capables d'altérer certaines parties de cette expérience à volonté. Par exemple, la peau d'un autre Melnibonéen peut sembler changer pour représenter l'état émotionnel de la personne.. Cette forme d'intoxication est plaisante à condition que l'environnement de l'utilisateur soit paisible ; De mauvaises expériences peuvent se produire si l'utilisateur est exposé à un stress extérieur. L'intoxication dure pendant environ six heures. Après cela, l'utilisateur se sent bien, détendu et heureux. Certains rapportent des rêves intenses sous les effets de la drogue.

Fumer les feuilles avec une pipe à eau produit un degré d'intoxication plus court mais plus intense, en particulier si les feuilles sont raffinées avec une solution à base de sauge du sorcier. Une flamme plus chaude que celle d'une chandelle est nécessaire pour cette application et les sorciers expérimentés gardent des petits élémentaires du feu sous la main dans ce but. Presque immédiatement après la première inhalation, l'utilisateur commence à sentir les effets de la drogue. Des hallucinations d'une intensité remarquables sont choses communes et les utilisateurs perdent assurément tout sens de ce qui les entoure et sont complètement immergé dans des visions qui durent pendant environ une heure. L'utilisateur peut parler aux esprits invisibles, aux fantômes des ancêtres disparus, aux dieux, aux démons, aux élémentaires ou d'autres créatures encore plus étranges qui défient la compréhension. S'aventurer dans des mondes reculés est le but courant et les utilisateurs expérimentent fréquemment une lucidité réelle sous l'influence. De plus, ils affirment maintenir la sensation de l'expérience pendant plusieurs mois après et parlent d'avoir appris quelques secrets importants sur la nature du Multivers mais qu'ils ne peuvent vraiment décrire.

Type : Ingéré ou fumée.
Délai : 6D10 minutes si ingérée ou 1D6 tours si fumée.
Puissance : 10 par feuille si ingéré, 80 si fumée.
Effet Complet : Hallucinations si mangée ; hallucinations réelles si fumée.
Durée : Six heures si mangée ; une heure si fumée.

Venin de Dragon

Sans être confondu avec les solutions distillées vendues dans les Jeunes Royaumes, les potions de Venin de Dragon ne sont jamais vendues mais plutôt gardées secrètes par le Gardien des Dragons des Cavernes. Alors que les dragons sommeillent, le venin est récolté au coin de leur gueule et sèche sous la forme d'une poudre blanche. Si cette poudre est mélangée dans une coupe remplie d'eau, elle résulte en une potion qui augmente la force.

Type : Ingérée.
Délai : 1D4 Tours de Combat.
Puissance : 90.

gerold ton (order #1845978)

Effet Complet : l'utilisateur doit effectuer un test d'Endurance après le Délai ; sinon, la douleur provoquée par la drogue le rend inconscient pendant 1D6 heures. Si le test est réussit, la FOR et la CON de l'utilisateur augmentent toutes deux de 1D8+4. Le Venin de Dragon augmente aussi le courage et la vigueur et la personne résiste la peur et ignore la fatigue jusqu'à ce que les effets disparaissent.
Durée : 1D10 heures.

Xanan

Cette plante pousse sur les arbres comme un parasite et produit des fleurs d'un orange éclatant ressemblant à des orchidées. Les boutons sont récoltées une fois par jour et la plante produit un nouveau bouton une journée après sa récolte. Ceux-ci sont donnés à mâcher aux esclaves. Ce narcotique puissant dérobe la volonté et la libre expression de l'esclave. Il peut suivre des instructions simples et devient l'esclave parfait.

Les utilisateurs de long terme développent des striures rouges sur leurs lèvres et leurs dents. Les esclaves qui veulent éviter de manger leur dose quotidienne appliquent du rouge à lèvre afin de cacher cet acte de révolte.

Type : Ingéré.
Délai : 1D6 minutes.
Puissance : 75.
Effet Complet : Perte de la volonté (–50% pour tous les tests de Persévérance), enclin à suivre les ordres, rêves éveillés plaisants.
Durée : 24 heures.

Combinaisons de Drogues

Les drogues sont si courantes dans la Cité qui Rêve qu'il est rare de trouver un esclave ou un Melnibonéen intoxiqué par une seule substance. Les drogues sont prises si fréquemment que les utilisateurs ont des difficultés à se souvenir des solutions qui courent dans leur veines à un moment précis. Certaines drogues sont toujours prises de concert avec d'autres, telle que la racine ou le vin d'Imana, tandis que d'autres sont prises ensemble pour produire des effets de synergie. Des exemples de ces derniers sont décrits plus loin.

Hui'shia

Le Hui'shia est composé de fleurs de xanan réduites en poudre et mélangées avec le pollen de la mandragore et est servit aux esclaves effectuant un travail harassant. Les effets cumulatifs de la drogue fait que les esclaves travaillent sans relâche pendant tout une journée sans avoir besoin de se reposer et sont parfaitement capables de suivre toutes les instructions sans hésitation. En temps de crise, ce mélange est agrémenté par du jus de citron Troosien, permettant aux esclaves de travailler sans repos pendant des jours entiers avant de s'effondrer et de mourir quand leur corps n'en peut plus. Le Hui'shia n'est pas souvent utilisé, non pas à cause du respect pour les esclaves, mais parce qu'il a un inconvénient pour leurs maîtres. Les esclaves sont difficiles à remplacer et le temps nécessaire à les modifier et à les éduquer aux standards appropriés n'en vaut pas la peine.

Type : Ingéré
Délai : 20 minutes
Puissance : 89
Effect Complet : Suivit parfait des instructions, travail sans relâche (les effects de la Fatigue sont ignorés pour toute la durée). Mort après la durée s'il est mélangé avec du citron Troosien.
Durée : Huit heures ou 1D10 jours

Krait

Le Krait est un breuvage concocté à partir de l'herbe à thé et de résine de neckwood dissoute dans des solutions incorporant du Citron Troosien. D'autres épices y ont mélangées pour produire une odeur et un goût plus plaisant. La potion aux saveurs fruitées qui en résulte est si forte que l'utilisateur va rester sous les effets pendant presque une journée si la potion est ingérée au petit matin. Les utilisateurs subissent les effets calmants et les hallucinations du neckweed mais ne sont pas sujets à l'inconscience et aux rêves grâce aux effets stimulants de l'herbe à thé. Les effets du citron prolongent les deux autres drogues et après plusieurs heures, les rêves commencent à se former dans l'esprit conscient. Ceci produit des hallucinations de grande intensité qui durent jusqu'à ce que la potion se dissolve et que l'utilisateur tombe de sommeil. Les utilisateurs rapportent que toute activité physique exercée sous l'influence du Krait devient immensément plaisante et dure plus longtemps. Le breuvage est très populaire durant les orgies mensuelles du Culte d'Arnara.

Type : Ingéré.
Délai : 30 minutes.
Effet Complet : Insomnie, hallucinations intenses, résistance à la fatigue, plaisir intense, sommeil éventuel.
Durée : 24 heures.

L'Esclavage dans Imrryr

Si l'on devait questionner un Melnibonéen au sujet des piliers fondateurs de sa société et qu'il daigne répondre, il dirait probablement que les Melnibonéens doivent leur succès à leur supériorité innée sur les autres races des niveaux et au soutien des Seigneurs du Chaos. Ceci est un mensonge, un

gerold toni (order #1845973)

mensonge d'intérêt personnel que le Melnibonéen voudrait croire de tout coeur, mais un mensaonge ni plus ni moins.

La véritable raison derrière la puissance du Glorieux Empire et comment il survécut si longtemps après avoir vu son influence sur le monde décliner est double : l'institution de l'esclavage et les drogues utilisées pour maintenir cette institution. Un empire tel que le leur ne peut être dirigé depuis le confort d'un divan à rêves. Il est nécessaire que des personnes intelligentes effectuent le gros du labeur, que des intendants supervisent l'approvisionnement des matériaux à ceux qui en ont besoin, que les positions de cuisiniers, de domestiques, de jardiniers et de tant d'autres soient remplies afin de garder la machine en bon état de fonctionnement.

Les Melnibonéens n'effectuent aucune de ses tâches car ils les considèrent comme des besognes trop basses pour eux. Ils les laissent à leurs esclaves. Dans la Cité qui Rêve, l'on compte presque une centaine d'esclaves pour un Melnibonéen. Ces esclaves sont responsables des fonctions de la vie de tous les jours. Ils préparent les plats mangés par toutes les personnes vivants sur l'Ile aux Dragons, nettoient les maisons et s'occupent des cultures de légumes et de drogues qui satisfont leurs maîtres. Il n'existe aucune section de la cité d'Imrryr qui ne soit laissée aux bons soins des esclaves mais aucun fier Melnibonéen n'est prêt à reconnaître que lui et ses contemporains n'ont eut qu'un rôle minuscule dans ce qui a fait du Glorieux Empire ce qu'il est.

L'esclavage dans Imrryr diffère de celui des autres régions des Jeunes Royaumes de bien des façons. Dans Imrryr, beaucoup d'esclaves ne voient jamais leur maître car leur forme humaine est une insulte aux yeux raffinés du Melnibonéen. Les esclaves portent des vêtements digne d'un roi, couverts de joyaux que le plus riche des marchands serait prêt à trahir pour et sont attribués des logements comprenant un mobilier qui feraient pâlir les collections royales des chefs d'état. Le prix de ce luxe est bien souvent petit ; de nombreux Melnibonéens possèdent des esclaves dont le seul devoir est de presser les citrons Troosiens ou tout autre tâche qui ne demande aucun effort. Les esclaves des Melnibonéens vivent dans le luxe, il n'en est autant pour les esclaves des autres cultures.

Bien sûr, tout n'est pas rose. L'esclavage corrompt le maître et l'esclave et les Melnibonéens sont si corrompus par le Chaos que leurs esclaves deviennent insensibles à la souffrance des autres, tout comme leurs maîtres. Les esclaves sont souvent utilisés pour des tâches dures et humiliantes et les maîtres Melnibonéens sont cruels à l'occasion. Certains maîtres peuvent décider d'un thème récurrent chez leurs esclaves ; ils peuvent les faire tous tatouer ou de les faire tous percer. Ils peuvent leur couper le nez, les oreilles ou les lèvres ou tout simplement les défigurer afin qu'ils ne puissent rivaliser avec la beauté de leur maître. Le pire est que les Melnibonéens croient qu'ils traitent leurs esclaves proprement.

Les esclaves n'ont aucun droit et il n'existe aucune loi pour réguler leur traitement. Même si un Melnibonéen tue l'esclave d'un autre, ce n'est qu'une question de manières entre les deux Melnibonéens. Les esclaves peuvent être exécutés, torturés, être les sujets d'expérience ou traités de façon à divertir leur maître.

D'une certaine manière, ceux qui tombent sous la coupe des sorciers sont les moins chanceux. Ils sont poussés à se reproduire, drogués ou forcés s'ils ne sont pas attirés par l'un l'autre. Les enfants qui en résultent sont gardés en cage et utilisés comme sacrifice lorsque qu'une magie particulièrement puissance est requise. Bien sûr, à certains moments, les sorciers achètent des familles entières pour servir de sacrifices. De tels esclaves sont bien traités, ne se voient confier aucune tâche et autorisés à se prélasser et à manger jusqu'à ce que leur sang soit requis. Il existe une chance sur mille pour qu'un esclave suffisamment intelligent se voit enseigner les rudiments de la sorcellerie de manière à assister le sorcier durant le rituel d'invocation. Cependant, leurs maîtres gardent les plus puissants rituels pour eux-mêmes.

Les esclaves peuvent vivre comme des rois mais mourir comme des chiens et nul ne peut prédire l'humeur changeante de leur maître d'une journée à l'autre.

Les devoirs qui nécessitent responsabilité et anticipation sont confiés aux métis Melnibonéens esclaves. Ces enfants ne sont pas considérés comme des Melnibonéens à part entière mais se voient confiés les tâches qui ne sont pas permises aux humains de sang pur. Il y a de fortes chances pour que le contremaître supervisant les domestiques d'une maison soit métis, ainsi que le chef de la garde et le jardinier. Pour les travaux de grande échelle, les métis travaillent en groupe afin de superviser le labeur de ceux dont ils ont la charge. Les métis Melnibonéens sont traités un peu mieux que leur contrepartie humaine. Ils ne sont pas exécutés sans raison car ils ont plus de valeur que les esclaves humains. Leur corps n'est pas aussi laid aux yeux des Melnibonéens et opèrent comme intermédiaires entre les esclaves et le maître de maison. Enfin, certains peuvent atteindre une position influente et parfois se voient accorder la liberté par leurs maîtres. Bien

gerold tom forder (1845978)

qu'ils ne soient pas considérés comme aussi importants que les Melnibonéens de sang pur, les métis ont la permission de déambuler dans presque toutes les zones de la Cité qui Rêve sans être molestés.

La question le plus seouvent posée par les étrangers devant le traitement déplorable que les esclaves reçoivent de la main de leurs maîtres est pourquoi ils coninuent à

supporter celui-ci. Les esclaves surpassent en nombre leurs gardiens inhumains qui passent leur jour dans la stupeur des drogues. Une révolte organisée pourrait renversée l'île et la mettre entre les mains des humains après une journée de lutte. Les Melnibonéens ne sont pas fous ; ils sont au courant des faits. Ils utilisent les drogues pour garder les humains sous leur contrôle, en particulier la racine de xanan qui dérobe la volonté de la personne. La plupart des humains sous l'influence des drogues ne peuvent arrêter de les prendre car l'état de manque les tuerait. De même, là où un esclave humain désirerait la liberté et la révolte, la loyauté d'un métis Melnibonéen est divisée par la dualité de son héritage. Du fait que les métis supervisent la distribution des drogues, une quelconque révolte devrait d'abord gagner leur soutien pour réussir ; toute tentative de les rallier à la cause coure le risque d'être exposée et signifie la mort pour tous ceux impliqués. ainsi les esclaves prennent leur potions et rongent leur frein, en sachant très bien que même l'enfer n'est pas éternel.

Certains esclaves réussissent à s'échapper. Les esclaves qui travaillent dans les cultures de drogues des Prairies de Lassitude sont les plus courants. Parfois un esclave manque par acident de prendre sa dose de xanan et se réveille l'esprit clair pendant la nuit. La rumeur affirme que des bandes d'esclaves échappés vivent comme des sauvages dans les régions sauvages de l'Ile aux Dragons, bien que certains suggèrent que ces rumeurs ne sont que des mythes perpétués pour illustrer le déclin de l'Empire. D'autres esclaves se retrouvent libres soudainement alors qu'ils voyagent avec leur maître. L'esclavage est prohibé par de nombreuses nations des Jeunes Royaumes et plus d'un Melnibonéen étonné est arrivé à Menii dans les Cités Pourpres et a vu ses esclaves libérés par les prêtres de Goldar. Ces nobles sont encore plus surpris quand leurs esclaves favoris leurs tournent le dos et fuient leur captivité.

Les esclaves libérés sont très faciles à déceler. Beaucoup sont ignorants des manières et des coutumes humaines et ne parlent que les rudiments de la langue commune accompagnés d'un étrange accent. Ils sont rasés et ont les cheveux teints d'une couleur bizarre, souvent tatoués ou portant la marque de leur maître si ce n'est plus.

Les domestiques et les concubines sont beaux et gracieux et ceux entrainés au combat sont musclés et agressifs. Par dessus tout, les Melnibonéens apprécient les tatouages et les corps percés. Certains esclaves libres en possèdent tant qu'il est difficile d'apercevoir leur peau en dessous.

gerold toni (order #1845973)

Les Terres de Melniboné

Melniboné regroupe actuellement quatre îles dont seule la plus grande est encore habitée. C'est une région extrêmement ancienne qui fut façonnée par les forces titanesques du temps des Guerres Elémentaires, bien avant l'arrivée des Melnibonéens. L'île elle-même est située presque au coeur du monde des Jeunes Royaumes et est entourée de tous les côtés par la Mer du Dragon et la Mer Bouillante.

Climat

Prise en sandwich entre les eaux froides de la Mer du Dragon et celles plus chaudes de la Mer Bouillante, l'Ile aux Dragons est humide, avec des jungles luxuriantes et de hautes forêts. A l'exception de la côte du nord, le climat de l'île est plutôt doux, bien que les tempêtes ne soient pas rares au printemps.

Les saisons sont régulières et distinctes, grâce aux Pactes passés avec les Seigneurs Elémentaires durant les premiers jours de l'arrivée des Merniis dans ce niveau. Les hivers sont froids, mais pas suffisamment froids pour qu'il neige ou, lorsqu'il neige, elle ne reste pas plus d'une journée avant de fondre. Le printemps apporte son lot quotidien de pluie et le feuillage en fleur de l'île affiche des couleurs éclatantes. Les étés sont longs et humides avec des températures très hautes. Les automnes apportent les vents froids et glacés des côtes plus au nord.

Etant donné l'amour du peuple pour la sorcellerie, le climat tempéré de Melniboné est sujet aux changements brusques. Les sorciers Melnibonéens ne pensent qu'à conjurer le soleil au milieu d'une tempête et ceux en proie à la dépression conjurent des tempêtes afin de refléter leur mélancolie. Ils ne portent aucune considération à ce qui pourrait se produire une fois leur enchantement terminé ; la réaction qui en résulte est souvent un climat impropre pour la saison et beaucoup de Melnibonéens se demandent à ce moment là pourquoi Lassa les hait autant.

Géographie

L'Ile aux Dragons mesure environ 190 kilomètres de large et 600 kilomètres de long. Les trois autres îles sont plus petites, ne mesurant pas plus d'un sixième de la taille de l'île principale. L'Ile aux Dragons elle-même est une terre naturellement verdoyante et le fait d'avoir été la demeure d'une race sorcière pendant si longtemps a produit de merveilleuses régions où le Chaos règne en maître sur la nature.

L'Ile aux Dragons

La principale île est divisée en huit régions différentes et abrite deux cités (dont une abandonnée) et quantités de ruines et d'artefacts magiques. Une large rivière coule à travers l'île et un certain nombre de ruisseaux et ruisselets traversent les collines et les vallées.

La Rivière Lalkhu

La seule rivière de taille importante de Melniboné prend sa source près des Chutes du Dragon et s'écoule au sud à travers la Plaine d'Imrryr avant de se déverser dans la Baie d'Imrryr. Les esclaves ont creusé une long système d'irrigation qui utilise la Rivière Lalkhu pour alimenter les champs agricoles de cette région de l'Ile aux Dragons. Les esclaves se déplacent sur la rivière à bord de barques faites de Papyrus, vérifiant les pièges et transportant des denrées en direction de la Cité qui Rêve.

Aucun gros prédateur ne vit dans la région depuis qu'ils en ont été chassés il y a longtemps. La vallée est remplie de roseaux, de papyrus, de muguet, de grenouilles, de loutres et de toute sorte de gibier d'eau. Elle est protégée du mauvais temps tout au long de l'année, ce qui en fait une région fort appréciée pour les résidences d'été des nobles Melnibonéens et leurs familles.

La Côte Sauvage

La côte du nord de l'île porte également le nom de Côte Sauvage parce qu'elle est située la plus au loin d'Imrryr et reste inviolée par des êtres intelligents. Les eaux y sont féroces, froides et traîtres ; plus d'un navire humain a fait naufrage après avoir été surprit par les rochers à fleur d'eau. La Côte Sauvage ne possède aucun point d'arrimage ni de plage de sable. Elle est considérée comme maudite par les marins qui connaissent la Mer du Dragon et qui évitent l'endroit à moins qu'ils ne

gerold tom forder (1845978)

tentent de débarquer secrètement dans l'Ile aux Dragons pour dérober les trésors de ses gardiens endormis.

Quiconque tente de naviguer le long de la Côte Sauvage doit effectuer un test de Canotage difficile (-40%) toutes les heures afin d'éviter de faire naufrage. Quiconque désire mettre un pied sur la terre de la Côte Sauvage doit effectuer un test de Canotage très difficile (-60%) pour mettre pied à terre sans risquer de finir dans les eaux dangereuses, glacées et tumultueuses..

La Crique du Dragon

La Côte Sauvage est la demeure de grands serpents de mer qui vivent dans la Mer du Dragon. Ils viennent tous les ans dans la Crique du Dragon située dans la pointe la plus au nord de Melniboné afin de s'accoupler, de donner naissance ou d'élever leurs jeunes. Etant donné son côté isolé des terres et des eaux dangereuses qui la traversent, la crique est probablement le seul endroit au monde où les serpents de mer se reproduisent.

Les serpents de mer, en particulier les plus jeunes, peuvent être aperçus partout dans la région mais c'est seulement durant la saison des amours qu'ils sont les plus abondants. Les eaux de la crique sont alors remplies par les gigantesques reptiles et les mâles se battent pour attirer l'attention des femelles choisies. Ces affrontements ne sont souvent que des spectacles gigantesques mais parfois une lutte à mort se produit. Les femelles enceintes sont réputées pour être affamées et de temps en temps se rendent sur la terre pour attaquer un animal qui s'aventure trop près des eaux.

La Flotte du Chaos

La Flotte du Chaos est souvent aperçue depuis la Côte Sauvage. Ces navires, coques gonflées des vaisseaux coulés naviguant dans les courants sous-marins, sont sous les ordres de Pyaray, le Révélateur Tentaculaire d'Impossibles Secrets. La légende affirme qu'à l'approche de la Fin des Temps, la Flotte du Chaos fera surface et prendra la route en direction des nations humaines des Jeunes Royaumes.

Les légendes disent aussi que ceux qui se noient dans les océans finissent dans la flotte maudite et servent sous les ordres de démons tentaculaires ou en forme de poissons. Pour cette raison, ceux qui vivent de la mer prient Straasha pour des mers calmes et des vents cléments, car

gerold toni (order #1845973)

(erold ton forder #1845978)

personne à l'exception des fous de Pan Tang ne veut finir dans cet enfer sombre et glacial.

Des bords de la Côte Sauvage, des observateurs peuvent apercevoir le scintillement de la Flotte du Chaos alors qu'elle se déplace sous les eaux proches du littoral. La flotte est souvent accompagnée d'un immense banc de requins et le tout suit les navires humains qui essaient d'accoster l'Ile aux Dragons, dans l'espoir qu'ils vont échouer et que les navires et les marins vont venir s'ajouter à la sinistre flotte.

Le Littoral du Sud

Caressé par les eaux chaudes de la Mer Bouillante, le Littoral de Sud de Melniboné est chaud et plaisant. Les plages de sable blanc recouvrent la côte et des récifs de coraux baignent dans les eaux claires et pures. La Rivière Lalkhu se déverse dans la Baie d'Imrryr longeant ce littoral et ailleurs, les eaux courantes stagnent pour former un assortiment de tourbières fétides.

Le Littoral du Sud est l'endroit le plus idyllique des côtes Melnibonéennes. Les eaux abritent un nombre varié de créatures marines, lesquelles sont des mets délicats servis dans les maisons d'Imrryr. Les amoureux entreprennent des séjours loin des politiques de la Cité qui Rêve, parcourent les plages et pêchent de petits poissons argentés dans les vagues. La rumeur affirme que durant les nuits de pleine lune, lorsque la brume se lève au dessus de la Mer Bouillante, une personne peut se perdre hors du monde et être emportée dans les autres niveaux par les caprices de la sorcellerie Melnibonéenne.

Les Landes Désolées

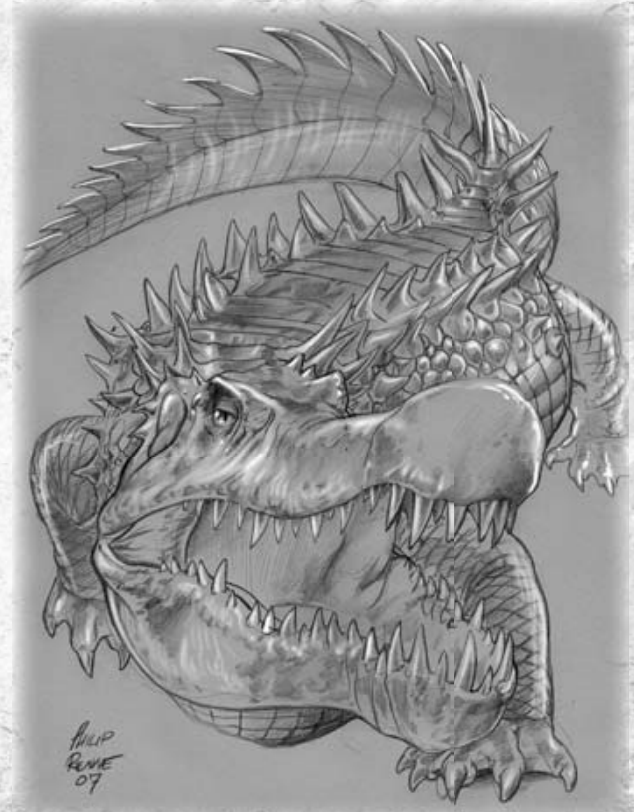
Des nombreuses tourbières et marécages qui parsèment le Littoral du Sud, la zone connue sous le nom de Landes Désolées est évitée par les habitants de l'île. Pendant des années, des expéditions d'esclaves et de nobles Melnibonéens ont tentés d'explorer ses profondeurs à la recherche de la villa perdue de Magum V'laria, un sorcier puissant et isolé qui fit un pacte avec Haashaastaak, le Seigneur des Lézards. La légende raconte que le sorcier découvrit des secrets si puissants qu'ils pourraient potentiellement rendre sa vigueur à l'Ile aux Dragons et restaurer sa gloire passée.

Les tourbières elles-mêmes ressemblent ni plus ni moins à d'autres tourbières. Les eaux sont souillées et pleines de sangsues. Des taillis de palétuviers offrent un abris aux poissons prédateurs qui se nourrissent des cadavres des singes qui tombent dans l'eau. Des nuages de moustiques porteurs de maladies fondent en masse sur tout ce qui bouge. La villa de V'laria est toujours intacte, située sur un sol plus ou moins stable et protégée des éléments par des enchantements et des sorts. Ceux qui survivent aux dangers des Landes découvrent une villa remplie de trésors Melnibonéens anciens : de vastes richesses, des vins de grand millésime, si pleins de corps que les respirer rend une personne ivre pendant des jours, et des connaissances magiques découlant de l'expérimentation des sorcelleries des Dharzi.

Le Hi'gan

La légende qui affirme que la villa n'est pas protégée est ce qui pousse initialement les personne avides à s'aventurer dans les Landes Désolées et c'est ce qui provoque aussi leur perte. La meilleur défense que la villa possède est son isolement et l'environnement hostile dans lequel elle repose. Toute expédition qui tente de l'atteindre va subir des pertes dues aux dangers naturels de la lande. Cependant, le Hi'gan, un ancien crocodile de taille immense, constitue le plus grand danger de la région.

Le Hi'gan fut créé par Magum V'laria comme le couronnement de ses expériences avec la magie des Dharzi. Cela lui coûta la vie. La créature a une taille double de celle d'un crocodile de taille normale et se déplace silencieusement dans les eaux de la région. Aussi longtemps qu'il peut trouver à se nourrir, il est immortel et continue à grandir jusqu'à ce qu'il soit tué d'une manière quelconque. Les modifications



gerold toni (order #1845973)

apportées par V'laria sont subtiles et destinées à garder la créature en vie afin qu'elle protège les secrets découverts par son créateur. Il guérit de ses blessures à un rythme accéléré, ce qui signifie qu'il peut attaquer la plus grande et la plus dangereuse des proies sans vraiment risquer de mourir. Il peut guérir complètement et tendre une nouvelle embuscade en quelques heures seulement. De cette façon, le Hi'gan est capable d'éliminer graduellement un groupe entier.

Caractéristiques

FOR 50
CON 44
DEX 7
TAI 65
INT 3
POU 11
CHA 3

Parties du corps du Hi'gan

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Queue	7/22
4	Patte Arrière Droite	7/17
5	Patte Arrière Gauche	7/17
6-9	Arrière Train	7/23
10-14	Poitrail	7/24
15	Patte de Devant Droite	7/17
16	Patte de Devant Gauche	7/17
17-20	Tête/Cou	7/22

Armes

Type	Compétence	Dommages
Morsure	50%	1D8+2D12+3

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Action : +5
Mouvement : 4m, 6m dans l'eau
Compétences : Athlétisme 100%, Discrétion 90%, Endurance 60%, Perception 50%
Armure Standard : Peau épaisse (7 PA, pas de malus de compétence), Régénère 5 PV par tour et peut diviser ceux-ci entre ses Parties du Corps.

Les Collines Rocheuses Esseulées

Situés dans les recoins les plus au nord de Melniboné. Ces terres sont un lieu isolé et remplit de collines escarpées, de lacs profonds et glacés et de plaines herbeuses. Sans avoir jamais été très peuplé, les Collines semblent abandonnés et si le prisme cristallin du Lac de la Lune venait à ne plus fonctionner, nul de la Cité qui Rêve ne s'aventurerait en ce lieu.

Les rives ne peuvent être aperçues dans les Collines Rocheuses Esseulées car les côtes sont dominées par des falaises hautes et des cascades qui déferlent dans les eaux de la Mer du Dragon. La végétation représente la seule forme de vie naturelle présente dans les Collines Rocheuses Isolées. La neige, toujours rare dans l'Ile aux Dragons, recouvre parfois le sommet des hautes collines en hiver. Cependant, les Collines sont froides tout au long de l'année.

Le Lac de Lune

Enchantement d'apparence innocente, le Lac de Lune est la seule source de richesse restante de Melniboné et le moyen grâce auquel elle maintient son influence sur les Jeunes Royaumes. Ici, un prisme de cristal d'origine ancienne transforme les rayons de lune en liquide argenté, lequel est récolté par l'air et pleut dans le lac. Huit cristaux semblables existaient par le passé et le lac étincelait de métal précieux mais malheureusement, à cause d'un manque d'entretien, les prismes se sont tous cassés et la sorcellerie nécessaire pour les réparer est maintenant un secret oublié d'Imrryr.

Le Lac de Lune est un sujet pointilleux chez beaucoup de citoyens influents des Jeunes Royaumes, lesquels payeraient d'énormes sommes pour le voir détruit et ainsi priver les Melnibonéens de leur dernière source de pouvoir économique. Bien que sa localisation exacte ne soit pas connue, des expéditions se préparent à s'aventurer dans les les Collines Rocheuses Esseuléesà sa recherche.

Les Mines de So'kolar

Les Collines Rocheuses Esseulées sont riches en minéraux bien que personne dans Imrryr ne se soucie de les extraire depuis longtemps. Les Collines Rocheuses Esseulées résonnaient autrefois du bruit des mines d'or, de zinc et de cuivre et des carrières qui alimentaient le Glorieux Empire en granit, en quartz et en marbre ont été abandonnées et sont maintenant inondées par les eaux de pluie. Les Mines de So'kolar ne font pas exception. Elle furent abandonnées bien avant d'être épuisées.

Quand Tarren So'kolar perdit intérêt dans les mines, il ordonna aux esclaves qui y travaillaient de rester à l'intérieur et il fit s'effondrer les tunnels. Sous l'influence des fleurs de xana, les esclaves n'avaient pas d'autre choix que d'obéir. Cependant, écrouler les tunnels ne tua pas tous les esclaves. Certains moururent de faim ou eurent recours au cannibalisme pour rester en vie plus longtemps. Après des années, les esprits

gerold tom forder (1845978)

des morts sont devenus des créatures amères qui haïssent les vivants, bien que d'une façon bizarre, ils recherchent leur aide pour mettre fin à leur tourment éternel. Il est probable que la personne qui va leur permettre de trouver le repos se verra confiée la localisation de riches veines d'or dans les mines.

Les Collines en Cercle

Cette rangées de collines escarpées forme une ligne presque circulaire entourant la Plaine d'Imrryr, coupant à travers la Forêt Intangible et se terminant à la pointe des Collines Dorées. Peu d'arbres poussent sur les Collines en Cercle ; elles sont composées de gigantesques champs d'herbe sauvage et de plantes en fleurs. Les vents glacés du nord soufflent constamment et le manque d'arbres permet au vent d'éroder encore plus un sol déjà fin.

Peu de Melnibonéens s'aventurent au delà des Collines en Cercle. La Plaine d'Imrryr est pratiquement plate et il est facile de la traverser. Les collines forment une barrière naturelle empêchant la circulation, aussi les voyageurs s'en retournent d'où ils viennent en pensant que gravir les collines n'en vaut pas la peine. Pourtant, de nombreuses reliques d'un lointain passé sont enterrées dans les recoins reculés des Collines en Cercle, n'attendant que d'être découvertes par les plus chanceux ou les imprudents.

Les Chutes du Dragon

Ces magnifiques chutes déferlent des falaises des Collines en Cercle et s'écoulent éventuellement dans la Rivière Lalkhu quelques centaines de mètres plus loin. Il y a 10.000 ans, un des premiers Empereurs, Sadric le 3ème, mourut dans un duel près de ces chutes mais l'Histoire ne rapporte pas le nom de son adversaire. A ce jour, il est dit que son fantôme hante une petite caverne derrière les cascades et qu'il demande de l'aide dans la Langue Haute à ceux qu'il rencontre. Egalement, durant les nuits éclairées par les rayons de lune, le spectre du dragon de l'empereur se reflète à la surface de l'étendue d'eau à la base des cascades et ses lamentations au sujet de la mort de son maître peuvent à l'occasion être entendues.

Les Melnibonéens racontent la légende de Sadric le 3ème afin de se faire peur durant les soirées d'été. Certains spéculent que Sadric se battit contre lui-même, ce qui ne pu être qu'une bataille fatale. D'autres disent qu'il combattit Arioch pour les âmes du peuple qu'il gouvernait.

Les Pierres du Rêve

Situé sur un petit monticule là où la Rivière Lalkhu se déverse dans la Baie d'Imrryr, cet arrangement de mégalithes en cercle n'a rien de remarquable. De nombreuses autres structures de la sorte sont éparpillées partout dans l'Ile aux Dragons, leur origine perdue avec le temps. Les pierres sont visibles de la rivière, leurs cimes apparaissant au dessus des châtaigniers. Après inspection, on découvre que les pierres sont couvertes de pictogrammes en Langue Haute érodés par le mauvais temps. Il ne reste pas suffisamment de texte pour dire ce qu'il y était écrit.

Ceux qui possèdent la Vision Magique peuvent, les nuits de présages lorsque la lune est basse dans le ciel, ressentir une faible vibration de pouvoir s'ils se tiennent au centre des pierres alors que les enchantements oubliés tentent de s'activer. Ce qui est connu des pierres est qu'elles agissent comme une sorte de porte donnant sur un royaume gouverné par les Seigneurs du Chaos, si l'incantation correcte est prononcée au cours d'une telle nuit. Cette incantation a été oubliée mais elle repose sans aucun doute dans quelques voûtes d'Imrryr.

A présent, les pierres détiennent encore assez de pouvoir pour provoquer des rêves intenses chez tous ceux qui passent la nuit au sein du cercle. Les personnes qui ont passé un pacte avec l'un des Seigneurs d'En-Haut reçoivent un message ou une vision correspondant à leur mission du moment ou qui les avertie des évènements d'un proche futur. Les Pierres du Rêve ne sont pas populaires chez les Melnibonéens car pour quelque raison inconnue la seule vision qu'ils reçoivent est celle d'une Imrryr en feu alors que leurs trésors sont dérobés par les humains.

Les Collines Dorées

Ces collines en pente douce recouvrent la majeure partie de la région sud de Melniboné, laquelle abritait le plus grand nombre d'habitations avant que la population n'émigre finalement dans la cité d'Imrryr. En tant que telle, la région est remplie de résidences abandonnées, certaines encore remplies des objets que leurs possesseurs prisaient autrefois. Les collines s'étendent jusqu'au Littoral du Sud, là où les plages de sable deviennent des champs verts, des bosquets de cèdres, de magnifiques cerisiers et des bois de camphre.

Les collines sont sujettes à des précipitations plus élevées que les autres régions de l'Ile aux Dragons, encourageant la prolifération d'une épaisse jungle et de marécages denses dans les basses vallées. La région est si belle, même dans son état sauvage, que les Melnibonéens organisent des séjours d'une journée dans les collines et ramassent des fleurs dans les champs.

gerold toni (order #1845973)

Le Palais Flottant

Ce palais des plaisirs fut autrefois un lieu de vacances populaire pour les peuples d'Imrryr, bien qu'il ait été oublié pendant des siècles. Le palais entier est taillé dans un ivoire qui a été ensorcelé pour résister aux ravages du temps et du climat. Il flotte à la surface d'un ancien lac, lequel est devenu un marais stagnant des années après qu'il fut abandonné. De nombreuses espèces de gibier d'eau demeurent ici, nichant dans les pièces vides du palais pour se protéger des hordes d'anguilles affamées qui errent dans les profondeurs du lac.

En dépit des enchantements qui gardent le palais à flot, le bâtiment lui-même commence à montrer des signes de vieillissement. Des sections du toit se sont effondrées et le marbre auparavant luisant est maintenant marron. Les vestiges décomposés des yoles Melnibonéennes infestent les eaux autour des points d'arrimage, la plupart des bateaux ayant depuis longtemps coulé. Il existe une rumeur que quelque chose de surnaturel a échappé à celui qui l'a invoqué dans la Cité qui Rêve et réside maintenant dans le lac nauséabond, se nourrissant de canards, de souris et à l'occasion d'humains venant s'emparer du précieux ivoire des ruines du Palais Flottant.

La Clairière des Larmes de Galith L'ar

Nichée dans une vallée au sein des Collines Dorées, cette clairière abrite la Tour de Dame Galith L'ar, une noble Melnibonéenne défunte depuis trois cent ans. Lorsqu'elle était encore en vie, elle fit bâtir la tour et planter les chênes qui entourent la clairière, construisant ainsi un lieu de refuge dans lequel elle se retira quand elle quitta la vie de cour d'Imrryr. La rumeur relate qu'elle se retira pour pleurer son fiancé assassiné par les membres d'une autre famille noble la veille de leur mariage. Plutôt que de continuer à vivre normalement, Dame L'ar passa le reste de sa vie dans le deuil, sans jamais quitter la tour ni retourner à Imrryr. Son entourage d'esclaves mourut avec elle et la Clairière des Larmes devint un endroit isolé et hanté ; un lieu de tristesse que personne ne pénètre volontairement.

La Clairière des Larmes est sujette aux pluies constantes, indépendamment du climat partout ailleurs dans les Collines Dorées. Des pleurs étrangement féminins peuvent être entendus par quiconque cherche à s'abriter sous les larges feuilles des anciens chênes. Ceux qui pénètrent dans la tour en reviennent rarement et ceux qui y réussissent sont traumatisés pour le reste de leur courte vie, incapables ou ne désirant pas parler de ce qu'ils y ont vu. Il est dit que la vaste richesse de Dame Lar est enfermée dans la tour, laissée intacte par le temps. Les braves esclaves envoyés pour récupérer une babiole de la tour réussissent parfois, bien que les objets retournés dans la Cité qui Rêve provoquent des rêves malsains et qui perdurent et une dépression qui tourne à la démence chez tous ceux qui les manipulent trop longtemps.

Les Prairies de Lassitude

De toutes les régions qui composent l'Ile aux Dragons, les Prairies de Lassitude sont les plus couramment explorées, patrouillées et encore habitées à ce jour. La raison en est simple : résultats de siècles de manipulations écologiques, les Prairies de Lassitude comprennent le plus gros des champs de drogues alimentant Imrryr, faisant d'elles la ressource la plus protégée et la plus fréquentée de l'Ile aux Dragons. Situées au milieu de Melniboné, les prairies en pentes douces sont la demeure de grandes variétés de vie animale et végétale. Le climat a été mis en place par la sorcellerie pour permettre la culture de presque toutes les plantes dont dérives les drogues utilisées dans la Cité qui Rêve, à l'exception de celles qui ne peuvent être cultivées en dehors de leur habitat naturel. Presqu'à chaque saison, un commençant en vins tente de faire pousser des vignes d'arweed avec des degrés variés d'échec.

La plupart des personnes qui circulent dans les Prairies sont des esclaves qui travaillent dans les champs de drogue ou qui s'aventurent dans les bosquets pour récolter un quelconque hallucinogène soporifique à la demande de leur maître. Mais même les Melnibonéens sous l'influence des drogues reconnaissent la valeur des Prairies et le besoin de les protéger. Des groupes de soldats Melnibonéens armés, patrouillent les champs à la recherche d'esclaves fuyards ou d'envahisseurs.

L'Arène des Ames Perdues

A cause de leur sens raffiné pour l'esthétique. Les Melnibonéens ont l'habitude de se débarrasser de ce qui les met mal à l'aise ou qui les trouble. L'Arène des Ames Perdues, située à l'extrême nord des Prairies de Lassitude est le lieu où ils s'en défont. Là où autrefois les Melnibonéens venaient assister à des combats sanglants et parier sur la vie des autres, l'arène maintenant n'organise plus de combats. Ses cages, ses enclos et son sol sont habités par un groupe de Melnibonéens qui seraient pathétiques s'ils n'étaient pas si terrifiants.

Bien qu'ils constitue une race possédant un don naturel pour la sorcellerie, les Melnibonéens ne sont pas immunisés contre les ravages que les arts magiques provoquent sur le corps et l'esprit. En fait, leur talent les entraîne plus loin et plus rapidement dans les aspects sombres des arts qu'ils ne peuvent le supporter. Les habitants de l'arène se composent

gerold tom forder #1845978)

des sorciers qui se sont aventurés trop loin sur les routes de la magie et qui ont perdu l'esprit. Les plus récents occupants de l'arène sont les sorciers survivants qui ont aidés durant la bataille contre les Dharzi. Ces êtres hurlent leurs tourments et se déchirent les uns les autres. De temps en temps, quelque sorcier infortuné est amené dans l'arène ; s'il est chanceux, il ne survit pas longtemps.

Parfois l'on se demande pourquoi les vingt Melnibonéens qui gardent ces pauvres hères ne se débarrassent pas d'eux une fois pour toute. Peut-être qu'ils voient en ces hideuses créatures quelque chose qui leur ressemble ou qu'ils reconnaissent en eux le destin de tous ceux qui s'allient avec le Chaos. Dans tous les cas, les personnes sensibles évitent l'arène et seuls les plus incapables des courtisans sont assignés à son entretien.

Les Champs de Drogues

S'étendant sur la plus grande partie des Prairies, les champs de drogues sont entretenus quotidiennement par une véritable armée d'esclaves et de contremaîtres. Les vastes champs de neckweed sont cultivés pour leur résine et les provisions de fleurs de xanan sont récoltées par des esclaves qui prennent cette drogue pour ne pas expérimenter la réalité de leur situation. Le fait de simplement déambuler parmi les fleurs est suffisant pour provoquer l'intoxication même chez ceux qui ont une forte constitution. Ceux qui s'aventurent dans les Prairies deviennent souvent trop intoxiqués pour pouvoir en trouver la sortie.

Etant donné la taille des Prairies et leur dense végétation, il existe de nombreux endroits dans lesquels une personne peut se cacher, même en plein jour. Des communautés entières d'esclaves ont échappé à l'influence des drogues qui les maintiennent sous l'influence de leurs maîtres inhumains. Ces esclaves continuent à travailler dans les champs en pensant qu'une vie passée à alimenter des drogues qui gardent leurs maîtres occupés ailleurs vaut bien les efforts impliqués. Bien sûr, ceux qui désirent fuir l'Ile aux Dragons ou cherchent à éviter une exécution promise peuvent parfois trouver des alliés dans les champs de drogues.

La Plaine d'Imrryr

Entre les murs de la cité et l'abri des Collines en Cercle s'étend la Plaine d'Imrryr, un large plateau qui abrite des fermes, des vergers et les eaux étincelantes de la Rivière Lalkhu. Les légumes consommés dans la Cité qui Rêve sont cultivés ici par des esclaves drogués et transportés sur la rivière par des convois qui se rendent à Imrryr. La Plaine est cultivée à outrance et il n'existe aucun centimètre carré qui n'ait été transformé par des mains humaines. Les techniques de productions sont si anciennes qu'elles sont devenues ritualisées et des pactes avec Grome, le Seigneur de la Terre et les Seigneurs des Plantes assurent des récoltes abondantes tout au long de l'année.

En dépit de son apparente atmosphère paisible, la Plaine d'Imrryr est souillée par le Chaos tout comme les autres régions de Melniboné. Certains des rituels comprennent un sacrifice par le sang et le Seigneur Grome est connu pour accepter que des pétitionnaires soient enterrés vivants en échange de faveurs continues. A l'occasion, une souche mutante de plante se développe et devient agressive, ruinant des récoltes entières avant qu'elle ne puisse être contenue et éradiquée. Les problèmes associés avec l'organisation d'une telle zone agricole sont nombreux, des espèces envahissantes aux vermines naturelles ou mutantes. Ajouter à ceux-ci que les travailleurs sont pour la plupart trop drogués pour faire quelque chose qui implique une quelconque initiative ou une estimation de la situation. Il n'est alors pas surprenant que certains problèmes soient ignorés et tournent à la catastrophe avant que quiconque ait pu prévenir les dommages.

Terres Arables

Grâce à l'humidité de la région et à la copieuse irrigation en provenance de la rivière Lalkhu, la plupart des récoltes qui poussent ici fleurissent dans des conditions idéales. C'est une bonne chose car la population qui se nourrit du produit des champs grandit chaque jour un peu plus. Alors que les Melnibonéens de sang pur ne se reproduisent pas aussi fréquemment que par le passé, la population des esclaves est en constante expansion, ainsi que la quantité nécessaire de nourriture qui leur permet de travailler dans les champs. Même ainsi, beaucoup d'esclaves sont affamés, ce qui modifie la vitesse à laquelle les drogues sont absorbées par leur corps. Un esclave qui saute un repas, une occurrence courante lorsque les récoltes sont gâchées par la vermine ou un autre problème, peut se libérer de l'influence des drogues qui le maintiennent servile bien avant que la prochaine dose ne soit prévue. Ainsi, en temps de crise, il n'est pas rare de voir des esclaves se mutiner, s'échapper et s'en remettre à leur propre volonté de survie contre les aspects sauvages de l'Ile aux Dragons afin de rester libres.

La Résidence Grouillante de la Famille Do'monera

La Maison Do'monera fut autrefois une famille noble et fière dont les chefs étaient alliés avec Nnuuurrr'c'c, le Seigneur des Insectes. Durant les premiers jours du Glorieux Empire, la famille fut assimilée par la Maison T'lara et leurs propriétés confiées à leur nouvelle maison mais les chefs décidèrent que la villa Do'monera ne valait pas la peine d'être entretenue.

gerold toni (order #1845973)

Plutôt que de voir la villa tomber dans l'oubli, Do'monera Telvia, un sorcier puissant, envoya un appel à l'aide au Seigneur des Insectes afin de sauver le nom de sa famille et d'empêcher son assimilation par la Maison T'lara. Cependant, pour une quelconque raison, Nnuuurrr'c'c s'offusqua de l'appel du sorcier et remplit la villa de ses enfants insectes qui fondirent sur le sorcier et le consumèrent avec leurs milliers de bouches minuscules. La Maison Do'monera fut assimilée par la Maison T'lara et la villa fut oubliée de tous.

La Résidence Grouillante est située dans les recoins isolés des Collines Dorées. Les insectes envoyés par Nnuuurrr'c'c vivent encore dans les confins du bâtiment, grouillants dans les murs ou en masses dans le sous-sol. La majorité du riche mobilier a été mangé mais les objets scellés sont intacts. Quelques insectes ont atteint une taille colossale et attaquent tout ce qu'ils trouvent de comestible. Le corps de Do'monera Telvia repose dans la librairie au lieu même de sa mort. Si l'un les livres est dérangé, les insectes qui vivent dans ses vieux os vont animer le cadavre et attaquer tous ceux qui osent profaner les derniers vestiges de l'ancienne demeure.

La Forêt Intangible

Située juste à l'est d'Imrryr et s'étendant au nord jusqu'aux Collines Rocheuses Esseulées, la Forêt Intangible est un fourré dense couvert en permanence d'une brume épaisse. Ce résultat est du à la confluence particulière de l'air chaud de la Mer Bouillante et de l'air plus froid et rude en provenance de la Mer du Dragon. En plus du fait que cette forêt n'a jamais été colonisée dans toute l'histoire de l'Ile aux Dragons, la brume fait que les Melnibonéens considèrent la forêt comme une sorte d'énigme. Pour certains, l'endroit possède une aura spéciale et teintée de mystères. Ces personnes traversent la forêt boisée et apprécient le sentiment profond d'isolation qui émane de l'environnement. D'autres sont troublés par la présence constante de la brume et par l'étrange manque de sons d'animaux et pour ces personnes, s'aventurer la nuit dans ces bois équivaut au suicide.

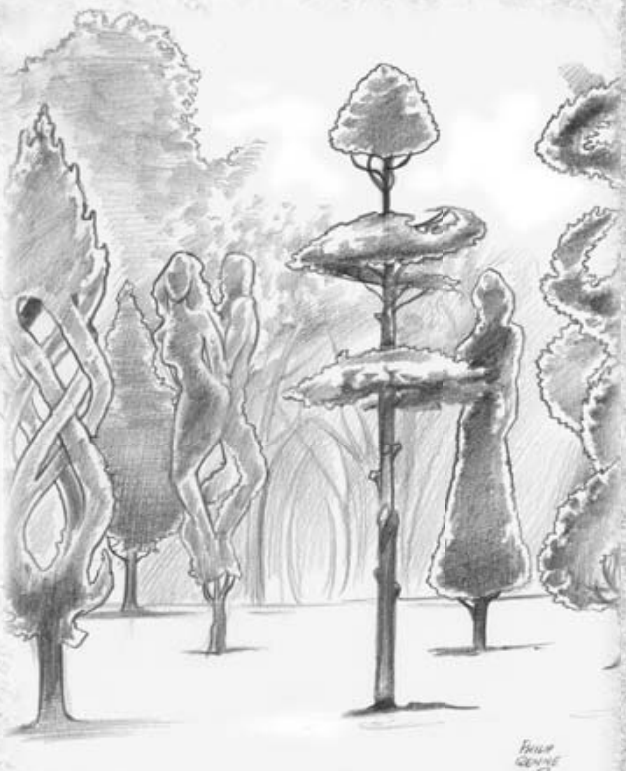
Les arbres qui composent cette Forêt sont très variés, avec des bosquets d'érables poussant près de cerisiers cultivés des siècles auparavant. Il existe également d'autres types d'arbres, y compris certaines espèces trouvées nulle part ailleurs dans les monde, probablement transportées ici par le passé en provenance d'autres mondes étrangers. La brume recouvre tous les arbres et ces derniers semblent soudainement sautés à la vue des personnes qui traversent les bois. Plus d'une fois, un noble Melnibonéen en pleine méditation s'est aventuré dans les bois avant de réaliser qu'il était incapable d'en trouver la sortie.

Le Peuple invisible

La Forêt Intangible était autrefois un lieu de plaisirs pour ceux désireux d'échapper à la chaleur oppressante et à l'humidité des mois d'été. Bien qu'il ait été abandonné et sa localisation oubliée, les Melnibonéens arpentent toujours la forêt durant l'été ou lorsqu'une période d'isolation est nécessaire pour échapper aux soucis de la vie urbaine. Souvent, les personnes qui passent un certain temps dans les bois affirment qu'ils ont été suivis par quelque chose qu'ils ne pouvaient voir.

Les Melnibonéens qui possèdent la Vision Magique affirment apercevoir les essences d'êtres humanoïdes errées dans les bois, cachées derrière les arbres mais pas assez proches pour permettre la capture. Plusieurs années auparavant, une sorcière se rendit dans la Forêt Intangible pour découvrir ce 'peuple invisible'. Elle réussit à poursuivre l'un de ces êtres à travers les bois mais réalisa trop tard qu'elle allait tout droit vers un piège lorsqu'elle bascula dans une dépression et se brisa la jambe. Si elle n'avait pas prévu un démon du transport pour une telle occasion, elle n'aurait probablement pas survécu.

Il n'existe aucune preuve pour ce phénomène, mais la famille royale fait tout son possible pour l'étudier. Il est un



gerold tom forder (1845978)

fait connu que, dans certaines zones de la Forêt Intangible, la lumière du soleil ne pénètre pas au travers des arbres, de la brume ou en d'autres lieux dépourvus de vie. Qui sait ce qui se cache dans ces terres couvertes de brume et quels secrets le peuple invisible garde si précieusement ?

La Vieille Croissance

Pendant un temps, la Forêt Intangible était un verger entretenu, dont l'architecte et maître originel fut oublié. Le travail de ce génie de l'horticulture peut être encore aperçu dans les profondeurs de la forêt, en un lieu appelé la Vieille Croissance.

Contrairement au reste de la Forêt Intangible poussant de façon naturelle, ce lieu suit un modèle en forme de grille qui s'étend sur plusieurs kilomètres. Les arbres qui composent ce modèle varient selon la section dans laquelle ils poussent. En dépit du fait que personne ne vit dans les environs, les bois de la Vieille Croissance sont aussi bien maintenus qu'ils ne l'étaient à l'apogée du Glorieux Empire. La brume est toujours présente dans cette partie et le sentiment d'être épié qui émane du reste de la Forêt Intangible est encore plus prononcé ici. La nature troublante du lieu est augmentée par les curieuses sculptures ornementales qui décorent le verger. Là un arbre a été taillé pour ressembler à une femme Melnibonéenne qui se baigne sous la pluie tandis qu'ici les branches d'un arbre ont poussé d'une manière complexe et qui, vu d'un certain angle, forment le symbole d'une rune géante. Il existe aussi la preuve que les arbres bougent quand personne ne les regarde ; des arbres marqués d'un ruban dans la partie sud de la Vieille Croissance ont été découverts dans la section nord une saison plus tard, bien que personne ne peut apporter d'explication.

Champs Magnétiques et Portails

Tous les sorciers vous diront que le montant de pouvoir nécessaire pour ouvrir un portail donnant sur un autre monde est au delà de la capacité d'un simple sorcier et qu'une cabale doit travailler de concert afin de forcer ne serait-ce que la plus petite des portes à s'ouvrir pendant un cours instant. Le fait que les Melnibonéens étaient célèbres pour voyager dans de nombreux mondes durant leurs guerres de conquêtes serait ainsi le résultat d'une série de sorts gigantesques qui ont pris des années de rituels constants et de méditation. Cette vieille hypothèse est ressortie des placards à chaque fois que les érudits se rencontrent pour discuter de la magie, affirmant que les voyages à travers les niveaux des Melnibonéens devaient être le résultat d'un immense effort culturel bien au-delà de l'aptitude des sorciers de ce monde.

Alors que cette supposition est vraie, dans un sens, ces érudits ne réalisent pas que d'autres facteurs sont impliqués. Les arts du voyage entre les mondes nécessitent un esprit et une âme puissantes et les Melnibonéens étaient bien conscients de cela. Cependant afin de contrecarrer un large investissement de ressources personnelles nécessaires pour alimenter les conquêtes de l'Empire, les Melnibonéens eurent recours à un subterfuge. Ils utilisèrent leur terre elle-même, la fabrique même de leur île, pour alimenter le pouvoir dont ils avaient besoin.

Pendant des années, il avait été assumé que les Melnibonéens avaient transformé leurs îles afin d'être en accord avec leur esthétique particulier et d'imposer leur volonté sur la terre sur laquelle ils vivaient. Ceci est également vrai mais leur motifs vont bien au delà du simple besoin de redécorer. L'île fut transformée afin de concentrer l'énergie magique ambiante dans certaines zones. Cette énergie pouvait alors être contrôlée pour ouvrir une large porte à travers laquelle la grande armée de Melniboné pouvait marcher. Autrefois, tout sorcier possédant l'incantation correcte pouvait, avec un investissement de ressources personnelles moindre, ouvrir une telle porte sur un nombre infini de monde.

Le problème avec un tel arrangement est que les forces impliquées nécessitent une maintenance constante afin de fonctionner en bon état ; lorsque les Melnibonéens se retirèrent dans leurs rêves, les efforts pour transformer le paysage et les magies requises pour cette maintenance furent réduits à néant et finalement, ceci mis fin aux voyages. Maintenant, aucune des portes ne fonctionne correctement et celles qui le font encore n'opèrent presque plus. Les Pierres du Rêve situées dans les Collines en Cercle comprennent l'une de ses portes mais même ce lieu n'est que l'ombre de sa gloire passée.

Les courants magnétiques et les portes se conduisent de façon erratique et des zones de confluence peuvent errer à la surface de l'Ile aux Dragons par intervalles. Les courants magnétiques sont la source des rumeurs que l'île aux Dragons est hantée. Souvent, lorsqu'une personne disparaît à la vue, elle a par inadvertance croisée une confluence d'énergie et a été transportée dans un autre monde, parfois sans le réaliser elle-même. Les plus chanceux retournent sur l'Ile aux Dragons quand les courants se déplacent de nouveau mais les malchanceux sont piégés dans l'autre monde sans d'autre recours que de continuer leur vie dans celui-ci. Quelques rares individus sont capables d'utiliser leur sorcellerie pour retourner à Melniboné de leurs propres moyens. Cela peut parfois prendre des années et

gerold toni (order #1845973)

ceux qui réussissent reviennent changés pour toujours par l'expérience. Les autres phénomènes étranges de l'Ile aux Dragons peuvent souvent être attribués à ces portes temporaires qui apparaissent de façon aléatoire.

En théorie, les courants magnétiques de l'Ile aux Dragons peuvent être réparés et fonctionner de nouveau mais ceci nécessiterait une grande quantité de temps et d'énergie. Bien sûr, les bénéfices de posséder un accès secret dans d'autres niveaux d'existence sont innombrables et réparer ne serait-ce qu'une seule porte, telles que les Pierres du Rêve, ne devrait pas nécessiter un gigantesque effort pour voir la structure au complet remarcher : une Vision Magique pour déceler les courants, une carte de géomancie du passé d'Imrryr et une connaissance des principes de la géomancie pour réparer ces courants.

Les Autres Iles

Bien que l'Ile aux Dragons ne soit mentionnée qu'au singulier, la nation de Melniboné est actuellement composée d'autres îles : la plus large abrite le siège du Glorieux Empire et celui-ci est communément assimilé à l'Ile aux Dragons. Trois autres îles plus petites longent les côtes au nord ouest, au sud ouest et au sud d'Imrryr. Dans les temps reculés, ces îles, appelées Amashii, Kiashu et Wa'aiya'oro furent des résidences secondaires loin des rigueurs de la vie de cour d'Imrryr. Tandis que les Melnibonéens se retirèrent plus profondément dans les rêves, les îles paradisiaques furent abandonnées, isolées et oubliées, pour retourner à l'état sauvage. Les esclaves furent laissés derrière alors que la jungle recouvrait de nouveau les grandes propriétés, ne laissant qu'un mince souvenir de la grandeur qui autrefois fleurissait là.

Aujourd'hui, la plupart dans Melniboné a entendu parlé de ces îles mais n'a aucune raison de s'y aventurer. Celles-ci constituent des havres de sécurité pour les étrangers d'Imrryr ou pour les esclaves qui se sont libérés des chaînes imposées par leurs maîtres. Cependant, bien que ces îles ne soient pas souvent patrouillées par les soldats Melnibonéens, elles sont à l'occasion visitées par la noblesse blasée Melnibonéenne et un large entourage d'esclaves. Même si les intrus réussissent à éviter les patrouilles, chaque île possède ses propres dangers guettant les imprudents.

Amashii

Cette île froide et désolée s'étend au nord ouest de l'Ile aux Dragons, exposée aux vents glacials et capricieux qui soufflent au sud de la Mer du Dragon. C'est un endroit déprimant qui n'abrite que des falaises brisées et des plages escarpées dépourvues de sable. Amashii fut utilisée de plusieurs manières durant le règne de Melniboné, aucune d'entre elles plaisantes. Même bien avant le retrait général des Melnibonéens des affaires du monde, la population évitait cette île balayée par les vents.

Amashii signifie 'Le lieu de l'Oubli' dans la Langue Basse de Melniboné. C'était une prison, un lieu d'exil pour les nobles qui étaient considérés comme trop dangereux pour être exécutés mais aussi trop dangereux pour être gardés à la cour. Ces nobles, ainsi que leur famille proche et leurs esclaves, étaient condamnés à vivre sur Amashii pour le restant de leurs jours ; la sentence de mort attendant tous ceux qui osaient revenir fouler le sol de Melniboné. Certains réussirent à s'échapper dans les Jeunes Royaumes, d'autres s'échappèrent dans d'autres mondes grâce à la sorcellerie. La plupart cependant restèrent dans l'île, en espérant que leurs alliés au sein de la cour puissent arranger leur libération et leur retour au pouvoir.

Les tours de leur prison de pierre étaient de construction pratiques, laides même d'après les standards humains. Beaucoup devinrent fous à cause du manque de stimulation et de drogues. Dans cet environnement isolé, la mort était irrémédiablement lente, douloureuse et assurée. Finalement, l'île et ses occupants furent oubliés et l'approvisionnement en nourriture, en drogues et en esclaves prit fin. Les derniers jours des résidents d'Amashii's ne sont pas connus mais il est correct d'assumer qu'ils n'ont pas été plaisants.

De nombreuses tours sont encore debout mais elles ont souffert les ravages du temps à cause des vents constants et de la pluie qui tombe sur l'île. Il existe des rumeurs sur un vaste trésor et une grande connaissance reposant au sein des tours et attendant que les esprits courageux viennent s'en emparer. Bien sûr, ceux qui sont assez fous pour tenter une telle aventure en reviennent rarement et ceux qui s'en échappent ne reviennent pas avec suffisamment de richesse pour contrecarrer les terribles expériences qu'ils ont vécu. Les survivants murmurent qu'ils ont rencontré des fantômes cherchant revanche, des créatures hideuses d'un autre monde et un vent constant qui rend fou.

Des rumeurs au sujet d'Amashii circulent dans les ports des Jeunes Royaumes. Certaine disent qu'au cours de certaines nuits, des lueurs étranges peuvent être aperçues des kilomètres à la ronde, émanant de la tour la plus au nord de l'île. Les histoires racontent que les familles emprisonnées là ne sont pas mortes comme elles le devraient, en dépit

gerold tom forder (1845978)

du fait que des décennies se sont écoulées depuis leur incarcération. Les marchands qui chassent les phoques pour leur peau sur Amashii ont vu l'épave d'une galère Pan Tangienne sur un banc de sable près du littoral ouest. Bien qu'aucun survivant n'ait été aperçu, ces marchands engagent des gardes supplémentaires car quiconque piégé sur l'île serait prêt à tout pour trouver de la nourriture, des vêtements ou tout autre moyen de s'échapper.

Kiashu

Au contraire du paysage désolé et glacial d'Amashii, l'île de Kiashu est un endroit chaud et luxuriant. Située proche du littoral le plus au sud de Melniboné, Kiashu est entourée par le courant chaud de la Mer Bouillante. Les pluies sont fréquentes et ceci, combiné avec le sol naturellement fertile de l'île, fait de Kiashu une île paradisiaque où les familles Melnibonéennes se rendent pour des vacances loin du climat politique difficile de l'Ile aux Dragons.

Autrefois, Kiashu était un lieu d'expérimentation pour les sorciers élémentaires de Melniboné. Là, ils utilisaient les pactes passés avec les Seigneurs Elémentaires, les Seigneurs des Bêtes et des Plantes afin de façonner une île déjà verdoyante en une sculpture vivante titanesque dont la beauté était sans précédent dans tout le monde. Des plages de fin sable noir poussant des notes délicates à chaque fois que quelqu'un se déplaçait sur sa surface, entonnant des mélodies à l'humeur des amoureux durant les promenades au clair de lune. Le ciel toujours clair, la température toujours chaude et douce à la fois. De la neige recouvrait constamment les hauts sommets de l'île et chaque arbre portait des fruits dont la saveur provoquait des petits tremblements de plaisir chez quiconque les consommait. Des troupeaux de chevreuils apprivoisés se déplaçaient langoureusement dans les champs dans lesquels aucune épine ne venait piquer les pieds tendres ; des oiseaux gros et replais étaient nourris à la main. Les poètes écrivaient des sonnets d'amour à la gloire de la beauté de l'île et des peintres passaient une grande partie de leur temps à essayer de copier désespérément une fraction de la beauté de Kiashu. C'était un lieu de paix et d'amour, un monument à la beauté du Chaos en harmonie avec le monde naturel.

Comme toutes les choses maintenues par la sorcellerie, de tels enchantements puissants n'étaient pas sans coût. Des sacrifices d'esclaves et d'autres matériaux étaient nécessaires afin de garder les puissances invoquées apaisées mais tous les Melnibonéens ayant mis pied sur Kiashu étaient d'accord que tout effort et tout sacrifice en valait la peine car aucun endroit dans les Jeunes Royaumes n'était aussi séduisant et attirant que la merveilleuse île de Kiashu.

Le sentiment ne dura pas longtemps. Les modes changent au sein du Glorieux Empire et il devint démodé de passer du temps sur l'île. Celle-ci se dépeupla et les sorciers responsables de la maintenance des nombreux enchantements de l'île furent impliqués dans d'autres projets. Tout comme les autres propriétés de Melniboné, Kiashu fut abandonnée.

Cependant, les pactes passés ne sont pas aisément brisés. Même si ceux qui entretenaient l'île s'en sont allés, les êtres surnaturels impliqués dans le maintien de l'île espéraient toujours leurs sacrifices et étaient encore assoiffés de sang humain. Après chaque jour passé, leur besoin tourna en colère et leur colère en haine. Les créatures lancèrent des malédictions puissantes sur leur terrain de prédilection et transformèrent un lieu de beauté en piège mortel pour tous ceux assez fous pour revenir.

Les plages de sable noir sont maintenant des sables mouvants et les élémentaires de la terre agrippent les chevilles de ceux qui s'y aventurent. Ils entonnent un chant funéraire en attirant les imprudents dans la mort. L'air devient tantôt brûlant ou tantôt glacial, trop rapidement pour ajuster ses vêtements. Quiconque reste dans l'île pendant un temps devient exténué par les fluctuations constantes de température. Les avalanches sont répandues dans les montagnes et aucune nourriture poussant dans l'île n'est bonne à consommer. Au pire, même le plus succulent des fruit devient un poison, causant des crampes dans tout le corps de ceux qui le consomment. Les chevreuils se sont transformés en meute sauvages de carnivores, attaquant avec leurs griffes, leurs dents et leur cornes tout signe de vie humanoïde et les oiseaux assaillent tout individu, ne laissant que des vêtements et des os sanglants derrière eux.

Partout dans l'île, les bâtiments et les sentiers ont été recouverts par d'épaisses ronces. Les canaux de Vlai'huan sont tant remplis de mûres qu'ils sont infranchissables et le port de Lokhaghai est asséché et rempli de coquillages brisés. Des changements plus étranges ont prit part à l'intérieur de l'île ; certains arbres sont devenus des géants qui déambulent à la recherche de fertilisant au sang chaud et de gigantesques plantes carnivores poussent partout dans l'île.

Aucune personne sensée ne s'aventure sur le littoral de Kiashu et pourtant, tous les ans, des imprudents meurent. Ces morts peuvent être expliquées de plusieurs raisons, aucune d'entre elles vraiment bonne. Une école de sorcellerie s'élève au sommet des montagnes, un établissement sécurisé qui enseigne la sorcellerie élémentaire au-delà de l'aptitude

gerold toni (order #1845973)

actuelle des sorciers humains. Ceux qui partent à la recherche de ce pouvoir tentent de gravir les sommets enneigés mais jusqu'à présent, nul n'a réussit. D'autres personnes affirment que les oeuvres d'art perdues d'un célèbre Melnibonéen reposent oubliées au coeur de l'île et que de nombreux marchands humains possédant plus d'argent que de bon sens engagent des explorateurs professionnels pour partir à la recherche de ce trésor.

Wa'aiya'oro

Située au sud d'Imrryr, le climat de Wa'aiya'oro est relativement doux, dépourvue des vents féroces d''Amashii' ou des esprits en colère de Kaishu'. Elle se vante d'un terrain largement varié, de montagnes escarpées aux épaisses forêts semi-tropicales. Etant donnée sa localisation et son climat tempéré, Wa'aiya'oro fut utilisée comme un terrain de chasse où les nobles Melnibonéen pouvaient traquer, pister et tuer des proies en provenance du monde entier, de même que d'étranges créatures rapportées des autres niveaux dans ce seul but.

Pendant un temps, Wa'aiya'oro devint populaire auprès des membres les plus sanguinaires de la famille royale de Melniboné et de ceux qui cherchaient ses faveurs. La phrase "parti à Wa'aiya'oro" devint une expression courante exprimant le besoin de s'échapper de l'ennui de la vie de tous les jours. Même si la personne n'était aucunement intéressée par la chasse, les nombreux logements et hôtels parsemés dans l'île en faisaient le lieu de retraite idéal pour beaucoup des citoyens de l'Ile aux Dragons. En particulier, les sages et les érudits construisirent des résidences d'été sur Wa'aiya'oro afin d'étudier la ménagerie de l'île.

Bien que tous les animaux de l'île n'ait pas été à priori dangereux, tous étaient difficiles à chasser. Les clakars nichaient dans les hautes falaises. Les grands lacs abritaient de jeunes serpents de mers en pleine saison d'accouplement. Une petite communauté d'esclaves y vivait et toute sorte d'animaux, petits et grands, peuplait l'île afin de fournir aux chasseurs Melnibonéens une variété de gibier potentiellement dangereux. Les esclaves étaient disponibles sur place pour dépecer et préparer les animaux comme trophées ou comme nourriture. Les esclaves étaient également forcés à se battre contre des animaux rares dans une arène pour l'amusement de leur maîtres inhumains insensibles. Il est des rumeurs à propos de certains esclaves qui auraient survécu pendant des siècles loin de leurs seigneurs, chassant des créatures étranges pour se nourrir, se vêtir et empiler des réserves pour maintenir leur existence.

La plus prestigieuse des chasses était réservée à la famille royale et à ses invités de marques. Le Hua'hian débuta avec la chasse d'un démon incontrôlable ayant échappé à ses liens et qui avait fuit Imrryr pour se rendre dans Wa'aiya'oro. L'Empereur de l'époque, Sadric le 63ème, apprécia tant le bain de sang qui en résulta qu'il ordonna à sa cour de sorciers de fabriquer une machine qui, une fois par an, ouvrirait une porte sur un autre monde et laisserait entrer une créature suffisamment intelligente pour être chassée par l'empereur et sa cour. Le Cercle Hua'hian est toujours debout et semble encore en état de fonctionnement à ce jour.

Ce fut la retraite de Melniboné dans la stupeur des drogues et des visions de rêves qui fut la perte de Wa'aiya'oro. Même les plaisirs de la chasse étaient supplantés par les visions provoquées par les produits pharmaceutiques Melnibonéens et les chasseurs précédemment enivrés par la sang animal devinrent trop distraits pour continuer la poursuite active des proies à travers les collines et les jungles.

Wa'aiya'oro repose abandonnée, ses collines et ses vallées remplies de vie, existant dans un écosystème fragile et régulièrement mis à mal par l'activation du Cercle Hua'hian. Les animaux sauvages nichent dans les logements abandonnés et la cité autrefois populaire de Wakasabi est ensevelie sous les ronces et les vignes qui abritent une tribu étrange de créatures primates intelligentes et carnivores en provenance d'un autre monde D'autres monstres plus étranges encore patrouillent les pistes de gibier à la recherche de viande fraîche afin de nourrir leurs nombreux estomacs.

Des chasseurs humains des Jeunes Royaumes s'aventurent dans Wa'aiya'oro afin de tester leurs aptitudes dans des chasses ressemblant à celles de leurs anciens maîtres, tentant symboliquement de faire mieux que ces seigneurs. Egalement, étant donnée sa proximité avec Imrryr, Wa'aiya'oro est fréquemment utilisée comme terrain de préparation en vue d'une attaque contre l'Ile aux Dragons. La Marine Royale est consciente de ce fait et les patrouilles militaires sont plus fréquentes dans Wa'aiya'oro que dans les autres îles autour de Melniboné.

En dépit de cela, des petits groupes abordent l'île et bien souvent finissent dans l'un des estomacs d'une créature. Cependant, les sages ont découvert un plan du Cercle Hua'hian et sont en train d'organiser un voyage afin de voler cette machine magique de grande puissance pour eux-mêmes.

gerold tom (order #1845978)

gerold toni (order #1845978)

Imrryr, la Cité qui Rêve

Imrryr n'était pas la première capitale du Glorieux Empire mais elle fut leur dernière. Sa beauté est un testament de l'accomplissement du Glorieux Empire et son déclin représente la corruption de sa population. La Cité qui Rêve est à la fois merveilleuse et mélancolique car elle représente à la fois la promesse du Chaos et la réalité du Chaos.

Imrryr est le siège du Glorieux Empire, lequel régna sur plus de mille milliers de mondes mais qui maintenant ne gouverne plus qu'une île. La cité elle-même est une merveille de vision artistique et d'esthétique d'ingénierie. Son bâtiment prédominant est la tour et, là où d'autres cités s'étendent pour envelopper d'autres terres, Imrryr s'étend vers les cieux. Pendant un temps, de nouvelles tours étaient construites pour rivaliser avec les plus anciennes mais maintenant, aucun autre bâtiment ne pousse vers le haut et les plus vieux deviennent délabrés du au manque d'entretien. Même ainsi, les tours aux couleurs éclatantes s'élancent vers le ciel, des édifices fins dont la hauteur est démentie par les ingénieurs humains. Créées par la sorcellerie et alimentées par les visions provoquées par les drogues, les tours d'Imrryr sont des artefacts du Chaos aussi surnaturelles qu'elles ne sont étincelantes.

Histoire

Imrryr est la quatrième cité à avoir servit de point central aux Melnibonéens sur ce monde. La première, R'lin K'ren A'A, fut abandonnée aux Seigneurs d'En-Haut et la seconde, A'sha'hiian, fut détruite durant la Guerre du Chaos. Ses ruines reposent dans la pointe sud de l'Ile aux Dragons, un gigantesque cimetière de marbre pour les serviteurs défaits de la Balance. La troisième cité Melnibonéenne de H'hui'shan était une magnifique cité garnie de jardins de roses et de palais fait de jade. Elle fut tant ravagée par la flamme des dragons durant la Guerre du Chaos qu'il n'en reste presque plus rien. La cité entière fut réduite en cendres et en poussières par la guerre et le temps.

Peu se souviennent du passé dans la Cité qui Rêve. Pour beaucoup, il suffit de savoir qu'autrefois ils régnaient sur le monde et sur tant d'autres ; les évènements d'un temps si distant n'a aucune importance. Tout du moins, connaître le passé de leur peuple ne procure aucun plaisir et provoque plus le malaise car bien qu'ils vivent dans le luxe, nombre des richesses du passé leurs sont perdues et ils détestent être rappelés de ce qui leur a filé entre les doigts.

A la fin de la guerre contre les Dharzi, lorsque Melniboné faillit presque perdre la guerre au prix d'un grand nombre de son héritage magique, les Melnibonéens se retirèrent dans les rêves, poussés par une utilisation croissante de drogues et la vénération du Chaos. Ils confièrent le maintien de leur cité aux esclaves qui, également drogués, furent incapables de prendre soin des tours fines et délicates et des enchantements qui avaient fait de la Cité qui Rêve une merveille. Maintenant, Imrryr s'affaisse sous le poids de l'arrogance de son peuple et poursuit son déclin alors qu'il vit dans les rêves provoqués par les drogues.

Géographie

La Cité qui Rêve se dresse dans une petite dépression qui s'étend jusque dans la Baie d'Imrryr. Ayant depuis longtemps remplit l'espace de cette dépression, la cité fut forcée de s'élever en hauteur plutôt qu'en largeur. A l'extérieur des murs de la cité, la Plaine d'Imrryr s'étend sur des kilomètres de terres arables. La Rivière Lalkhu coule près des portes de la cité et des vieux tunnels d'irrigation transportent l'eau dans et hors de la cité.

Imrryr est le point où se croisent les courants d'énergie qui traversent l'île, lesquels, pendant un temps, permirent aux armées du Glorieux Empire de partir conquérir d'autres mondes. Bien que ce système de courants ne fonctionne plus autant que jadis, la confluence des énergies fait de la cité un lieu magique où les décharges d'énergie magiques émergent étrangement par endroits. Ainsi, certaines choses merveilleuses peuvent se produire plus ou moins fréquemment dans la cité mais ceux qui vivent dans la Cité qui Rêve sont tant habitués à ce genre de phénomènes que l'apparition de fées aux couleurs vives paradant à travers les rues n'attirent même plus l'attention.

Architecture

L'Histoire ne retient pas les noms de ceux qui établirent le développement de la Cité qui Rêve, non plus le nom qui celui qui fut responsable de la multitude de tours, de jardins et d'amphithéâtres qui sont à profusion dans Imrryr. Elle sait cependant que la sorcellerie fit partie intégrale de la construction de la cité car il est impossible à l'ingénierie standard de faire s'élever et de soutenir de telles structures délicates et d'une telle proportion.

Les bâtiments de la Cité qui Rêve ne sont pas fait de ciment ni de pierres comme ceux des Jeunes Royaumes. Au lieu de cela, ils paraissent être composés de matériaux fantastiques. Une tour peut ressembler à la carapace de quelque fruit de mer gigantesque, composée d'or et d'argent alors que

gerold tom forder (1845978)

sa voisine semble avoir poussée d'une massive rose unique, aux pétales délicats surmontant une tige aussi dure que du fer. Il n'existe pas deux bâtiments semblables. La cité entière possède une atmosphère organique complètement unique ; vivre dans la cité ressemble à la vie à l'intérieur des vestiges séchés d'une belle et énorme créature.

La cité ne possède pas de lignes droites. Aucune rue ne mène d'un point à un autre et aucun mur ne définit de limites précises. Les lignes droites sont les prérogatives de l'Ordre et en tant que tels ne sont pas utilisées dans la Cité qui Rêve. S'orienter dans la cité devient un exercice remplit de frustration pour ceux qui n'y vivent pas même si la nature des bâtiments rend aisé le fait de reconnaître les alentours pour quiconque retrouve son chemin dans le quartier approprié.

Les personnages possédant la Connaissance (Melniboné) peuvent s'orienter dans la cité plus facilement que ceux qui ne la possède pas. Les natifs de la Cité qui Rêve peuvent toujours trouver leur chemin s'ils ont cette compétence, tandis que les non natifs doivent effectuer un test de compétence pour savoir où ils se rendent. Les non natifs qui ne possèdent pas la compétence Connaissance (Melniboné) doivent également effectuer un test de Perception de niveau difficile (-20%) afin de trouver l'endroit. Un échec dans chacun de ces lancés de dés pour s'orienter dans les rues tortueuses résulte dans une rencontre immédiate. Lancez les dés et consultez la table *Rencontres dans la Cité* (page 95). Un échec absolu résulte dans deux rencontres hostiles envers le personnage perdu.

Zones d'Importance

Etant donnée la façon dont Imrryr s'enchevêtre, être familiarisé avec ces points de repères peut faciliter l'orientation.. Les localisations données ci-dessous sont suffisamment importantes pour que tous les habitants les connaissent et que les personnages avec la compétence Connaissance (Melniboné) puissent les reconnaître à la vue.

Le Labyrinthe de Canaux

Ligne de défense la plus efficace d'Imrryr, le labyrinthe de Canaux est une série de canaux tortueux et sinueux taillés dans la roche d'une bande de terre qui sépare l'embouchure du port et le port lui-même. Il n'existe qu'un seul passage à travers ses tunnels et les navires qui se perdent dans le labyrinthe sont coulés par les rochers submergés ou tombent sur une embuscade de vaisseaux Melnibonéens interceptant les envahisseurs.

Lorsque les marchands arrivent à Imrryr pour commercer, leurs navires sont guidés à travers le labyrinthe par des esclaves spécialement entraînés qui connaissent le seul moyen de franchir les rochers. Tous ceux sur le pont portent un bandeau sur les yeux pour qu'ils ne puissent apprendre le chemin et le reste de l'équipage descend dans la cale pour la même raison. Ceux qui trichent pour connaître le chemin ont les yeux arrachés.

Partout dans les Jeunes Royaumes, les chefs d'état considèrent la connaissance du chemin à travers ce labyrinthe comme le plus prisé et le plus convoité des secrets, car il leur permettrait de les aider à mettre fin à l'oppression du genre humain. La personne qui obtient une telle connaissance pourrait en demander un prix fort au plus offrant mais attirer aussi l'attention des indésirables.

Le Port

Le port d'Imrryr ne fut pas créé pour les petits bateaux humains et pour le transport de leurs marchandises. Il fut créé pour les magnifiques frégates dorées de la Marine Royale et ces vaisseaux ont plusieurs fois la taille de leurs contreparties humaines. En tant que tel, le port n'est pas à l'échelle des navires humains, ce qui rend l'arrimage difficile et offre d'autres problèmes qui doivent être résolus – et ce sans l'aide des esclaves qui y travaillent.

Un grand ponton en forme de 'c' et qui s'étend du port permet aux vaisseaux humains de s'arrimer. Les quelques frégates dorées restantes sont également arrimées ici, prenant de la place et rendant la navigation alentour quelque peu difficile. La petite flotte utilisée par les esclaves d'Imrryr se déplace dans le port et au-delà du labyrinthe maritime afin de ramener des provisions pour leurs maîtres

Le port est plutôt calme car les marchands en provenance des Jeunes Royaumes qui débarquent ont toujours peur de dépasser le temps qui leur est accordé ou de faire un faux pas qui pourrait provoquer leur incarcération. Les marchands encouragent leur équipage à débarquer les marchandises au plus vite et à les délivrer dans les échoppes du Quartier des Etrangers, car tout moment passé dans Imrryr compte dans le total de la durée d'une semaine qu'il leur est permis de rester. De nombreux entrepôts du port sont vides et silencieux, abritant probablement des vagabonds ou des humains abandonnés dans Imrryr et qui se cachent pour empêcher leur exécution.

gerold toni (order #1845973)

Le Quartier des Etrangers

Cette section d'Imrryr est séparée du reste de la Cité qui Rêve par un mur de résine solide d'environ douze mètres de haut. Le seul moyen d'accès dans la cité est au travers de deux lourdes portes très bien gardées. La porte du nord s'ouvre sur le Quartier des Etrangers et n'a pas été ouverte depuis des siècles. Elle est barricadée d'une telle manière qu'une équipe spécialisée et une sélection de magies puissantes prendraient des mois à l'ouvrir. La porte du sud ouvre sur l'avenue des parades. Les visiteurs humains de la Cité qui Rêve sont interdits de s'aventurer au-delà de ces portes sous peine de torture et de mort, à moins que des papiers d'admission signés par un noble haut placé et l'Empereur ne soient fournis, ce qui n'arrive jamais. Cependant, il existe des rumeurs qu'un faussaire travaillant dans le Quartier des Etrangers procure des copies de ces papiers en échange d'un prix exorbitant.

Le Quartier des Etrangers est situé sur une bande de terre fine entre le port et le reste de la cité et est remplit de tavernes délabrées, d'hôtels et de maisons de mauvaises réputation pour les marchands et les marins en visite. Ces établissements sont la propriété de Melnibonéens de sang pur et emploient des esclaves métis, lesquels sont choisit en fonction de leur ressemblance avec leur héritage Melnibonéen. Ces esclaves sont les seuls 'Melnibonéens' aperçus par les visiteurs. Ces endroits sont désignés pour récupérer le plus possible la monnaie du visiteur grâce aux méthodes d'exploitation les plus connues : boissons hors de prix, services luxueux et casinos.

Il n'existe pas de zone d'habitations permanentes dans le Quartier des Etrangers, seulement des hôtels qui louent à la semaine. Les visiteurs qui restent plus longtemps sont dénoncés par le personnel ou doivent s'attendre à une visite des Soldats de l'Ordre du Phoenix qui Murmure s'ils ne sont pas à bord de leur vaisseau au coucher du soleil au cours du septième jour. Le reste du temps, le personnel doit être affable envers leurs visiteurs, les encourager à dépenser leur argent et à revenir.

Les établissements portent des noms qui suggèrent des plaisirs interdits, le luxe et un certain exotisme. Des exemples de noms d'établissements sont listés ci-dessous :

- La Taverne Tourmentée.
- L'Obscurité Croissante (un restaurant qui sert aux riches princes marchands de la nourriture illégale dans les autres nations).
- L'Hôtel de la Gratification Indolente de Mykal N'gramath (un bordel illustrant la traduction parfois maladroite du Bas Melnibonéen en Langue Commune).
- Rose Chatouillé (autre bordel, spécialisé dans l'utilisation d'objets à caractère sexuel et de drogues afin d'augmenter les sensations).
- Présage de Fortune (un casino qui propose plusieurs jeux d'argent, la plupart faussés, y compris un jeu populaire, moitié jeu moitié divination, impliquant des cartes de tarot).
- Le Couvoir (un restaurant restaurant spécialisé dans les plats à base d'oeufs en provenance du monde entier et dont le menu comprend des 'oeufs de dragon'. Ces oeufs ne sont pas de vrai oeufs de dragons mais proviennent d'une espèce de lézards issue des Marécages de Brume. La clientèle du restaurant ne peut généralement pas faire la différence).
- Le Long Cochon (un autre restaurant spécialisé dans des plats à base de viande humaine, bien que ceux qui viennent y manger prétendent qu'ils mangent une sorte de cochon exotique).
- De Fumée et de Feu (un taverne jointe à une auberge qui vend des boissons et des liqueurs enflammées ainsi que des drogues, telles que la flamme de sang qui provoque des visions des Seigneurs du Chaos. Ce lieu est une façade pour le culte d'Haborym et ceux qui boivent trop disparaissent parfois de leurs chambres).

En dépit de l'isolation d'Imrryr du reste des Jeunes Royaumes, le Quartier des Etrangers est une place étonnamment cosmopolite. Les personnages peuvent s'attendre à rencontrer des gens issus de tous les Jeunes Royaumes, du sinistre Vilmir au plus sinistre Pan Tang en passant par tous les autres endroits. Parfois les ressentiments nationaux s'évaporent dans Imrryr, alors qu'à d'autres moments les vieilles querelles émergent ; les Melnibonéens ne se soucient guère de ce qui se passe dans le Quartier des Etrangers.

La Tour Monshanjik

Trapue d'après les standards Melnibonéens, cette tour est le principal lieu de rencontre pour ceux qui désirent commercer avec le peuple de la Cité qui Rêve. A l'intérieur du bâtiment mesurant trente mètres de haut se tient le Hall de l'Accord, où les plus influents marchands se réunissent pour commercer avec les représentants métis en échange de marchandises Melnibonéennes. Le Hall n'est pas meublé ; les marchands doivent se tenir debout dans la chaleur souvent torride ou s'étendre sur des piles de coussins de velours rouge pendant le marchandage. La pièce est éclairée par des chandelles et des brasiers pendant la nuit et les volutes de fumée d'Hellébore et

gerold tom forder (1845978)

de neckweed emplissent l'air adoucissant l'esprit des convives pour les rendre plus ouverts aux suggestions.

La Tour Monshanjik possède un large donjon en sous-sol. Ceux qui violent le Décret du Port sont amenés ici et sont confiés aux bons soins du Docteur Jest. De temps en temps, les cris des torturés peuvent se faire entendre lorsque les grandes portes de bois et de fer s'ouvrent et se ferment. Ceux qui sont présents apprennent rapidement à ne pas mentionner le fait que leurs contemporains ne reverront plus jamais la lueur du jour ou leur rivage natal. Pour les étrangers à Imrryr, la Tour Monshanjik est un lieu plein de terreur et d'espoir, car elle a assurée les fortunes d'un grand nombre de familles marchandes mais a également coûté la vie à de nombreux pétitionnaires humains.

Des escaliers grimpent du Hall de l'Accord aux étages supérieurs de la Tour et jusqu'aux bureaux du Grand Amiral de la Marine, Magum Colim et du Capitaine du Port, Darin Malgav. Des information importantes sont enfermées là et sont proportionnellement très bien gardées. Les pilotes qui guident les navires marchands à travers le labyrinthe de canaux demeurent également dans ces étages, vivant et travaillant dans les bureaux de l'Amiral et du Capitaine jusqu'au moment où leur service est requis.

L'Avenue des Parades

L'Avenue des Parades est l'une des rues principales d'Imrryr. Elle s'étend de la porte sud du port jusqu'au Palais Impérial et serpente à travers la Cité qui Rêve. Elle est l'une des rares avenues de la cité à être encore régulièrement entretenue et aucune fissure ne vient défigurer sa surface. Toutes les familles nobles haut placées ont leur demeure le long de l'Avenue des Parades et un certain nombre de rues secondaires la croisent tout le long à travers la Cité qui Rêve.

La rue tient son nom d'une ancienne tradition datant du temps de la fondation de la cité. Lorsqu'un nouvel Empereur est couronné dans la Cathédrale du Chaos, lui-même, la cour et son entourage rassemblés font le tour de la cité en grandes pompes pour présenter le nouveau chef à la population. L'Empereur ferme la marche et après que tous aient rejoint le port, ils font demi tour vers le Palais.

L'Avenue des Parades se termine en haut d'une colline sur la Place de la Domination, une place somptueusement décorée où se situent l'entrée des trois bâtiments les plus vénérés et probablement les plus beaux d'Imrryr : La Cour Elémentaire, La Cathédrale du Chaos et le Palais Impérial.

La Cour Elémentaire

Ce parc date des premiers jours d'Imrryr et fur le résultat des pactes forgés entre le peuple de l'Ile aux Dragons et les Seigneurs Elémentaires, les Seigneurs des Bêtes et les Seigneurs des Plantes. Bien que ces forces ne soient plus vénérées dans la Cité qui Rêve, les parcs sont entretenus avec grand soin, car les Melnibonéens apprennent dès le plus jeune âge que les entités surnaturelles ne doivent pas être mises en colère à la légère.

Entre les murs du parc, la nature est laissée à l'état sauvage. Il n'existe aucune cage et les visiteurs doivent s'assurer de leur propre sécurité contre les prédateurs. De grands tigres y demeurent, ainsi qu'un nid de clakars. La grande majorité de la population d'oiseaux de la Cité qui Rêve y niche la nuit et des élémentaires de tout type déambulent à l'état naturel et sans aucun contrôle magique. Ceux qui ne possèdent pas assez de temps et de ressources pour pouvoir effectuer une invocation et qui désirent converser avec un esprit élémentaire au sujet de son domaine peuvent en trouver un ici sans problème.

La zone du parc proche des quatre autels élémentaires est entretenue par une petit personnel d'esclaves mais plus les visiteurs s'en éloignent, plus l'état du parc laisse à désirer Du côté des barrières en fer forgé desquelles aucun Melnibonéen ni esclave ne s'est approché depuis des décennies, la végétation est impénétrable. Qui sait ce qui a poussé ici, si près de la source du Chaos et laissé en friche ?

Le Jardin de Lassa

Le terme 'jardin' est un terme mal approprié ici car les plantes maintenue dans ce parc ne sont que des fleurs sauvages et de l'herbe verte. La principale structure du Jardin est le Temple Flottant de Lassa, un petit bâtiment d'ivoire gris foncé qui repose sur un disque de cristal flottant à plusieurs pieds dans les airs. Le temple est soutenu par des douzaines de sylphes qui murmurent entre elles, échangeant des nouvelles avec ceux qui fréquentent le temple.

Le temple lui-même est une structure à ciel ouvert sans toit ni murs, contenant seulement des colonnes grises et des mobiles à vent. Une brise légère est omniprésente, laquelle grandie en force si Lassa est quelque peu déçue par ce qui s'y passe. Les oiseaux se baladent dans le temple et leurs chants remplissent l'air de sons harmonieux.

gerold toni (order #1845973)

L'Obscurité de Grome

Au milieu du parc se dresse l'entrée de l'obscurité de Grome, un monolithe de pierres érigé au dessus d'un escalier qui s'enfonce sous la terre. Les tunnels et les chambres qui entourent l'autel sont toujours dans l'obscurité. La lumière ne brille pas dans l'obscurité de Grome et ceux qui désirent comprendre les mystères de l'autel doivent passer un certain temps dans le noir pour reconnaître les cheminements au toucher plutôt qu'à la vue. Les murs n'ont pas de support, l'air est lourd et ceux qui ne sont pas familiarisés avec l'autel se perdent facilement.

Les pétitionnaires doivent réussir à traverser deux pièces avant de se retrouver au coeur de l'autel. La première est connue sous le nom de Chambre du Ver, où les vivants apprennent le destin de leur cadavres une fois que leur corps est retourné aux bons soins de Grome. La seconde chambre est la Place de l'Asphyxie Souterraine, où nul ne pénètre et où ceux qui ne vénèrent pas Grome commencent à suffoquer. Ceux qui franchissent cette chambre peuvent entrer dans la Chambre de Cristal au centre de l'autel, un lieu illuminé par les veines de minéraux et de pierres précieuses d'un noir profond.

Le Foyer de Kakatal

Cet autel simple n'est pas aussi élaboré que les autres autels élémentaires. Une pièce de granit carré reposant au sol et au centre de laquelle brûle une flamme intense. La flamme ne s'éteint jamais, même sous les averses fortes où elle produit une grande vapeur. S'approcher suffisamment pour toucher la flamme demande un test de Persévérance et les personnages qui touchent la pierre subissent 1D6 points de dommages sur le Bras correspondant à la main utilisée.

La flamme du Foyer de Kakatal est la plus chaude des Jeunes Royaumes et l'on dit qu'elle est capable de détruire tout ce qui est placé en son centre. Les objets de construction mondaine fondent et sont vaporisés en une poignée de tours et même le plus résistant des objets magiques ne peuvent durer plus de 1D4 tours dans cette chaleur intense.

Le Jardin d'Eau de Straasha

Il est le plus grand et le plus élaboré jardin d'eau des Jeunes Royaumes, comprenant une série de cascades et de fontaines qui s'écoulent dans des canaux et des canalisations. Le glouglou de l'eau emplit l'air. Du côté le plus éloigné du Jardin d'Eau, une cascade de trente mètres de haut se déverse dans une étendue d'eau profonde. Cette étendue est connectée au reste du jardin et la force du courant de la cascade déplace les eaux dans les canaux pour qu'elle retourne dans les jardins. C'est une oeuvre d'art d'ingénierie qui n'utilise qu'une part infime de sorcellerie afin de faire remonter l'eau pour alimenter la cascade.

La rumeur affirme qu'il existe une grotte soumarine qui ne peut être atteinte que si l'on plonge dans l'étendue d'eau à la base de la cascade. Les personnages qui tentent cette plongée doivent effectuer un test d'Athlétisme difficile (-20%) afin de nager dans le tunnel sous marin caché et un test d'Athlétisme plus difficile (-40%) afin d'affronter le courant pour arriver dans la grotte. Une fois dans la grotte, ils peuvent apercevoir un petit autel décoré de coquillages et dévoué à Straasha. Le Roi de la Mer est supposé offrir une faveur à quiconque apporte un sacrifice comme offrande sur cet autel. Ceci peut se manifester sous la forme d'une Aptitude pour un sacrifice de POU, sans le besoin de passer un Pacte ni de prendre une Contrainte.

La Cathédrale du Chaos

Située proche du Palais Impérial, ce grand édifice fut autrefois le joyau couronné du Glorieux Empire. Beaucoup plus qu'une simple église, la Cathédrale du Chaos rayonnait d'une puissance magique par le passé et les dieux qui y étaient vénérés se manifestaient pour marcher parmi les fidèles, accordant des bénédictions ou des malédictions selon leurs bons caprices. Maintenant, il ne reste que quelques prêtres présidant aux services, quand ils sont assez lucides pour se souvenir du rituel du sacrifice. Les Seigneurs du Chaos ne déambulent plus dans ses allées, leur soutien disparut tout comme les offrandes de viande et de vin.

La cathédrale elle-même est une structure monolithique massive qui amenuit les quatre bâtiments d'Imrryr, à l'exception du Palais Impérial. Elle est taillée dans une pierre aux reflets bleus incrustée de rose et d'or et décorée de façon luxueuse avec des gargouilles, des démons et les statues des dieux et des héros. Une multitude de flèches en spirales s'élèvent vers les cieux. La foudre s'abat sur celles-ci durant les rares occasions où les Melnibonéens permettent aux tempêtes de passer au dessus de la Cité qui Rêve.

Le toit de la cathédrale est rempli de trous permettant aux rayons du soleil de se projeter à l'intérieur. L'eau de pluie coulent sur les bancs et l'humidité gonfle le riche bois d'érable empêchant les accalmies de sécher le bois proprement. Quelques prêtres vont et viennent dans la cathédrale, allumant des chandelles et entonnant des hymnes à la gloire des Seigneurs des Ténèbres que seuls les pigeons nichés dans la toiture peuvent entendre. Alors qu'autrefois les voix des terribles Coeurs de Douleur résonnaient, la Cathédrale n'est maintenant remplie que par

gerold tom forder (1845978)

un silence oppressant, son pouvoir perdu devant les rêves qui ont la préférence des Melnibonéens.

Dans les profondeurs de son sous-sol se dresse une lourde porte en chêne bardée de fer forgé et décorée de runes et de crânes. Derrière cette porte un long escalier orné de milliers de crânes Melnibonéens descend plus en profondeur. En bas de celui-ci se trouve l'entrée des catacombes sous la cité où le corps des nobles reposent. Chaque empereur ayant régné sur Imrryr est enterré ici, leurs tombes richement décorées de tout l'attirail des morts. Les catacombes s'étendent sur des kilomètres, leurs tunnels sinueux s'enfonçant plus profondément sous la terre. Par le passé, des runes pour sonner l'alarme et des constructions d'os et d'acier décourageaient les pilleurs de tombeaux mais cette pratique a cessé, jugée inutile après la domination totale des Jeunes Royaumes par une Melniboné croissante. Pourtant, de grandes richesses résident dans les catacombes et l'entrée sous la Cathédrale est la moins gardée de toute la Cité qui Rêve. Une personne traversant les catacombes peut également trouver la porte menant au sous-sol du Palais Impérial. Ainsi, celui qui désire pénétrer dans ce grand bâtiment peut facilement y entrer s'il réussit à passer la garde relâchée de la Cathédrale.

Le Palais Impérial

Plus grand et plus impressionnant bâtiment de la Cité qui Rêve, le Palais Impérial s'élève au dessus de la cité comme dans un rêve. Ses tours ont une apparence organique, comme quelque chose qui a poussé au lieu d'avoir été construit et ses couleurs sont d'une telle intensité que même les ombres étendent un arc-en-ciel de lumière sur la cité. Le palais est l'oeuvre d'art des artisans Melnibonéens, plus riche, plus belle et plus délicate que toutes les autres de la cité. Une fois que l'on y a posé les yeux, toutes les autres oeuvres d'art palissent en comparaison.

En dépit de sa beauté et du fait que le Palais Impérial représente le coeur du Glorieux Empire, il est aussi le plus affecté par le déclin qui s'est inséré au plus profond de la race Melnibonéenne. Les enchantements utilisés pour garder l'éclat des couleurs ont commencé à disparaître, rendant les couleurs plus peintes que brillantes. Les murs renforcées, construits pour résister même à la flamme des dragons, ont commencé à craquer et à 's'éroder sous les vents.

Des ailes entières du Palais sont fermées et inutilisées, n'ayant pas eu de visiteurs pendant des siècles. Certaines tours sont remplies de trésors anciens, ramenées sur l'Ile aux Dragons en provenance d'autres mondes, non catalogués et dépréciées. Il existe un nombre incalculable de passages secrets dans la Palais, utilisés principalement par l'armée des esclaves qui s'occupent de la maintenance quotidienne du Palais et prennent soin des caprices de leurs maîtres inhumains tout en restant invisibles. Une fois les lourdes portes gardées traversées, un voleur rusé peut parcourir le Palais sans être dérangé. Il n'est pas surprenant que le monde convoite les richesses d'Imrryr quand ses trésors sont à porter de main.

Les sections du Palais qui sont encore utilisées sont celles qui sont destinées aux fonctions du trône de Rubis, les chambres officielles pour les affaires qui relèvent de l'état et les appartement privés de l'empereur et de sa famille, ses proches amis et les nobles de haut rang. La plus grande majorité du Palais est ainsi vide et sans utilité.

Le Corridor des Rois

Un long corridor mène à la salle du Trône de Rubis, flanqué de chaque côté de bustes en marbre représentant les Empereurs du Trône de Rubis, en commençant par Sadric Premier et continuant à travers l'histoire du Glorieux Empire jusqu'à

Les Rituels du Trône de Rubis

La position d'Empereur comprend 10.000 ans de conduites prescrites et d'actions ritualisées considérées comme une nécessité absolue par les Melnibonéens. Les empereurs qui font fi de la tradition en oubliant d'effectuer les rituels propres sont vus comme des abominations. Ceux qui tentent de se conformer aux demandes des rituels de leur position découvrent que chaque minute de leur temps est passé à effectuer ces rites.

D'autres rituels sont effectués par le peuple Melnibonéen, au même titre que l'Empereur. Par exemple, la Danse Sauvage est effectuée lorsqu'un empereur meurt et c'est un temps de fêtes si insensé qu'il est le fondement de la réputation sauvage et chaotique de Melniboné. La licence sexuelle est accordée à tous et plus d'un visiteur de la Cité qui Rêve s'est vu accosté par des Melnibonéens nus, complètement drogué et à la recherche de partenaires pour assurer de nouvelles naissances, afin que le futur empereur ait suffisamment de sujets à gouverner.

gerold toni (order #1845973)

L'Anneau des Rois (La Bague des Rois)

Cette grosse pierre précieuse est taillée dans un joyau unique de couleur indéterminée sertit dans un anneau d'argent gravé de runes. Aussi connu sous le nom d'Actorios, il représente les Pactes passés entre le peuple Melnibonéen et les entités surnaturelles y compris les Seigneurs Elémentaires, les Ducs des Enfers, les Seigneurs des Bêtes et ceux des Plantes. L'histoire raconte que l'Anneau des Rois fut façonné par le Seigneur Arioch et offert à Sadric Premier comme symbole de leur accord. Seuls les dieux peuvent forger de nouveaux anneaux et l'Anneau des Rois est l'un de ces bijoux rares mentionné dans la saga.

Celui qui porte l'Anneau des Rois est réputé posséder une compétence Pacte avec toutes les entités surnaturelles en relation avec le peuple Melnibonéen. Celles-ci vont automatiquement répondre à son appel sans le besoin d'un test de compétence. Cependant, à cause de la nature de ces Pactes et le temps écoulé depuis leur dernière utilisation, nombre des créatures qui normalement répondent à l'appel ne vont seulement le faire qu'une seule fois dans la vie du sorcier. Certains affirment qu'une fois invoquées, ces créatures ne vont plus jamais répondre à un autre appel de l'Anneau des Rois, et de ce fait vont mettre fin aux Pactes entre elles et les Melnibonéens.

l'Empereur actuel, Elric III, 428ème Empereur du Trône de Rubis. Il y a plusieurs alcôves vides après le buste de l'Empereur Elric, ce qui implique que les fondateurs du Palais pensaient que l'empire allait durer bien après le règne d'Elric.

Cette collection impressionnante illustre le pouvoir de la dynastie qui bâtit et maintint le Glorieux empire à travers les âges. Pendant plus de 10.000 ans, cette seule famille gouverna le Glorieux Empire grâce à une lignée de succession, héritée de père en fils à la mort de l'empereur. Pas tous néanmoins ne gouvernèrent avec sagesse ou sagacité et en fait, certains ne gouvernèrent pas plus longtemps que leur couronnement, tel que l'Empereur Da'rputna.

Les empereurs notables de l'Histoire du Glorieux Empire sont :

* Sadric Premier, le Premier empereur. Sadric est responsable du Pacte forgé entre le peuple de Melniboné et les Seigneurs du Chaos.
* Elric Premier, 80ème Empereur
* Iuntric X, un puissant sorcier dont l'achèvement le plus connu est l'accouplement avec un démon qui produisit l'enfant démon Terhali qui gouverna après la mort de Iuntric.
* Terhali, l'Impératrice de Jade. Ainsi nommée pour sa célèbre peau de jade, Terhali était une sorcière d'une puissance incroyable même d'après les standards Melnibonéens. Son pouvoir et sa longévité (la rumeur affirme qu'elle gouverna pendant plus de 650 ans) étaient attribués à son héritage démoniaque. Peu après son meurtre par la sorcellerie, les guerres Dharzi eurent lieu. Depuis son règne, chaque Empereur Melnibonéen possède une parcelle de sang démoniaque dans les veines.
* Sadric le 86ème, le père de l'Empereur actuel, repose tout au bout de la rangée d'alcôves, son marbre froid capturant parfaitement sa mélancolie célèbre.

La Cour du Trône de Rubis

Située à la base de la plus haute tour de la Cité qui Rêve se tient la Cour du Trône de Rubis, une vaste salle du trône dominée par un dais sur lequel repose le Trône. Celui-ci est taillé dans un rubis géant unique. Il est le siège du pouvoir de tout ce qui constitue le Glorieux Empire. Maintenant, le Trône de Rubis ne supervise que la Cité qui Rêve, le Glorieux Empire ayant été réduit à une seule cité et à ses habitants insouciants.

La Cour elle-même est recouverte par un dôme de cristal aux multiples facettes qui capture et reflète des arcs-en-ciel de lumière dans la Cour et prête aux affaires d'état une qualité éthérée. Des musiciens peuvent se positionner dans des alcôves isolées et les acoustiques supérieures de la Cour s'assurent que leur musique emplisse la salle. Des rangées de balcons et de mezzanines parsèment l'intérieur du dôme, certains décorés de lits de fleurs et de vignes, d'autres meublés de canapés ou de coussins de luxe pour la relaxation.

Le dais sur lequel se tient le Trône du Rubis élève celui-ci au dessus de la Cour pour que l'empereur puisse contempler ses sujets désireux de lui plaire. Des marches mènent au Trône et la tradition veut que nul autre que l'Empereur ne franchisse la marche du haut, bien que les amis proches puissent être permis de s'asseoir sur cette marche afin de converser avec l'Empereur assis sur le Trône.

gerold tom forder #1845978)

La Suite de l'Empereur

Des marches sont situées derrière une porte cachée à l'arrière de la Cour du Trône de Rubis. En haut de ces marches se situent la Suite de l'Empereur, ses Appartements Privés. Nul, à l'exception de l'Empereur et de ses invités, n'est permis d'entrer dans ces chambres. Les Empereurs précédents ont remplis le lieu avec un tel luxe qu'il surpasse en grandeur les chambres luxueuses des autres monarques de ce monde. Cependant, l'Empereur Sadric préférait un style de décor plus austère. Il y a une petite librairie située au delà du lit à baldaquin et des livres en provenance des Jeunes Royaumes sont éparpillés à travers la pièce et sur les tables. Depuis les larges fenêtres, on peut apercevoir une grande partie de la ville ainsi que la Mer Bouillante.

La Galerie de l'Histoire Teintée

Ce couloir au plafond en forme de voûte était autrefois décoré de vitraux racontant l'Histoire du Glorieux Empire, depuis le règne de Sadric Premier aux Guerres Dharzi en passant par la mort de Sadric le 86ème. Maintenant, les pièces qui longent ce couloir ne sont plus utilisées et les vitraux de glace teintée se sont défaits de leurs supports et gisent au sol en morceaux. Des années auparavant, un tremblement de terre fit trembler le Cité qui Rêve et la plupart des vitraux se brisèrent, n'en laissant qu'une poignée encore en état. Ceux qui sont encore accrochés aux murs racontent les défaites et les infortunes du Glorieux Empire et de nombreux Melnibonéens prennent ceci comme un mauvais présage.

Les esclaves ont balayé le plus gros des bris de glace dans des piles qui s'amassent dans les coins et autour des colonnes de support. Personne n'utilise le couloir à l'exception des esclaves qui transportent la nourriture des cuisines à la salle du banquet située plus loin dans l'aile.

La Tonnelle d'Emeraude

Ce jardin de plantes est situé dans un lieu dont les murs de jade fin furent créés pour permettre à la lumière du soleil de se répandre sur les plantes. Les empereurs précédents ont déambulés dans ces jardins pour apprécier la chaleur du soleil et des murs isolant mais personne ne s'est aventuré dans cet endroit depuis. Sadric trouvait que le jardin lui rappelait sa défunte épouse et fit barrer les portes en présumant que le plantes viendrait à flétrir et à mourir.

Ce n'est pas le cas. Sans entretien et sans taille, les jardins derrière les portes de jade laiteux sont un véritable chantier de vignes enchevêtrées et d'arbrisseaux, un microcosme

Le Grimoire d'Argent

Ce tome ancien est constitué de plaques d'argent recueilli dans le Lac de la Lune. Il est le plus puissant texte de sorcellerie des Jeunes Royaumes. Ecrit entièrement en Langue Haute par le Prince Dragon Rykath Lyran, un adepte d'Arioch et frère de Sadric Premier, le Grimoire d'Argent est également un texte historique détaillant l'Histoire de Melniboné avant la naissance du Glorieux Empire. Le tome possède une reliure en peau de dragon et est le seul livre au monde relié d'une telle manière. En dépit de son âge, le Grimoire n'a pas subit les ravages du temps excepté là où il a été touché par l'Empereur de Melniboné. Les mots n'apparaissent que lorsque le livre est lu au clair de lune.

Le livre lui-même n'a pas de prix et la connaissance qu'il contient a encore plus de valeur. Il contient toutes les instructions pour l'invocation et le contrôle de toutes les entités surnaturelles connues dans les Jeunes Royaumes, y compris certaines qui n'ont jamais été invoquées et sont inconnues des sages du monde. Il contient aussi des sorts d'une telle puissance qu'ils ne peuvent plus être lancés sans danger dans les Jeunes Royaumes, car la croissance de la Loi dans le monde fait que les manifestations du Chaos deviennent invariablement fatales au sorcier.

Les moyens exacts utilisés pour forger les Pactes passés entre les Melnibonéens et leurs alliés surnaturels, y compris les Seigneurs du Chaos, sont contenus à l'intérieur, ainsi que les prophéties sur la Fin du Monde. L'une de ces prophéties raconte que le Glorieux Empire ne tombera que si un empereur qui ne porte pas l'Anneau des Rois s'assoit sur le Trône de Rubis, bien qu'aucun des rejetons de la famille royale n'est assez téméraire pour effectuer un tel acte de blasphème contre les traditions qui ont façonné la Cité qui Rêve.

gerold toni (order #1845973)

ressemblant au monde extérieur. Perdues au milieu de tout ce feuillage se tiennent six statues, des pirates qui furent plongés dans de l'or fondu pour avoir osé attaquer la Cité qui Rêve.

La tour de B'all'nezbett

Cette tour est la plus haute des flèches du Palais Impérial et le plus haut point de toutes les îles Melnibonéennes. La tour est en sécurité derrière une porte qui n'a ni serrure ni clé. Elle est gardée et fermée par des sorts que seul l'Empereur ou ses invités de choix (lisez ici sacrifices) connaissent. Nul autre que l'empereur ne sait ce que la tour renferme et ce secret a été bien gardé dans toute l'Histoire du Glorieux Empire.

La Tour de B'all'nezbett renferme la Librairie Impériale, la plus grande collection de volumes d'instruction magique de tous les Jeunes Royaumes et des nombreux autres niveaux d'existence. Chaque étage de cette vaste librairie magique représente un rang d'initiation dans les mystères des Rois Sorciers de Melniboné et est l'héritage magique que les sorciers humains convoiteraient par dessus tout s'ils apprenaient son existence. L'empereur Elric est réputé pour avoir lu tous les livres de la tour, certains plus d'une fois, à l'âge de quinze ans ; un accomplissement prodigieux étant donné la taille et la nature de cette collection. La tour contient littéralement des milliers de livres, y compris des textes si archaïques qu'ils ne furent pas lus par les autres empereurs pendant des siècles.

La rumeur affirme que le haut de la Tour de B'all'nezbett n'est pas une pièce mais un portail vers un autre niveau, renfermant une autre librairie de la taille du niveau entier. D'autres rumeurs relatent que les escaliers en haut de la Tour ne mènent

gerold lon (order #1845978)

pas à une pièce mais à un auditorium dans lequel le Seigneur du Chaos Arioch s'entretient avec les empereurs des autres mondes, y compris celui du Glorieux Empire.

Les Portes des Morts

Au dessous de l'un des sous-sols du Palais Impérial se dressent les Portes des Morts. Au-delà de cette entrée sinistre d'argent et d'ivoire se situe un escalier qui mène aux catacombes en dessous de la Cité qui Rêve, où les citoyens défunts du Glorieux empire sont enterrés avec leurs richesses, leurs amants, leurs esclaves, leurs animaux domestiques et leur démons. Le tout est un étonnant monde reflétant le monde de la surface.

Les corps enterrés dans le catacombes sont positionnés par les membres du Culte de Chardros afin de refléter leur vie passée et la vie qu'ils désiraient menée. Ceux qui désiraient chanter mais ne prirent pas le temps de développer leur talent sont délicatement embaumés et positionnés dans une grotte souterraine façonnée en amphithéâtre et comprenant des sièges et une audience momifiée. Les cadavres des sorciers sont positionnés comme s'ils effectuaient une invocation, avec un démon piégé pour l'éternité dans l'Octogone du Chaos afin de simuler le procédé de l'invocation. Les adeptes des plaisirs de la chair sont placés dans des positions d'extase, leurs cadavres arrangés afin de suggérer des accouplements sauvages ou d'amour entre époux ou amants. De cette manière, les morts peuvent poursuivre leurs intérêts pour l'éternité, libres des demandes du corps et de la société.

De temps en temps, des visites sont entreprises par des Melnibonéens ayant un sens pour le macabre. Après avoir vu les morts poursuivre leurs désirs, les vivants retournent sur la surface avec la résolution de faire comme eux, en sachant qu'ils sont assurés une continuation après la mort. Ainsi, les vivants sont influencés par les morts, ce qui les entraîne dans un cycle sans fin. A un certain moment, la frontière entre les vivants et les mort devient flou et ceux-ci ne peuvent être distinguer que par la présence ou l'absence de respiration.

La Tour de Da'rputna

La Tour de Da'rputna est la demeure traditionnelle de l'héritier du Trône de Rubis, normalement l'aîné des enfants de l'Empereur régnant. Construction d'or translucide d'apparence fragile, cette tour comprend douze étages remplis de meubles exquis et d'autres luxes appartenant aux coffres Impériaux. L'empereur Elric utilisa rarement la Tour au temps du règne de son père et elle resta vide pendant un certain nombre d'années. Après son couronnement, Elric déménagea le reste de ses affaires de la Tour de D'a'rputna dans les appartements de l'Empereur du Palais Impérial et fit don de la tour à son cousin Yyrkoon comme appartements. Le Prince Dragon Yyrkoon divise son temps entre plusieurs résidences et semble préférer la Tour de D'a'rputna pour satisfaire ses désirs sinistres. Certains à la Cour du Trône de Rubis murmurent que la décision d'Elric de placer Yyrkoon dans la tour de l'héritier au trône est un signe d'abdication prochaine, alors que d'autres insistent que même le faible albinos ne pourrait permettre à la ligne de succession d'être brisée, même si l'opinion populaire est d'avis qu'Yyrkoon serait un bien meilleur empereur étant un modèle de comportement Melnibonéen.

Les Cavernes des Dragons

Les Cavernes des Dragons sont situées juste en dehors des murs de la Cité qui Rêve. Dans ces profondes caves, les larges créatures sommeillent et rêvent, réveillées pour s'envoler et projeter leur venin seulement dans les cas de force majeure. Les princes Dragons de Melniboné utilisent la sorcellerie afin de former un lien psychique avec ces créatures qui leur permet de voir leurs rêves pendant qu'ils dorment.

Pour celui qui a le droit d'accès, pénétrer dans les Cavernes des Dragons est une routine. Un chemin recouvert de résine durcit mène à l'entrée des cavernes située au delà de la Porte d'Os. A l'intérieur, les dragons dorment, remplissant les caves de leur odeur musquée et de la fluorescence de leur venin inflammable s'écoulant de leur gueule et s'amassant en flaques sur le sol.

Les Cavernes des Dragons s'étendent sur des kilomètres sous la surface de la cité et on dit qu'il existe des passages dans les catacombes qui mènent aux plus profonds recoins des Cavernes des Dragons. Plusieurs des chambres du réseau contiennent des groupes de dragons, regroupés ensemble dans leur sommeil. La plupart des cavernes sont vides car le nombre de dragons nés chaque année diminue. Là où autrefois des milliers de dragons existaient, maintenant seulement une centaine subsistent, lesquels sont perdus dans un sommeil profond du à de récentes actions.

Quand leurs service est requis, les dragons et leurs cavaliers sortent des cavernes grâce aux ouvertures taillées dans les falaises surplombant le port. Aucun dragon ne s'est envolé depuis des années, bien que le Prince Dragon Yyrkoon pétitionne fréquemment le Seigneur des Dragons des Cavernes afin de réveiller ces immenses créatures et de réinstaller la domination de Melniboné sur le monde.

gerold toni (order #1845973)

Personnages & Bestiaire

Les Personnages de la Saga

Alors que les personnages les plus importants de la saga d'Elric ont des caractéristiques détaillées dans le livre de règles d'*Elric de Melniboné*, il est des personnages qui, sans être amplement détaillés dans la saga, jouent un rôle important et peuvent devenir des alliés ou des ennemis intéressant pour les Joueurs.

Sadric le 86ème, 427ème Empereur de Melniboné

Sorcier d'une puissance formidable, Sadric gouverna le Glorieux Empire avant sa mort, bien avant l'ascension d'Elric au trône. Il était réputé pour être un empereur juste, bien qu'il fut à la base des nombreuses traditions associées au Trône de Rubis, y compris le sacrifice de couples mariés qui accompagne le mariage d'un Empereur. Lorsque l'épouse de Sadric (qui reste sans nom tout au long de la saga) meurt en donnant naissance à l'albinos, l'amour de Sadric pour son fils meurt avec elle. Il reste distant envers Elric pour le restant de ses jours et complote en secret pour faire d'Yyrkoon l'héritier du trône de rubis au lieu de son propre fils, l'héritier légitime.

Tout au long de sa vie, Sadric était une âme austère qui ne se remit jamais de la mort de son épouse et qui ne pardonna pas à Elric la responsabilité de sa mort.

Caractéristiques

FOR 10
CON 8
DEX 18
TAI 14
INT 29,
POU 30 (10 Dédiés à Arioch, 10 Dédiés à Mashabak)
CHA 15

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	7/6
4-6	Jambe Gauche	7/6
7-9	Abdomen	7/7
10-12	Poitrine	7/8
13-15	Bras Droit	7/8
16-18	Bras Gauche	7/5
19-20	Tête	7/5

Armure Royale Melnibonéenne : –20% Malus de Compétence

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages / PA*
Sceptre	110%	1D6 / 3
Epée Large	167%	1D8 / 3
Pavois	108%	1D6 / 18

Règles Spéciales :

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +24
Points de Magie : 20
Mouvement : 5m

Compétences : Connaissance (Chaos) 100%, Connaissance (Million de Sphères) 28%, Connaissance (Plante) 140%, Courtoisie 135%, Discrétion 75%, Esquive 65%, Evaluer 122%, Influence 120%, Invoquer une Rune (toutes) 125%, Langage (Mabden) 41%, Langage (Commun), Langage (Langue Basse) 145%, Langage (Langue Haute) 125%, Perception 190%

Pactes & Invocations : Pacte (Arioch) 100%, Pacte (Mashabak) 100%, Toutes les Invocations 100%

gerold ton forder #1845978)

Diavon Slar

L'esclave métis de Sadric possédait une forte influence à la cour du Trône de Rubis au temps du règne de Sadric. Les nobles avisés qui désiraient se faire entendre de l'Empereur amenaient des offrandes à Slar afin de gagner ses faveurs. Elles étaient nécessaires afin de pouvoir obtenir une audience avec l'Empereur lui-même. Durant son service auprès de l'Empereur, Slar rechercha le pouvoir pour lui-même et lorsque Sadric mourut, l'esclave déroba la boîte en bois de rose renfermant l'âme du défunt empereur et s'enfuit de l'Ile aux Dragons. Ses plans échouèrent et loin d'être libre, il fut capturé par des marchands d'esclaves quelque part sur le Vieil Océan. Il passa le reste de ses jours à travailler dans une carrière de marbre sur l'île des Cités Pourpres.

Caractéristiques

FOR 15
CON 13
DEX 14
TAI 8
INT 17
POU 10
CHA 10

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/5
4-6	Jambe Gauche	0/5
7-9	Abdomen	0/6
10-12	Poitrine	0/7
13-15	Bras Droit	0/4
16-18	Bras Gauche	0/4
19-20	Tête	0/5

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages / PA*
Dague	65%	1D4+1 / 2
Etranglement	80%	1D3+suffocation

Règles Spéciales :

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +16
Mouvement : 5m

Compétences : Courtoisie 95%, Discrétion 60%, Influence 100%, Langage (Commun) 85%, Langage (Langue Haute) 85%, Passe-Passe 65%, Perception 80%, Valet 98%

Docteur Sacdos

Le Docteur Sacdos est le valet et l'assistant personnel d'Elric et détient la même position que Diavon Slar possédait auprès de Sadric. Sacdos est un métis Melnibonéen qui favorise son héritage humain, bien qu'Elric se semble pas sans soucier. Sacdos a une influence sur l'albinos et joue le rôle de maître d'armes, de mentor et de professeur en sorcellerie. Le fait que l'esclave soit permit de tenir une telle position à la Cour du Trône de Rubis est la sujet de disputes parmi les détracteurs d'Elric et plusieurs tentatives d'assassinat contre Sacdos ont eut lieu. Pour sa part, l'esclave semble aimer Elric comme son propre fils bien qu'il fasse un rapport régulier à Sadric au sujet de la progression d'Elric dans les arts de la sorcellerie.

Sacdos meurt durant le Sac d'Imrryr, tué de la main d'Yyrkoon qui veut capturer Cymoril.

Caractéristiques

FOR 18
CON 14
DEX 15
TAI 12
INT 16
POU 17
CHA 13

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/6
4-6	Jambe Gauche	0/6
7-9	Abdomen	0/7
10-12	Poitrine	0/8
13-15	Bras Droit	0/5
16-18	Bras Gauche	0/5
19-20	Tête	0/6

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages / PA*
Arc Long	92%	2D8+1D4 / 2
Hache de Bataille	105%	1D6+2+1D4 / 3
Epée à Deux Mains	127%	2D8+1D4 / 4
Ecu	94%	1D6+1D4 / 12
Lance Courte	110%	1D8+1D4 / 2

gerold toni (order #1845973)

Règles Spéciales :

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +16
Points de Magie : 17
Mouvement : 5m

Compétences : Connaissance (Plante) 100%, Connaissance (Rêves) 100%, Courtoisie 100%, Discrétion 60%, Endurance 35%, Influence 100%, Langage (Commun) 85%, Langage (Langue Haute) 75%, Langage (Langue Basse) 85%, Passe-Passe 65%, Perception 80%, Persévérance 40%, Torture 60%, Valet 98%

Pactes & Invocations : Rituel d'Invocation (Démon de Protection) 75%, Rituel d'Invocation (Démon de la Connaissance) 75%, toutes Invocations 80%

Crocs-de-Flamme (Flamefang)

Crocs-de-Flamme est une dragonne ancienne qui atteignit l'âge adulte lorsque son espèce fut amenée sur la terre par les Mernii au temps des premiers jours du Glorieux Empire. Elle est âgée de plus de 10.000 ans, ce qui explique sa taille et sa grâce. Elle a forgé un lien avec Elric comme il est de tradition pour son espèce, ayant connu ses incarnations tout au long de sa longue vie. Elle l'appelle affectueusement 'Petit Chat'.

Les joueurs ne rencontreront probablement jamais Crocs-de-Flamme à moins qu'ils ne le fassent en rêve.

Caractéristiques

FOR 77
CON 78
DEX 20
TAI 82
INT 21
POU 25
CHA 15

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	12/32
3-4	Patte Arrière Droite	12/32
5-6	Patte Arrière Gauche	12/32
7-8	Arrière Train	12/33
9-10	Poitrail	12/34
11-12	Aile Droite	12/32
13-14	Aile Gauche	12/32
15-16	Patte de Devant Droite	12/31
17-18	Patte de Devant Gauche	12/31
19-20	Tête	12/32

Ecailles de Dragon : Pas de Malus de Compétence

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages / PA*
Morsure	97%	1D10+3D12 / 4
Griffes	100%	1D8+3D12 / 6
Queue	85%	1D10+3D12 / 8
Venin	90%	1D6+4*

* Pour plus de détails sur le Venin de Dragon, voir *Elric de Melniboné*, page 141.

Règles Spéciales :

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +21
Mouvement : 8m, 12m en vol

Compétences : Athlétisme 120%, Connaissance (Million de Sphères) 80%, Endurance 120%, Evaluer +100%, Influence 150%, Persévérance 100%, Pister 110%

Faune de l'Ile aux Dragons

Etant donné que les Melnibonéens ont vécu depuis très longtemps dans l'Ile aux Dragons, il n'est pas surprenant qu'il existe peu de larges prédateurs naturels menaçant encore la vie des Melnibonéens. La plupart des animaux

gerold tom forder (1845978)

restants sont des prédateurs de taille moyenne et de grands herbivores. Par une étrange tournure du destin, l'Ile aux Dragons n'abrite aucune araignée et la fonction de garder les populations d'insectes basses revient à d'autres animaux, pour la plupart oiseaux et vermines.

Si les statistiques ne sont pas données, assumez que la créature utilise les statistiques données dans le livre '*RuneQuest Monsters*'.

Mammouths (moyens)

Autrefois natifs de l'Archipel Melnibonéen en entier, cette espèce de pachydermes est maintenant limitée à l'île de Wa'aiya'oro située au sud de l'île principale. Bien que pas aussi grands ni aussi laineux que leurs cousins du nord des Jeunes Royaumes, les mammouths de taille moyenne possèdent la même trompe et les mêmes oreilles que cette espèce.

Ces mammouths arborent une couleur de peau d'un bourgogne profond et leur trompe poilue se termine en trois 'doigts' flexibles d'une dextérité surprenante. Les mâles de l'espèce possèdent des défenses, lesquelles ils utilisent pour se défendre ou durant la saison des amours. Ce sont des animaux calmes et dociles et furent utilisés autrefois comme moyen de transport dans les rues de Melniboné. Maintenant, ces vestiges d'un temps passé sont presque en voie d'extinction.

Caractéristiques

FOR	6D6+24	(45)
CON	3D6+15	(24)
DEX	3D6	(11)
TAI	6D6+30	(48)
INT	6	(6)
POU	2D6+6	(13)
CHA	5	(5)

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Patte Arrière Droite	3/15
3-4	Patte Arrière Gauche	3/15
5-8	Arrière Train	3/16
9-12	Poitrail	3/17
13-14	Patte Avant Droite	3/15
15-16	Patte Avant Gauche	3/15
17	Trompe	3/14
18-20	Tête	3/15

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages*
Piétinement	50%	2D12
Défense	40%	1D10+1D12

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Action : +8
Mouvement : 5m
Compétences : Athlétisme 60%, Endurance 45%, Perception 65%
Armure Standard : Fourrure Epaisse (3 PA, pas de malus de compétence)

Dragons

Il est de croyance commune que les créatures qui ont donné leur nom à l'Ile aux Dragons fassent partie des créatures natives des Jeunes Royaumes. En vérité, les dragons sont aussi étrangers à ce niveau que le sont les Melnibonéens, ayant été amenés ici aux premiers jours du Glorieux Empire afin de les aider à conquérir ce monde et d'autres, pour de bonnes raisons ; les dragons sont des créatures féroces du Chaos et cinq suffisent pour décimer une armée entière sans grande difficulté.

Les dragons sont des animaux au physique impressionnant. Leur odeur distincte, humide et musquée, est pour les humains soit attirante soit détestable mais les Melnibonéens considèrent leur odeur à la fois calmante et excitante. La peau des dragons affiche une variété de teintes vertes, prenant souvent des nuances métalliques. Leurs écailles sont épaisses et résistantes, capables de détourner des coups qui perceraient des guerriers en armure de plaques. Les dragons adultes sont approximativement six fois plus grands qu'un guerrier Melnibonéen et pèsent environ quatorze tonnes. Ce sont des montures agiles et peuvent poursuivent des proies au sol aussi bien que dans les airs.

Ils utilisent leurs grandes ailes pour voler. Quand un dragon transporte un cavalier, l'esprit du cavalier et celui de la monture ne font qu'un ; ceci constitue une expérience qui change pour toujours le cavalier. Une unité de dragons qui attaque effectue un passage au dessus des formations ennemies et souffle des nuages de leur venin combustible sur les unités et les armes de l'ennemi. La flamme d'un dragon chauffe suffisamment pour détruire presque tous les matériaux. Une fois que les armes et les formations potentiellement dangereuses pour le dragon ont été défaites, les dragons atterrissent pour le combat de corps à corps jusqu'à ce que l'ennemi soit réduit à néant ou que le dragon soit appelé ailleurs sur le champ de bataille.

gerold toni (order #1845973)

Seuls les plus influents nobles peuvent chevaucher les dragons et sont récompensés du titre de Prince Dragon ou Princesse Dragon une fois leur entraînement terminé. Même ainsi, chevaucher un dragon est une chose rare et les Princes Dragons bien souvent ne conduisent leur dragon pas plus d'une fois dans toute leur vie. L'entraînement nécessaire pour mener un dragon implique une sorcellerie particulière, l'apprentissage des chants appelés les Lais du Dragon, qui adoucissent le dragon et l'empêchent de se réveiller en colère, et l'établissement d'un lien empathique grâce auquel le dragon communique avec son cavalier. Cet entraînement prend des années et ceux qui vont devenir Princes ou Princesse Dragon commencent dès le plus jeune âge, même si la première vraie rencontre avec un dragon ne se déroule pas avant l'âge de onze ans.

Les dragons sont chauds au toucher et seul le lien empathique entre dragon et cavalier garde ce dernier en vie durant le vol. Les selles des dragons sont spécifiquement créées pour le cavalier et toutes sont uniques. Les cavaliers communiquent avec les dragons grâce à un lien mental et avec un bâton appelé Aiguillon du Dragon. Aucun cavalier n'ose réellement frapper un dragon et l'arme n'est utilisée que dans le contexte ritualisé de la chevauchée. Les cavaliers communiquent entre eux grâce au Cors du Dragon avec laquelle ils lancent des ordres et font leurs rapport au dessus du fracas des champs de bataille.

Bien que la variété la plus courante de dragons, le *phoorn*, soit présentée en détails dans Elric de Melniboné, il existe d'autres types de dragons dans les cavernes en dessous d'Imrryr. Parmi ceux-ci, les corpulents dragons *erkaniens* sont ensuite les plus courants et les *sliketh*, dragons plus fins et serpentins, nécessitent moins de sommeil.

Dragons Erkaniens

Ces corpulents dragons sont de taille plus petite que leurs cousins *phoorn* mais sont également plus massifs, plus résistants et ont une peau plus épaisse. Ils ont besoin de plus de sommeil que les autres dragons entre chaque période d'activité et ne sont ainsi mis à contribution que dans les cas de force majeure. Ils sont moins nombreux et furent utilisés pour la dernière fois durant les guerres contre les Dharzi.

Caractéristiques

FOR	6D8+40	(67)
CON	14D8+16	(78)
DEX	2D8+8	(17)
TAI	8D8+24	(64)
INT	3D8+8	(22)
POU	3D8+8	(22)
CHA	3D8	(14)

Parties du corps du Dragon Erkanien

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	13/29
3-4	Patte Arrière Droite	13/29
5-6	Patte Arrière Gauche	13/29
7-8	Arrière Train	13/30
9-10	Poitrail	13/31
11-12	Aile Droite	13/28
13-14	Aile Gauche	13/28
15-16	Patte de Devant Droite	13/29
17-18	Patte de Devant Gauche	13/29
19-20	Tête	13/29

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages / PA*
Morsure	70%	1D10+2D12+1D4/ 4
Griffes	75%	1D8+2D12+1D4 / 6
Queue	35%	1D10+2D12+1D4/ 8
Venin	90%	1D6+4*

* Pour plus de détails sur le Venin de Dragon, voir *Elric de Melniboné*, page 141.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +20
Mouvement : 4m, 8m en vol
Compétence : Athlétisme 120%, Connaissance (Million de Sphères) 80%, Endurance 120%, Evaluer +100%, Influence 150%, Persévérance 100%, Pister 110%

Dragons Sliketh

Plus petits et plus sinueux que leurs cousins, les dragons Sliketh sont utilisées principalement pour des missions de reconnaissance. Résultat de décennies de croisements de dragons, cette espèce manque de taille et d'endurance mais bénéficie d'une agilité et d'une vitesse de vol plus grandes. Parce qu'ils sont une espèce récente,, tous le dragons Sliketh sont jeunes et ont besoin de moins de sommeil réparateur pour rester actifs. Actuellement, chacun des sliketh n'a besoin que d'une année de repos avant de redevenir actif pendant des semaines s'il lui est permit de se reposer de temps en temps. Les Sliketh sont un ajout de grande valeur pour la population des dragon Melnibonéens et de nombreux jeunes Princes Dragons tissent des liens avec eux, car les princes traditionnels plus âgés les considèrent comme

gerold tom forder (1845978)

des créatures inférieures qui ne valent pas leur attention. A cause de leur jeunesse, ces dragons peuvent parfois être agressifs et impulsifs et de nombreux jeunes Princes Dragons ne savent pas quoi faire quand leur monture se retourne contre eux et attaque sans avertissement.

Caractéristiques

FOR	2D8+20	(28)
CON	8D8+8	(40)
DEX	4D8+8	(24)
TAI	5D8+12	(22)
INT	3D8+8	(20)
POU	3D8+8	(20)
CHA	3D8	(12)

Parties du Corps du Dragon Sliketh

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	10/13
3-4	Patte Arrière Droite	10/13
5-6	Patte Arrière Gauche	10/13
7-8	Arrière Train	10/14
9-10	Poitrail	10/15
11-12	Aile Droite	10/13
13-14	Aile Gauche	10/13
15-16	Patte de Devant Droite	10/12
17-18	Patte de Devant Gauche	10/12
19-20	Tête	10/13

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages / PA*
Morsure	70%	1D10+1D10 / 4
Griffes	75%	1D8+1D10 / 6
Queue	35%	1D10+1D10 / 8
Venin	90%	1D6+4*

* Pour plus de détails sur le Venin de Dragon, voir *Elric de Melniboné*, page 141.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +22
Mouvement : 8m, 16m en vol
Compétences : Athlétisme 90%, Connaissance (Million de Sphères) 20%, Endurance 75%, Evaluer 75%%, Influence 50%, Persévérance 75%, Pister 85%

Primates

Pendant un temps, toutes les îles de Melniboné abritèrent une variété de primates mais leur population a diminué durant les siècles de règne du Glorieux Empire.

Les babouins étaient une espèce prolifique infestant les plaines et les prairies de l'Ile aux Dragons et ils ont résisté à toute tentative de contrôle de population. Des bandes de babouins errent dans les Prairies de Lassitude et investissent les villas en ruines dans les Collines Dorées. Ils sont la plaie des esclaves fermiers de la Plaine d'Imrryr, pillant fréquemment les réserves de nourriture et détruisant les récoltes pour la consommation Melnibonéenne avant qu'elles ne puissent être ramassées.

Les gorilles, primates plus larges, habitaient dans les forêts de l'île avant l'arrivée des Melnibonéens et leurs chasses. Maintenant seuls des petits groupes subsistent, éparpillés de façon sporadique autour du littoral du sud.

Les orang-outangs n'ont jamais été nombreux dans l'Ile aux Dragons et du fait que leur habitat se situait dans les Collines Rocheuses Esseulées, ils étaient pratiquement à l'abri des chasses et des prédation subies par les autres espèces de singes. Bien que leur nombre n'est jamais été aussi élevé que celui des autres primates, la population des orang-outangs n'a pas

gerold toni (order #1845973)

diminuée de façon visible. Les voyageurs qui traversent les Collines peuvent les apercevoir s'ils se mettent à chercher dans les arbres ou les bâtiments abandonnés.

Caractéristiques

FOR	3D6+6	(17)
CON	3D6	(11)
DEX	3D6+6	(17)
TAI	3D6+6	(17)
INT	4	(4)
POU	3D6	(11)
CHA	8	(8)

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Patte Droite	1/6
4-6	Pattre Gauche	1/6
7-9	Abdomen	1/7
10-12	Poitrine	1/8
13-15	Bras Droit	1/5
16-18	Bras Gauche	1/5
19-20	Tête	1/6

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages*
Morsure	40%	1D8+1D4

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +10
Mouvement : 4m, 5m dans les arbres
Compétences : Athlétisme 80%, Discrétion 55%, Endurance 40%, Esquive 35%, Perception 45%, Pister 40% Survie 40%
Armure Standard : Fourrure (1 PA, pas de malus de compétence)

Oiseaux

Grâce à un ancien Pacte passé avec Fileet, la Dame aux Oiseaux, l'Ile aux Dragons abrite une grande variété d'oiseaux. Certains ont une résidence permanente tandis que d'autres utilisent tous les ans l'île comme lieu de repos après une longue migration du nord au sud. Dans la Cité qui Rêve, il est interdit de faire du mal à un oiseau aussi la cité est remplie de pigeons, d'éperviers, de faucons et de colombes. Des équipes entières d'esclaves nettoient la cité des crottes qui défigurent les murs et les statues.

Les autres régions de l'île abritent différentes populations d'oiseaux. Les mouettes infestent toutes les côtes et dans les Prairies de Lassitude, des marais bien entretenus fournissent un habitat à de nombreux gibier d'eau. Les grues blanches et les Martin pêcheurs vivent dans les eaux de la Rivière Lalkhu et pêchent le poisson dans les courants d'eau clair pour se nourrir. Le Lac sur lequel repose le Palais Flottant abrite une colonie de canards.

Du fait de l'histoire de l'Empire et de son énergie magique, un certains nombre d'espèces d'oiseaux possèdent des caractéristiques non naturelles. Des espèces géantes d'oiseaux de proie sont courantes dans les endroits sauvages de l'Ile aux Dragons et certains nobles alliés avec Fileet élèvent parfois des éperviers géants ou des chouettes géantes comme animaux domestiques.

Démons

Les démons ont une présence permanente dans l'Ile aux Dragons. Ce ne fut pas toujours le cas mais la longue association de Melniboné avec le Chaos a résulté dans le fait qu'un certain nombre de présences démoniaques se sont tellement insinuées dans la fabrique de l'île qu'elles ont fini par en faire partie. Certains de ces démons sont au service de sorciers et se déplacent dans l'Ile aux Dragons en effectuant des tâches au nom de leur maîtres. D'autres sont des aberrations qui ont échappé au contrôle de celui qui les a invoquées et qui errent maintenant dans les îles. D'autres encore sont venus dans ce monde grâce au Cercle Hua'hian et sont libres de se déplacer dans les Jeunes Royaumes comme bon leur semble jusqu'à ce qu'ils soient détruits et/ou renvoyer dans leur monde

La majorité des démons qui déambulent librement dans l'Ile aux Dragons sont des Démons du Combat, appelés sur ce niveau pour leurs compétences martiales et leur force. Les Démons du Désir et ceux de la Connaissance sont également courants, bien qu'ils effectuent des tâches pour celui qui les a invoqué et ne sont tout simplement pas intéressés par les bains de sang. Les Démons du Transport sont toujours sous la supervision de leurs maîtres mais ils existent cependant à l'état sauvage, en particulier dans Wa'aiya'oro, où le Cercle ne semble pas faire de différence lorsqu'il introduit un démon d'un autre monde. Les Démons de Protection sont étonnamment courants. La plupart furent invoqués des siècles auparavant afin de protéger un bâtiment contre des intrus et sont restés bien que le bâtiment est depuis longtemps disparu.

Démons du Combat

Démon du Combat de 2 PM

Apparence : Grand, musclé avec un corps félin, rayures comme celles d'un tigre et une peau brillante, douce et fine

gerold tom forder (1845973)

comme celle d'une dauphin. En dépit de sa taille et de sa force, ce démon est vraiment très maigre.

Caractéristiques

FOR 17
CON 6
DEX 18
TAI 15
INT 2
POU 10
CHA 10

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	0/5
3-4	Patte Arrière Droite	0/5
5-6	Patte Arrière Gauche	0/5
7-10	Arrière Train	0/6
11-14	Poitrail	0/7
15-16	Patte de Devant/Bras Droit	0/5
17-18	Patte de Devant/Bras Gauche	0/5
19-20	Tête/Cou	0/5

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages / PA*
Griffes	51%	1D6+1D4
Coup de Tête	51%	1D8+1D4

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +10
Mouvement : 4m
Traits Chaotiques : Souffle de Feu (1D4 dommages, une fois par jour)
Compétences **:** Athlétisme 54%, Bagarre 51%, Endurance 30%, Esquive 54%, Persévérance 30%

Démon du Combat de 3 PM

Apparence : Ce grand démon bipède ressemble à une grenouille mi-humaine possédant des yeux ronds et globuleux et dont la peau est recouverte d'une armure qui ressemble à une carapace d'insecte. Chasseur par excellence, il attend patiemment sa proie et attaque en bondissant dans les airs pour atterrir sur ou à côté de sa proie. Ses bras et ses jambes sont couvertes de poils fins et drus qu'il frotte ensemble pour émettre comme un chant de grillon.

Caractéristiques

FOR 15
CON 12
DEX 23
TAI 14
INT 8
POU 13
CHA 8

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	3/6
4-6	Jambe Gauche	3/6
7-9	Abdomen	3/7
10-12	Poitrine	3/8
13-15	Bras Droit	3/5
16-18	Bras Gauche	3/5
19-20	Tête	3/6

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages / PA*
Griffes	45%	1D6+1D2
Morsure	45%	1D8+1D2
Dard Empoisonné	69%	1D4+1D2+poison

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +16
Mouvement : 4m
Traits Chaotiques : Carapace (+3 PA sur toutes les parties du Corps)
Compétences : Athlétisme 69%, Bagarre 45%, Endurance 36%, Esquive 69%, Persévérance 39%

Poison du Dard

Type : Propagé.
Délai : 1D2 Tours de Combat.
Puissance : 65.
Effet Complet : 1D3 dommages aux Points de Vie sur la partie du corps atteinte.
Durée : 6D10 minutes.

Démon du Combat de 4 PM

Apparence : Ce démon ressemble à une araignée dont le corps est composé de vignes noueuses et entortillées. Il se délecte à tuer et fait un bon assassin. Il provoque ceux qui communique avec lui avec un ton moqueur et plaintif.

gerold toni (order #1845973)

Caractéristiques

FOR 26
CON 8
DEX 27
TAI 16
INT 12
POU 14
CHA 10

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1	Quatrième Jambe Droite	0/5
2	Quatrième Jambe Gauche	0/5
3	Troisième Jambe Droite	0/5
4	Troisième Jambe Gauche	0/5
5-11	Abdomen	0/6
12	Seconde Jambe Droite	0/5
13	Seconde Jambe Gauche	0/5
14	Première Jambe Droite	0/5
15	Première Jambe Gauche	0/5
16-20	Thorax	0/7

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages*
Morsure Empoisonnée	81%	1D8+4+1D8+poison*

* Voir Poison du Dard en page 76.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +20
Mouvement : 6m
Compétences : Athlétisme 81%, Bagarre 78%, Discrétion 21%, Endurance 24%, Esquive 81%, Langage (Langue Basse) 12%, Persévérance 42%, Pister 12%, Survie 26%

Démon du Combat de 22 PM

Apparence : Cette monstruosité fut invoquée dans le Cercke Hua'hian. Elle ressemble à un gigantesque ver de terre recouvert d'une fourrure brune comme celle d'un rat. Sa bouche est remplie de dents acérées et sa tête est couverte de centaines d'yeux d'un noir mat. C'est une créature carnivore qui a presque épuisé la population d'animaux comestibles de l'île. Un groupe d'explorateurs constituerait un repas très tentant.

Caractéristiques

FOR 54
CON 38
DEX 44
TAI 48
INT 40
POU 51
CHA 43

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-5	Queue	0/17
6-10	Partie Arrière du Corps	0/18
11-15	Partie Avant du Corps	0/19
16-20	Tête	0/17

gerold tom forder (1845978)

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages*
Morsure	162%	1D8+2D12+1D2+10+maladie

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +42
Mouvement : 6m
Traits Chaotiques : Mauvaise Odeur (les ennemis dans un rayon de 5m doivent effectuer un test d'Endurance facile (+20%) chaque Tour de combat ou tomber inconscients), Porteur de Maladie
Compétences : Athlétisme 132%, Bagarre 162%, Endurance 114%, Esquive 132%, Persévérance 153%, Pister 40%, Survie 91%

Maladie : Putréfaction Jaunâtre

Type : Toucher
Délai : 2D6 Heures
Puissance : 78
Effet complet : 1 Dommage aux Points de Vie sur toutes les parties du corps. Si la tête, la poitrine et l'abdomen subissent une Blessure Grave alors que la victime souffre de la maladie, le cadavre de la victime est réanimée dans un temps égal à 2D6 heures en tant que zombie contrôlé par le Maître de Jeu. Ces zombies sont aussi porteurs de maladie.

Démons du Désir

Démon du Désir de 2 PM

Apparence : Ce démon ressemble à un jeune humain émacié à la peau pâle et aux cheveux d'ébène luisants. Ses yeux sont noirs et ses lèvres sont de couleur sang. Il aime à disséminer des rumeurs et à collecter des informations et est généralement invoqué par les sorciers afin de ruiner les réputations de leurs rivaux.

Caractéristiques

FOR 2
CON 7
DEX 7
TAI 7
INT 8
POU 16
CHA 17

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/3
4-6	Jambe Gauche	0/3
7-9	Abdomen	0/4
10-12	Poitrine	0/5
13-15	Bras Droit	0/2
16-18	Bras Gauche	0/2
19-20	Tête	0/3

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 1
Rang d'Action : 8
Mouvement : 4m
Compétences : Discrétion 21%, Esquive 21%, Influence 51%, Langage (Langue Basse) 8%, Perception 48%, Séduction 51%

Démon du Désir de 4 PM

Apparence : Adepte dans les arts de l'amour, ce démon prend la forme d'une personne incroyablement belle du genre apprécié par celui qui les a invoqué. Peu résistent à ses avances pour s'engager sur le Chemin de la Perle jusqu'au Plateau du Plaisir et ceux qui succombent se demandent pourquoi ils ont essayé d'y résister. De tels démons sont des consorts populaires parmi le Culte d'Arnara aux Six Mamelles.

Caractéristiques

FOR 11
CON 28
DEX 25
TAI 17
INT 8
POU 23
CHA 27

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/9
4-6	Jambe Gauche	0/9
7-9	Abdomen	0/10
10-12	Poitrine	0/11
13-15	Bras Droit	0/8
16-18	Bras Gauche	0/8
19-20	Tête	0/9

gerold toni (order #1845973)

Caractéristiques

FOR	25
CON	31
DEX	28
TAI	17
INT	30
POU	40
CHA	28

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/10
4-6	Jambe Gauche	0/10
7-9	Abdomen	0/11
10-12	Poitrine	0/12
13-15	Bras Droit	0/9
16-18	Bras Gauche	0/9
19-20	Tête	0/10

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +29
Mouvement : 6m
Compétences : Discrétion 84%, Esquive 84%, Influence 81%, Langage (Langue Basse) 30%, Mécanismes 58%, Passe-Passe 28%, Perception 120%

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +17
Mouvement: 6m
Compétences : Connaissance (Art de l'Amour) 8%, Discrétion 75%, Esquive 75%, Influence 81%, Langage (Langue Basse) 8%, Perception 31%, Séduction 81%

Démon du Désir de 6 PM

Apparence : Ce démon se manifeste sous la forme d'une grande silhouette cachée dans l'obscurité. Il se spécialise dans la récupération d'objets de valeur pour ceux qui désirent les posséder mais ne peuvent (ou ne veulent) les acquérir par des moyens légaux.

Démons de la Connaissance

Démon de la Connaissance de 2 MP

Apparence : Ce démon ressemble à un chien doué de la parole, possédant une fourrure noire, une gueule pleine de bave et une queue plus longue que son corps. Ce démon est fréquemment invoqué pour servir de tuteur aux jeunes enfants Melnibonéens concernant les points délicats de l'étiquette et les manières. Il semble prendre du plaisir à enseigner à ses élèves et peut s'organiser avec d'autres gardiens afin de les protéger s'ils sont attaqués.

gerold tom forder #1845978)

Caractéristiques

FOR 2
CON 3
DEX 9
TAI 15
INT 22
POU 23
CHA 8

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	0/6
3-4	Patte Arrière Droite	0/6
5-6	Patte Arrière Gauche	0/6
7-10	Arrière Train	0/7
11-14	Poitrail	0/8
15-16	Patte de Devant/Bras Droit	0/5
17-18	Patte de Devant/Bras Gauche	0/5
19-20	Tête/Cou	0/6

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Action : +16
Mouvement : 6m
Compétences : Connaissance (Etiquette) 66%, Courtoisie 66%, Evaluer 66%, Influence 24%, Langage (Langue Haute) 66%, Persévérance 69%

Ce démon peut enseigner à ses élèves jusqu'à 22% dans toute compétence connue de lui et peut voir dans le futur ou le passé jusqu'à deux ans avec une précision de 66%.

Démon de la Connaissance de 4 PM

Apparence : Ce démon ressemble à un ours adulte possédant une tête d'araignée. Son corps est dépourvu de poils et là où la tête se joint au corps, on distingue une couture grossière et de mauvaise facture. Véritable mine de secrets, ce démon est invoqué par ceux qui désirent connaître les motivations cachées, les désirs secrets et les peurs de leurs amis, de leur famille et de leurs rivaux.

Caractéristiques

FOR 7
CON 13
DEX 22
TAI 17
INT 25
POU 20
CHA 26

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	0/6
3-4	Patte Arrière Droite	0/6
5-6	Patte Arrière Gauche	0/6
7-10	Arrière Train	0/7
11-14	Poitrail	0/8
15-16	Patte de Devant/Bras Droit	0/5
17-18	Patte de Devant/Bras Gauche	0/5
19-20	Tête/Cou	0/6

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +24
Mouvement : 6m
Traits Chaotiques : Oeil Supplémentaire (milieu de front, +20% pour tous les tests de Perception), Bras Atrophiés.
Compétences : Connaissance (Chaos) 75%, Connaissance (Melniboné) 75%, Connaissance (Rêves) 75%, Connaissance (Secrets) 75%, Evaluer 75%, Influence 78%, Langage (Langue Haute) 75%, Persévérance 60%

Ce démon peut enseigner jusqu'à 25% dans toute compétence connue de lui, à condition que l'élève possède déjà la compétence avec un pourcentage inférieur à celui du démon moins 30%. Il peut voir dans le passé ou le présent jusqu'à quatre ans et est capable de rapporter ce qu'il voit avec une précision de 75%.

gerold toni (order #1845973)

Démon de la Connaissance de 9 PM

Apparence : Ce démon se délecte à prendre la forme que celui qui l'a invoqué s'attend à voir chez un Démon de la Connaissance. Cette forme est celle d'un vieux démon ridé et bossu, pourvu d'une paire de cornes, à la peau de couleur osseuse et aux yeux d'un jaune brillant. Il lévite assis au lieu de marcher. Il est à la fois condescendant et élogieux, ce qui fait de lui un mentor avec lequel il est difficile de travailler. Quelle que soit sa forme, sa connaissance sans précédent sur la sorcellerie et sur le nom des démons font de lui un excellent tuteur pour le jeune sorcier qui cherche à étendre son répertoire.

Caractéristiques

FOR 23
CON 24
DEX 31
TAI 30
INT 40
POU 39
CHA 43

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/6
4-6	Jambe Gauche	0/6
7-9	Abdomen	0/7
10-12	Poitrine	0/8
13-15	Bras Droit	0/5
16-18	Bras Gauche	0/5
19-20	Tête	0/6

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +36
Mouvement : 2m
Traits Chaotiques : Albinos (moitié des Points de Vie par partie du corps), Coeur d'Or (valeur de 3.000 Bronzes), Bossu (moitié du mouvement),
Compétences : Connaissance (Chaos) 120%, Connaissance (Histoire Melnibonéenne) 120%, Connaissance (Noms des Démons) 120%, Connaissance (Runes) 120%, Connaissance (Seigneurs Elémentaires) 120%, Connaissance (Sorcellerie) 120%, Evaluer 120%, Influence 129%, Langage (Langue Haute) 120%, Persévérance 117%

Ce démon peut enseigner jusqu'à 40% dans tout compétence connue de lui. Il peut voir jusqu'à six ans dans le passé et jusqu'à six jours dans le future et rapporter ce qu'il voit avec une précision de 100%.

Démons de Protection

Démon de Protection de 5 PM

Apparence: Ce démon ressemble à un humanoïde reptilien à la peau écailleuse et possédant trois yeux sans paupières. Il préfère attaquer à distance afin de décourager les intrus. Souvent commandé de garder les endroits reculés, le démon possède une vue perçante et s'engage seulement au corps à corps si un intrus réussit à découvrir l'endroit et ce qu'il garde.

Caractéristiques

FOR 14
CON 17
DEX 14
TAI 18
INT 3
POU 11
CHA 7

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	2/7
3-4	Jambe Droite	2/7
5-6	Jambe Gauche	2/7
7-10	Abdomen	2/8
11-14	Poitrine	2/9
15-16	Bra Droit	2/6
17-18	Bras Gauche	2/6
19-20	Tête	2/7

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages*
Arc Long	42%	2D8+1D4
Epée Large	42%	1D8+1D4
Bagarre	42%	1D3+1D4

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Rang s'Action : +9
Mouvement : 6m
Traits Chaotiques : Oeil Supplémentaire (+20%

gerold tom forder (1845978)

pour la Perception)

Compétences : Bagarre 42%, Endurance 51%, Esquive 42%, Perception 53%, Persévérance 33%

Démon de Protection de 8 PM

Apparence : Cette brute lourdaude ressemble à un être humain trop musclé à l'héritage incertain. Il est couvert par ce qui semble être une armure de fer noircie, bien qu'en réalité cette armure soit sa peau et qu'elle ne peut être ôtée. Ce démon est un garde du corps par excellence, restant proche de celui qui l'a invoqué et attaquant tout ce qui le menace. Il préfère utiliser une épée à deux mains au combat mais il est également capable de tordre le cou des assaillants si l'épée à deux mains devient encombrante dans les endroits clos.

Caractéristiques

FOR 21
CON 32
DEX 23
TAI 33
INT 9
POU 24
CHA 14

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	7/6
4-6	Jambe Gauche	7/6
7-9	Abdomen	7/7
10-12	Poitrine	7/8
13-15	Bras Droit	7/5
16-18	Bras Gauche	7/5
19-20	Tête	7/6

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages*
Epée à Deux Mains	69%	2D8+1D12
Dague	69%	1D4+1+1D12
Bagarre	69%	1D3+1D12
Arts Martiaux	23%	2D3+1D12

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Actions : +16
Mouvement : 7m

Traits Chaotiques : Peau Métallique (+4 PA à chaque partie du corps, Longues Jambes, (+1 au mouvement)

Compétences : Arts Martiaux 23%, Athlétisme (Force Brute) 54%, Bagarre 63%, Endurance 96%, Esquive 69%, Perception 72%, Persévérance 72%

Démon de Protection de 14 PM

Apparence : Cette créature grotesque possède le haut d'un immense crapaud démoniaque et son torse repose sur un nid de tentacules grouillantes. Des pans de graisse entourent ses côtés. Il semble être endormi lorsqu'il est aperçu pour la première fois mais si une personne se rapproche à une distance, en mètres, égale à son POU, le démon est alerté de sa présence. Cette dangereuse créature est invoquée pour garder les objets de grande valeur tels que les anciens tomes de magie, les armes magiques et les artefacts perdus des âges passés. Aussi longtemps qu'il garde quelque chose, le démon est content et il est prêt à passer des siècles à sommeiller pour protéger quelque chose d'ancien.

Caractéristiques

FOR 34
CON 46
DEX 30
TAI 42
INT 18
POU 28
CHA 33

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1	Tentacule	6/36
2	Tentacule	6/36
3	Tentacule	6/36
4	Tentacule	6/36
5	Tentacule	6/36
6	Tentacule	6/36
7	Tentacule	6/36
8	Tentacule	6/36
9-13	Torse	6/40
14-16	Bras Droit	6/34
17-19	Bras Gauche	6/34
20	Tête	6/36

gerold toni (order #1845973)

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages*
Griffes	90%	1D6+2D8
Morsure	90%	1D8+2D8
Tentacule	90%	1D4+2D8

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +29
Mouvement : 3m
Traits Chaotiques : Obèse (moitié du mouvement, PV doubles pour toutes les parties du corps), Coeur de Nanorion, Yeux en Tige (+5 à la Perception)

Compétences : Bagarre 102%, Chant (requiems obsédants) 33%, Endurance 138%, Esquive 90% (bien qu'il ne s'en soucie pas), Influence 33%, Langage (Langue Haute) 18%, Perception 89%, Persévérance 84%

Démons du Transport

Démon du Transport de 5 PM

Apparence : Approximativement de la taille d'un cheval, la créature est recouverte d'écailles de poisson d'un bleu-vert délicat. Au lieu de jambes, ce démon possèdent des tentacules ressemblant à des cordes épaisses qui facilitent le voyage sur son dos. Ces créatures sont souvent invoquées

gerold tom (order #1845973)

pour servir de monture aux enfants Melnibonéen. Elles sont dociles et patientes avec les jeunes enfants ce qui en fait des montures plus douces que les chevaux lorsqu'une famille décide de voyager jusqu'aux Prairies de Lassitude.

Caractéristiques

FOR 15
CON 11
DEX 10
TAI 23
INT 5
POU 8
CHA 14

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	0/7
3-4	Tentacule Arrière Droite	0/7
5-6	Tentacule Arrière Gauche	0/7
7-10	Arrière Train	0/8
11-14	Poitrine	0/9
15-16	Tentacule de Devant Droite	0/6
17-18	Tentacule de Devant Gauche	0/6
19-20	Tête	0/7

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Actions : +8
Mouvement : 11m
Traits Chaotiques : Tentacules
Compétences : Acrobatie 30%, Athlétisme 30%, Endurance 33%, Esquive 30%, Persévérance 24%

Démon du Transport de 10 PM

Apparence : Ce démon ressemble à un félin de grande taille capable de transporter un cavalier adulte. Il possède des yeux verts étincelants qui peuvent voir aussi bien de nuit que de jour. Ces créatures sont très prisées comme montures car elles sont presque sans peur et peuvent se déplacer n'importe où sans être gênées par le poids d'une selle ou d'un cavalier.

Caractéristiques

FOR 28
CON 20
DEX 18
TAI 20
INT 8
POU 20
CHA 13

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	0/7
3-4	Patte Arrière Droite	0/7
5-6	Patte Arrière Gauche	0/7
7-10	Arrière Train	0/8
11-14	Poitrine	0/9
15-16	Patte de Devant Droite	0/6
17-18	Patte de Devant Gauche	0/6
19-20	Tête	0/7

Armes

Type	*Compétence*	*Dommages*
Coup de Tête	54%	1D6+1D10

Règles Spéciales

Actions de combat : 4
Rang d'Actions : +13
Mouvement : 16m
Traits chaotiques : Cornes (gagne une attaque de Coup de Tête comme Arme Naturelle, 1D6 dommages)

gerold toni (order #1845973)

Compétences : Acrobatie 54%, Athlétisme 54%, Discrétion 18%, Endurance 60%, Esquive 54%, Persévérance 60%, Survie 28%

Démon du Transport de 14 PM

Apparence : Ce démon a l'apparence d'un grand serpent avec le torse, la tête et les bras d'un gorille de Melniboné. La jointure entre les deux parties du corps appartenant à des espèces différentes est lisse : les écailles de serpent remuent en dessous de la fourrure noire. Ces créatures sont étonnamment rapides et peuvent ramper sur les murs et le long des plafonds comme s'ils se déplaçaient sur un terrain normal. Le cavalier chevauche sur les épaules du primate et la créature maintient son cavalier pendant tout le déplacement.

Caractéristiques

FOR 38
CON 33
DEX 27
TAI 32
INT 16
POU 25
CHA 30

Parties du Corps

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Queue	3/13
4-6	Arrière Train	3/14
7-9	Poitrail	3/14
10-12	Poitrine	3/15
13-16	Bras Droit	3/12
17-19	Bras Gauche	3/12
20	Tête/Cou	3/13

Armes

Aucune

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Actions : +22
Mouvement : 20m
Traits Chaotiques : Carapace (+3 PA à toutes les parties du corps), Cou de Serpent (possède un cou de 1m de long), Régénère (guérit d'1 Point de Vie à chaque partie du corps à chaque tour de combat)
Compétences : Acrobatie 81%, Athlétisme 81%, Endurance 99%, Esquive 81%, Persévérance 75%, Survie 41%

gerold tom forder #1845978)

Campagnes dans Melniboné

Melniboné représente un excellent décor de campagne pour plusieurs raisons. La Cité qui Rêve est un foyer d'intrigues et de politiques de discorde et le reste de l'Ile aux dragons est pleine de ruines, d'endroits sauvages et de merveilles de sorcellerie. La population est nombreuse et facilite les échanges sociaux et les merveilles du passé ne demandent qu'à être découvertes. Le décor permet également une variété de styles de jeu ; les joueurs qui désirent explorer les lieux étranges vont en trouver en abondance et ceux qui préfèrent les intrigues, comploter et gagner un pouvoir politique en auront l'opportunité. De plus, de par sa position insulaire, l'Ile aux Dragons est un lieu cosmopolite et des aventuriers en provenance du monde entier peuvent déambuler dans ses rues sinueuses et ses champs verdoyants. La nature d'une campagne Melnibonéene sera différente selon la race et la classe sociale des joueurs et fera de l'Ile un endroit où il est possible de jouer de multiples façons.

Pour tirer le meilleur de ce livre, déterminez en premier lieu la nature des personnages qui vont participer à l'aventure, car l'Ile aux Dragons sera un endroit différent selon s'ils sont des Melnibonéens de sang pur ou des visiteurs humains. Les groupes de personnages rentrent dans l'une des quatre catégories qui déterminent le type d'histoires qu'ils vont mener.

Melnibonéen

Dans cette catégorie, les joueurs interprètent des Melnibonéens de sang pur venant juste d'atteindre l'âge adulte et devant se débrouiller seuls dans la société Melnibonéenne. Celle-ci peut être considérée comme une bonne option, car elle ouvre aux joueurs les portes de l'Ile aux Dragons : ils n'auront pas besoin de se méfier constamment de la garde s'ils doivent se rendre dans certains endroits de la Cité qui Rêve défendus aux étrangers. C'est une bonne option pour les explorateurs qui désirent visiter les sites d'intérêt de l'Ile aux Dragons, pour ceux qui cherchent à gagner du pouvoir grâce à la sorcellerie et pour les joueurs qui veulent participer aux intrigues. Elle présente également des caractéristiques intéressantes pour les joueurs, car les Melnibonéens possèdent une psychologie qui encourage les conduites impulsives et la poursuite égocentrique des plaisirs. Considérez ce qui suit :

Liberté

D'une certaine façon, les Melnibonéens possèdent une plus grande liberté que leurs contreparties humaines. Ceci découle principalement de la vaste richesse qu'ils détiennent et du fait que la plupart des travaux dangereux sont effectués par des esclaves (voir la section Esclaves plus loin pour plus de détails). Le temps libre dont jouissent les Melnibonéens peut bien sûr mener à un terrible ennui mais les personnages Melnibonéens auront sans aucun doute une approche plus active afin d'éviter l'ennui. Dans le cas contraire, il en incombe au Maître de Jeu de les pousser à l'action. Le rythme du jeu peut être ainsi dirigé entièrement par les joueurs ce qui est une bonne chose si les joueurs ont une imagination fertile. La plupart des motivations qui normalement poussent les joueurs à agir (généralement l'argent) sont sans conséquences ici parce que les Melnibonéens ont suffisamment de richesse pour ne pas se soucier des problèmes financiers. Il peut être utile, durant la création des personnages, ou juste après, d'établir les motivations des individus ou du groupe entier, à court terme et à long terme, et de faire en sorte que les joueurs les poursuivent lorsqu'ils ne sont pas distraits par autre chose. Par exemple, les joueurs peuvent être les rejetons d'une maison noble tombée en disgrâce et qui cherchent à améliorer la réputation de leur famille par l'accumulation de reliques du passé de Melniboné, ce qui finit par attirer l'intérêt d'un patron puissant qui va les aider.

Merveilles et Yeux Blasés.

Etant donné sa longue histoire et l'utilisation intensive de la sorcellerie par ses habitants, l'Ile aux Dragons est remplie d'endroits merveilleux que des aventuriers humains n'ont pas la chance de voir souvent. Des joueurs opérant dans Melniboné devraient se montrer curieux de ce qui se cache derrière le tournant. Ils devraient se heurter à un barrage constant de sons, de couleurs et de choses étonnantes. Ceci peut être lassant pour les joueurs et le Maître de Jeu mais n'arrêtez pas jusqu'à ce que les joueurs soient devenus aussi blasés de ces merveilles que ne le sont leurs personnages. Les Maîtres de Jeu qui recherchent des idées peuvent se référer à la table Rencontres Merveilleuses en page 96 pour inspiration.

gerold toni (order #1845973)

Loyautés Divisées

L'Empereur Elric est assis sur le Trône de Rubis par droit de succession mais il en est dans la Cité qui Rêve qui estiment que le Prince Dragon Yyrkoon ferait un meilleur souverain. Quand à lui, Yyrkoon ne cache pas ses sentiments sur le sujet. Cette division politique devient plus prononcée chaque jour et presque toutes les échanges sociaux des joueurs seront teintées de tension, entre ceux qui restent loyaux à l'Empereur et ceux qui se rangent du côté d'Yyrkoon, si un coup d'état se produit.

Dragons

Un groupe de personnages Melnibonéens devrait avoir la chance d'apercevoir des dragons en vol ou d'en chevaucher un eux-mêmes. Tous les Melnibonéens possèdent un lien avec les dragons et même si les créatures ne sont pas présentes dans l'aventure, les personnages non-joueurs vont exprimés leur souci ou leur intérêt envers elles, en particulier si un ou plusieurs personnages sont des Princes Dragons. Si de tels personnages font partie du groupe, la chance de chevaucher des dragons pour la défense de l'Ile aux Dragons ou pour ses intérêts constituerait une excellente scène finale pour une aventure et une expérience que les joueurs ne seront pas prêt d'oublier.

Rêves

Les Melnibonéens passent la plupart de leur temps à explorer leur histoire collective en utilisant les divans à rêves qui envoient leurs esprits à travers le temps afin d'expérimenter les gloires passées de leur race. Bien que la présence d'un rêveur au sein du groupe puisse s'avérer perturbatrice (que peuvent bien faire les autres lorsque l'esprit du rêveur prend son essor à travers les sphères), organiser des aventures dans lesquelles le groupe entier se rend dans le passé peut être un changement intéressant et un échappatoire à la vie de tous les jours. Alors que certaines périodes de l'histoire d'Elric mentionnent les divans à rêves comme des outils pour apprendre la sorcellerie, il est tout à fait possible que d'autres formes particulières de connaissance soient gagnées en entrant dans le rêve et en survivant à ses épreuves. Si, durant le jeu, les personnages ont besoin d'une connaissance oubliée ou ont des problèmes pour la localiser dans Melniboné, considérez une aventure qui a entièrement lieu dans le rêve au lieu de solutions plus mondaines. Voir Idée de Scénarios pour la manière de les mener.

Drogues

Toutes les facettes de la culture Melnibonéenne comprennent l'utilisation et l'abus des drogues, des rencontres sociales à la vénération des Seigneurs du Chaos en passant par la sorcellerie. Les joueurs ne devraient jamais forcer leur personnage à prendre une drogue qu'il ne désire pas mais ils devraient garder à l'esprit que les autres Melnibonéens vont se demander pourquoi ils s'abstiennent car ceci va à l'encontre de la norme. La plupart des Melnibonéens 'moyens' ont eu une expérience personnelle avec 1D6 drogues mentionnées dans la section Drogues des pages 36 à 42 et sont des utilisateurs réguliers de 1D3 autres drogues. Relater une scène pour un groupe qui expérience des hallucinations peut être utilisé pour insister sur l'environnement surréel que les Melnibonéens rencontrent chaque jour. Considérez également que, bien que ceux qui hallucinent voient les choses différemment, Imrryr est un lieu magique et le fait que personne ne voit l'ombre qui se déplace derrière eux ne signifie pas qu'elle n'est pas aussi réelle qu'eux. Beaucoup de drogues utilisées dans Imrryr concordent avec l'utilisation des divans à rêves, ainsi si l'aventure semble partir dans cette direction, et pour ajouter de l'ambiance, vous pouvez intoxiquer les personnages avec une potion de feetroot et de citron troosien avant que la scène du rêve ne commence.

Esclaves

Gardez à l'esprit que presque tous les Melnibonéens possèdent des esclaves, soit personnellement soit alloués par leur Maison noble. La façon dont les esclaves sont traités, par les joueurs et leurs amis, peut révéler beaucoup de choses sur les personnages. De plus, étant donné que les joueurs sont humains, ils vont s'identifier plus ou moins avec les esclaves dans le jeu. Le Maître de Jeu peut varier la manière dont les esclaves sont traités pour rester en accord avec les thèmes et les tons utilisés dans le jeu. Souvenez-vous aussi que la Cité qui Rêve est un endroit gouverné par la tradition et que l'une de ces traditions est le sentiment de supériorité inné de la race Melnibonéenne envers les races inférieures. Les personnages joueurs Melnibonéens qui traitent leurs esclaves particulièrement bien vont sans aucun doute attirer l'attention.

Idées de Scénario pour des Melnibonéens

Les Maîtres de Jeu cherchant l'inspiration peuvent trouver ces idées utiles, soit en tant que telles, soit en tant que tremplin pour un scénario agencé pour un certain type de joueurs.

L'Enchère

Presque toutes les maisons Melnibonéennes sont remplies d'objets accumulés pendant les 10.000 ans de l'Histoire du Glorieux Empire. Quand un noble influent à la Cour meurt. Sa famille décide de vider sa résidence et organise une vente aux enchères pour se débarrasser des choses qui ne l'intéressent pas particulièrement. Compris dans cette vente sont des livres (d'histoire pour la plupart), des bijoux, des épées anciennes, des meubles et un assortiment de bric à

gerold tom forder (1845978)

brac. Les Melnibonéens n'ont pas vraiment besoin d'argent, aussi ces objets ne peuvent pas simplement être achetés ; ils sont mis aux enchères en échange de 'faveurs', lesquelles mesurent le montant de l'effort dans lequel l'acheteur est prêt à s'invertir en échange d'un objet. Les faveurs peuvent être rachetées avec d'autres faveurs et artefacts et de cette façon, les Melnibonéens peuvent se débarrasser de leurs vieux objets et en acheter d'autres plus exotiques qui vont satisfaire leur intérêt pendant un temps.

Les personnages joueurs deviennent impliqués lorsque que la chose qu'ils recherchent (peut-être l'incantation pour activer de nouveau les Pierres du Rêve en page 50) est mise aux enchères. L'enchère actuelle se déroule de façon excitante et les joueurs peuvent se retrouver à faire une enchère pour un objet ou un esclave qui les intéresse. Quand l'objet qu'ils recherchent est enfin offert à la vente, il provoque peu d'intérêt mais alors que les joueurs font leur première offre, un esclave métis surenchérit au nom de son maître inconnu. Au moment où il semble que les aventuriers vont cesser d'essayer de battre l'enchère, l'esclave abandonne l'achat et quitte les lieux, semblant vraiment affligé.

Après la fin des enchères et les discussions entre les personnages et les anciens possesseurs au sujet de l'objet qu'ils ont gagné, ils s'en retournent à leurs occupations. A un moment donné, le parti inconnu envoie un démon du désir pour dérober l'objet. Les joueurs vont devoir l'attraper la main dans le sac, le suivre jusqu'à celui qui l'a invoqué ou utiliser leur propre sorcellerie pour découvrir l'identité du maître inconnu. Quelle est cette personne et pourquoi veut-elle cet objet ? Est-il plus précieux que ne l'imagine les joueurs ? Qui plus est, sa possession va-t-elle leur donner un avantage au sein de la sphère politique ?

Le Problème avec la Dépendance

Soudain, les joueurs découvrent qu'une substance dont ils sont dépendants n'est plus disponible à aucun prix ; le surplus en provenance des Prairies de Lassitude semble s'être complètement asséché. Une enquête révèle que les esclaves responsables du transport de cette drogue pour la cité ont été reportés manquant depuis une semaine. Si les joueurs ne semblent pas motivés pour découvrir ce mystère, considérez de mettre en scène la découverte de la mort d'un autre Melnibonéen, peut-être un ami ou un contact important, dans sa maison. La cause de sa mort est un manque sévère de cette même drogue. Ceci est particulièrement troublant pour les joueurs car ils ont commencé à ressentir à leur tour les effets du manque.

Les symptômes du manque sont graduels. Au début, les personnages se sentent nerveux et agités et leurs pieds et leurs mains sont irrités.. Ces symptômes sont distrayant et donnent un malus -10% pour tous les tests de compétences pendant une scène. A la fin de cette scène, les symptômes disparaissent mais reviennent après une heure. Cette fois-ci, les symptômes persistent pendant deux scènes et lors de la seconde scène, le malus est de -20%. Là encore, ils s'effacent à la fin de la scène mais retournent de nouveau après une heure. Cette fois, les symptômes durent pendant trois scènes et à la troisième scène, le malus est de -30%. Les symptômes continuent à augmenter de cette manière et après que le malus ait atteint –30%, le personnage doit effectuer un test d'Endurance avec le malus approprié afin d'éviter de subir un point de dommage sur toutes les parties du corps. Ceci continue jusqu'à ce que le joueur prenne une dose de drogue ou qu'il ne meure.

Enquêter sur la source du problème implique de voyager jusqu'aux Plaines de Lassitude (ce qui compte comme une seule scène à moins que le Maître de Jeu ne désire augmenter la pression en introduisant une rencontre durant le voyage). Une fois dans les Prairies, les esclaves drogués peuvent orienter les joueurs vers le champ où la drogue est cultivée, là où ils vont trouver les corps des esclaves disparus, tués à coups de crocs et de griffes. Une fois les cadavres découverts, les joueurs sont attaqués par une horde de babouins. Les animaux attaquent avec une étonnante coordination et l'utilisation de la Vision Magique confirme que les animaux sont sous une influence magique. Les animaux vont attaquer jusqu'à ce que les joueurs effectuent une démonstration de force ou contre-attaquent de façon organisée puis vont aller se réfugier dans les arbres proches. Maintenant que les joueurs ont accès à la drogue, les symptômes du manque disparaissent et ils peuvent commencer à formuler un plan afin de découvrir qui manipulait les babouins et dans quel but.

Les Rêves de Matik

Sans raison apparente, des lions-vautours géants connus sous le nom de créatures de Matik apparaissent dans Melniboné, d'abord dans les régions sauvages de l'Ile aux Dragons puis dans la Cité qui Rêve elle-même. L'une de ces créatures se déchaîne au milieu d'une parade en l'honneur des 333 actes du Rituel de Saignement, une journée de célébration dédiée à Arioch. Les victimes sont nombreuses et personne ne connaît la provenance de la créature ni pourquoi elle a disparu si soudainement. Si les personnages joueurs sont présents durant cette manifestation, permettez leur d'engager la créature au combat, ne serait-ce que pour illustrer combien ces créatures sont formidables.

Un indice apparaît le jour suivant, lorsqu'une série de notes écrites en Langue Haute sont affichées à travers tout Imrryr. Ces

gerold toni (order #1845973)

notes mentionnent que les Seigneurs du Chaos sont fatigués par le manque de piété de Melniboné et que les créatures vont continuer à attaquer en plus grand nombre tant que l'albinos occupera le Trône de Rubis. Si un sage est employé pour établir l'auteur de ces notes, il va annoncé que l'écriture ressemble à celle du Prince Yyrkoon mais aussi affirmer que l'écriture comprend des signes que c'est une copie. La copie est bien effectuée et tente probablement d'impliquer Yyrkoon dans un acte de terrorisme mais elle reste néanmoins fausse.

A moins que les personnages joueurs ne s'organisent pour découvrir la faiblesse de ces créatures, celles-ci vont continuer à attaquer, leur nombre augmentant tous le deux ou trois jours. Après une semaine, L'Empereur fait une apparition publique aux portes du Palais Impérial, poussant la population à utiliser les divans à rêves afin de trouver un moyen pour détruire ces créatures. A la fin du discours de l'Empereur, trois créatures se manifestent dans la cour devant le Palais et attaquent la foule, provoquant la panique. C'est une excellente opportunité pour les joueurs d'attirer l'attention des individus haut placés de la Cour du Trône de Rubis par leur bravoure.

Encouragez les joueurs à tenter une quête onirique afin de trouver le moyen de se débarrasser des Créatures de Matik. S'ils le font, les drogues et les divans à rêves les envoient dans la passé, dans une période dans l'Histoire du Glorieux Empire où les Melnibonéens étaient en guerre contre les Dharzi et où les Créatures de Matik furent créées afin d'être utilisées contre leurs armées. Les joueurs vont utiliser leurs propres feuilles de personnages mais vont incarnés des Princes Dragons, leurs dragons sommeillant proche d'eux, se reposant avant la bataille prévue le jour suivant. Les joueurs ne possèdent aucun souvenir de leur vie en dehors du moment présent et s'adressent tous par d'autres noms. Notez que si l'un des joueurs est un Prince Dragon dans sa vie réelle, il reste attaché au même dragon dans ce présent.

Pendant la nuit, les Hommes Bêtes organisent une attaque surprise et les joueurs n'ont que quelques minutes pour monter sur leur dragon et s'élancer vers les cieux. Pendant le vol, faites jouer le sentiment d'invulnérabilité que les joueurs ressentent en étant lié avec leur dragon. Les flèches rebondissent sans mal sur les peaux écailleuses des créatures et ils ressentent une certaine excitation quand celles-ci crachent leur venin sur les guerriers hybrides.

Si les joueurs semblent être prêt pour une véritable bataille, faites les affronter une énorme aberration Dharzi pendant qu'ils volent au dessus du champ de bataille. Traitez la créature comme un Démon de Combat de 10-20 PM avec 5-10 Traits Chaotiques, y compris des ailes. Gardez à l'esprit

gerold loni (order #1845978)

que les constructions Dharzi sont une somme de plusieurs animaux,ce qui n'a aucun effet en dehors de l'apparence et du choix des traits chaotiques.

A un moment durant la bataille, les personnages peuvent apercevoir une meute de Créatures de Matik charger une unité de guerriers Dharzi et les mettre en pièces. Un cri de victoire s'élève des rangs Melnibonéens. Peu après, cette même meute de créatures est encerclée par des Chiens de Chasse Dharzi. Les Créatures réussissent à se défendre pendant un temps mais elles sont finalement défaites par les Chiens de Chasse et s'écroulent. Ayant été témoins de la façon de se débarrasser des Créatures, les personnages se réveillent sur les divans à rêves pour entendre des des combats à l'extérieur.

Cinq des Créatures de Matik sont en train de détruire des bâtiments et tuer des soldats dans les rues. Les personnages peuvent aller affronter les créatures, essayer d'invoquer des Chiens de Chasse ou se diriger vers le Palais afin de faire part de leur découverte à la Cour de l'Empereur. S'ils décident d'affronter les créatures, quelqu'un finira par invoquer des Chiens de Chasse et les créatures seront détruites après une longue et sanglante bataille qui pourrait coûter la vie à un ou plusieurs membres du groupe. S'ils sont capables d'invoquer des Chiens de Chasse Dharzi, ils vont avoir besoin d'en invoquer au moins 25 ; ce qui va leur demander 135 Points de Magie s'ils veulent réussir. Bien sûr, ceux qui possèdent des Pactes avec les Seigneurs d'En-Haut peuvent demander de l'aide.

Si le groupe décide d'aller vers le Palais, ils vont trouver une créature de Matik engagée au combat avec les soldats stationnés aux portes du Palais, aidés de démons et d'élémentaires. Les personnages qui désirent entrer dans le Palais doivent effectuer un test de Discrétion pour pouvoir passer les gardes et une fois à l'intérieur, ils vont devoir effectuer un test d'Influence afin d'être amener devant l'Empereur. Ces tests sont faciles (+40%) s'ils ont réussi à attirer l'attention de la Cour auparavant en faisant montre de courage.

Une fois devant l'Empereur, les joueurs peuvent délivrer la nouvelle. S'il y a des sorciers parmi les joueurs, ils devront participer au rituel pour invoquer de nombreux Chiens de Chasse sur la terre. Même s'ils ne sont pas sorciers, les joueurs doivent rester pour aider au rituel. L'invocation est une affaire pressée et tous ceux rassemblés dépensent des PM pour le rituel, jusqu'à leur maximum.

Vingt minutes après le début du rite, il se produit quelque chose de fâcheux et une accumulation d'énergie Chaotique se manifeste au milieu de l'assemblée et attaque les sorciers. Traitez le monstre comme un Démon de Protection de 6 PM ou utilisez celui donné en exemple dans le Bestiaire en pages 81-83. Quatre sorciers au moins doivent continuer à effectuer le rituel pendant 10 minutes (100 tours de combat) et tout sorcier qui réussit une test de Persévérance peut choisir de continuer le rituel. Autrement, les sorciers réunis doivent défendre les autres du démon jusqu'à ce que le rituel se termine.

Une fois le démon vaincu et le rituel fini, les Chiens de Chasse Dharzi pénètrent à travers le portail entre les mondes et s'élancent du Palais jusque dans les rues de la Cité qui Rêve. En une heure, la dernière des Créatures de Matik est détruite et les Imrryriens commencent à s'en remettre. Pendant ce temps, les joueurs ont développé des contacts importants à la Cour du Trône de Rubis. S'ils se sont montrés compétents, l'Empereur va les charger de découvrir l'identité du sorcier responsable et de le ramener à la Tour de Monshanjik afin d'être livré aux bons soins de l'Interrogateur en Chef.

Que ce sorcier soit la même personne responsable de leurs malheurs précédents est laissé au choix des Maîtres de Jeu. Si la personne responsable se révèle être Yyrkoon, l'Empereur restera silencieux puis ordonnera aux joueurs de cesser leur enquête et de laisser le prince Yyrkoon tranquille.

Métis Melnibonéen

Les métis Melnibonéens ont une place d'infortunés dans la société Melnibonéenne. Ceux qui sont des esclaves ne sont pas toujours acceptés en tant qu'égaux par les humains qu'ils dirigent et ainsi généralement sans amis. Les rares métis libres sont traités un peu mieux que les esclaves mais sont toujours considérés comme des citoyens de seconde classe parmi ceux de sang pur. Certains gagnent pourtant quelque mesure de respect et se voit accorder des positions de confiance et d'influence. Sacdos est un métis mais il est aussi le garde du corps personnel de l'Empereur et son instructeur en sorcellerie. Avant Elric, l'Empereur Sadric avait un valet du nom de Diavon Slar qui avait quelque influence sur l'Empereur, au point même que les nobles que Slar détestaient trouvaient souvent que Sadric n'avait pas de temps à leur accorder.

Issus de deux mondes, les métis Melnibonéens n'appartiennent réellement à aucun. Ils doivent se battre pour une place dans la société de l'Ile aux Dragons. La haine ressentit pour leur situation dépend largement des personnages. Ceux qui embrassent complètement leur côté humain ou Melnibonéen souffrent beaucoup plus que ceux qui acceptent leur héritage mixte et qui se font une petite place dans le monde.

gerold toni (order #1845973)

Un groupe constitué de métis Melnibonéens offre certains bénéfices accordés à un groupe entièrement Melnibonéen ou esclaves. Considérez les choses suivantes :

Finance

Alors que la majorité des métis Melnibonéens n'ont aucun espoir d'hériter des richesses de leur côté inhumain, ils ne sont pas défendus de commercer, même s'ils sont esclaves. En fait, les métis sont poussés par la société à saisir toutes les opportunités qui se présentent à eux afin d'en bénéficier. Les esclaves métis peuvent acheter leur liberté après un certain nombre d'années de service ou rester au service en tant qu'employé rémunéré après services rendus. Dans le cadre d'aventures, cela signifie que les métis Melnibonéen seront presque toujours intéressés par une récompense financière pour leurs services. Le fait que la plupart des Melnibonéens ne comprennent pas ce que l'argent représente pour ceux qui n'en ont pas signifie qu'un groupe de métis peut marchander pour de grandes rémunérations. Cela signifie également que le Maître de Jeu peut les attirer dans des aventures avec la promesse de l'argent, ou mieux, celle de la propriété et de l'influence.

Invisibilité

Dans certains endroits, un métis Melnibonéen est considéré comme un simple esclave, en particulier s'il est habillé de façon correcte. Les métis perspicaces peuvent utiliser ceci à leur avantage. Personne ne remarque un esclave, ainsi ils peuvent se déplacer partout dans l'Ile aux Dragons sans attirer l'attention. Pour un métis, le fait d'être libre lui permet de se rendre très utile. Ils sont des espions très pratiques car, contrairement aux démons du désir, ils peuvent aller partout sans trop se faire repérer.

Contremaître

Les esclaves sont habitués à recevoir des ordres des métis Melnibonéens car ces derniers derniers se voient généralement confier la tâche de superviser les esclaves humains drogués. Un métis peut commander à un esclave et, s'il réussit un test d'Influence, s'attendre à ce que l'esclave s'exécute.

Influence

Les Melnibonéens de sang pur se sentent plus à l'aise entourés d'esclaves métis que des esclaves humains et sont plus disposés à écouter les conseils des gardes du corps métis que ceux des bâtards humains qui nettoient les plats. Les Melnibonéens se confient plus facilement à leurs esclaves métis car les esclaves n'ont pas tendance à critiquer ce qu'ils entendent au contraire des autres Melnibonéens ; les métis sont également plus sophistiqués que la plupart de leurs contreparties purement humaines. Il n'est pas rare pour un noble Melnibonéen de révéler une chose d'importance à l'esclave métis d'une autre personne, tout simplement parce qu'il a besoin de se confier. Là aussi, les métis Melnibonéens intelligents utilisent ceci à leur avantage.

Sorcellerie

Bien qu'ils ne soient pas autant marqués que les Melnibonéens de sang pur, les métis partagent souvent la prédisposition de leurs parents envers la sorcellerie et peuvent apprendre des concepts importants une fois que leur maître s'est retiré pour la journée. De nombreux métis reconnaisse l'avantage de la sorcellerie et un pacte forgé avec une entité surnaturelle puissante peut-être très utile pour lui donner tout le pouvoir dont il a besoin afin d'assouvir ses désirs. Bien sûr, il est un prix qu'à la longue il devra payer.

Idées de Scénario pour des Métis Melnibonéens

L'Association

Les joueurs font partie d'un groupe de métis Melnibonéens qui se réunissent quand ils le peuvent pour support mutuel et camaraderie. Certains sont libres, vivant dans des petites tours en bordure d'Imrryr, pendant que d'autres sont des esclaves qui font le murs pour quelques heures pendant que leurs maîtres ont le dos tourné. Récemment, un de leurs a été tué par son maître une fois que son affiliation au groupe fut découverte et nul ne sait s'il divulgua des noms avant de mourir. Il existe une rumeur que l'un d'entre eux est un espion qui vend ses compagnons en échange des faveurs de son maître. Les esclaves membres du groupe sont inquiets au sujet de la façon dont leur maître va réagir s'il découvre qu'ils en font partie et les membres libres sont certains que leur maigre influence dans la Cité qui Rêve va en souffrir s'ils sont liés au groupe. En assumant que le plan pour exposer l'espion soit efficace, les esclaves libres espèrent utiliser les informations fournies par certains esclaves pour promouvoir leurs propres affaires commerciales et utiliser leurs profits pour acheter la liberté d'au moins un esclave. Les joueurs peuvent se voir demander d'espionner leurs maîtres et de rapporter toute information potentiellement utile au groupe. Comment les joueurs vont-ils réagir envers cette trahison ?

Douce Liberté

Les joueurs sont des esclaves métis Melnibonéens dont le maître est mort de vieillesse. Plutôt que d'être revendus dans sa famille, le vieux maître accorda leur liberté dans son testament, ainsi qu'une tour quelque part en ville et des fonds suffisants pour vivre frugalement pendant quelques années à la condition suivante : s'ils n'effectuent pas de sérieuses

gerold tom (order #1845978)

améliorations à la propriété et n'augmentent pas leur fonds au centuple après un an, ils retourneront à l'esclavage et seront envoyés dans les Prairies de Lassitude. La tour actuelle est une ruine décrépie dont le sous-sol est infesté de rats et qui demande de grandes réparations. L'argent fournit est tout juste suffisant pour rendre à la tour sa splendeur d'autrefois mais pas plus. Leurs premiers pas dans les affaires payent bien mais ils s'aperçoivent que les membres de la famille qu'ils servaient auparavant tentent de leurs mettre des bâtons dans les roues, non pas parce qu'ils ont besoin d'esclaves mais par pure malice. Comment les joueurs vont-ils réagir à leur nouvelle liberté ? Vont-ils essayer de se faire une place sur l'Ile aux Dragons ou vont-ils essayer de se rendre dans les Jeunes Royaumes pour fuir l'île tout en sachant qu'ils ne pourront jamais retourner à leur vie d'autrefois ?

Un Service Spécial

Les joueurs sont des esclaves métis employés par leur maître dans des tâches nécessitant la plus grande discrétion. Il leur fait entièrement confiance, s'assurent qu'ils sont équipés pour toute les tâches données et sait que leur mort par la sorcellerie est assurée si l'un d'entre eux est capturé. Aucune tâche n'est trop difficile et ils doivent effectués sans hésitation ce qu'il leur est demandé. Ils sont responsables de la manière dont ils vont mener la tâche à bien mais ils possèdent les innombrables ressources de leur maîtres à leur disposition. Ils peuvent avoir besoin de pénétrer dans la librairie d'un rival et dérober un volume précieux ou se rendre dans le Palais Flottant pour récupérer un artefact du passé de Melniboné. Leur dernière mission est de s'assurer qu'un marchand humain demeurant dans le Quartiers des Etrangers soit arrêté et amené à la tour de Monshanjik. A ce moment-là, en savent-ils trop au sujet de leur maître et a-t-il l'intention de se débarrasser d'eux ?

Esclaves

L'Ile aux Dragons est remplie d'esclaves. Les métis Melnibonéens possèdent les meilleurs boulots tandis que l'humanité est responsable des plus basses besognes qui gardent l'île en état de fonctionnement. Avoir un groupe de joueurs interpréter des esclaves sous les ordres d'un contremaître cruel peut être un scénario intéressant s'il est bien mené. Les esclaves doivent entretenir l'île, ce qui signifie qu'ils peuvent déambuler presque partout à condition qu'ils restent hors de vue des Melnibonéens et n'attirent pas trop l'attention. D'un autre côté, de nombreux contremaîtres gardent leurs esclaves sous l'influence des fleurs de xana ou d'autres plantes afin de s'assurer de leur docilité. Essayez d'éviter au possible cette situation avec vos personnages joueurs, en les rendant immunisés à la drogue ou en leur confiant des tâches qui nécessitent un besoin de réflexion. Considérez les choses suivantes :

Invisibilité

Tous comme les métis Melnibonéens, les esclaves humains peuvent se déplacer presque partout et personne ne se souciera d'eux à condition qu'ils paraissent accomplir une mission pour leurs maîtres. Beaucoup de tours d'Imrryr possèdent des passages secrets pour que les esclaves puissent vaquer à leur occupation sans offusquer les sensibilités délicates de leurs maîtres. Un esclave appartenant à une maison aura une idée sur la localisation de tels passages dans une autre maison et peut effectuer un test de Perception pour les déceler. Il peut aussi effectuer un test de Mécanismes facile (+40%) pour ouvrir le passage.

Attitude

Les Melnibonéens s'attendent à un certain degré de flatteries de la part de leur esclaves, ce qui peut être humiliant mais utile pour le personnage esclave. Un esclave cerné dans un endroit où il n'est pas sensé se trouver peut faire des courbettes et feindre l'ignorance en espérant être crédible. Les esclaves gagnent un bonus de +10% à leurs tests d'Influence s'ils utilisent cette tactique.

Commandements

D'une certaine façon, les esclaves sont aisément motivés pour l'aventure. Si un Maître de Jeu a une aventure particulière à l'esprit, il peut tout simplement décider que le maître des esclaves leurs ordonne d'effectuer les tâches requises. Prenez garde à ce que vos joueurs ne se sentent pas guidés dans l'aventure, donnez leurs des choix sur la façon de mener à bien leur mission. Aussi, si les demandes du scénario exigent que les personnages soient à un endroit à un moment donné, un ordre de leur maître est du domaine du possible. Par exemple, si l'aventure demande qu'une personne soit témoin d'un meurtre dans une allée, faites que le maître d'un personnage esclave lui ordonne de délivrer un paquet à un ami et assurez vous que le chemin emprunté croise l'allée. Essayez de ne pas utiliser cette tactique trop souvent ou elle va devenir transparente.

Idées de Scénario pour des esclaves

Une Sale Besogne

Accompagnés d'un contremaître métis, les esclaves sont envoyés pour effectuer un travail manuel ardu qui s'avère plus que dégoûtant tel que ramper dans les égouts près du port pour nettoyer les détritus et la crasse. Pour plus de suspense, quelque créature peut avoir fait sa demeure dans les égouts et peut s'offusquer de la présence des intrus. Les enchantements qui empêchent les égouts d'être inondés peuvent être affaiblis avec le temps, ce qui fait que l'eau de mer sale et glacée commence

gerold toni (order #1845973)

à remplir le réseau. De plus, les joueurs ont peut être découvert quelque chose de valeur dans la crasse et doivent décider comment la dérober à la vue du contremaître afin de la garder pour eux-mêmes. Une fois leur prix en main, que vont-ils en faire ? Faites que les personnages se salissent le plus possible et effectuez des tests d'Endurance afin d'éviter la nausée ou d'avoir la Fièvre Délirante. D'un autre côté, être recouverts de crasse peut leurs donner un bonus pour les tests de Discrétion dans les égouts.

Coureurs

Pour quelque raison, le maître des personnages a décidé qu'ils font d'excellents coureurs et les envoie en mission à travers toute l'Ile aux Dragons. Ce décor est parfait pour les joueurs qui désirent explorer les endroits sauvages de l'île car il leur confie une autonomie que les esclaves ne possèdent normalement pas. Leur maître est cependant quelque peu excentrique : les joueurs reviennent juste d'une mission périlleuse avec une herbe rare en provenance de la Forêt Intangible quand ils sont envoyés de nouveau à la recherche d'un oeuf de serpent de mer dans la Crique du Dragon. Le point crucial ici est que, bien que les joueurs bénéficient de quelques libertés, ils ne sont que des esclaves et ne sont pas maîtres de leur destiné.

Cela Suffit !

A un moment ou à un autre, tout esclave envisage de s'échapper. Ils n'ont qu'une seule chance car la punition pour une telle tentative est une exécution publique lente et douloureuse. Les joueurs peuvent désirer s'échapper eux-mêmes ou servir de passeurs pour ceux qui veulent s'échapper. Leurs vies sont autant en danger s'ils sont surpris à aider des fuyards mais une campagne intéressante peut découler du fait d'aider d'autres esclaves à échapper à la servitude. Une telle aide pourrait coûter chère et être plein de danger mais elle ne serait pas sans quelques satisfaction. D'un autre côté, les joueurs peuvent prendre une approche plus directe mais aussi plus dangereuse pour cacher des esclaves à bord des navires prêts au départ arrimés dans le port du Quartier des Etrangers. Cette approche ne nécessite pas l'accord du capitaine du navire mais il peut aider.

Etrangers

Il existe plusieurs raisons pour des citoyens d'autres nations de venir dans la Cité qui Rêve. Certains arrivent avec des raisons légitimes, tel que le commerce ou un voyage d'étude afin d'écrire un essai sur la Cathédrale du Chaos. D'autres arrivent avec des raisons douteuses. Après tout, l'Ile aux Dragons est un lieu de magie et ses richesses et sa puissance en sorcellerie est l'envie de plus d'un chef humain. Quelques uns tentent d'obtenir celles-ci grâce au marchandage alors que les autres voient les trésors de la Cité qui Rêve comme un butin à dérober sous le nez de leurs gardiens. La races des humains peut ne pas être aussi ancienne que les Melnibonéens mais ils ont intelligents et malins. Considérez les choses suivantes :

Les Murs ont des Oreilles

Même dans le Quartier des Etrangers, les humains qui visitent l'Ile aux Dragon sont espionnés par les métis Melnibonéens qui tiennent les auberges et les tavernes. Ceux qui organisent autre chose que des affaires légitimes doivent se montrer prudents sur la manière de procéder sous peine de voir leurs actions rapportées. Si cela se produit, les étrangers ne vont pas être tout de suite arrêtés. Au lieu de cela, les gardes Melnibonéens vont monter une embuscade pour les prendre la main dans le sac. Cela ne signifie pas qu'il n'existe aucun lieu sûr pour comploter ; certains endroits acceptent des pots-de-vin afin de faire la sourde oreille et fournissent une pièce isolée pour cela. Localiser un tel établissement demande un test de Connaissance de la Rue.

Déplacement Réduit

Gagner l'entrée dans la Cité qui Rêve elle-même est extraordinairement difficile, tout comme entrer dans la cité à des fins illégitimes. Les papiers d'autorisation requis sont très chers, même sans les pots-de-vin nécessaires pour s'assurer qu'ils sont délivrés à la bonne personne. Ils nécessitent également la signature d'un patron Melnibonéen et en trouver un qui soit prêt à permettre aux étrangers de marcher dans les rues de la Cité qui Rêve peut se révéler une campagne en elle-même. Des faux papiers de qualité variée sont disponibles dans les établissements de réputation douteuse mais l'acheteur doit se méfier ; certains de ces établissements font des affaires avec les gardes responsables des portes pour vendre des faux papiers afin de faire arrêter et exécuter des humains. Pour un voleur expérimenté, ou un sorcier spécialisé dans certaines runes (en particulier Silence et Obscurité), pénétrer dans la Cité qui Rêve est actuellement plus facile que d'attendre des papiers. Gardez à l'esprit qu'une fois dans la cité, être découvert peut mener au désastre.

Idées de Scénario pour des Etrangers

Le Foyer de Kakatal

Situé dans les Jardins élémentaires proches du Palais Impérial, le foyer est un bloc de granit noir énorme à la pointe duquel brûle une flamme éternelle. On dit que cette dernière est assez chaude pour détruire toute chose terrestre, même les objets indestructibles des temps passées. Les joueurs sont des agents

gerold tom forder (1845978)

humains de l'Eglise de la Loi et ont en leur possession un artefact du Chaos. Celui-ci est le Crâne d'Argent, un objet si mauvais qu'il doit être détruit pour le bien de la Loi. La seule manière de le détruire est de l'amener au foyer pour que la flamme le réduise en une masse informe.

Malheureusement, c'est une chose plus facile à dire qu'à faire. Aucune chance d'entrer dans la cité par les réseaux officiels, car aucun Melnibonéen ne permettrait aux humains de détruire un tel artefact du Chaos. L'approche discrète marche plus ou moins bien ; le Crâne est au courant des plans des personnages et va utiliser ses aptitudes magiques pour faire en sorte d'attirer l'attention au pire moment.

Il pourrait produire un son perçant ou envoyer un rayon de lumière dans les airs quand les personnages essaient de se cacher. Quiconque touche le Crâne avec ses mains nues doit effectuer un test de Persévérance pour éviter de tomber endormis.

Lorsqu'ils arrivent près du foyer, les joueurs voient qu'une cérémonie bat son plein. Une douzaine de silhouettes vêtues de noir sont présentes ainsi que trois larges élémentaires du feu. La façon dont les joueurs s'approchent du groupe va dépendre de leurs compétences. Ils peuvent tenter de parler avec les membres du culte, dans ce cas faites les effectuer deux tests d'Influence pour les convaincre de leur permettre de brûler le Crâne. Ils peuvent décider de forcer leur chemin vers le Foyer, ce qui va sans doute échouer à moins qu'ils ne soient des combattants hors pairs. Autrement, ils peuvent tenter des tests de Discrétion pour se faufiler jusqu'au Foyer sans être vu, auquel cas, ils devront effectuer trois tests : un pour se faufiler sans être vu, un pour placer le Crâne dans la flamme, un pour s'éloigner des membres du culte une fois que le Crâne commence à s'écrier ou à émettre un rayon pendant qu'il brûle.

Dans tous les cas, les joueurs vont devoir retourner au port une fois leur mission accomplie, ce qui implique se déplacer dans les rues de la Cité qui Rêve en évitant les rencontres, passer les gardes des portes et retourner à leur auberge ou leur navire en attendant de reprendre la mer. S'ils sont découverts ou que quelqu'un les dénonce, ils devront éviter les patrouilles du Quartiers des Etrangers qui tentent de les empêcher de s'enfuir.

Les Morts ne Mentent pas

Un des Seigneurs des Mers des Cités Pourpres possède des espions dans Imrryr. Ces espions ont tenté pendant des années de découvrir la voie au travers du labyrinthe des canaux qui garde la Cité qui Rêve. Malheureusement, l'un d'entre eux été exposé et est enfermé maintenant dans la Tour de Monshanjik en attendant la mort des mains du Docteur Jest. Le Seigneur de la Mer ne souhaite pas voir ses opérations mises à jour et engage les joueurs pour infiltrer la tour, trouver un moyen de pénétrer dans le repaire du Docteur Jest et s'assurer que le captif est incapable de révéler ce qu'il sait à l'Interrogateur. Une mission de secours semble difficile et le Seigneur de la Mer informe avec regret que les joueurs doivent, au besoin, tuer l'espion et se débarrasser de son cadavre afin d'assurer son silence.

Pénétrer dans la Tour est la partie la plus facile de l'opération. Pénétrer dans le repaire du Docteur Jest est un peu plus compliqué, car la tour est patrouillée régulièrement, même la nuit. Une fois à l'intérieur, les personnages doivent résister aux horreurs dont ils sont témoins pendant qu'ils recherchent la cellule retenant l'espion. Celui-ci pense que les joueurs sont ici pour le sauver et sera quelque peu perturbé s'il apprend la vérité. Pour plus de suspense, faites entrer de façon inopinée le Docteur Jest, accompagné d'une

gerold toni (order #1845973)

poignée d'apprentis, pendant que les joueurs sont dans la pièce et faites les participer à une 'leçon' dans l'art de la torture avant qu'ils n'essaient de s'échapper.

Une Question de Profits

Les richesses abondent dans l'Ile aux Dragons, même au delà de celles contenues dans la Cité qui Rêve. Des vins riches reposent dans des celliers oubliés ; des rouleaux de parchemin et des livres d'histoire sont préservés dans les bibliothèques des villas en ruines. Un esclave sous l'influence des drogues est un membre du culte d'Arkyn et a écrit un essai sur l'Ile aux Dragons et a besoin de le délivrer à ses contacts dans Cadsandria. Les personnages sont peut-être des princes marchands eux-mêmes ou être employés par l'un d'entre eux pour se faufiler sur l'Ile aux Dragons, récupérer quelque objet de valeur de sa cachette secrète et de la ramener à la civilisation.

Ceci permet aux joueurs d'explorer les mystères de l'Ile aux Dragons mais ils vont devoir garder les yeux ouverts pour éviter les Melnibonéens qui déambulent dans l'île. En dehors des Melnibonéens, les îles possèdent leurs propres dangers. Pour faire que le périple en vaille la peine, faites en sorte que l'objet vaille dix fois son prix en bronzes sur le marché.

Campagnes Multiples

Après avoir exploré tous ou la plupart des thèmes dans un campagne, celle-ci devrait toucher à sa fin. Après un final dramatique, la campagne suivante peut aborder quelque chose de différent pour servir de clé de voûte, avec quelques aventures mineures explorant d'autres thèmes. Par exemple. Le thème principal de la seconde campagne pourrait être 'Le Million de Sphères et les Fils du Multivers'. Dans cette campagne, les joueurs sont envoyés dans les courants du temps et doivent errer dans le Multivers pour retrouver leur chemin. Cela peut prendre plusieurs séances, durant lesquelles d'autres thèmes mineurs peuvent être explorés. Par exemple, au cours d'une aventure utilisant la 'Résonance Mythique' comme thème, les personnages peuvent se retrouver dans un monde où des figures qui leur ressemblent font partie des mythes du monde et ils arrivent juste à temps pour empêcher une tragédie. Le final de cette campagne pourrait être que les personnages font un dernier effort pour retourner dans les Jeunes Royaumes face à un Seigneur du Chaos en colère qui ne désire pas, pour des raison connues ou inconnues, que les personnages s'en retournent.

L'utilisation prudente de thèmes compte pour beaucoup dans le fait de faire des aventures une chose autre qu'une simple succession d'histoires mettant en scène les mêmes personnages. Les thèmes sont les liens qui regroupent les aventures en une histoire pleine de cohésion. Le fait de les utiliser encourage l'expérience du jeu de rôle au-delà de la table autour de laquelle ils sont contés.

Tables des Rencontres

Bien qu'elles ne soit pas destinées à remplacer la construction standard des aventures, les tables des rencontres peuvent aider le Maître de Jeu s'il est en manque d'idées.

Rencontres sur l'Ile

D20	Rencontre
1-3	2D6 Esclaves, 1 Contremaître
4-6	Etrangers
7-9	Bêtes ; 1-2 Magiques, 3-6 Ordinaires
10-12	Merveille (Lancez les dés sur la table Rencontres Merveilleuses)
13-15	Spéciale (Seigneur Elémentaire ou des Bêtes)
16-18	Magie (sorts ou disparaît dans un autre monde)
19-20	Melnibonéens; 1-3 Drogués, 4-6 Lucides

Rencontres dans la Cité

D20	Rencontre
1-3	Melnibonéens; 1-3 Drogués, 4-6 Lucides
4-6	1D6 Esclaves
7-9	Exécution
10-12	Spéciale (Seigneur du Chaos ou Personnage de la Saga)
13-15	Merveille (Lancez les dés sur la table Rencontre Merveilleuse)
16-18	Créature (1-3 démon, 4-6 animal augmenté)
19-20	Etrangers

1. **Melnibonéens** – Sur l'île, c'est un groupe de Melnibonéens en vacances. Dans la cité, c'est un seul Melnibonéen avec un entourage de 2D6 métis Melnibonéens esclaves. Dans les deux cas, les Melnibonéens sont de façon égale drogués ou lucides.

2. **Esclaves** – Groupe d'esclaves supervisé par un contremaître métis, envoyé en mission dans l'île et qui n'apprécie pas l'interruption des personnages.

3. **Etrangers** – Un groupe d'humains visitant Melniboné. Dans Imrryr, ils peuvent faire partie d'un navire marchand ou être malhonnêtes. Sur l'île, ils sont sans aucun doute malhonnêtes et n'aiment pas être dérangés.

gerold ton (order #1845978)

4. **Bêtes/Créatures –** Animaux ou démons souvent souillés par le Chaos. Ils peuvent être amicaux, communicatifs ou hostiles. Si ordinaires, ils s'éloigneront des personnages.

5. **Exécution –** Les Melnibonéens aiment la souffrance publique. Ils peuvent exécuter un esclave en l'enrobant de pièces de cuir trempées et en le laissant sécher au soleil pour être lentement étouffé ou condamner un noble coupable d'hérésie à mourir par la main du Grand Exécuteur sur la place devant le Palais Impérial.

6. **Rencontre spéciale –** Il est des rares cas où les personnages sont face à face avec la grandeur. Dans Imrryr, ils peuvent rencontrer un personnage de la saga en vadrouille ou un Seigneur du Chaos qui se manifeste pour contempler Imrryr pour la dernière fois. Dans l'île, ils vont rencontrer un seigneur des Bêtes au milieu de ses enfants ou un Seigneur élémentaire contemplant une manifestation particulière dans son domaine.

7. **Magie** – Dans Imrryr, référez-vous à la section Autre Magie de la table des Rencontres Merveilleuses. Dans l'île, lancez 1D6. Si le résultat est pair, Lancez les dés sur la table des Rencontres Merveilleuses ; s'il est impair, les joueurs ont franchi un portail dimensionnel. Ils se retrouvent dans un autre monde et doivent effectuer un test de Persévérance afin d'éviter d'y être piégés lorsque le portail se ferme .

8. **Merveille** – Lancez les dés sur la table des Rencontres Merveilleuses ou improvisez.

Rencontres Merveilleuses

D8	Merveille Résultant
1	Démon
2	Elémentaire
3	Autre Magie
4	Beauté Incomparable
5	Désastre Magique
6	Grotesque Incomparable
7	Mystères Surréels
8	Mondaine mais Fantastique

1. **Démon** – Un démon errant dans la région. Peut-être que la personne qui l'a invoqué à échouer dans son test de Commande ou il a été envoyé par un rival pour attaquer les personnages. Peut-être qu'il transporte un sorcier, qu'il soit après quelque chose ou qu'il est besoin de l'aide des personnages pour l'obtenir.

2. **Elémentaire** – Un des enfants de la nature, une manifestation non invoquée ou invoquée pour une tâche spécifique. Il peut être perdu ou demander de l'aide, ou s'offusquer d'une action des personnages et délivrer une sévère réprimande.

3. **Autre Magie** – les personnages sont témoins de la pratique de la magie. Une foule de chats domestiquesé peut être poussée à danser à l'unisson ou une volée d'oiseaux décrire des lettres dans la Langue Basse dans le ciel.

4. **Beauté Incomparable** – Une volée d'oiseaux de cristal s'envole d'un arbre chantant qui illumine sous le soleil ; une cascade aux reflets lumineux se déverse depuis le ciel, remplissant les rues de radiance ; une figure angélique à la beauté incomparable est aperçue flottant dans les airs au dessus du Palais Impérial ; une femme noble entonne un chant d'une telle beauté que tous ceux qui l'entendent ont les larmes aux yeux. Melniboné est pleine de belles manifestations et le Maître de Jeu est libre de les inventer à volonté.

5. **Désastre Magique –** Une invocation tourne mal et des cris s'échappent de la tour la plus proche ; un grand vide s'ouvre sous les pieds d'un groupe d'esclaves et les entraîne dans un trou noir ; un éclair aveuglant et une douzaine de personnes dans le Quartier des Etrangers sont transformés en pierre. Ceux qui pratiquent la sorcellerie ne sont pas tous doués et même le plus compétents des sorciers peut faire des erreurs.

6. **Grotesque Incomparable** – Ces évènements sont à l'opposé de ceux décrits dans la section Beauté Incomparable et sont laids, dégoûtants ou puants. Un esclave se tord soudainement de douleur et son corps gonfle jusqu'à exploser ; il y a de grands remous derrière le port et une montagne de détritus se déverse dans les égouts ; un vent fétide et puant souffle dans une allée désertée, faisant vomir tous les piétons qui la traversent. Tout comme la beauté, le grotesque est un art dans Melniboné et la nature aléatoire de la magie assure qu'il n'en manque pas.

7. **Mystères Surréels** – Une sphère d'argent brillante de six mètres de large apparaît au milieu de la place et disparaît après une heure ; un être étrange apparaît dans les rues et essaie de communiquer dans un langage que personne ne comprend avant d'abandonner et de plonger dans les eaux du port ; certaines personnes découvrent par hasard qu'elles ont été rendues invisibles, état qui persiste pendant une heure avant de disparaître .

8. **Mondaine mais Fantastique –** Les esclaves chirurgicalement modifiés de l'artiste Morgula Vale donnent une représentation acrobatique impromptue dans la rue ; deux Melnibonéens engagent un duel dans un parc, en utilisant des illusions de guerriers comme intermédiaire ; un sculpteur façonne une colonne de glace vivante d'après des suggestions et regarde avec plaisir la glace fondre sous la chaleur du Soleil.

gerold toni (order #1845973)

gerold toni (order #1845978)

gerold toni (order #1845973)

gerold toni (order #1845978)

INDEX

A

Adolescence 30
Aesma de la Lumière d'Argent 21
Age Adulte 31
Amashii 55
Anneau des Rois 65
Architecture 59
Arène des Ames Perdues 51
Arioch 15
Arnara aux Six Mamelles 17
Arrivée 3
Artiste de Chair 12
Arts et Loisirs 34
Arveed 36
Augmentation Chirurgicale 13
Autres Iles, les 55
Autres Seigneurs du Chaos, les 20
Avenue des Parades, l' 61

B

Baies Noidel 40
Balaan, le Pourvoyeur de Sensations Accrues 20

C

Campagne - Esclaves 92
Campagne - Etrangers 93
Campagnes Multiples 95
Cathédrale du Chaos 63
Cavernes des Dragons 68
Champignons Glifilinar 38
Champs de Drogues 52
Champs Magnétiques et Portails 54
Chardros le Moissoneur 17
Chutes des Dragons 50
Citron Troosien 41
Clairière des Larmes de Galith L'ar 51
Climat 45
Collines Dorées 50
Collines en Cercle 50
Collines Rocheuses Esseulées 49
Combinaisons de Drogues 42
Commerce 35
Contremaîtres 12
Corridor des Rois 64
Cosmologie 14
Côte Sauvage, la 45
Cour Elémentaire 62
Crique du Dragon, la 46
Crocs de Flamme 71
Cultes de la Balance 21
Culture Epicurienne 33

D

Démons 75
Démons du Combat 75
Démons du Désir 78
Démons de la Connaissance 79
Démons de Protection 81
Démons du Transport 83
Diavon Slar 70
Divans à Rêves 31
Docteur Sacdos 70
Dragons 72
Dragons Sliketh 73
Drogues 36
Duc de l'Enfer 15

E

Enfance 29
Epées Noires 4
Epées Noires, Gardiens des 15
Esclavage dans Imrryr 42
Etrangers dans la Cité qui Rêve 36

F

Faune de l'Ile aux Dragons 71
Feetroot 38
Fileet, la Dame aux Oiseaux 26
Flamme de Sang 37
Flotte du Chaos 46
Forêt Intangible, la 53
Foyer de Kakatal 62

G

Galerie de l'Histoire Teintée 65
Géographie 45
Glorieux Empire 6
Grimoire d'Argent 66
Grome, Seigneur de la Terre 21
Guerres d'Expansion 5

H

Haashaastaak, Seigneur des Lézards 25
Haborym des Feux Destructeurs 20
Hellébore 39
Herbe à Thé 41
Herboristes 12
Hi'gan 48
Histoire 57
Histoire Documentée 5
Hui'shia 42

I

Idées de Scénarios pour des Esclaves 92
Idées de Scénarios pour des Etrangers 93
Idées de Scénarios pour des Melnibonéens 87
Idées de Scénarios pour des Métis Melnibonéens 91
Ile aux Dragons 45
Imrryr, Géographie d' 59
Imrryr, la Cité qui Rêve 57

gerold toni (order #1845973)

J

Jardin d'eau de Straasha 62
Jardin de Lassa 62
Jardin d'Emeraude 65
Jeunes Royaumes 7

K

Kakatal des Feux 23
Kiashu 55
Krait 42

L

Labyrinthe des Canaux, le 60
Lac de Lune 49
Laitue Noire 37
Landes Désolées 48
Langages 32
Lassa, la Dame des Vents 22
La Suite de l'Empereur 65
Les Seigneurs du Chaos 15
Littoral du Sud 48

M

Mabelode le Sans-Visage 19
Mammouths (Moyens) 72
Mandragore 39
Meerclar, Seigneurs des Chats 27
Melniboné Aujourd'hui 8
Mines de So'kolar, les 49
Monarques des Epées 19
Mousse Dorée 38

N

Neckweed 40
Nouvelles Compétences Avancées 13
Nnuuurrr'c'c, le Seigneur des Insectes 23

O

Obscurité de Grome 62
Oiseaux 75

P

Palais Flottant 50
Palais Impérial 63
Personnages dans Melniboné 11
Personnages de la Saga 69
Peuple Invisible, le 53
Pierres du Rêve 50
Plaine d'Imrryr 52
Point de Repère 59
Port 60
Portes des Morts 66
Prairies de Lassitude 51
Pré-histoire 3
Primates 74
Prince Dragon 12
Psychologie 10
Pyaray 20

Q

Quartier des Etrangers 60

R

Racine d'Imana 39
Résidence Grouillante de Do'monera 52
Révélateur d'Impossibles Secrets 20
Rêveur 12
Rivière Lalkhu 45

S

Sadric le 86ème, 427ème Empereur de Melniboné 69
Sauge du Sorcier 40Sculpter la Chair 13
Seigneur de la Mort 17
Seigneur des Sept Ténèbres 15
Seigneurs des Bêtes 23
Seigneurs Elémentaires 21
Slortar l'Ancien 18

T

Tables des Rencontres 95
Terres Arables 52
Torture 12, 13
Tour de B'all'nezbett 66
Tour de Da'rputna 67
Tour Monshanjik, la 61
Trône de Rubis, Cour du 64
Trône de Rubis, Rituels du 64
Troubles à l'Horizon 6

V

Venin de Dragon 38
Verdelet le Dévoreur 20
Vieille Croissance 53

W

Wa'aiya'oro 56

X

Xanan 42

gerold tom (order #1845978)

Michael Moorcock's

ELRIC DE MELNIBONÉ

Entrez dans le monde des Jeunes Royaumes et participez à la saga du Champion Eternel!

EN VENTE DÈS MAINTENANT

MONGOOSE PUBLISHING

gerold toni (order #1845978)

Michael Moorcock's

ELRIC DE MELNIBONÉ

Entrez dans le monde des Jeunes Royaumes et participez à la saga du Champion Eternel!

PROCHAINEMENT

MONGOOSE PUBLISHING

gerold toni (order #1845978)

Myrrhn
Val de Xanyaw
TARKESH
Nio
Banarva
Nieva
Cashmar
DHARIJOR
Mer Pâle
Nihrain
Sequaloris
Cromoorva
JHARKOR
Nargesser
Détroit du Chaos
PAN TANG
Thokora
Dhakos
Hwamgaarl
SHAZAAR
Aflitain
Marécages de la Brume
Dents du Serpent
Le Pays Silencieux
L'Île du Sorcier
La Mer du Dragon
Imrryr
Melnibone
Le Vieil Océan
Mer Bouillante
B'lin K'ren A'a
Ashandoon
Dhoz-Kam
OIN YU
Les Jeunes Royaumes
Capitale
Cité
Port
Lieu Spécial
Tanelorn
Désert des Soupirs
Bastion de Morcaga
Elsher
ESHMIR
Ilmar
ILMIORA
Karlaak
Désert des Larmes
Bakshaan
Forêt de Troos
Org
Corjhan
Nadsokor
Rignariom
Jadmar
VILMIR
Uhaio
Vieil Hrolmar
Vilmiro
Détroit du Vilmir
Forteresse Impie
Iles des Cités Pourpres
Menii
Océan Oriental
Cité de la Côte Jaune
Cadsandria
Byfal
Chalal
Ramasaz
Trepasaz
ARGIMICLIAR
Raschil
PIKARAYD
Stegasaz
FICKHAR
CORMYR
Cosaz
Alorasaz
Kanebloon
Andlermaign
DOREL

Elric de Melniboné

L'ombre du glorieux empire

"...Ils sont cruels et intelligents et pour eux la 'moralité' ne signifie pas grand chose en dehors du respect de traditions vieilles de plusieurs centaines de siècles."
Michael Moorcock, Elric de Melniboné

Pendant dix mille ans, le Glorieux Empire de Melniboné tenait le dessin de la terre entre ses mains, soumettant les tribus barbares et les réduisant en esclavage. Ce peuple inhumain gouvernait le monde sous sa coupe avec sa magie démoniaque et le feu de ses dragons. Le peuple de l'Ile aux Dragons demeure dans la capitale d'Imrryr, confiant dans sa domination suprême du monde.

Mais son règne ne fut jamais réellement assuré. Rendus aveugles par les drogues et leur arrogance, ils s'aperçurent trop tard de la menace. Ils sortirent vainqueurs de la guerre mais au prix de nombreux sacrifices. Maintenant l'empire n'est que ruines, une ombre de sa gloire passée.

Suite au couronnement du Prince Dragon Elric, les citoyens de Melniboné réclament de l'empereur un assaut décisif contre le monde. Ils demandent le réveil des dragons afin que leurs fiers Princes Dragons s'envolent une fois de plus et reprennent ce qui leur a appartenu. Mais l'albinos, perdu sans ses pensées, broie du noir, victime de cette émotion appelée 'conscience' est étrangère à l'esprit Melnibonéen.

A la cour, la rumeur circule que le règne de l'empereur Aubinos sera de courte durée et qu'il va apporter des changements profonds au sein du Glorieux Empire. En effet, certaines factions se mettent à l'oeuvre pour être sûr que cela se produise.

En bien ou en mal

Ce supplément nécessite le manuel du jeu *Elric de Melniboné*

€ 19.99

ISBN 978-1-907218-02-6

MONGOOSE PUBLISHING

RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries Inc.
Produit sous licence par Issaries Inc. Tous droits réservés.

gerold toni (order #1845978)