Stormbringer

LE LOUP BLANC

FREEMAN - KRANK - PETERSEN
SIMON - STAFFORD - WIECK

Stormbringer

LE LOUP BLANC

Auteurs
Kevin Freeman
Charlie Krank
Sandy Petersen
Eric Simon
Greg Stafford
Stewart Wieck

Saisie
Dominique Parentin

Illustrations
Alain Gassner

Couverture
Thierry Monter

Traduction
Jerôme Dumec

Correction
Irma Becchetti
Philippe Dohr

Maquette
Daniel Becchetti

Montage
Studio Perspectives

Production
Philippe Dohr
Eric Simon

ORIFLAM

SOMMAIRE

Sombreflèche, Temple du Chaos 4
- Plans Principaux 5
- Plan de la Zone des Tortures 7
- Défenses du Temple 10
- Personnalités Importantes 10

Le Temple de la Flamme Eternelle 18
- Plans 19
- Défenses du Temple 22
- Personnalités Importantes 22

Haven, Temple de la Loi 26
- Plans Principaux 28
- Schéma du Plan de Confinement 36
- Défenses du Temple 31
- Personnalités Importantes 32

Règles pour les Navires de la Série du Champion Eternel 38

Evasion de l'Enfer Jaune (scénario) 55
- Plan 57

Pandémonium 68

Inspiré des personnages et des romans créés par Michael Moorcock.
Ce livre est autorisé par Michael Moorcock. Le Loup Blanc est fondé sur des personnages et des situations des romans de la Saga d'Elric, des Chroniques du Comte Airain et des Histoires du Bâton Runique, et ceux-ci sont utilisés avec la permission de l'auteur.

White Wolf is copyright 1987 by Chaosium Inc.; all rights reserved.

Le Loup Blanc est un copyright 1988 d'Oriflam; tous droits réservés.

Le Loup Blanc est conçu pour être utilisé avec n'importe quel système de jeu de la série Champion Eternel (actuellement les jeux Stormbringer et Hawkmoon) qui sont des copyrights de Chaosium Inc. Pour apprécier pleinement ce livre, les lecteurs doivent connaître les règles de Stormbringer.

Comment Utiliser ce Livre

Le Loup Blanc contient un certain nombre d'éléments différents qui vous sont destinés, à vous le maître de jeu, afin que vous les intégriez dans votre campagne du système Champion Eternel. Ces éléments peuvent être utilisés individuellement ou en totalité.

Les Temples

Ces trois temples puissants sont situés dans les Jeunes Royaumes, le monde d'Elric. Chacun d'eux met l'accent sur des aspects différents du système Stormbringer. Les personnages non-joueurs et les entités exotiques, nombreux et variés, (58 en tout) qui peuplent ces temples sont d'un intérêt particulier.

Il pourrait être intéressant de ne situer les temples du Chaos et de la Loi qu'à une distance d'une semaine de voyage l'un de l'autre. Une petite guerre pourrait être menée sur la base de cette compétition (et peut être avec le Temple de la Flamme Eternelle comme troisième force neutre pour conduire les négociations entre les deux camps).

Elric, Le Loup Blanc

Ce livre contient des caractéristiques remises à jour pour Elric de Melniboné. Les rencontres avec des personnages extrêmement puissants et imprévisibles comme Elric ne doivent pas être un événement quotidien dans votre campagne. Toutefois, l'apparition occasionnelle du Loup Blanc en périphérie de la campagne (terrorisant une ville, poursuivant ses ennemis, etc.) peut être une expérience passionnante pour vos joueurs. Ces caractéristiques remises à jour sont données dans ce but. Si vous vous êtes déjà donné le mal de déterminer vos propres caractéristiques pour Elric, vous pouvez très bien ignorer celles là.

Les RèglesNavales

Ces règles vous aideront en ajoutant quelques détails authentiques aux périodes de voyage ou de combat maritime dans vos aventures. Dans ce livre vous trouverez plusieurs pages de Fiches de Vaisseaux déjà remplies, principalement des vaisseaux de guerre. Vous pouvez être amené à photocopier ces fiches pour constituer de petites flottes.

Les imposantes batailles navales et les autres grands événements maritimes vous demanderont quand même un travail spécial afin d'être menés à bien, mais ces règles vous permettent de vous sortir de cette partie des batailles dans laquelle les personnages joueurs sont personnellement impliqués.

L'Evasion de l'Enfer Jaune

L'Enfer Jaune est un plan chaotique d'âmes damnées, dans lequel les joueurs doivent pénétrer afin d'accomplir un sauvetage. Cette aventure est conçue pour donner du fil à retordre à des personnages joueurs puissants. L'Evasion de l'Enfer Jaune sert également d'exemple de ce que l'on peut faire avec le système de magie de la série du Champion Eternel. L'Enfer Jaune est un plan chaotique prêt à l'emploi, et ses temps, monstres et ambiance générale sont très fortement hostiles à la faible humanité.

Voyage Interdimensionnel

Dans le Loup Blanc, des personnages de Hawkmoon peuvent passer de la Terre du Tragique Millénaire aux Jeunes Royaumes, où ils trouveront les temples du Chaos, du Feu et de la Loi. Ils peuvent être aussi envoyés dans l'Enfer Jaune, en tant, peut être, que membres d'un groupe d'Aventuriers originaires de plans différents.

Bien que les jeux Stormbringer et Hawkmoon soient conçus pour permettre un passage facile entre eux, les personnages subissent certains effets dus au voyage interdimensionnel, les plus importants concernant les démons.

Entrer dans l'Enfer Jaune ou dans les Jeunes Royaumes

Les sorciers pénétrant dans l'Enfer Jaune découvrent que le pouvoir de leurs démons s'accroît jusqu'à atteindre cinq fois sa valeur d'origine, ceci en raison de la nature fort chaotique de ce plan. Chaque démon lié peut faire une tentative immédiate pour rompre son lien.

Les élémentaires de feu trouvent l'environnement chaud de l'Enfer Jaune extrêmement favorable à leur nature, et leur pouvoir en est doublé. Aucun changement n'affecte un originaire de la Terre du Tragique Millénaire lorsqu'il pénètre dans les Jeunes Royaumes ou dans l'Enfer Jaune. Les lances feu fonctionnent toujours, les mutants conservent leur pouvoir spécial, les ornithoptères volent parfaitement bien. La Science, l'outil de la Loi, fonctionne aussi bien dans le monde d'Elric que dans l'Enfer Jaune. Cependant, les outils et l'infrastructure sophistiquée nécessaires à la science ne sont en général pas disponibles où que ce soit dans les Jeunes Royaumes, et encore moins dans l'Enfer Jaune.

A moins que le voyageur n'emmène son équipement avec lui, aucune compétence de Connaissance d'Hawkmoon ne peut opérer à plus de 20% dans les Jeunes Royaumes ou l'Enfer Jaune.

L'Armement Technologique dans les Jeunes Royaumes et dans l'Enfer Jaune

Les lances feu et autres armes technologiques similaires ne sont en général pas considérées comme magiques, et n'infligent pas de dommages à une armure démon, bien que les points de dommage excédant la protection de l'armure démon occasionnent tout de même des dégâts à celui qui la porte.

Certaines armes spéciales, comme l'Epée de l'Aurore, peuvent endommager une armure démon. D'autres armes, comme les canons soniques ou à acide, produisent des effets trop dévastateurs ou trop subtils pour être efficacement arrêtés par une armure démon.

Sombreflèche

I. Culte

Il s'agit d'un temple dédié à Mabelrode, appelé le "Sans Visage". Ce temple et ses plans sont tous l'oeuvre d'un esprit mortel très perceptif, celui d'un agent du Chaos de 92 ans, Mekmakabis. Ce dernier est le grand prêtre de ce temple, bien qu'il serve d'une façon invisible. En effet, il quitte rarement sa tour d'ébène et utilise des démons pour le représenter.

Mekmakabis est constamment à la recherche de connaissances anciennes, menant sa quête dans sa tour, tandis que les autres prêtres animent autour de lui le traditionnel culte sanglant de Mabelrode.

Ce temple est devenu célèbre parmi les fidèles de Mabelrode, qui font des pèlerinages sur de grandes distances, afin de faire l'expérience de l'indéfinissable énergie qui court à travers ce bâtiment. Aucun des pèlerins n'a jamais rencontré, ni même entendu parler de Mekmakabis.

Le temple peut être placé où le maître de jeu le juge préférable. Voici quelques emplacements plausibles : Pikarayd, le Pays du Silence, les Pays de la Jungle, Eshmir, Argimiliar ou Dharijor. Il s'agit d'un puissant bastion du Chaos. Les personnages qui voudraient prendre ce temple d'assaut, feraient bien d'être prêts à mourir pour leur cause.

II. Description du Temple

Vu de l'extérieur, le temple est un bâtiment noir, entouré d'une étendue désertique, consistant en un sol dénudé et en des herbes mortes. La forme de base du temple est octogonale, mais elle est tordue, comme si les murs eux-mêmes avaient été torturés. Une flèche d'ébène élancée s'élève à partir du centre du bâtiment. En dépit de nombreuses irrégularités, la tour est clairement formée de huit côtés, et se dresse presque droite, tour de force incroyable en raison de sa hauteur de 52 mètres et de sa finesse. Une touche morbide est ajoutée par l'immense nuée de vautours qui encercle la tour, apparemment au courant de la mort qui habite ces murs.

Le temple est bien plus qu'un simple bâtiment de briques et de blocs. Il s'agit en fait d'un démon majeur emprisonné par Mabelrode lui même ! Ainsi tout l'ensemble paraît être d'un seul bloc, nulle part on ne trouve le moindre joint de construction. Le temple présente uniformément une même couleur, un noir profond. Les parois, les sols, les plafonds parfaitement polis reflètent l'image du mobilier et des occupants. Au contact, les murs du temple paraissent chauds et vibrent continuellement. A ses alentours, et encore plus à l'intérieur, flotte une odeur aigre, celle du démon.

Sombreflèche

CON	TAI	POU	CHA
3000	8700	89	20

Points de Vie : 11000
Armure : 100
Régénère 10 PV par round de mêlée

Les Huit Poings

FOR	CON	TAI	POU	DEX
30	40	80	28	14

Points de Vie : 11000
Armure : 100

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Poing (x8)	70 %	5D6	-

Sombreflèche possède une force de combat représentée par les huit poings. Considérez chacun d'eux comme une entité indépendante. Les huit poings obéissent à la volonté de Mekmakalis. Ils apparaissent et disparaissent à son commandement. Ils émergent littéralement des murs, du sol ou des plafonds de Sombreflèche dans un bruit assourdissant d'os brisé.

Ils présentent le même aspect, la même texture que le temple. Chacun apparaît comme un bras décharné, gigantesque, avec une main aux longs doigts griffus. Chaque poing a droit à une attaque par round. Celle-ci, de par la taille de la main, ne peut être parée, elle doit être esquivée. En cas de critique, le poing a agrippé sa cible et l'attire dans Sombreflèche. Si la victime ne réussit pas un jet sous son POU x 1, elle disparaît corps et âme dans les profondeurs du temple... En cas de réussite, le poing jette violement au sol sa proie, lui occasionnant 5D6 de dégats.

Un seul poing peut apparaître par pièce à l'intérieur du Temple. Aucune limitation n'existe à l'extérieur. Si un poing est détruit, celui-ci est disponible à nouveau après 24 heures.

L'influence de Sombreflèche s'étend aux alentours dans un rayon d'au moins trois lieues. Sur ce territoire, chaque plante, chaque être vivant paraît exangue, la terre elle-même est gercée, de profonds sillons dégagent une odeur fétide. Cet état général trouve sa source dans Sombreflèche, plutôt dans son appétit ! Ce démon vampirise toute plante, tout animal, tout homme demeurant dans ce rayon de trois lieues.

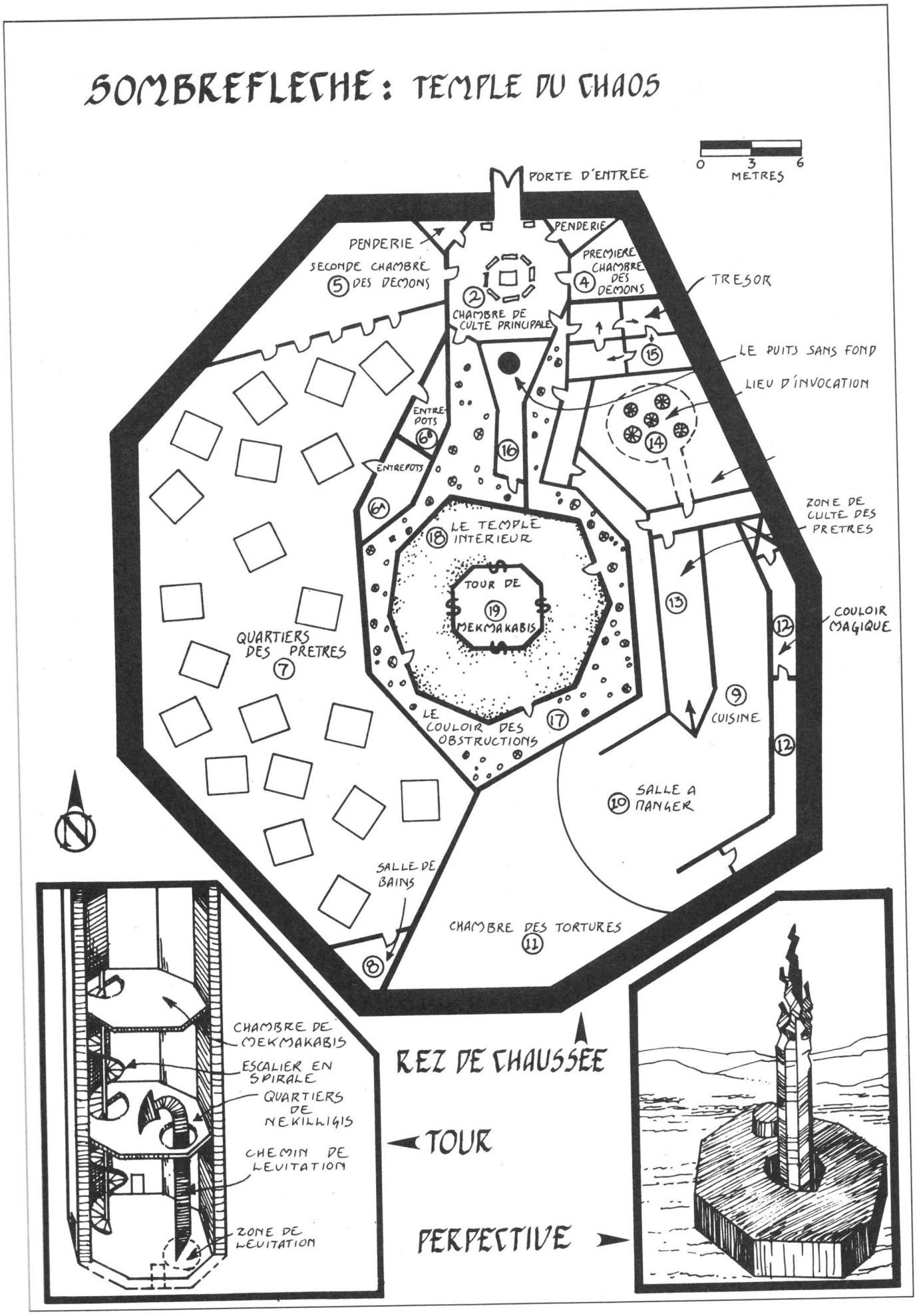
Ainsi toute personne qui entre sur ces terres doit réussir un jet sous son POU x 4, sinon il tombe sous la domination de Sombreflèche, c'est à dire celle de Mekmakalis. La victime devient alors incapable de la moindre initiative et obéit à tout ordre proféré par un sorcier du couvent de Mekmakalis. Son espoir réside dans un enlèvement, à savoir que quelqu'un le tire de force du rayon de trois lieues, alors il retrouvera son indépendance.

Par trimestre de présence sur ce territoire, une victime perd définitivement et ce dès le premier jour, un point de POU et un point de CON.

Les habitants de ces terres représentent environ 3000 personnes, pour la plupart des esclaves, des fidèles de Mabelrode ou encore des personnes enlevées lors des razzias de Nekilligis. Tous vivent misérablement, grattant la terre à la recherche de tubercules ou entretenant quelques champs et troupeaux de chèvres.

L'influence vampirique de Sombreflèche ne s'exerce ni à l'intérieur du Temple ni sur les membres du couvent. Au contraire, ceux-ci en bénéficient, ils régénèrent un point de vie par round de mêlée et vieillissent beaucoup plus lentement.

Mekmakalis a choisi ce lieu pour implanter son temple à cause de l'Oeuf Démon. Celui-ci fut donné par Chardros il y a des millénaires à un sorcier melnibonéen. Ce dernier vivait dans un palais construit à l'endroit même où s'élève aujourd'hui Sombreflèche. L'Oeuf Démon ne peut ni être détruit ni être déplacé de son lieu d'origine.


SOMBREFLECHE : TEMPLE DU CHAOS
0 3 6
METRES
PORTE D'ENTREE
PENDERIE
PENDERIE
SECONDE CHAMBRE DES DEMONS 5
2 CHAMBRE DE CULTE PRINCIPALE
PREMIERE CHAMBRE DES DEMONS 4
TRESOR
15
LE PUITS SANS FOND
LIEU D'INVOCATION
14
ENTRE-POTS 6
ENTREPOTS
16
6A
18 LE TEMPLE INTERIEUR
TOUR DE 19 MEKMAKABIS
ZONE DE CULTE DES PRETRES
13
12
COULOIR MAGIQUE
QUARTIERS DES PRETRES 7
9 CUISINE
LE COULOIR DES OBSTRUCTIONS 17
12
10 SALLE A MANGER
N
SALLE DE BAINS
CHAMBRE DES TORTURES 11
8
CHAMBRE DE MEKMAKABIS
ESCALIER EN SPIRALE
QUARTIERS DE NEKILWIGIS
CHEMIN DE LEVITATION
ZONE DE LEVITATION
REZ DE CHAUSSEE
TOUR
PERPECTIVE

Le numéro de chaque pièce ci-dessous correspond à celui qui se trouve sur le plan.

1) Porte d'entrée : les défenses commencent avec la porte d'entrée qui est, assez logiquement, une porte démon. Bien que l'entrée soit constituée d'une porte à deux battants, avec un visage sans yeux ni nez sur chaque battant, un seul démon les habite tous deux. Chaque battant est équipé d'un heurtoir, qui est dans chaque cas un démon. Ces heurtoirs ont des caractéristiques identiques.

Double Battant Démon

CON	TAI	INT	POU	CHA
90	30	14	40	20

Heurtoirs Démons (démons de protection)

FOR	CON	TAI	POU	CHA
0	51	1	30	3

Capacité spéciale : paralysie

2) Chambre de culte principale : les cérémonies nocturnes du Mercredi ont lieu ici. La plupart des fidèles ne vont jamais plus loin que cette chambre, qui est de forme octogonale et comporte sept portes. De chaque côté de la porte à deux battants principale se trouvent des étagères en bois. Un examen rapproché révèle que le bois est veiné et qu'il palpite doucement. Chaque étagère supporte six ou sept bandeaux de fer, faits pour s'ajuster autour du front. Chaque bandeau est gravé du symbole du Chaos. Des démons de possession identiques résident dans ces bandeaux de fer.

Bandeaux de fer démons

INT	20	POU	20

Capacités spéciales : télépathie et drainer le pouvoir

Chaque membre du couvent porte un de ces bandeaux. Les bandeaux permettent aux prêtres de passer à travers toutes les portes démons du temple, sauf une, sans problème. La capacité de télépathie des démons donne la possibilité à Mekmakabis de s'apercevoir instantanément si un intrus porte un bandeau. Dans un tel cas, il ordonne au démon de tenter une prise de possession.

La capacité de Drainer le Pouvoir des démons est utilisée comme second mode d'attaque contre les intrus, comme punition envers les sorciers qui s'éloignent du droit chemin et comme méthode de sacrifice. Elle fonctionne exactement comme les pouvoirs normaux de Drainer la Force et Drainer la Vie des démons, mais elle absorbe le POU au lieu de la CON ou de la FOR. Le POU perdu de cette façon n'est pas ajouté au POU du démon, mais il est automatiquement transféré à l'Oeuf Démon (voyez la description de Mekmakabis pour les détails).

Un autel, entouré par un cercle de bancs, se trouve au centre de la pièce. Sur le sol des cannelures rayonnent de l'autel jusqu'à un canal hexagonal, situé immédiatement à l'extérieur du cercle de bancs. Au cours d'un sacrifice, le sang de la victime s'écoule à travers des trous dans l'autel, ruisselle dans les cannelures et coule jusqu'au canal extérieur. La statue d'un homme sans visage, dans laquelle est lié un démon de connaissance, flotte au dessus de l'autel.

Ménaliga, démon de connaissance

INT	80	POU	14

Capacité spéciale : lévitation (d'objets immobiles seulement)

A certains moments des cérémonies du culte, Menaliga est appelé comme s'il était Mabelrode. Menaliga répond aux questions d'une voix profonde et pleine de résonances. Seul Menaliga sait quelle est la porte sûre de la pièce 5 (voir plus bas).

Quatre portes démons s'ouvrent dans les murs est, ouest, sud-est et sud-ouest. De plus, en cas de problème, un démon de combat, lié dans la forme d'un grand et mince guerrier acéphale, se dresse devant le mur sud.

Portes démons

CON	TAI	INT	POU	CHA
45	20	10	25	10

Gribicous, démon de combat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
25	20	20	8	12	20	10

Armure : 5 points

Points de Vie : 28

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée 2 M.	70	2d8+2d6	70

3a, 3b) Penderies : ces deux petites pièces contiennent les vêtements que portent les prêtres lorsqu'ils mènent les cérémonies. Il y a également quelques bâtons d'encens, et un fatras de choses comme des dagues de sacrifice et des masques. Ces derniers sont dignes d'intérêt ; les prêtres de Mabelrode les portent souvent pour cacher leur visage et ses expressions.

4) Première chambre des démons : cette pièce, comme la seconde chambre des démons, contient une douzaine de démons de combat identiques, utilisés afin de protéger le temple, mais aussi pour monter les raids dirigés par Nekilligis.Chaque démon ressemble en tout point à ce dernier. Chacun porte une hache démon.

Démon de combat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	19	15	5	10	15	1

Armure : 20 points

Points de Vie : 22

Capacité spéciale : invulnérabilité

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille démon	60	1d8+1+7d6	60

Haches démon

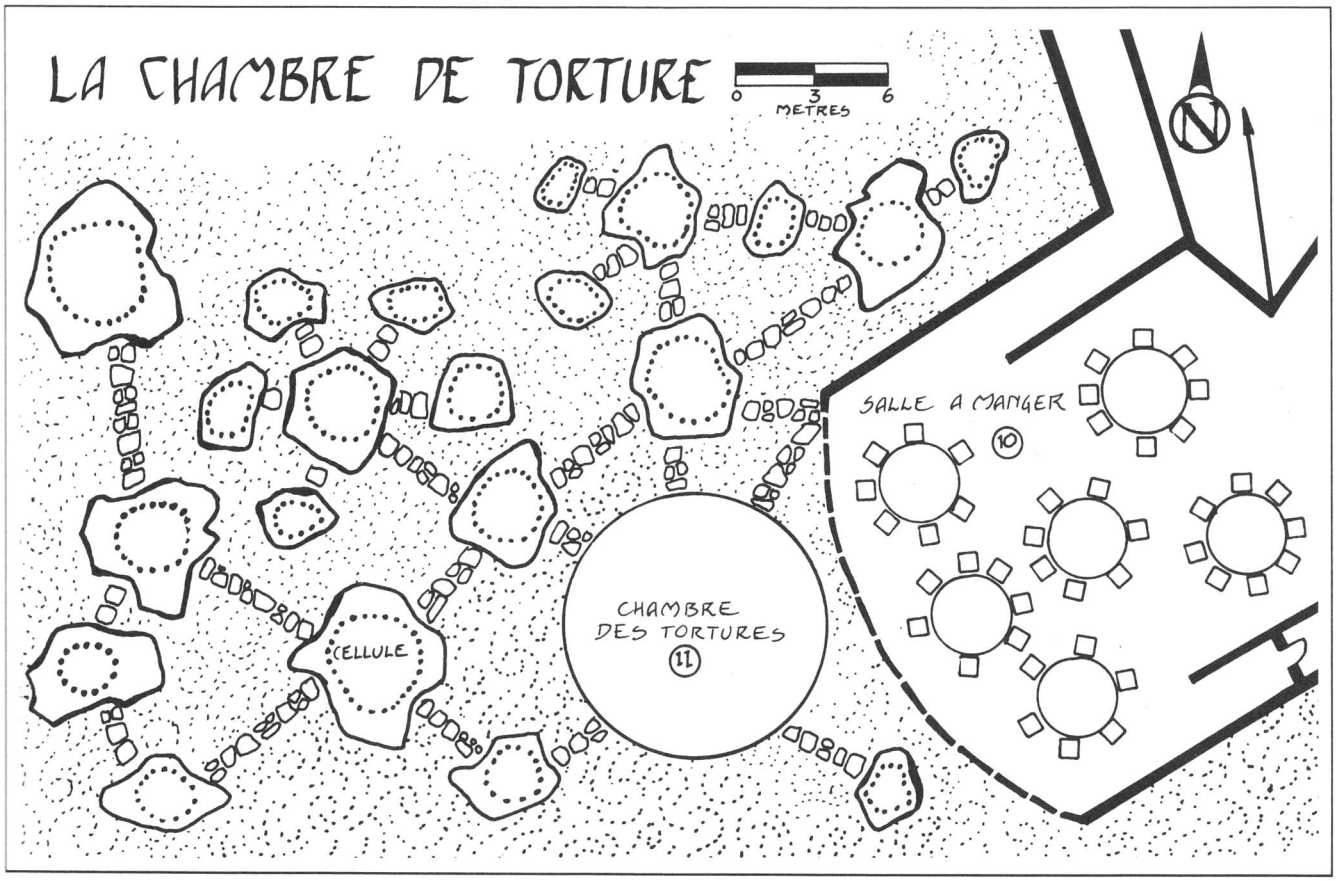
FOR	60	TAI	2	POU	18

Capacité spéciale : disparaissent quand leur possesseur démon est tué

5) Seconde chambre des démons : cette pièce contient une autre douzaine de démons de combat portant des haches démons, tous identiques à ceux de la première chambre des démons.

Au cours de ses raids, Nekilligis prend seulement douze de ses démons. Il en reste donc toujours au moins six par pièce.

Cinq portes permettent de sortir de cette pièce (sans compter la porte qui conduit dans la Chambre de Culte Principale). Toutefois, une seule de ces portes conduit aux quartiers des sorciers. Toutes les autres s'ouvrent sur un plan du Chaos qui n'est habité que par de féroces monstres de toutes sortes. Vous seul, le maître de jeu, pouvez déterminer ce qui attend derrière une de ces portes l'opportunité d'entrer dans les Jeunes Royaumes. Un Dragon ? Un Elenoin ?



La seule bonne porte change de position chaque jour. Pour savoir quelle porte est sûre, les sorciers le demandent à Menaliga, le démon de connaissance de la Chambre de Culte Principal. Menaliga n'a pas besoin de jet de dé pour savoir quelles portes mènent au Chaos. Il peut toujours répondre correctement à cette question (il mentira toujours si elle est posée par quelqu'un qui n'est pas du couvent).

6a, 6b) Entrepôts : chacune de ces pièces contient des fournitures : couvertures, serviettes, lampes, huile de lampe, des plumes d'oie, de l'encre, du papier, de la corde, des marteaux, des vêtements, etc…

7) Quartiers des sorciers : les bâtiments de cette zone ne sont pas numérotés car ils ne sont jamais au même endroit. Sous le haut plafond du Temple se dressent vingt petites huttes, et toutes les 1d4+4 heures, leurs localisations sont interverties. Quatorze de ces huttes constituent les quartiers privés des divers prêtres. Les six autres restent vides. Lorsque la porte d'une quelconque hutte est ouverte, lancer 1d20 pour savoir ce qui a été découvert. Un résultat de 1-6 signifie que la hutte est vide. Un résultat de 7-20 indique les quartiers du prêtre correspondants (décrits ci-dessous). L'interversion des huttes peut se produire quand elles sont occupées.

A moins que la description de la hutte ne spécifie autre chose, les divers biens, objets d'art et monnaie découverts dans chaque hutte sont d'une valeur de 2d100 GB.

1-6 Huttes vides

7 Hutte de Killian Tak : un démon de voyage est lié à sa porte. Celui qui tente d'entrer sans être accompagné de Killian Tak, est téléporté jusqu'à une des cellules de la salle de torture (le démon peut téléporter 5 personnes avant que sa CON soit épuisée). La hutte est pleine de trésors : babioles en or, rideaux de soie, etc… Tous ces biens pèsent 91 kg et ont une valeur de 6000 GB.

Porte de téléportation démon de Killian-tak				
FOR	CON	INT	POU	DEX
25	5	7	35	33

8 Hutte de Hellgam : il possède un démon de désir, nommé Myrteesha, qui dort sur son lit quand il n'est pas là (et même lorsqu'il y est). Si des intrus pénètrent dans cette pièce, Myrteesha prétendra être une jeune fille capturée par Hellgam, et désormais contrainte d'assouvir ses désirs maléfiques. Les biens et vêtements se trouvant dans la hutte ont une valeur marchande de 400 GB.

Myrteesha, démon de désir						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
5	30	9	10	13	10	24

9 Hutte d'Ostis-Urulius : cette pièce est fort spartiate et pleine de trophées, rappelant au prêtre ses victimes passées. La plupart des ces trophées sont des parties de corps. Les rares biens présents dans la hutte ont une valeur d'à peine 10 GB.

10 Hutte de Zaphan : à l'intérieur se trouve un mobilier nombreux de type oriental ; tapis, vases, etc., d'une valeur totale de 1000 GB. Un élémentaire de feu lié éclaire la pièce à l'entrée de quiconque.

11 Hutte de Menolin : son lit ne repose pas sur des pieds, mais est soutenu par deux élémentaires de terre. La chambre semble en désordre, mais Menolin sait où se trouve chaque chose, et remarquera immédiatement si quelque chose a été déplacée ou emportée.

12 Hutte de Ubiduid : le seul objet de toute la pièce est un tapis (valant 10 GB) sur lequel s'assoit Ubiduid. Un élémentaire d'air est laissé libre dans la pièce, et il y a en conséquence un bruit sifflant permanent. Ubiduid médite souvent sur ce bruit.

13 Hutte de Nesspass : ce prêtre travaillant actuellement sur la distillation de diverses sortes de poisons, des récipients de toutes sortes sont éparpillés sur une énorme table en bois. Aucune des diverses décoctions actuellement sur la table est un poison. Un des récipients porte l'étiquette "Elixir de Santé", mais en fait il contient un élémentaire d'eau qui tentera de noyer quiconque buvant dans le récipient.

14 Hutte d'Ugin : cette hutte est impeccable. Un élémentaire de l'air nettoie constamment ici la poussière. Ugin est lui-même très soigné.

15 Hutte de Menura : cette hutte, horriblement puante, ne contient aucun meuble, mais elle possède deux éléments notables; un matelas sale et déchiré, et une paire de menottes attachée à un mur. Les menottes et le sol aux alentours sont abondamment couverts de sang. Il y a en outre plusieurs os cachés sous le matelas. Les biens souillés de Menura ne valent que 20 GB.

16 Hutte d'Alak : c'est un véritable fouillis. Des statuettes en bois et des tas de bouts de bois gisent partout sur le sol. Beaucoup de ces statuettes sont très obscènes.

17 Hutte de Baphis : tout l'ameublement de cette pièce est plus grand que la normale et apparemment très robuste, comme cela doit l'être pour le grand Baphis. Cinq cages contiennent chacune un rat affamé. Baphis les lâche cruellement l'un sur l'autre pour qu'ils se battent.

18 Hutte de Nedenne : cette hutte ne contient rien qui sorte de l'ordinaire, si ce n'est qu'il n'y a ni livre, ni rouleau, ni instrument d'écriture, ni note conservés ici. Nedenne est un homme très prudent.

19 Hutte de Meerlus Weerdan : il possède une porte démon très élaborée qui scintille comme si elle avait été taillée dans le verre. C'est la seule porte démon dans le temple à travers laquelle les bandeaux de fer ne permettent pas de passer librement.

20 Une salle de bains : utilisée par les prêtres pour se laver le matin et avant les cérémonies. Cinq grandes bassines d'eau contiennent chacune deux élémentaires d'eau.

Porte démon de Meerlus Weerdan

CON	TAI	INT	POU	CHA
40	15	15	12	12

8) Salle de Bains : une salle de bains divisée en cellules. Chaque cellule contient un trou au travers duquel les déchets humains tombent dans un puits, où ils sont éliminés par un élémentaire de terre.

9) Cuisine : la nourriture est préparée ici et servie ensuite aux prêtres comme dans une cafétéria. Après s'être servis, les prêtres vont manger dans... la salle à manger.

10) La Salle à Manger : il y a assez de sièges ici pour le double du nombre de prêtres présents dans le temple.

11) La Chambre des Tortures : il vaut mieux que vous imaginiez les instruments qui se trouvent ici. En plus des instruments de torture habituels comme le chevalet, les fers rouges, les crochets de boucherie et les poulies, on peut en trouver de nombreux autres fort ingénieux comme des vis à oreille ou des crochets à âme. Le nombre de personnes détenues ici varie, mais il y a toujours quelqu'un, et cette personne a des chances d'être soit sacrifiée, soit torturée. Ou bien elle peut être en train d'essayer d'expliquer pourquoi elle entrait dans la chambre de Killian-Tak.

Cette chambre entière est située dans un plan du Chaos qui apparaît comme un lac sans fin de fluide jaune bouillonnant. Les cellules prison sont reliées par des chemins de rochers flottants, et elles sont situées sur des îles flottantes. Tant qu'ils sont sur ce plan du Chaos, les démons sont dix fois plus puissants que normalement, dans chacune de leurs caractéristiques. Puisque cela s'applique aussi au POU, les démons obtiennent la possibilité de confronter leur POU à celui de leur maître, dans une tentative pour détruire leur lien, et détruire ou abandonner leur maître, suivant leur personnalité. Les prêtres sont avertis de ce problème, et n'amènent jamais de démon lié à l'intérieur de la chambre de tortures.

12) Couloir Magique : cette salle est totalement inutile, et ne sert à rien du tout. Elle est divisée par plusieurs portes. La fin du couloir est magiquement liée à son commencement, ainsi une personne allant au nord, à travers la dernière porte, se retrouvera devant la porte d'entrée de Sombreflèche.

13) Zone de Culte des Prêtres : nulle personne sortie des masses non initiées, n'est autorisée à entrer ici. Une longue perche aiguisée sort du mur sud, de laquelle pendent les formes d'hommes et de femmes, embrochées par les chevilles. Quelques rares victimes à l'extrémité de la perche, pourraient encore être en vie, mais, au fur et à mesure qu'elles progressent vers la base de la perche, les victimes sont de moins en moins intactes, à l'extrême base, elles ne sont que des squelettes.

C'est ici que sont accomplis les sacrifices à Mabelrode, en empalant les victimes sur la perche, et en attendant qu'elles meurent et pourrissent.

14) Le Lieu d'Invocation : un autre lieu d'interaction avec un plan du Chaos. Cette fois c'est un plan qui apparaît comme un vaste vide noir ne contenant que d'occasionnels grains de lumière qui palpitent. Un étroit chemin flottant mène jusqu'à une grande île en suspension. Cinq cages d'escalier étroites s'enroulant en spirale, jaillissent de l'île. Après avoir gravi 66 marches dans n'importe quelle cage d'escalier, on atteint une terrasse située dans l'espace interdimensionnel.Des vents violents y soufflent en permanence. De temps à autre, des éclairs déchirent les ténèbres. A cet endroit, les prêtres ne conduisent que les invocations les plus importantes et les plus effrayantes. Les démons et les élémentaires ordinaires sont invoqués dans les huttes des prêtres ou dans l'une des aires de culte, mais c'est ici que sont invoqués les Seigneurs du Chaos. Par suite d'une grande pratique, seuls Mabelrode et les entités du Chaos qui le servent, sont appelés par les prêtres du temple. Le plan du Chaos qui se trouve ici permet à n'importe quel sorcier du Second Rang, ou

d'un Rang Supérieur, de tenter d'invoquer un Seigneur du Chaos, un exploit normalement impossible.

15) Le Trésor : la salle qui contient le trésor n'est pas facile à atteindre. Pour y entrer, il faut franchir une série continue de portes démons. Il y a vingt-cinq salles en tout, s'enroulant en spirale les unes par dessus les autres. La première salle est gardée par une porte démon dotée d'un POU de 1. La seconde porte démon possède un POU de 2, et ainsi de suite. Toutes ces portes démons ont la faculté spéciale d'Invulnérabilité et elles possèdent en plus une CON de 100. Dans la vingt-cinquième salle se trouve le trésor du temple, qui consiste en une gigantesque perle noire valant 2000 GB et un bâton magique terminé par une tête sculptée à taille réelle, riant, la bouche ouverte. Si un joyau est placé dans la bouche sculptée, et qu'on frappe le bout du bâton contre le sol, alors le joyau est magiquement dupliqué, et deux joyaux identiques, chacun égalant l'original en valeur et chatoiement, pourront être retirés de la bouche. Ce pouvoir ne fonctionne que la nuit, entre le crépuscule et l'aurore, et une seule fois, mais il peut être utilisé chaque nuit. Mekmakabis duplique en temps normal la perle.

16) Le Puits sans Fond : que pouvons nous dire de plus ? Ceux qui tombent dedans continuent de tomber jusqu'à ce qu'ils meurent de faim. La seule façon de s'échapper du puits serait de se téléporter, de voler ou d'utiliser un démon ou une vertu de transport. Les fidèles morts sont jetés dans ce puits ainsi que les prêtres.

17) Le Couloir des Obstructions : cette pièce est justement nommée à cause des éléments en pierre soigneusement sculptés à l'image de stalactites et stalagmites naturelles. Les mouvements y sont difficiles, à cause de ces nombreux pics et chandelles, et seule une vitesse d'une demi fois la normale est possible. Cette zone est dangereuse pour ceux qui ne portent pas un bandeau en fer, parce que des démons de combat cornus ressemblant à des serpents ondulent entre les stalagmites sculptées, et attaquent quiconque n'a pas de bandeau. Huit démons se cachent ici.

Démons de Combat Serpent

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
40	42	4	15	13	10	0

Armure : 8 points
Points de Vie : 37

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40	2d6	20
Constriction	40	2d6	-

18) Le Temple Intérieur : il faut pénétrer dans le Couloir des Obstructions pour entrer dans cette zone. Chacune des trois portes qui s'ouvrent sur l'intérieur est une puissante porte démon possédant les caractéristiques suivantes :

Portes Démons du Temple Intérieur

CON	TAI	INT	POU
50	20	15	39

Le Temple Intérieur est en réalité une cour à ciel ouvert. Au centre se dresse la tour de Mekmakabis. Cette zone sent la viande putréfiée, et l'herbe haute est jaune et collante. Au dessus des têtes volent les 100 vautours qui étaient visibles depuis l'extérieur du temple. N'importe qui (même un membre du couvent) qui entre dans cette cour sans permission, sera attaqué par les vautours.

Les vautours ne sont pas seulement des oiseaux, mais ils font partie d'une gigantesque bête du Chaos. Ces vautours s'envoleront tous ensemble et se rassembleront en une seule forme d'apparence humaine, faite des corps et des ailes battantes des vautours. Cette chose-vautour s'abattra au sol et attaquera quiconque n'aura pas été invité par Mekmakabis. Lorsqu'elle porte un coup, la chose peut choisir de le porter soit avec le bec féroce, soit avec les serres d'un vautour. Chacun des vautours est un oiseau de taille ordinaire qui peut être tué d'un seul coup (un, ou plus, point de dommages). Lorsqu'un vautour est tué, il tombe à bas de la forme du monstre et gît sans vie, réduisant légèrement la taille du monstre. Les vautours restants changent de position pour remplir le vide, tandis que le monstre continue de se battre. Au fur et à mesure que les vautours sont tués, le monstre maigrit et devient moins vigoureux. Lorsqu'il est réduit à dix vautours, ou moins, le monstre tombe en pièces, et les vautours restants s'envolent à tire d'ailes, vaincus. Comme la créature est composée d'un total de 100 vautours, et qu'il faut un coup pour tuer chaque vautour, il faudra 90 coups réussis pour vaincre ce monstre. Tout coup causant plus de dix points de dommages tue deux oiseaux au lieu d'un. Tout coup causant plus de vingt points de dommages tue trois oiseaux.

Chose-Vautour du Chaos

FOR	INT	POU	DEX
50	10	30	12

Armure : aucune
Points de Vie : non applicable (voir ci-dessus)
Capacité spéciale du Chaos : Résistance Magique

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Serres	90	6d6	25
Bec	90	3d8	-

Notes : elle attaque deux fois par round et elle a le choix entre les serres de vautour ou le bec pour porter ses coups. L'attaque par le bec a l'avantage de pouvoir traverser une armure démon au contraire de l'attaque aux serres. La capacité du monstre en ce qui concerne la résistance magique l'immunise aux capacités spéciales des démons du style Drainer la vie, Drainer la force, la Peur, le Sommeil, ou d'autres similaires.

19) La Tour de Mekmakabis : les dix-huit mètres du bas de la tour sont vides, mais pas inhabités. Au dessus de cette partie se trouve l'étage où demeure Nekilligis. L'étage surmontant ce dernier est le dernier étage, le domicile de Mekmakabis. Le rez de chaussée contient l'Oeuf Démon, le présent de Mabelrode

Quand on entre dans la tour, la porte se ferme automatiquement, et un vent commence à souffler dans la tour. Le seul moyen d'éviter ce vent de sorcier, qui est en train de naître, est de gagner le mur sud-est de la tour. Quiconque frappe trois fois sur cette portion de mur est lévité jusqu'à la chambre de Nekilligis par un démon de transport invisible à travers un trou dans le sol.

Ceux qui sont pris dans le vent doivent commencer à tenter des jets d'Equilibre. Pour sortir de la salle il faut pulvériser la porte (qui possède 100 points de vie), ou bien posséder un démon ou une vertu de téléportation, ou quelque semblable et remarquable moyen d'évasion. Le vent continue de forcir et, à chaque round suivant le premier, tous les jets d'Equilibre tentés sont réduits de 10 % cumulatifs. Tous ceux qui ratent un jet d'Equilibre sont soulevés par le vent et projetés contre les parois de la tour, subissant 1 point de dommages au premier round, 2 points au second round, 3 au troisième, etc...

Le vent de sorcier peut être détruit par des élémentaires de feu, un peu comme les salamandres détruisent les sylphes. Il faut 4 salamandres pour accomplir cela.

La chambre de Nekilligis est propre et rangée. Au centre de la salle se trouve une cellule de 6 mètres sur 6, dans laquelle Nekilligis pratique ses compétences aux armes sur des hommes et des animaux

vivants. Des escaliers mènent vers le haut jusqu'à la chambre de Mekmakabis.

Les quartiers de Mekmakabis, au dernier étage, sont enveloppés d'obscurité. La pièce est remplie de livres, tomes et manuels de toutes formes et apparences, contenant toute la connaissance des hommes mortels, et même plus. Tous ces livres sont, de façon magique, illisibles pour quiconque en dehors de Mekmakabis ou d'une personne en contact physique avec celui-ci. Si jamais Mekmakabis est tué, tous les livres disparaissent dans des bouffées de fumée de couleurs variées. Un seul livre peut être sauvé de la destruction si un démon de connaissance est utilisé pour le protéger. Un démon de connaissance différent est nécessaire pour chaque livre protégé, et le démon est détruit au cours de ce processus. On peut trouver dans ces manuels des choses en trop grand nombre pour être répertoriées, par conséquent si des livres sont sauvés, le maître de jeu devra déterminer leurs contenus.

Quelques suggestions de contenus : une carte d'un fameux trésor dans le Pays du Silence, les instructions pour lancer un sort invoquant les hommes escargots d'Oip, une liste des herbes nécessaires pour composer l'Elixir d'Immortalité, la recette d'un poison capable de tuer même les démons, etc.

Un Chien du Chaos, l'animal favori du sorcier, est couché en rond devant le gigantesque bureau de Mekmakabis.

Chien du chaos

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
18	21	15	10	25	17

Armure : 9 points de fourrure
Points de Vie : 24
Capacité spéciale : douleur (voir ci-dessous)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	83	5d6+douleur	67

Notes : quiconque subissant des dommages par la morsure de la créature est plongé dans une agonie horrible, et toutes ses compétences sont réduites de moitié. Cette douleur indicible (et la réduction de compétences qui l'accompagne) cesse à la guérison de la blessure. Seuls le squelette et les yeux de braise du chien sont visibles. Ses chairs sont en effet invisibles. S'enduire du sang de ce démon rend invisible pour 1 à 8 heures.

III. Emploi du Temps du Temple

Emploi du temps journalier

Jusqu'à 12 h. - lever, toilette et petit-déjeuner, activité libre.

12.00 à 18.00 - l'enseignement des deux exarques

18.00 à 19.00 - dîner, après lequel les sorciers sont libres pour le reste de la soirée, à moins qu'il s'agisse d'une nuit de sabbat.

Evénements hebdomadaires et annuels

Mercredi : nuit du sabbat. Toutes les personnes présentent à Sombreflèche y participent.

Jeudi : sacrifice à 11 heures d'un être humain sur l'autel de Mabelrode

Le dernier jour de l'an : le dernier des écuyers est sacrifié à Mabelrode par ses confrères en présence des futurs écuyers.Son corps est ensuite jeté dans le puits sans fond. Après cette cérémonie, les anciens écuyers sont devenus des chevaliers.

Le premier jour de l'an : le prince indique à chaque nouveau chevalier le couvent où il doit se rendre pour une année. Après leur départ, il choisit cinq écuyers parmi les postulants. Le soir même les personnes retenues se dévouent à Mabelrode lors d'une cérémonie où elles lui offrent leurs âmes.

Le premier jour du printemps : réunion de l'ultime couvent dans le lieu des invocations.

Le premier jour de l'automne : réunion de l'ultime couvent dans le lieu des invocations.

Le premier jour de l'hiver : réunion de l'ultime couvent dans le lieu des invocations en présence de Mabelrode.

IV. Défenses du Temple

Les prêtres ont des plans déterminés pour assurer la défense du temple. Les points suivants devraient être gardés à l'esprit :

1. Si les prêtres disposent d'un préavis suffisant, ils se répartiront dans les deux Chambres des Démons, pour se joindre aux démons de combat dans la protection du temple. Si on leur donne un jour ou plus pour se préparer à l'attaque, ils invoqueront autant de Démons de Combat et de Protection que possible pour accomplir l'unique tâche de défendre le temple contre cet assaut.

2. Si les intrus sont suffisamment hardis pour enfiler les bandeaux en fer, Mekmakabis sera au courant de leur présence. Il n'activera pas les démons de possession avant que le moment soit venu (de préférence lorsque les aventuriers seront chaudement engagés dans un combat).

3. Mekmakabis et Nekilligis attendent les attaquants dans leur tour. Si l'un des attaquants pénètre dans la tour, ils se prépareront au combat dans la chambre de Nekilligis.

V. Personnalités Importantes

Sombreflèche compte en permanence entre 30 et 50 fidèles. Ces hommes et ces femmes demeurent pour quelques mois au Temple par dévotion ou dans l'espoir d'attirer l'attention de Mabelrode. Ils sont à la disposition des prêtres pour toutes les tâches d'intendance comme la cuisine, le nettoyage, etc... Cependant certains peuvent apporter leurs compétences et accompagner un membre du couvent dans une mission ou une quête. Généralement plusieurs guerriers assassins ou voleurs attendent une telle occasion afin de briller pour le service de Mabelrode.

Durant leur séjour à Sombreflèche ces fidèles habitent où ils peuvent, la plupart du temps, dans quelque recoin.

Le Couvent de Sombreflèche

Sombreflèche abrite l'un des couvents de Mabelrode. Le culte de ce Duc du Chaos s'organise en 12 couvents de 13 sorciers chacun. Un treizième couvent, l'ultime, est composé des princes et princesses de chaque couvent et du fils de Mabelrode, actuellement Mekmakalis.

Les couvents ont tous la même organisation, calquée sur celle de Sombreflèche. A part l'ultime, aucun n'est mixte. Il en existe six masculins et six féminins.

Chaque couvent comprend cinq écuyers ou écuyères. Ceux-ci sont des nouveaux venus, pour la plupart des sorciers, désirant devenir prêtre de Mabelrode. Ces personnes demeurent un an dans le couvent où les deux hexarches leur délivrent un enseignement. A la fin de cette année l'étudiant le plus médiocre est sacrifié à Mabelrode, tandis que les autres deviennent prêtres. Le lendemain de cette cérémonie, parmi les postulant écuyers, le prince du couvent en choisit cinq pour la nouvelle année. Quant aux quatre anciens, ils partent chacun pour un couvent différent où ils resteront un an en tant que chevaliers. Les écuyers ont des tâches subalternes dans un couvent, ils passent la plupart de leur temps à leurs études.

Un couvent compte aussi cinq chevaliers. Il s'agit d'anciens écuyers ou chevaliers errants d'autres couvents. Un chevalier demeure un an dans un couvent après quoi il en change. Une fois les six couvents visités le chevalier devient chevalier errant. Il doit alors vivre seul et subsister par ses propres moyens. Par contre il a le droit de postuler comme exarques à la mort de l'un d'eux. Ce sont les chevaliers qui assurent la plupart des responsabilités dans un couvent, ils consacrent moins de temps à l'étude.

Les deux exarques du couvent assurent sa direction. L'un d'eux a la charge des chevaliers, le second des écuyers. L'éducation des sorciers leur revient également.

Le prince intervient peu dans les affaires internes de son couvent, délégant cette tâche à ses deux exarques. Par contre c'est lui qui choisit les futurs écuyers parmi les prétendants et c'est aussi lui qui détermine le dernier des écuyers promis au sacrifice. Le prince s'occupe essentiellement des relations avec l'extérieur. C'est lui qui négocie les services d'un de ses sorciers pour un étranger (généralement plusieurs milliers de GB). Il reçoit, conseille et assiste dans une certaine mesure les chevaliers errants mais collecte surtout leurs informations et leurs découvertes. Le prince distribue également des missions à ses sorciers ou des quêtes pour ses exarques. L'autre face de ses occupations est représentée par l'ultime couvent. Ce conseil, dirigé par Mekmakabis, se réunit trois fois par an à Sombreflèche, dont une fois devant Mabelrode. Lors de ces rencontres la "politique" des couvents est définie et les résultats sont observés, malheur à celui ou à celle qui a échoué, Mabelrode refuse l'échec ...

Le roi des couvents est la clef de voûte de cet édifice. Il est le juge, l'initiateur de toute décision, le représentant sur terre de Mabelrode. A la mort d'un prince il choisit son remplaçant. Quant au roi, une fois mort, c'est Mabelrode lui-même qui désigne son successeur.

Actuellement la politique des couvents tient en deux points : contrer l'influence du Théocrate de Pan Tang et prendre le contrôle des élites de plusieur pays en favorisant par la sorcellerie les nobles prêts à s'allier aux couvents, mais aussi en éliminant leurs opposants. Ainsi à Eshmir déjà de nombreux seigneurs utilisent les services de ces sorciers, perdant ainsi leur indépendance.

Les localisations des couvents sont les suivantes :

Couvents féminins	Couvents masculins
Eliver (Eshmir)	Eliver (Eshmir)
Cadsandria (Argimiliar)	Cadsandria (Argimiliar)
Ile du Sorcier	Vilmiro (Vilmir)
Cité de la Côte Jaune	Pays du Silence
Ile du Dragon (Melniboné)	Sombreflèche
Forteresse Impie	Dhoz-kam

Notes : le couvent de Vilmir est bien sûr secret, même les agents de la Loi ignorent son existence.

Les membres du couvent de Sombreflèche bénéficient des capacités vampiriques du démon de cette façon : ils régénérent 1 point de vie par round de mêlée tant qu'ils demeurent dans le Temple ou dans le rayon d'influence du démon.

Le symbole des couvents de Mabelrode est un masque lisse. Chaque sorcier en possède un percé seulement de deux trous pour les yeux. Les masques des écuyers sont en acier, ceux des chevaliers en argent, ceux de exarques en or, ceux des princes en platine et celui du roi est taillé dans un diamant. Les membres des couvents portent ces masques lors des sabbats et autres cérémonies.

Killian-Tak, Prêtre de Mabelrode, Sorcier du Troisième Rang, Prince du Couvent

Killian-Tak

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	13	17	23	12	14

Armure : démon
Points de Vie : 13
Elan : 36

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	61 (+7)	1d8+1+1d6+2d6	64 (+7)

Nationalité : Dharijor **Age** : 49 **SAN** : 80

Compétences : Embuscade 31, Dissimuler 40, Eviter 42, Premiers Soins 82, Se Cacher 27, Bas Melnibonéen 58, Mémoriser 73, Connaissance des Plantes 96, Connaissance des Poisons 110, Voir 66 ; Invocation : Sylphes 97, Gnome 80, Ondines 53, Démon de désir 71, Démon de protection 94, Démon de Transport 59.

Armure Démon de Killian-Tak
(ressemble à une terne armure noire)

CON	TAI	POU
70	13	22

Epée large démon de Killian-Tak (ressemble à une épée de verre)

FOR	TAI	POU	DEX
20	2	14	30

Démon de Transport de Killian-Tak

FOR	CON	TAI	POU	DEX
15	29	8	20	33

Démon de Désir de Killian-Tak

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	15	9	12	16	12	20

Comme Mekmakabis est rarement là en personne, Killian-Tak agit en haut prêtre. Il est efficace, possède du sang froid, et il est extrêmement dur, quoiqu'il ne soit pas sadique. Il possède une armure démon, une épée démon, et un démon de transport dans un anneau, qui lui permet des fuites rapides. Un démon de désir invisible en permanence l'accompagne. Il l'utilise au combat pour voler les armes de ses opposants.

Killiam Tak joue à la perfection son rôle de prince. Il n'a jamais connu aucun échec et en est très fier. La personne qui osera le défier, ou pire, le vaincre attirera sur elle toute sa haine. Killiam demeure incoruptible, il est entièrement dévoué à Mekmakabis. Beaucoup pensent qu'il sera son successeur. Actuellement, Killiam rassemble des informations afin de partir à la recherche de Mournblade.

Meerdus Weerdon, Prêtre de Mabelrode, Sorcier du 2ème Rang, Exarque du Couvent

Meerdus Weerdon est plus qu'un prêtre. C'est aussi un guerrier puissant. Meerdus Weerdon est véritablement un homme de toute confiance, et il n'hésitera pas à prendre à bras le corps les ennemis de ses supérieurs. Il possède un démon de protection sous la forme d'une mouche. Ce démon est habituellement de la taille d'une mouche normale, bourdonnant continuellement autour de Meerdus. Au cours d'un combat, il ordonne à la mouche de prendre sa taille véritable. Il peut

Meerdus Weerdon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	10	16	20	13	11

Armure : démon
Points de Vie : 14
Elan : 30

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache Lormyrienne	72	3d6+1d6	58

Nationalité : Argimiliar **Age** : 35 **SAN** : 76

Compétences : Embuscade 42, Dissimuler 16, Eviter 24, Premiers Soins 26, Se Cacher 46, Bas Melnibonéen 80, Mémoriser 56, Connaissance des Plantes 92, Connaissance des Poisons 80, Voir 53 ; Invocation : Gnome 95, Ondines 64, Démon de Protection 91, Démon de Transport 43

Armure démon de Meerdus

CON	75	TAI	10	POU	14

Mouche démon de transport de Meerdus (vitesse max. 80 km/h)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
4	12	12	12	14	25

Points de Vie : 12

Capacité spéciale : Changement de taille

même chevaucher la mouche à l'intérieur du temple en raison de la haute DEX de la mouche et le plafond bas du temple.

Meerdus est le premier exarque de Sombreflèche. Cependant il a tendance à se décharger de l'enseignement sur Hellgam. En effet, Weerdon préfère servir Mabelrode par l'action. Il est l'agent favori de Killiam pour toutes les missions difficiles. Sa collection de poison l'aide souvent à régler ses problèmes.

Hellgam, Prêtre de Mabelrode, Sorcier du 2ème Rang, Exarque du Couvent

Hellgam

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	9	18	18	21	10	12

Armure : robes 1d4-1
Points de Vie : 15
Elan : 32

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Masse démon	36	1d8+2+1d6+4d6	39

Nationalité : Pikarayd **Age** : 36 **SAN** : 50

Compétences : Embuscade 21, Dissimuler 42, Eviter 33, Premiers Soins 100, Se Cacher 17, Bas Melnibonéen 83, Mémoriser 95, Connaissance des Plantes 100, Connaissance des Poisons 107, Voir 36; Invocations : Salamandre 93, Sylphe 66, Démon de Combat 52, Démon de Désir 98

Masse démon d'Hellgam

FOR	CON	TAI	POU
40	44	2	15

Démon de Guérison d'Hellgam

CON	34	INT	12	POU	12

Hellgam est obèse, et plutôt d'un aspect assez stupide, mais il est en fait fort agile et possède un extraordinaire don d'observation. Il garde un démon de désir spéciale emprisonné dans un collier en plus de celui qu'il y a dans sa hutte. Ce collier démon ne peut saisir des objets physiques, à la différence des démons de désir normaux. Par contre, il peut soigner Hellgam de toute blessure. Chaque guérison de cette sorte coûte un point de CON au démon. Il en a déjà dépensé un certain nombre.

Hellgam, bien que brutal et emporté est un maître en sorcellerie apprécié des écuyers. Sous sa baguette, nul ne pense à lambiner, il décrit souvent les plus beaux sacrifices d'écuyers trop paresseux.

Ostis-Urulius, Prêtre de Mabelrode, Sorcier du 1er Rang, Chevalier du Couvent

Ostis-Urulius

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	16	12	17	15	15	9

Armure : démon
Points de Vie : 16
Elan : 19

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre démon	54 (+18)	1d6+2+1d6	50 (+18)

Nationalité : Pykaraïd **Age** : 25 **SAN** : 68

Compétences : Embuscade 56, Dissimuler 22, Eviter 45, Premiers Soins 32, Se Cacher 38, Bas Melnibonéen 33, Mémoriser 46, Connaissance des Plantes 59, Connaissance des Plantes 61, Voir 61; Invocation : Sylphe 92

Armure démon d'Ostis-Urulius

CON	57	TAI	12	POU	14

Cimeterre démon d'Ostis-Urulius

TAI	2	POU	9	DEX	72

Ostis-Urullus est un homme de concours violent. Il se plaît à l'organisation des combats. Mekmakabis l'a équipé d'une armure et d'un cimeterre démon, qui accroissent grandement ses compétences de combat.

Le caractère d'Ostis est voisin de Weerdon, tous deux s'apprécient beaucoup. Il est fréquent que Weerdon prenne Ostius comme second dans ses expéditions. Ostius participe aussi aux raids montés par Nekilligis.

Zaphan, Prêtre de Mabelrode, Sorcier du 1er Rang, Chevalier du Couvent

Zaphan est vif, souple, et tranquille. Il porte des robes noires et il possède une tournure d'esprit mystique. C'est un homme tranquille, mais sa voix d'une tessiture criarde provoque l'attention de ses auditeurs. Chacune de ses trois dagues possède une salamandre liée. Kilian-Tak lui a donné un démon de téléportation lié à un tatouage sur son coude gauche. La fonction de ce démon est de le tirer de graves dangers.

Zaphan reçoit de Killiam toutes les missions diplomatiques. Il a déjà réussi par son charme à amener plusieurs grandes familles sous la coupe du couvent. Zaphan est d'un contact aimable, souriant mais c'est certainement l'un des membres du couvent les plus à craindre. Une de ses tâches consiste à sonder discrètement les écuyers afin de détecter toute déviance.

Zaphan

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	16	18	16	18	13

Armure : aucune
Points de Vie : 17
Elan : 23

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague lancée	86	1d4+2+1d4 (+1d6)	-
Dague	52	1d4+2+1d6 (+1d6)	46

Nationalité : Eshmir **Age** : 27 **SAN** : 49

Compétences : Embuscade 71, Dissimuler 61, Persuader 60, Eviter 68, Premiers Soins 42, Se Cacher 88, Bas Melnibonéen 63, Mémoriser 81, Connaissance des Plantes 43, Connaissance des Poisons 73, Voir 54 ; Invocation : Salamandre 97.

Démon de téléportation de Zaphan

FOR	CON	INT	POU	DEX	CHA
16	6	7	10	30	1

Menolin, Prêtre de Mabelrode, Sorcier du 1er Rang, Chevalier du Couvent

Menolin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	10	12	16	19	13	12

Armure : 1d8-1 Demi-Plaques
Points de Vie : 10
Elan : 08

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte démon	46	1d6+1+1d6+1d4	52

Nationalité : Argimiliar Age : 30 SAN : 63

Compétences : Embuscade 18, Dissimuler 25, Eviter 51, Premiers Soins 62, Se Cacher 25, Bas Melnibonéen 54, Mémoriser 56, Connaissance des plantes 53, Connaissance des Poisons 47, Voir 68 ; Invocations- Gnome 94

Epée démon de Menolin

FOR	CON	TAI	POU
18	80	2	5

Menolin est quelqu'un de nonchalant, et qui ne recèle aucune animosité. Son apparence est désordonnée. Killian-Tak lui a donné pour sa protection une épée démon.

L'unique tâche de Menolin consiste à diriger les serviteurs présents au Temple. Ce travail suffit amplement à absorber son énergie. Menolin sera dépassé par tout événement hors du commun.

Ubibuid, Prêtre de Mabelrode, Sorcier du 1er Rang, Chevalier du Couvent

Ubiduid est extrêmement méditatif. Certains doutent même qu'il sache vraiment ce qui se passe autour de lui. Il a des yeux blancs et fixes. Il est le seul parmi les prêtres de Mabelrode à ne pas posséder de démon.

Ubiduid passe la totalité de son temps en méditation. Nul à Sombreflèche n'a souvenir du timbre de sa voix.

Ubibuid

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	13	16	16	13	12

Armure : aucune
Points de Vie : 12
Elan : 16
Arme : aucune, il ne fait qu'acte de présence lors des combats.

Nationalité : Jharkor **Age** : 40 **SAN** : 70

Compétences : Embuscade 10, Dissimuler 63, Eviter 33, Premiers Soins 19, Se Cacher 21, Bas Melnibonéen 42, Mémoriser 21, Connaissance des Plantes 92, Connaissance des Poisons 101, Voir 19 ; Invocation-Sylphes 93

Nesspass, Prêtre de Mabelrode, Sorcier du 1er Rang, Chevalier du Couvent

Nesspass est un compagnon haineux, doublé d'un éternel rancunier. Il est loin d'être courageux, préférant de beaucoup fuir et vivre pour combattre un autre jour. Son armure possède quatre ondines liées, destinées à faire rouiller les quatre premières armes le touchant. Il possède aussi un faucheur démon fabriqué par Mekmakabis.

Nesspass

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	10	16	17	13	11

Armure : 1d8-1 armure barbare
Points de Vie : 12
Elan : 19

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Faucheur démon	44 (+10)	1d6+2+1d6	54 (+10)

Nationalité : Pan Tang **Age** : 27 **SAN** : 80

Compétences : Embuscade 33, Dissimuler 42, Eviter 52, Premiers Soins 52, Se Cacher 36, Bas Melnibonéen 50, Mémoriser 40, Connaissance des plantes 62, Connaissance des poisons 59, Voir 47 ; Invocation-Ondines 91

Faucheur Démon

FOR	TAI	POU	DEX
10	2	11	40

Capacité Spéciale : Sommeil

Nesspass jalouse férocement Weerdon. Actuellement, il tente d'élaborer une machination visant à perdre le premier hexarche. Tous les moyens lui seront bons pour arriver à ses fins.

La tâche de Nesspass à Sombreflèche consiste à accueillir les nouveaux arrivants et à les sonder. Killiam craint toujours l'infiltration d'assassins bleus.

Ugin, Noble, Sorcier de 1er Rang, Écuyer du Couvent

Ugin a développé un complexe en ce qui concerne sa taille et sa corpulence peu élevées, ce qui l'a rendu hargneux et mal assuré. Il garde une sylphe liée dans une chevalière pour bien sur détourner les flèches dirigées contre lui. Son armure de cuir brillant cache un démon de protection donné par Killian-Tak.

Ugin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	9	6	16	19	16	10

Armure : démon
Points de Vie : 6

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton de combat	36	1d8	61

Nationalité : Pan Tang **Age** : 25 **SAN** : 60

Compétences : Embuscade 37, Dissimuler 48, Eviter 73, Premiers Soins 23, Se Cacher 71, Bas Melnibonéen 71, Mémoriser 78, Connaissance des Plantes 42, Connaissance des Poisons 64, Voir 63 ; Invocation-Sylphes 98

Armure Démon

CON 20 **TAI** 6 **POU** 4

Capacité spéciale : possède un pacte de sauvegarde contre les Armes Démons.

Ugin travaille assidûment les leçons de Hellgam tel un potache. Ugin est en effet persuadé qu'il sera le sacrifié à cause de son poids anormal ! Urgin se méfie de Manura, il l'a déjà surpris lui jetant des regards allumés par ses chairs boursoulées.

Manura, Noble, Sorcier de 1er Rang, Écuyer du Couvent

Manura est cannibale. Inutile de préciser qu'il n'a que peu d'amis. Il a réussi actuellement à décider Mekmakabis de lui fabriquer une dent démon.

Personnage ventripotent méfiez vous de Manura ! le rêve de ce dernier est d'enterrer une famille de marchands de Vilmir dont le plus maigre pède 100 Kg. Manura a déjà reçu des blâmes pour des disparitions mystérieuses de quelque fidèles un peu enveloppés.

Manura

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	14	14	16	16	15	7

Armure : 1d8-1 Demi-plaques
Points de Vie : 16

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Grande lance	63	1d10+1+1d6	52
Morsure	50	5d6	

Nationalité : Pikarayd **Age** : 28 **SAN** : 30

Compétences : Embuscade 73, Dissimuler 21, Eviter 63, Premiers Soins 10, Se Cacher 60, Bas Melnibonéen 50, Mémoriser 30, Connaissance des plantes 42, Connaissance des poisons 51, Voir 41, Invocation- sylphes 97

Dent Démon de Manura

FOR 50 **POU** 33

Alak, Prêtre de Mabelrode, Sorcier du 1er Rang, Écuyer du Couvent

Alak est assurément fou, et fait des choses bizarres comme chanter ou danser au sommet de sa hutte sans raison. Il possède un démon de protection spécial sous la forme d'un anneau. Les caractéristiques de ce démon ne sont pas particulièrement remarquables, mais il confère sa capacité spéciale de régénération (1d6 par round) à Alak.

Killiam a déjà déterminé quel sera l'écuyer sacrifié : Alak

Alak

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	14	20	15	15	12

Armure : 1d8-1 Demi-plaques
Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	95	1d6+1d6	84

Nationalité : Eshmir **Age** : 24 **SAN** : 0

Compétences : Embuscade 68, Dissimuler 31, Artisanat (gravure sur bois) 62, Eviter 23, Premiers Soins 54, Se Cacher 46, Bas Melnibonéen 20, Mémoriser 29, Connaissance des plantes 36, Connaissance des poisons 32, Voir 51 ; Invocation - Sylphe 96

Démon de Régénération

CON 60 **POU** 20

Capacité spéciale : confère la régénération à son porteur

Baphis, Prêtre de Mabelrode, Sorcier du 1er Rang, Écuyer du Couvent

Baphis se délecte dans les tourments des autres. Il préférera mourir plutôt que d'être sous la coupe d'un autre. Il possède une hache de bataille démon créée par Mekmakabis.

Baphis

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	10	17	17	16	8	7

Armure : 1d8+2 Demi-plaques et heaume
Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille démon	72 (+16)	1d8+2+1d6	58 (+16)

Nationalité : Pikarayd **Age** : 20 **SAN** : 48

Compétences : Embuscade 15, Dissimuler 66, Eviter 10, Premiers Soins 70, Se Cacher 13, Bas Melnibonéen 75, Mémoriser 56, Connaissance des plantes 87, Connaissance des poisons 99, Voir 71 ; Invocation- Ondine 92

Hache de bataille démon

TAI 2 **POU** 17 **DEX** 64

En plus de ses études, Baphis a obtenu de Hellgam la charge de la salle de tortures, ce à quoi il s'applique tout particulièrement. Ces travaux en la matière envahissent chacun de ses discours.

Nedenne, Marchand, Sorcier du 1 Rang, écuyer du couvent

Nedenne est un homme prudent et sournois. Il possède un collier en fer auquel est lié un faible démon de possession. Il peut lui commander de quitter le collier et de posséder le corps de la cible voulue.

Nedenne est l'un des écuyers les plus discrets. Sombreflèche et ses occupants l'inquiètent et il regrette d'être rentré au couvent. Aussi il se fait le moins remarquer, attendant l'heure de sa libération.

Nedenne

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

Armure : 1d6-1 cuir
Points de Vie : 14

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Masse légère	65	1d6+2	66

Nationalité : Pan Tang Age : 33 SAN : 47

Compétences : Embuscade 27, Dissimuler 83, Eviter 42, Premiers Soins 30, Se Cacher 73, Bas Melnibonéen 96, Mémoriser 57, Connaissance des Plantes 83, Connaissance des Poisons 77, Vor 62 ; Invocation-Gnome 95

Démon de Possession

INT 12 **POU** 20

Malheureusement pour lui Mabelrode détient déjà son âme. Si Nedenne est discret par contre rien ne lui échappe. Il a entre autre percé les intentions de Nesspass. Il attend une occasion favorable afin de le dénoncer à Weerdon.

Nekilligis, Prêtre de Mabelrode, Suivant Pan Tangien de Mekmakabis, Agent du Chaos

Nekilligis est un imposant homme tout en muscles. Son visage est couvert par une plaque en argent massif. Il porte une tunique noire munie d'une capuche, et des pantalons noirs. Il va pieds nus, mais il porte toujours ses gantelets démons. Nekilligis est aveugle, suivant ainsi le concept de Sans Visage de Mabelrode. Pour parer, attaquer, éviter ou culbuter, il doit réussir un jet d'Ecouter, car l'ouïe est son sens premier, bien que ces autres sens soient normaux. Si un opposant réussit un jet de Mouvement Silencieux en attaquant Nekilligis, le Pan Tangien doit utiliser sa compétence Sentir pour détecter le silencieux.

Nekilligis

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	19	16	14	10	9

Armure : démon
Points de Vie : 22
Elan 26

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Gantelets démons	94 (+5)	1d3+1d6+4d6	97 (+5)

Nationalité : Pan Tang **Age** : 33 **SAN** : 47

Compétences : Equilibre 100, Langage Commun 100, Eviter 47, Ecouter 98, Bas Melnibonéen 42, Mémoriser 85, Sentir 90, Voir 0, Goûter 100, Faire un noeud 74, Culbuter 32, Pister 0

Gantelets démons de Nekilligis

FOR	CON	TAI	POU	DEX	CHA
40	99	1	21	20	5

Capacité spéciale : Drainer le POU (même principe que pour la FOR, mais au niveau du POU bien sur - le POU drainé va à l'oeuf démon de Mekmakabis, et non aux gantelets).

Tunique démon de Nekilligis (armure)

CON 59 **TAI** 19 **POU** 28

Capacités spéciales : Régénération, Pactes de Garde contre les flèches et les Salamandres.

Nekilligis est un maître en boxe et un artiste des arts martiaux. Il porte des gantelets et une tunique démons, façonnés par Mekmakabis. La plaque d'argent que Nekilligis porte sur son visage couvre à l'évidence ses yeux inutiles. De petits trous lui permettent de respirer, et ses oreilles restent découvertes. Tous les jets critiques réussis sur les yeux, le nez, ou le visage de Nekilligis sont annulés par cette plaque.

Mekmakabis, Agent de Mabelrode, Sorcier du 5ème Rang

Mekmakabis

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	11	16	24	32	15	18

Armure : démon
Points de Vie : 16 (+POU voir ci-dessous)
Elan 87

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Orbe Gardien	63	Destruction des démons	-
Bras démon	83	1d6+2d6	85
Dague	76	1d4+2	72

Nationalité : Melnibonéen **Age** : 72 **SAN** : 83

Compétences : Evaluer un trésor 98, Premiers Soins 100, Se Cacher 72, Ecouter 81, Cartographie 100, Mémoriser 100, Mouvement Silencieux 70, Eloquence 92, Persuader 87, Connaissance des plantes 100, Connaissance des Poisons 200, Passe-passe 100, Voir 86, Goûter 100

Langages : Langage Commun 100, Haut Melnibonéen 57, Bas Melnibonéen 100, Mabden 22, Mong 42, Orgien 34, 'pande 20

Invocations : Gnome 96, Salamandre 94, Sylphe 91, Ondine 97, Démon de Combat 93, Démon de Désir 98, Démon de Sa-Voir 94, Démon de Possession 92, Démon de Protection 95, Démon de Voyage 91 ; Autres : Straasha, Kakatal, Lassa, Grome et Mabelrode.

Mekmakabis est grand et fin. Il a de longs cheveux blancs et une gigantesque barbe bouclée. Ses yeux semblables à ceux d'un serpent sont profondément enfoncés de chaque côté d'un long nez crochu qui domine un visage plutôt étroit. Ses doigts sont longs et minces et s'agitent constamment.

Mekmakabis est probablement le favori d'entre tous les Agents de Mabelrode dans les Jeunes Royaumes, et il est aussi l'un des secrets les mieux gardés de Mabelrode. Il est proche de la position d'Elric dans sa compétition pour être le plus puissant sorcier du Chaos.

Mabelrode aimerait voir son favori prendre le pas sur celui d'Arioch, par conséquent Mekmakabis n'est pas seulement un secret bien gardé, mais il est aussi surveillé attentivement par une bonne portion de la conscience de Mabelrode. Ce comportement d'ange gardien de Mabelrode permet à Mekmakabis de réussir dans beaucoup de ses invocations des autres mondes (pour son bras démon par exemple) et de gagner quelques capacités et artefacts remarquables.

(1) Points de vie dus au POU : du fait que le corps de Mekmakabis est saturé d'énergie, cette énergie est devenue partie intégrante de son essence, et elle peut s'ajouter à ses énergies physiques et magiques. Cela lui permet de retrancher les points de dommage subis de son POU s'il le désire. Les points de POU perdus de cette façon sont regagnés au rythme d'un par heure.

(2) L'Oeuf démon : cet étrange oeuf noir est de taille variable suivant le POU qu'il contient, prenant 2,5 centimètres de longueur et 1,25 centimètres de largeur pour chaque groupe de 10 points de POU contenus. Actuellement il contient 437 points de POU. L'oeuf peut absorber du POU soit depuis les gantelets de Nekilligis soit des bandeaux de tête en usage dans le temple environnant. Au commandement de Mekmakabis, l'oeuf s'ouvre pour donner naissance à un démon. Le total des points des caractéristiques de ce démon sera égal au POU contenu à ce moment dans l'oeuf.
D'une autre façon, Mekmakabis peut utiliser le POU de l'oeuf de la même manière que le sien propre (comme un moyen d'ajouter à ses points de vie). Son but est d'accumuler 1000 points de POU dans l'oeuf avant de le faire éclore, mais, s'il est aux abois, il l'utilisera prématurément, probablement en en faisant sortir un démon de combat vraiment féroce avec toutes sortes de capacités spéciales.
L'oeuf démon, organisme extrêmement chaotique, change souvent de texture de surface et de forme globale, manifestant même parfois des organes extérieurs tels un oeil ou une bouche béante. L'oeuf démon, présent de Mabelrode, demeure au rez de chaussée de la tour, nul ne peut le déplacer.

(3) L'Orbe Gardien : un démon de protection unique qui prend la forme d'une orbe noire de la forme d'un disque qui flotte juste au dessus de la tête de Mekmakabis. Mekmakabis peut commander à cet orbe de traverser l'air en volant et de frapper des adversaires.
Un démon (de quelque forme que ce soit) qui entre en contact avec cette orbe doit affronter son POU à celui de l'Orbe (qui est de 50) ou bien perdre toute existence, et voir son POU absorbé par l'oeuf démon. Si l'orbe gardien perd le combat de POU, elle devient inutilisable pendant une heure pour chaque point que possédait le démon victorieux.

(4) Le Bras Démon : un autre démon de protection unique, sous la forme d'un bras griffu invisible qui sort du centre de la poitrine de Mekmakabis, cette fois. Il attaque et pare comme une entité à part. Si Mekmakabis a déjà paré un coup plus tôt dans le round de combat, le bras démon ne subit pas de -20 à sa chance de parer. S'il a lui-même paré un autre coup dans le round, ses chances seront réduites. Il possède la même DEX que Mekmakabis et, du fait qu'il est invisible, sa première attaque contre un adversaire n'étant pas au courant de sa présence touche automatiquement. Les parades suivantes de la victime seront effectuées aux chances habituelles, réduites de moitié.

(5) Armure Démon : Mekmakabis possède une longue armure démon moulante. Elle est de couleur noire et recouverte d'écailles. En plus de ses pouvoirs habituels, ce démon peut supprimer les effets d'une blessure quelconque infligée à Mekmakabis, et ce une fois par jour. Mekmakabis réserve l'utilisation de cette particularité pour le cas où il aurait reçu des coups critiques qu'il n'aurait pas réussi à parer.

(6) Invocation Spéciale : Mekmakabis sait comment invoquer une grande variété de démons et de monstres uniques non disponibles aux magiciens normaux de Stormbringer. Si on lui laisse quelques heures pour se préparer, il peut faire venir ces créatures pour l'aider en combat. Il sait bien trouver son chemin à travers les autres plans d'existence, et il ne craint pas d'invoquer un Ouvreur de Portail pour se déplacer à travers ces plans.

Armure démon

CON	TAI	POU	CHA
40	16	30	2

Capacités spéciales : négation des blessures, Pactes de Sauvegarde contre les épées, les flèches et le feu.

Les Quêtes

Il existe deux grandes quêtes fixées par Mekmakabis. Seuls les chevaliers errants et les hexarches peuvent partir en quête. Alors nul n'a le droit de réaparaitre dans un couvent tant que celle-ci n'est pas réalisée.

L'enfant maudit : Selon une prophétie de Mabelrode, Sombreflèche et ses occupants périront par la main d'un homme né sous les murs du Temple. C'est pourquoi tous les enfants des personnes vivant sous l'influence de Sombreflèche sont mis à mort. Il y a 15 ans, une fidèle, venue en pélerinage, a accouché, après son départ, à deux lieues de Sombreflèche. Connaissant la prophétie, la mère s'est enfuie quelque part dans les Jeunes Royaumes avec son fils. Plusieurs chevaliers errants sont à sa recherche mais nul ne les a encore retrouvés.

Mournblade : Afin de contrer Arioch et son serviteur Elric, des membres du couvent sont partis à la recherche de Mournblade. Mekmakalis attend cette arme pour défier Elric.

Les Missions

Les missions sont des tâches couramment attribuées aux chevaliers. Voici quelques exemples :

- Organiser un raid afin de ramener des victimes pour rassasier la faim de Sombreflèche
- Espionner les menées des agents du Théocrate de Pan Tang. Mekmakabis souhaite, en effet, le supplanter
- Assassiner quelques prêtres ou agents de la Loi par trop véhéments
- Assister de ses talents de sorcier un puissant personnage afin de le rendre débiteur du couvent

Si les personnages désirent engager un sorcier du couvent pour une quelconque aventure, utilisez les tarifs suivants comme base Multipliez par 3 ou 4 si le sorcier y risque sa vie

Notes : en aucun cas ces services ne peuvent nuire à Mabelrode ou à ses serviteurs. Le prix payé, le sorcier restera à la disposition de la personne pour la tâche à accomplir.

Killiam-Tak	40 000 GB	Ostis Urulius	15 000 GB
Meerdus Weerdon	30 000 GB	Zaphan	15 000 GB
Hellgam	20 000 GB	Nesspass	10 000 GB

La Flamme Eternelle

I. Culte

Le Grand Prêtre Aginash Ginzinth conduit le culte de la Flamme Eternelle dans ce temple. Lui et ses fidèles adorent Kakatal comme un être éternel semblable au phénix. Ginzinth a renforcé cette croyance de par sa propre immortalité, issue d'un pacte conclu avec Kakatal lui-même.

Les habitants de la région adhèrent avec ferveur à cette croyance. Ginzinth ne mène pas une suite de fidèles du Seigneur du Feu mais plutôt une bande de spectateurs fanatiques. A l'occasion, les croyants ont laissé brûler leur propre maison après y avoir accidentellement mis le feu ! Le propriétaire croyait que les victimes, prises à l'intérieur, renaîtraient en tant qu'êtres plus élevés. En général, les fidèles de Kakatal sont magnétisés par leur croyance et voient en Ginzinth l'unique lien avec la divinité. On ne peut dialoguer de façon rationnelle avec eux, et aucun n'envisagera de prendre part à un quelconque projet contre le temple.

Le Temple de la Flamme Eternelle se situe dans une chaîne montagneuse. Celle-ci peut être les montagnes à l'ouest de Jharkor, les collines de Lormyr ou d'Argimiliar, les Dents du Serpent ou encore les Monts de Neige qui séparent le désert des Scorpions du désert des Larmes.

La localisation du Temple est conservée secrète, seuls ses fidèles connaissent les vallées encaissées et les cols enneigés qui y mènent. Une petite communauté de fidèles vit dans les cavernes creusées au pied d'un volcan. Celle-ci regroupe une centaine d'individus, des hommes pour la plupart. Ces fidèles constituent une véritable bande de brigands prêts à sacrifier tous leurs prisonniers à leur divinité du feu. Les hommes de main du temple conservent dans leur grottes les otages prévus pour le sacrifice ainsi que les chevaux et les mulets utilisés pour les déplacements.

La lave qui s'est échappée du volcan dans le passé a envahi la vallée où il se trouve. Refroidie depuis des siècles, la lave forme un sombre escalier menant droit au temple de la Flamme Eternelle. Un silence de mort plâne en permanence sur la vallée, aucun animal ne s'y aventure. Plus d'un millier de statues grossières semblent engluées dans la lave refroidie. Ces vestiges sont les derniers restes d'envahisseurs victimes du souffle de Kakatal.

II. Description du Temple

Le temple est situé sur une île de pierre, au beau milieu d'un lac de lave. Les propriétés naturelles de cette localisation sont utilisées à bon escient dans les défenses du temple.

1) Le pont de corde : ce long pont de corde est suspendu au dessus de la lave en fusion. Un panneau installé à proximité de la lèvre du volcan dit (dans la langue locale) "Attention. Ceci est un sol sacré, interdit aux infidèles." Sous ces mots se trouve l'image, soigneusement peinte, d'un crâne. Le pont est assez robuste (et il est magiquement protégé de la chaleur), mais il est étroit. Par conséquent, quiconque le traverse doit le faire en file indienne. Un démon gardien, nommé Titelmermane, attaque quiconque traverse le pont sans être accompagné par un prêtre ou un garde du temple. Ce démon intelligent connaît tous les habitants du temple, il n'y a donc que peu de chances de le tromper. Il attaque les utilisateurs de démons de transport, en se téléportant et en attaquant directement le démon en question. Il ne peut attaquer les démons de téléportation, mais il pourchassera pour le tuer celui qui se téléporterait jusqu'à l'île du temple.

Lorsque Titelmermane attaque, il surgit du néant dans une explosion de flammes, et livre ensuite combat contre la première personne de la file. Si une personne qui se trouve encore sur la lèvre du volcan a la brillante idée d'utiliser un arc, Titelmermane se téléporte jusqu'à cette personne, pour l'assassiner.

Titelmermane, Démon de Protection

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	33	15	15	9	18	4

Armure : aucune
Point de Vie : 36

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Fléau à 3 chaînes	60-30-30	1d8+1d6	50-25-25

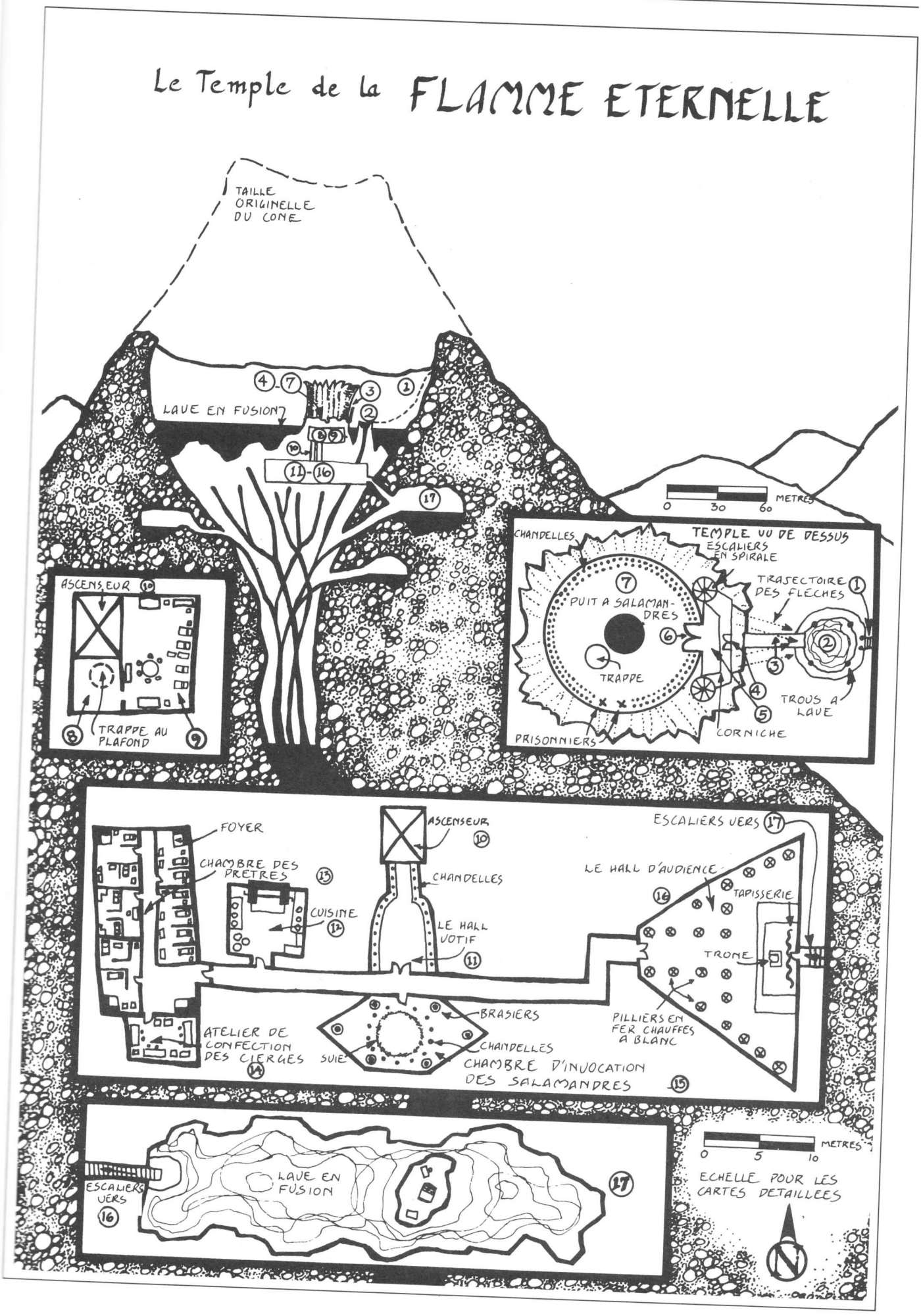
Capacité Spéciale : Auto-téléportation

Le fléau magique de Titelmermane peut endommager une armure démon, bien qu'il ne soit pas démon lui-même. Il se brise, comme toute arme normale, lorsqu'il effectue une parade critique. Pour toute attaque avec le fléau, le démon effectue trois jets pour toucher une seule cible. La première attaque est résolue selon le pourcentage normal de toucher de Titelmermane (60%), alors que les deuxième et troisième sont réduites de moitié. La totalité des dommages est appliquée quelque soit le nombre d'attaques qui portent. Il peut aussi tenter de parer trois fois la même attaque ; la première est une parade entière, et les deux suivantes sont réduites de moitié. Si l'utilisateur doit parer une seconde attaque au cours du même round de combat, les trois pourcentages sont diminués de 20%, à 30-5-5. Titelmermane est un opposant de taille.

Titelmermane apparaît comme un homme nu mais pourvu d'étonnantes touffes de poils et de cheveux verts. Comme tous les démons de protection, Titelmermane doit avertir ses victimes avant de les attaquer. Ici, l'avertissement est donné par le signe après l'entrée du pont, et aucun autre avertissement n'est donné plus loin. Néanmoins, si les intrus fuient, il cessera d'attaquer et se dissipera en une gerbe de flammes, dès que le dernier membre du groupe aura quitté le sommet du volcan.

Si Titelmermane est tué, il basculera par dessus le pont, emportant son fléau avec lui. A moins que les aventuriers ne disposent d'un moyen magique pour s'emparer du fléau avant de le toucher, il tombera dans la lave et sera détruit pour toujours. Un humain doit avoir une FOR de 15 et une DEX de 17 pour utiliser le fléau.

2) La vasque de lave : le pont de corde se termine au sommet d'une petite île émergeant de la roche en fusion. Cette île forme une dépression semblable à une vasque qu'il faut traverser pour atteindre le pont-levis. Quatre petits trous sont visibles dans la dépression. Un élémentaire de feu est lié à chaque trou. Si Titelmermane a été détruit, ils mettent la lave en branle, et aussitôt que des intrus atteignent le centre


Le Temple de la FLAMME ETERNELLE
TAILLE ORIGINELLE DU CONE
LAVE EN FUSION
4-7
3
1
2
8-9
10
11-16
17
0 30 60 METRES
ASCENSEUR 10
TRAPPE AU PLAFOND
8
9
CHANDELLES
TEMPLE VU DE DESSUS
ESCALIERS EN SPIRALE
TRAJECTOIRE DES FLECHES
PUIT A SALAMANDRES
7
6
TRAPPE
TROUS A LAVE
PRISONNIERS
CORNICHE
FOYER
CHAMBRE DES PRETRES
13
CUISINE
12
ASCENSEUR
10
CHANDELLES
LE HALL VOTIF
11
ESCALIERS VERS 17
LE HALL D'AUDIENCE
16
TAPISSERIE
TRONE
BRASIERS
PILLIERS EN FER CHAUFFES A BLANC
ATELIER DE CONFECTION DES CLERGES
14
SUIE
CHANDELLES
CHAMBRE D'INVOCATION DES SALAMANDRES
15
ESCALIERS VERS
16
LAVE EN FUSION
17
0 5 10 METRES
ECHELLE POUR LES CARTES DETAILLEES
N

de la dépression, ils la pompent à travers les trous, l'amenant à se répandre dans la dépression et la remplissant en trois minutes. A la fin de la troisième minute, la lave déborde de la vasque. Quiconque entre en contact avec la lave subit 10d6 de dommages à chaque round ; les armures ne procurent aucune protection. Dès que la lave commence à s'épancher, un élémentaire de terre surgit de la roche près du pont et arrache ce dernier, supprimant toute possibilité de retraite.

Pour éviter ce piège à rat les visiteurs peuvent utiliser des grappins pour se balancer de la vasque jusqu'au temple principal, ou bien invoquer un démon de transport pour se faire porter par dessus le gouffre. La dimension de la vasque condamne toute tentative de saut.

3) Le pont-levis : il est maintenu levé, rendant difficile l'entrée du temple pour les aventuriers désespérés, piégés dans la vasque de lave. Il peut être abaissé au moyen d'un mécanisme à manivelle situé dans le Hall d'Entrée. Lorsqu'il est levé, le pont-levis n'est pas plaqué contre la porte principale du temple : quiconque ayant une TAI de 9 ou moindre, et ayant réussi un jet de Grimper peut escalader le pont-levis et se glisser entre le mur et le pont pour atteindre la porte.

4) Les portes extérieures : en chêne ordinaire. Les phrases suivantes sont brûlées dans le bois :

Le Feu est le coeur de Grome,
Le Feu brûle au dessus même de Lassa,
Et le Feu brûle encore
Tandis que l'eau est volatilisée et inutile.

Les Erudits peuvent comprendre que les deux premières lignes font référence à la chaleur du coeur de la terre et au soleil au dessus des têtes.

5) Le hall d'entrée : trois corniches entourent la partie supérieure de cette pièce. De chaque corniche pend une gigantesque tapisserie toute rouge. Le sol est recouvert d'un beau tapis couleur de rubis. Des illusions de flammes frémissent à la fois sur le tapis et sur les tapisseries. Ces leurres sont sans danger, mais ils sont autant décoratifs qu'impressionnants.

Les Gardiens de Feu, protecteurs du temple, utilisent ce hall à bon escient. Lorsque des intrus sont vus sur le pont de corde, tous les Gardiens de Feu viennent dans cette pièce par l'une des deux cages d'escalier en colimaçon. A travers les quatre meurtrières des corniches, ils tirent leurs flèches sur tout aventurier arrivé jusqu'à la Vasque de Lave. Si les envahisseurs entrent dans le temple proprement dit, les Gardiens de Feu combattront jusqu'à la mort. Ce sont les plus fanatiques de toute la congrégation de Ginzinth.

Les dimanches, jours de culte, tous les Gardiens de Feu demeurent dans cette pièce, dans toute la splendeur de leurs insignes. L'un se dresse devant la porte, tandis que les quatre autres s'alignent le long du tapis flamboyant. Les prêtres mènent alors les fidèles au travers de cette pièce jusqu'à la Chambre de Culte.

Les autres jours, un Gardien de Feu reste de surveillance à tout moment, scrutant à travers les meurtrières pour localiser les éventuels envahisseurs.

6) Les portes intérieures : Ces deux gigantesques vantaux sont plaqués de bronze, sans ornement et chauffés à blanc. Les vantaux n'ont pas de poignée, ils doivent donc être poussés pour être ouverts. Kakatal a enchanté ces vantaux de telle façon qu'ils ne puissent blesser ni prêtre ni agent, ni aucun des Gardiens de Feu, mais ils brûlent n'importe qui d'autre tenterait d'ouvrir la porte. Si des précautions particulières contre la chaleur sont prises avant de pousser les vantaux, celui qui effectue cette action ne subit que 1d6 dommages. Dans tous les cas, une armure protège celui qui ouvre.

Pousser les vantaux sans protection coûte3D6 points de dégâts.

7) La chambre de culte : au centre de cette gigantesque chambre circulaire se trouve un puits rond où crépite un brasier infernal. Le mur est souligné par des centaines de chandelles votives de toutes tailles et formes. 1d4 prisonniers à demi nus sont aussi entravés le long de ce mur. Tout autre jour qu'un dimanche, un de ces prisonniers est sacrifié à Kakatal. Tous seraient impatients d'aider les aventuriers s'ils étaient libérés. Toutefois, ce ne sont que des fermiers sans arme, ni armure.

Le puits de flamme au centre de la pièce contient quarante salamandres, qui garantissent l'éternité de la flamme. Le fond du puits ne peut être vu à travers les flammes; on raconte aux fidèles que le feu jaillit du centre de la terre. Ginzinth ajoute à la légende qui l'entoure en utilisant une trappe secrète, à côté du bord du puits de feu. Quand tous les fidèles se sont rassemblés, les élémentaires de feu produisent une effrayante bouffée de fumée, masquant l'entrée de Ginzinth. Lorsque la fumée se dissipe, il semble que Ginzinth s'est élevé depuis le puits de feu. La congrégation croit qu'il vit au centre de la terre, d'où il ne monte que pour les festivals religieux.

Si les Gardiens de Feu sont vaincus, les prêtres s'installeront ici, accompagnés d'Akulbar. Ils peuvent utiliser les salamandres du puits pour tirer des flammes sur les envahisseurs.

8) La salle de la trappe : cette pièce n'est pas remarquable. Elle sert de salle d'attente pour les prêtres devant passer par la trappe et de carrefour entre les quartiers des prêtres et ceux des Gardiens de Feu.

9) Les baraquements des gardiens de feu : cette pièce contient tout ce qui est utile à la vie des Gardiens de Feu : un lit pour chacun, une cuisine, une table sur laquelle manger et jouer aux cartes. Il n'y a jamais plus de trois gardes ici, puisqu'au moins un est maintenu en surveillance, plus haut dans le Hall d'Entrée.

10) L'ascenseur : pour être plus proche de celui qu'ils vénèrent, les prêtres de ce temple vivent sous le sol. Un ascenseur magique les y conduits. L'ascenseur est assez ingénieux, il a été conçu par Aginash Ginzinth. Il utilise les capacités du démon suivant :

Yestis, Démon de Protection

Description : Yestis apparaît comme une balle de métal massif dont la taille et le poids peuvent varier. Sa TAI maximale est de 70, et sa minimale de 1.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
0	20	1 à 70	7	7	0	0

Armure : 3 points
Point de Vie : variables
Capacité Spéciale : Taille variable

Une chaîne menée par une robuste poulie rattache Yestis à la cage de l'ascenseur. Lorsque quelqu'un entre dans la cage, Yestis ajuste sa TAI à celle de l'ascenseur, augmentée de celle de ses occupants. La TAI de la cage en métal est de 15, et peut contenir jusqu'à quatre occupants. Une fois que tout le monde est monté, Yestis réduit doucement son poids pour permettre à l'ascenseur d'atteindre le niveau inférieur. Lorsque ses maîtres veulent remonter, il augmente évidemment son poids.

Yestis est assez intelligent pour assurer la manoeuvre de l'élévateur parfaitement, mais pas assez pour identifier et agir contre des intrus.

11) Le hall votif : ce hall est bordé par des milliers de chandelles. Chacune brûle jusqu'à ce qu'elle soit entièrement consumée puis elle est remplacée. Ces chandelles sont la principale responsa-

bilité des prêtres. Il est de leur devoir de s'assurer que les chandelles sont changées lorsqu'il le faut, car la flamme doit être éternelle.

Trois lustres pendent au dessus du couloir. Ils portent, eux aussi, des chandelles enflammées, mais chacun d'eux est également habité par quatre salamandres liées qui attaquent quiconque éteint volontairement les chandelles de cette zone. Les salamandres projettent des jets de flammes contre de tels intrus. Une statue en or massif à l'image d'un Phénix occupe le centre de la pièce. Sa valeur est de 500 000 GB et son poids de 3 tonnes (TAI = 60)

12) La cuisine du temple : la nourriture du temple est aussi entreposée ici. Principalement, elle consiste en céréales et légumes, mais, en général, on peut aussi trouver un peu de viande.

13) La chambre des prêtres : c'est le hall où résident les prêtres de la Flamme Eternelle. La pièce est séparée en zones d'habitation plus petites, avec d'étroits couloirs circulant entre elles. Dans chaque coin se trouve un gigantesque foyer, brûlant tout au long de l'année. La fumée produite par ces foyers s'échappe jusqu'à la surface de l'île par de minuscules cheminées, camouflées sous l'aspect de fumerolles.

Chaque zone d'habitation contient un lit, un coffre, un vase de nuit et une chandelle. Chaque prêtre possède sa propre chandelle qui est allumée en permanence. Ces chandelles particulières sont utilisées pour allumer ou rallumer n'importe quelle chandelle du hall votif. Les coffres sont presque vides, car les prêtres n'ont pas de besoin particulier, si ce n'est leur pagne.On peut y trouver quelques objets très personnels que les prêtres ont ramenés de leur vie précédente non illuminée.

14) L'atelier de confection de cierges : comme il doit être évident à présent, ce temple a un fort besoin de chandelles. Tous les prêtres sont de talentueux fabricants de chandelles. Cette pièce est l'atelier où elles sont faites. Tout l'équipement et les matières nécessaires s'y trouvent en grande quantité. Chaque après-midi, au moins deux prêtres travaillent ici.

De longs bâtons munis à une de leurs extrémités d'une boucle en corde huilée sont également entreposés ici. La corde est enflammée et le bâton peut alors être utilisé pour allumer les chandelles dans les lustres, ou dans tout endroit hors de portée de main.

15) La chambre d'invocation des salamandres : cette pièce hexagonale est l'endroit où sont invoqués les nombreux élémentaires de feu se trouvant dans le temple. Dans le centre de la pièce, un cercle est tracé à la suie, probablement la toute première suie jamais fabriquée dans les limites du temple. Autour du cercle se trouvent les seules chandelles de ce temple qui ne brûlent pas constamment. Ces gigantesques cierges rouges ne sont allumés que lorsqu'une invocation est sur le point d'être effectuée, et ils brûlent d'une flamme pétillante.

Dans chacun des six coins de la pièce se trouve un gigantesque brasier. Ceux-ci brûlent constamment, mais au cours des invocations, un encens spécial y est jeté.

Sur le mur opposé à la porte pend un cône de cérémonie fait d'or et de fer. Au cours des invocations, une racine spéciale, nommée Sparegrove, est brûlée dans ce cône, tenu par l'invocateur. Ce cône a une valeur de 1000 GB due à l'or qu'il contient, mais il pourrait valoir jusqu'à 1500 GB pour un sorcier pratiquant l'invocation des élémentaires.

16) Le hall d'audience d'Aginash Ginzinth : cette chambre est le centre de toute l'activité du temple. Bien qu'on puisse trouver le grand prêtre n'importe où dans le temple, il est le plus souvent ici.

Cette pièce triangulaire possède de nombreux piliers en fer, chauffés à blanc, qui en flanquent l'entrée. Un grand trône est visible sur le mur opposé à la porte, au dessus de ce trône pend une gigantesque tapisserie (valeur 5000 GB, mais elle est encombrante et difficile à transporter). Un imposant phénix renaissant de ses cendres est tissé dans cette tapisserie. Les piliers ne sont pas magiques, mais chacun d'entre eux est en fait un tuyau en fer, sacré et dans lequel brûlent une douzaine de salamandres. Sur un côté de chaque pilier se trouve un volet partiellement caché qui peut être ouvert pour permettre à la salamandre de sortir. Le trône est magique et enflammé, bien qu'il soit fait de métal. Cette flamme est chaude et brûle ceux qui la touchent, bien que Ginzinth ne soit pas affecté.

Derrière la gigantesque tapisserie se trouve, sans être spécialement caché, un couloir menant à des escaliers.

17) La caverne de Ginzinth : les escaliers conduisent en bas, jusqu'à une gigantesque caverne naturelle où Aginash Ginzinth possède sa demeure personnelle, parmi les flammes, le feu et la lave. Pour atteindre la "chambre à coucher" de Ginzinth, il faut traverser, à la nage ou à gué, un bassin de lave.

III. Emploi du Temps du Temple

Emploi du Temps Journalier

Un quart d'heure avant le lever du soleil : les trois Gardiens de Feu n'étant pas de faction patrouillent rapidement les étages du temple pour vérifier qu'ils sont sûrs.

Lever du soleil : les prêtres se rassemblent sur le bord du volcan pour saluer le soleil levant.

Après le lever du soleil : jusqu'au petit-déjeuner les prêtres méditent individuellement sur la flamme de leur chandelle.

9.00 : Petit-déjeuner

Du petit-déjeuner au déjeuner : on surveille et on remplace si nécessaire les chandelles à travers le temple.

14.00 : Déjeuner. Les prêtres et les Gardiens de Feu ne font que deux repas par jour. Ils vont jeûner de cet instant jusqu'au petit-déjeuner du lendemain.

de 14.00 à 17.00 : on s'occupe des tâches du temple; réception de la nourriture amenée par les fermiers locaux, fabrication de nouvelles chandelles et soins prodigués aux prisonniers du haut.

de 17.00 à 19.00 : les chandelles sont à nouveau vérifiées et remplacées si nécessaire.

de 19.30 à 23.00 : un service du culte est conduit par Aginash Ginzinth. Si c'est dimanche, une messe du culte est célébrée pour la congrégation entière.

23.30 : tout le monde au lit, exception faite du malchanceux Gardien de Feu qui a été choisi pour rester de garde toute la nuit.

Evénements Hebdomadaires et Annuels

1. Chaque dimanche, tous les fidèles se réunissent au temple pour le culte.

2. Tous les jours autres que le dimanche, la cérémonie culmine par un sacrifice. Une grande grille de métal est étendue en travers du puits de feu dans la Chambre de Culte et l'un des prisonniers du temple est attaché sur la grille, et il est lentement brûlé, jusqu'à ce que mort s'en suive. Après de tels sacrifices, on discute de l'aspect divin de la mort par le feu.

3. Chaque solstice d'été, Ginzinth se jette dans le puits de feu où il semble mourir. Mais il est toujours présent le dimanche suivant pour, à nouveau, célébrer le culte.

Les initiations ont toujours lieu le premier jour du mois et se tiennent dans la chambre du culte. Le nouvel adepte est suspendu à la grille puis descendu dans le puits aux Salamandres. Celles-ci, obéissant au grand prêtre et contrôlant leur pouvoir thermique, épargnent sur son ordre l'initié. Cette épreuve du feu influe considérablement

sur le moral de ceux qui la vivent. Tous en sortent fanatiquement dévoués à la cause de Kakatal.

Ginzinth utilise aussi le puits pour se débarasser de tout rival dangereux ou d'un subordonné incontrôlable. Le grand prêtre exige de la personne de tester sa foi auprès de Kakatal en bravant le feu sacré ...

IV. Défenses du Temple

En dehors des points dont il est question plus haut, les détails suivants sur la défense du temple devraient se montrer utiles.

1. Les murs extérieurs et intérieurs du temple sont tous des murs démons, avec des CON de 70 et des POU de 34, pour empêcher l'entrée de personnes se téléportant ou de démons de désir.

2. Les gardiens et les prêtres connaissent tous les fidèles habituels, par conséquent aucun étranger ne sera autorisé à traverser le pont de corde ou à entrer dans le temple. Aucun nouveau membre n'est admis sans la caution d'un habitué.

3. Aginash Ginzinth attend les envahisseurs dans son Hall d'Audience. Si ses adversaires se tracent un chemin jusqu'à lui en combattant, il essaiera de leur parler calmement. Au fur et à mesure qu'il parle, il fait une démonstration de son pouvoir en libérant, une par une, toutes les salamandres sous le contrôle des intrus. Il peut commander chacune des salamandres se trouvant dans tout le temple pour l'aider, et il dispose de 72 salamandres uniquement dans le Hall d'Audience ! douze dans chaque tuyau de fer. Il préfère utiliser ses élémentaires pour détruire les démons ou les élémentaires appartenant à de quelconques ennemis, puisqu'il croit pouvoir vaincre de simples humains en combat normal.

V. Personnalités Importantes

Les Gardiens de Feu

Tous les Gardiens du Feu portent une armure de plaques dorée (valeur de 2000 GB par ensemble) et chacun d'eux porte une épée large, habitée par une salamandre, utile en combat. Normalement ils utilisent les salamandres pour rendre leurs épées brûlantes, plutôt que pour projeter des jets de flammes. Ils enfilent leurs heaumes avant de se joindre à une mêlée.

Les Gardiens du Feu regroupent en tout une dizaine d'assassins ayant à leur tête Akulbar. Quatre d'entre eux sont actuellement en mission. Leur tâche sont diverses : tuer les ennemis déclarés du culte mais aussi les rivaux de Ginzinth au sein du culte de Kakatal. Parallèlement, Akulbar loue les services de ses hommes à toute personne assez riche pour payer la somme requise. L'entrée dans les gardiens du feu est réservée aux adorateurs de Kakatal ayant déjà fait leurs preuves.Pour leur mission et la défense du temple, les assassins disposent d'une grande variété de poisons.

Les prix pour s'attirer les services d'un gardien du feu sont les suivants :

- Akulbar :	40 000 GB	- Rombos :	20 000 GB
- Gansten :	10 000 GB		
- Maklen :	10 000 GB	- Himb :	10 000 GB

Rombos, Sergent des Gardiens de Feu

Rombos

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	11	10	10	14	11

Armure : 1d10+2 plaques
Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	90	1d8+1+1d6 (+1d6)	92
Arc	82	1d8+1+1d4 (+1d6)	-

Nationalité : Shaazar **Age** : 39 **SAN** : 41
Compétences : Embuscade 83, Eviter 31, Voir 60, Se cacher 60, Connaissance des poisons 76, Déplacement silencieux 80.

Rombos, chef des gardiens de feu, possède vingt flèches spéciales, chacune portant une salamandre liée. IL peut les utiliser lui-même ou bien en donner en cas de nécessité.

Rombos est certainement le meilleur assassin, il n'a jamais échoué ou renoncé.

Grogen, Gardien de Feu, Assassin

Grogen

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	14	12	9	12	12

Armure : 1d10+2 plaques
Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	70	1d8+1+1d6 (+3d6)	63
Arc	59	1d8+1+1d4 (+1d6)	-

Nationalité : Argimiliar **Age** : 30 **SAN** : 30
Compétences : Embuscade 61, Eviter 31, Voir 55, Se cacher 50, Connaissance des poisons 50, Déplacement silencieux 60.

Grogen est très réservé. De tous les Gardiens de feu, il est le plus orgueilleux de sa position. Il ne fera pas de quartier dans un combat. Grogen apprécie les combats d'homme à homme, il tente toujours de se mesurer à sa victime.

Gansten, Gardien de Feu, Assassin

Gansten

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	14	11	12	7	16	9

Armure : 1d10+2 plaques
Points de Vie : 14

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	64	1d8+1+1d6 (+3d6)	62
Arc	55	1d8+1)	-

Nationalité : Vilmir **Age** : 26 **SAN** : 53
Compétences : Embuscade 62, Eviter 36, Voir 51, Se cacher 50, Connaissance des Poisons 40, Déplacement Silencieux 60.

Gansten est un plaintif. Il est loyal à Ginzinth, mais essaye d'en faire le moins possible. Il pense que sa position parmi les gardiens de feu, le place au dessus des prêtres.

Makben, Gardien de Feu, Assassin

Makben

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	16	11	13	12	13

Armure : 1d10+2 plaques
Points de Vie : 21

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	69	1d8+1+1d6 (+1d6)	69
Arc	30	1d8+1+1d4)	

Nationalité : Jharka **Age** : 34 **SAN** : 61
Compétences : Embuscade 80, Eviter 39, Voir 55, Se cacher 60, Connaissance des Poisons 58, Déplacement Silencieux 65.

Makben est une force de la nature. Il est moins compétent avec l'arc, et donc délaisse souvent le combat aux armes de jet, pour la mêlée. Il est fort déterminé, et une fois que son idée est faite, il n'en démordra pas.

Himb, Gardien de Feu, Assassin

Himb

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	12	15	10	13	11

Armure : 1d10+2 plaques
Points de Vie : 13

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	63	1d8+1+1d6 (+1d6)	63
Arc	80	1d8+1+1d4	-

Nationalité : Ilmiora **Age** : 40 **SAN** : 39
Compétences : Embuscade 66, Eviter 32, Voir 59, Se cacher 71, Connaissance des Poisons 73, Déplacement Silencieux 50.

Himb est assez sympathique s'il n'est pas provoqué, mais montre un caractère abominable dans le cas contraire. Son talent à l'arc lui fait toujours mériter quelque récompense, quand une de ces flèches dénonce quelqu'un dans le temple supérieur. Himb essaie toujours de donner une mort douce et propre à ses victimes.

Brigand type

Brigand type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	13	11	12	10	17

Armure : 1d16-1 cuir
Points de Vie : 17

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	30	1d8+2+1d6	30
Fronde	40	1d6+1+1d4	-
Dague	20	1d4+2+1d6	20

Nationalité : Shaazar **Age** : 39 **SAN** : 41
Compétences : Embuscade 40, Se cacher 30

La tactique préférée des brigands est le harcèlement. Ils tentent toujours d'affaiblir leur ennemis à l'aide de leurs frondes, avant de conclure au corps à corps. Sous les ordres des Gardiens de Feu, les brigands représentent une force respectable, mais livrés à eux mêmes, ce serait vite la débandade.

Tous les brigands portent un semblant d'uniforme : des tuniques noires frappées de flancs rouges. Lors de combats, ils dissimulent leur visage derrière des masques de cuir.

La tâche principale des brigands est de capturer tous les voyageurs rencontrés, afin d'alimenter les sacrifices au temple.

Les Prêtres

Chaque prêtre porte un anneau en fer contenant quatre salamandres liées et est muni d'une dague à laquelle deux salamandres sont liées. Les prêtres utilisent des rafales de feu des salamandres pour attaquer quiconque trop bien protégé contre les dagues enflammées.

Illbis, Prêtre de Kakatal, Sorcier du 1er Rang

Illbis

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	12	11	16	16	15	13

Armure : aucune
Points de Vie : 12
Elan : 17

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	68	1d4+2 (+2d6)	53

Nationalité : Ilmiora **Age** : 30 **SAN** : 70
Compétences : Equilibre 48, Fabrication de Cierges 85, Eviter 74, Sauter 66, Voir 46; Invocation : Salamandre 54

Illbis est une personne très repliée sur elle-même et très méditative. Il croit que ce qu'il fait est dans le meilleur intérêt de l'humanité, mais peut être convaincu du contraire par une argumentation sincère et raisonnée.

Le rôle d'Illbis au temple est mineur. Chaque prêtre l'utilise comme assistant pour les tâches les plus ingrates.

Mak-Moria, Prêtre de Kakatal, Sorcier du 1er Rang

Mak-Moria a été recruté par Aginash Ginzinth car le grand prêtre du feu avait remarqué son talent potentiel pour la magie. Il apprendra rapidement à invoquer des démons et d'autres types

Mak-Moria

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	9	18	17	18	14

Armure : aucune
Points de Vie : 12
Elan : 20

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	64	1d4+2 (+2d6)	56

Nationalité : Eshmir **Age** : 28 **SAN** : 68
Compétences : Equilibre 46, Fabrication de cierges 90, Se Cacher 22, Sentir 47, Voir 49; Invocation : Salamandre 92

d'élémentaires. Mak-Moria est jeune et arrogant, et ne remarque que rarement les adeptes ordinaires.

Son ambition fait de Mak-Moria un compagnon dangereux. Rien ne le fera hésiter dans sa course au pouvoir suprême. Tôt ou tard, il entrera en conflit avec Ginzinth.

Negalith, Prêtre de Kakatal, Sorcier du 1er Rang

Negalith

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	14	16	17	16	12

Armure : aucune
Points de Vie : 11
Elan : 13

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	62	1d4+2+1d6 (+2d6)	53

Nationalité : Dhanjor **Age** : 30 **SAN** : 70
Compétences : Fabrication de cierges 94, Se Cacher 42, Sauter 50, Voir 87, Culbuter 71; invocation : élémentaire de feu 55

Negalith est un homme très suspicieux. Si les Aventuriers tentent de pénétrer dans le temple sous le déguisement de fidèles, il est fort probable qu'il les suspectera.

Negalith est même plutôt paranoïaque. Il passe le plus clair de son temps à suspecter les habitants du temple. Tous au temple, tournent en dérision ses révélations sur des complots de puissances supérieures.

Eb-Amen, Prêtre de Kakatal, Sorcier du 1er Rang

Eb-Amen

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	13	16	16	14	3

Armure : aucune
Points de Vie : 10
Elan : 14

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	66	1d4+2 (+2d6)	54

Nationalité : Argimiliar **Age** : 28 **SAN** : 80
Compétences : Eviter 75, Fabrication de cierges 86, Se Cacher 47, Sauter 64, Culbuter 56; Invocation : Salamandre 62

Gibidis, démon de téléportation de Eb-Amen

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	33 (actuel)	-	4	8	30	1

Eb-Amen est un homme frustré et bouleversé. Il avait atteint le second rang de sorcier, mais une maladresse dans sa première tentative de lier une Sylphe l'a fait redescendre au premier rang. Heureusement, avant ce terrible incident, Eb-Amen avait, finement, invoqué et lié un démon de téléportation. Le nom de ce démon est Gibidis, il est lié à une boucle d'oreille que porte Eb-Amen. Lors de combat, Eb-Amen fait usage de son démon pour aller se pacer derrière les intrus et leur faire quelques surprises. Il a malheureusement eut à souffrir d'un incident mineur de téléportation. Un de ses yeux se trouve au milieu de son front, et une de ses oreilles sur sa nuque.

Eb-Amen est le prêtre le plus fidèle envers Ginzinth. Ce dernier se sert de lui comme espion auprès de ses suivants. Ainsi le grand prêtre a toujours déjoué les complots qui le visaient. Eb-Amen tient ce rôle à merveille, d'autant plus qu'il ne cesse de critiquer, devant tous, Ginzinth.

Ha-Korak, Prêtre de Kakatal, Sorcier du 1er Rang

Ha-Korak

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	14	17	18	14	15	15

Armure : aucune
Points de Vie : 19
Elan : 20

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	65	1d4+2+1d6 (+2d6)	52

Nationalité : Dharijor **Age** : 36 **SAN** : 50
Compétences : Fabrication de cierges 99, Eviter 40, Se Cacher 49, Sentir 49, Voir 35; Invocation : Salamandre 50

Ha-Korak est un homme jovial. Il trouve que tout est amusant, et en particulier d'observer le sacrifié frire au dessus du grand feu du puits, dans la Chambre du culte. Il a eu un peu de chance dans l'augmentation des ses aptitudes magiques, mais il considère cela avec humour.

Ha-Korak s'occupe principalement de l'accueil des fidèles. Il a également la lourde responsabilité de l'organisation des cérémonies.

Simistin, Prêtre de Kakatal, Sorcier du 1er Rang

Simistin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	15	14	17	16	16	14

Armure : aucune
Points de Vie : 17
Elan : 10

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	63	1d4+2+1d6 (+2d6)	56

Nationalité : Filkhan **Age** : 25 **SAN** : 56
Compétences : Fabrication de cierges 85, Se Cacher 44, Eviter 30, Voir 85, Culbuter 47; Invocation : Salamandre 56

Simistin est à l'origine un fils de fermier, et il est toujours très naïf et crédule.

Simistin n'assure aucune responsabilité dans le temple, en dehors des traditionnelles bougies. Il accablera de questions tout nouveau venu.

Akulbar, le Champion du Feu, Sorcier du 1er Rang, Agent de Kakatal, Assassin

Akulbar

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	19	17	14	19	16	4

Armure : 1d10+6 plaques plus peau
Points de Vie : 24
Elan : 23

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	92	1d3+1d6 (+4d6)	93

Nationalité : Jharkor **Age** : 40 **SAN** : 63

Compétences : Equilibre 100, Eviter 62, Sauter 82, Culbuter 75; Invocation : Salamandre 90, Se Cacher 70, Embuscade 95, Connaissance des Poisons 91, Déplacement Silencieux 85

Aginash Ginzinth a invoqué Kakatal en personne pour marchander les pouvoirs d'Akulbar. Kakatal a accordé la requête, mais qu'après avoir poussé Akalbar dans la pire des agonies. Maintenant Akalbar est affreusement brûlé. Il a obtenu des pouvoirs spéciaux, mais doit aussi satisfaire à jamais à certaines contraintes, sous peine de perdre son statut d'Agent.

1. Akulbar n'est pas affecté par la chaleur et le feu.
2. Sa peau est durcie au feu, lui donnant 4 points d'armure
3. Il a la capacité de lier des élémentaires de feu dans ses mains, lui donnant des poings véritablement dévastateurs. En ce moment, quatre salamandres sont liées dans chaque poing.
4. Akulbar ne peut se servir d'aucune autre arme que ses poings.
5. Akulbar ne peut jamais boire de boissons non alcoolisées. Il supporte la bière légère, et ainsi il n'est jamais trop ivre pour combattre.
6. Akulbar doit demeurer célibataire, sauf les dimanches.

Aginash Ginzinth, Grand Prêtre du Temple de la Flamme Eternelle, Sorcier du 4ème Rang

Aginash Ginzinth

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	8	26	20	14	15

Armure : 1d20 magique
Points de Vie : 9
Elan : 41

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton de feu	88	1d20	86

Nationalité : Eshmir **Age** : 24 **SAN** : 91

Compétences : Se Cacher 43, Sauter 74, Eviter 54, Voir 84, Culbuter 61, Sentir 76, Equilibre 94, Dissimuler 62, Connaissance des poisons; Invocation : Grome 98, Salamandre 99, Démon de Combat 43, Démon de Désir 21, Démon De Savoir 34, Démon de Possession 12, Démon de Protection 97, Démon de Voyage 92, Grome, Kakatal.

Aginash Ginzinth a prêté serment de ne jamais invoquer d'autres élémentaires que ceux du feu et de la terre. C'est un petit homme à la poitrine velue et aux cheveux roux, il porte des pantalons écarlates.

Il porte deux objets spéciaux. L'un est un petit bracelet en or (valeur : 500 GB pour le bijou, et plus de 5 000 GB pour celui qui peut en utiliser les pouvoirs magiques). Sur commande, le bracelet crée une baguette de feu dans la main du porteur. Si le porteur n'est pas immunisé au feu, il subit 1d6 de dommages par round jusqu'à ce qu'il jette le Bâton, qui à ce moment là disparaît. Néanmoins, Ginzinth (et potentiellement les démons résistant au feu) peut l'utiliser en combat, où il délivre 1d20 points de dommages.

L'autre objet spécial de Ginzinth est un grand collier en or (valeur : 500 GB pour le bijou, et plus de 10 000 GB pour qui sait utiliser ses propriétés magiques) qui forme une armure magique autour du porteur, d'une résistance de 1d20 points.

Aginash Ginzinth possède bien sûr d'autres aptitudes spéciales : il est immunisé au feu et à la chaleur, et tout élémentaire de feu venant à moins de 30 mètres de lui se retrouve sous son contrôle. Mais c'est sa dernière capacité qui fait qu'Aginash est un formidable ennemi de longue haleine: il est l'incarnation de la flamme éternelle. S'il est tué, son corps disparaît dans un souffle de feu intense. Cependant, il réapparaît 2d6 heures plus tard dans un second souffle de feu, sur son trône embrasé. Même les autres prêtres du temple ne connaissent pas ce pouvoir.

Il ne peut pas réapparaître si tous les feux, sans compter les salamandres, de tout le temple (la plupart du temps des cierges) sont éteints en même temps.

Si une bande d'Aventuriers a pillé le temple et volé ses trésors magiques, il les chassera jusqu'aux limites du monde, s'assurant en premier lieu qu'une nouvelle équipe de prêtres soit recrutée afin de garder allumés les feux du temple.

Les missions pour le compte du temple quelles que soient leurs formes visent toujours un même but : étendre la domination, le pouvoir de Ginzinth. Souvent Ginzinth ordonne des actions d'éclat afin de terroriser les populations alentours, comme l'incendie d'un palais, le meurtre d'un prince. Ginzinth en est arrivé à percevoir des nobles des pays voisins, une partie de leur revenu en échange de la vie. Les Assassins du Feu sont devenus un véritable fléau pour cette partie du monde.

Tous les ans, la même quête se répète pour les serviteurs de Ginzinth : amener vivant au volcan un grand prêtre d'un temple de Straasha, afin de le sacrifier. Si ce sacrifice n'a pas lieu, le pacte qui maintient Ginzinth en vie est alors rompu.

Haven

I. Culte

Le temple de la Loi examiné ici est une grande merveille. Il est non seulement un bastion puissant de la Loi, mais aussi une véritable société en miniature. Il peut se défendre, subvenir aux besoins de sa population, répandre des idées utiles et des philosophies, et même gagner et gérer de l'argent.

Ce temple est né du cerveau de Patrius, grand prêtre de Donblas. Il désirait construire un puissant temple de la Loi, situé près des terres fidèles au Chaos, afin d'apporter la Loi dans les vies de gens qui, pendant des générations n'avaient connu que le Chaos. Naturellement, il fallait qu'il soit capable de se défendre et de défendre ses récents fidèles contre les forces du Chaos. Pour qu'un tel projet soit réalisable, Patrius avait besoin d'aide. Il se tourna vers les prêtres de Goldar, d'Arkyn et de Callandus (un dieu de la Loi dédié aux idéaux preux et chevaleresques). Avec le soutien financier de Goldar, la science d'Arkyn et les guerriers de Callandus, Patrius construisit le temple vite et bien, et le protégea tout au long de sa construction. Le temple fut terminé avant même que les forces du Chaos aient organisé une attaque.

En signe de gratitude pour l'aide immense qu'il avait reçue des autres factions de la Loi, Patrius inclut les cultes de Goldar, Callandus et Arkyn dans le temple. Puisque quatre dieux de la Loi sont représentés au sein de ce temple, il ne fait acte de sujétion à aucun dieu de la Loi en particulier. La fonction du temple est centrée sur un service essentiel : donner un refuge à quiconque vient au temple, si il ou elle renie le Chaos. De telles personnes et leur suite sont passées en cachette vers des pays plus sûrs quand l'opportunité s'est présentée. Les hommes et les femmes de ce temple se sont voués à cette fin et ont risqué leurs vies de nombreuses fois dans son accomplissement.

Dès la fin de sa construction, une communauté de fidèles de la Loi a grandi. Le temple est soutenu par ces gens, et vice versa

Le maître de jeu peut placer ce temple où il veut. Parmi les endroits adéquats on peut citer Jharkor, Dharijor ou la proximité de la frontière du Pikarayd. Pan Tang ou le centre du Pikarayd seraient probablement trop féroces pour que ce temple s'y maintienne longtemps !

Au fil des ans, cette forteresse de la loi à la frontière du Chaos, a créé autour d'elle une contrée souriante où il fait bon vivre. Les prêtres du temple ont appliqué, pour le bien des réfugiés, les principes de la Loi, tempérés par un solide pragmatisme. Ainsi cette petite théocratie n'est pas au goût du clergé vilmirien pour qui l'orthodoxie prime avant tout. Cependant la puissance, l'habileté et la ruse de Patrius ont réussi jusqu'alors à sauver cette communauté des complots menés par les prêtres de Vilmir. Ces intrigues ne sont pas le moindre des dangers qui menacent Haven.

Plus de trente mille personnes vivent aujourd'hui sous la protection de Haven. Leurs origines sont diverses : réformateurs fuyant les lourdeurs et les excès de la Loi dans certains pays, esclaves en fuite, affranchis dès leur arrivée sur les terres du Temple, persécutés ayant échappé à la domination du Chaos, anciens mendiants de Nadsokor désirant retrouver leur dignité, adolescents idéalistes, révoltés de tout bord ... La liste est longue. Ces personnes occupent une dizaine de bourgs à vocation agricole. Avant l'arrivée de Patrius et des siens, la terre était stérile, brûlée. Les prêtres construisirent avec les premiers arrivants un réseau de canaux et de barrages. Aujourd'hui, parfaitement irriguée, la terre nourrit des vignes, des champs de blé, des vergers et des orangeraies. L'application du savoir des prêtres d'Arkin à ces cultures a donné les récoltes les plus riches de tous les Jeunes Royaumes. Les excédents sont ensuite emmenés et vendus par les prêtres de Goldar. Les bénéfices servent ensuite aux biens de tous : construction de maladrerie, apprentissage de la lecture et de l'écriture pour tous, achat d'outils pour les artisans ...

Chaque bourg élit son propre chef et entretient une milice, tout homme de 20 à 50 ans y est intégré. Cette petite armée de 5 000 hommes, entraînée par les suivants de Callandus, a repoussé victorieusement tous les assauts du Chaos. Les miliciens bénéficient d'une arme nouvelle inventée par les prêtres d'Arkin : l'arbalète. Mais surtout, chaque homme est prêt à sacrifier sa vie pour ce paradis sur terre. En effet, à port Tarre-Sorn, nul autre lieu n'existe dans les Jeunes Royaumes, où les hommes peuvent mener un vie simple et heureuse.

Le refus de payer l'impôt aux théocrates de Vilmir et l'interdiction d'entrer sur le domaine d'Haven aux inquisiteurs et aux Assassins Bleus, a provoqué le courroux du clergé corrompu de la Loi. Tout comme l'affranchissement des esclaves a entraîné la haine des

nobles des alentours qui voient leurs terres désertées par la main d'oeuvre. Malgré tout ceci, de plus en plus d'hommes libres, de prêtres, apportent leur concours à Haven.

II. Description du Temple

Ce temple triangulaire comporte six étages, chacun d'entre eux étant en retrait par rapport à l'étage inférieur, comme des marches gigantesques. Chaque étage est haut de 7,5 mètres. Les longueurs des côtés des six degrés sont des multiples de 12. Le degré inférieur mesure 72 mètres de côté (six fois 12 mètres), le suivant mesure 60 mètres de côté (cinq fois 12 mètres), et ainsi de suite jusqu'au sixième degré (le plus sacré) qui mesure 12 mètres de côté.

A chacun des coins des six degrés du temple se trouve une statue en métal représentant un aigle géant. Chacun de ces dix-huit grands aigles est en réalité une vertu de transport, qui doit protéger le temple et surveiller l'arrivée d'intrus.

Aigles Statues

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
15	20	40	6	10	19

Armure : plumes métalliques 8 points
Points de Vie : 96

Arme	Attaque	Dégâts
Bec	35	3d6
Serres	35	6d6
Piqué	70	9d6+9

Compétences : Eviter 30 (en l'air), Voir 70

les combats s'effectuent comme pour des aigles normaux. Ils volent aux 2-3 de la vitesse normale d'un aigle.

Premier Degré

La décoration intérieure du temple est sobre et harmonieuse : murs blanchis à la chaux, sols parés de carreaux de terre cuite, mobilier en chêne. Aucune prétention ne ressort de l'édifice, comme de ses occupants, vêtus de robes ou de tuniques, frappées du symbole de la Loi : une flèche écarlate.

1) Salle de Cérémonie : exception faite des angles, tout le rez-de-chaussée est une unique et gigantesque salle. Les cérémonies publiques ainsi que les cérémonies du culte de Donblas y sont célébrées.

La pièce comporte six fontaines qui coulent tout au long de la journée. Des lustres éclairent la pièce et un éclatant tapis rouge rend la marche confortable. De gigantesques colonnes blanches soutiennent le plafond.

Aux deux fenêtres et à la porte se tiennent des gardes faits de métal finement poli. Ces gardes sont des chevaliers automates, construits par les prêtres d'Arkyn au moyen d'une étrange science venant d'un lointain plan de la Loi. Ils combattent avec une sinistre précision mécanique et portent des épées longues-vertu.

Chevaliers Automates

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
20	20	14	16	13	10

Armure : carapace métallique de 12 points
Points de Vie : 44

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	90	16+1d6	90
Poing	90	1d6+1d6	90
*** Epée vertueuse :**		**POU**	**19**

Des tapisseries rouges sont tendues en travers du plafond. Bien que décoratives, elles servent également à cacher le gigantesque mécanisme à vis qui se trouve dessous. La partie centrale du sol supporte en général une grande chaire à laquelle font face des rangées de bancs. Quand la vis est mise en mouvement, la chaire s'enfonce dans les fondations. Quand elle est à son point le plus bas, les tapisseries s'écartent laissant descendre une grande plate-forme à l'endroit où se dressait la chaire. Les bancs restent en place. Ce mécanisme est contrôlé depuis la Chapelle d'Arkyn.

La salle de cérémonie contient une statue de bois représentant Aubec de Malador. Cette statue, vestige de l'ancien temps, a le pouvoir d'accorder le pardon et l'absolution à tout pénitent ou adorateur du Chaos demandant son salut lors d'une cérémonie. Si le pardon des Seigneurs Blancs est accordé, une larme coule sur son visage. Pour racheter sa faute, le pénitent doit accomplir une quête. Celle-ci lui apparaît en songe la nuit suivante. Sa difficulté varie suivant l'importance du péché à racheter. Cependant toute faute peut être pardonnée.

Les tablettes d'Haven racontent l'histoire d'un sorcier Pan Tang qui avait vendu son âme à Pyaray. Après l'accomplissement de sa quête, qui dura vingt ans, les seigneurs blancs reprirent son âme à Pyaray et la rendirent au sorcier repentant.

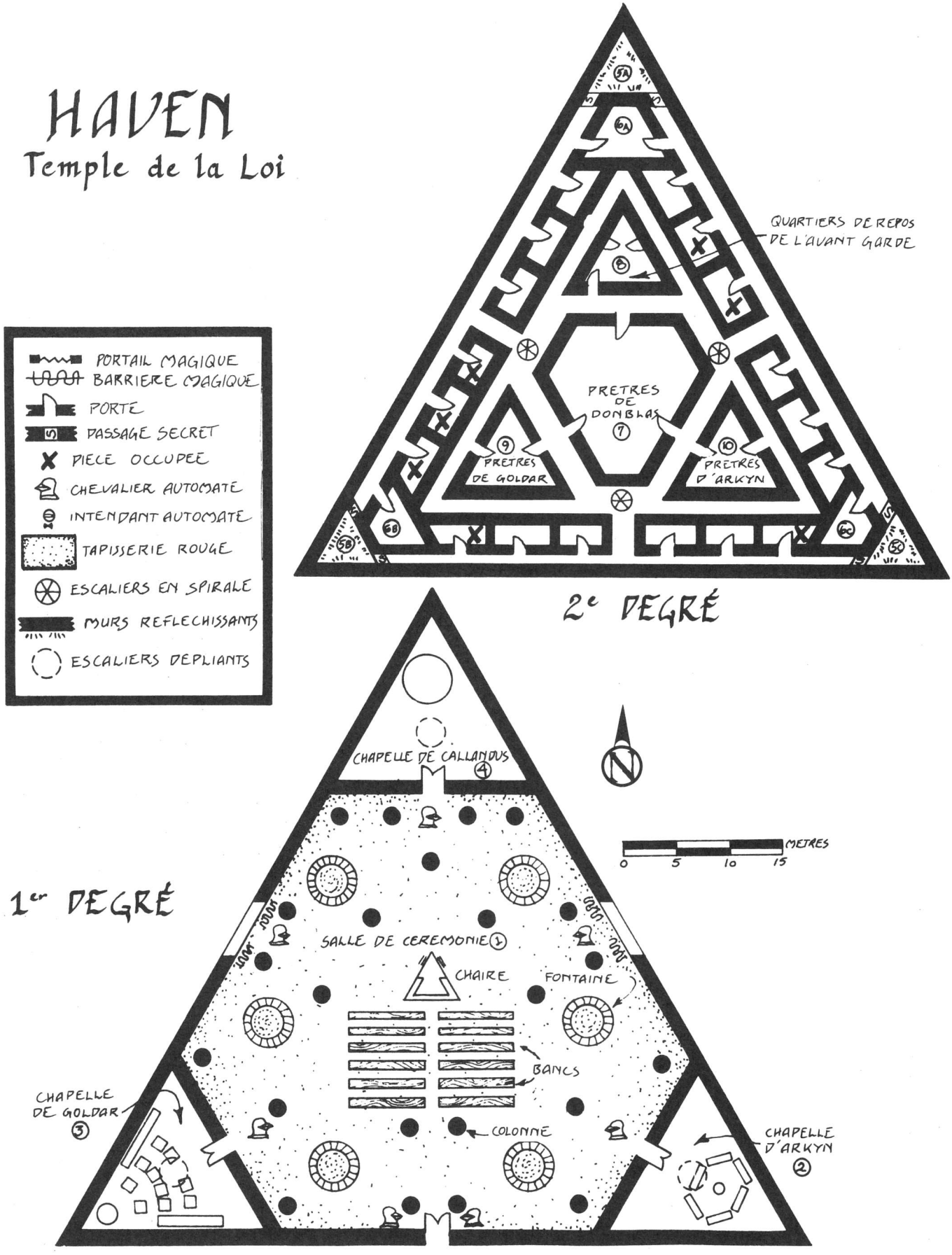
2) Chapelle d'Arkyn : cette chapelle est à peu près vide. Une statue d'Arkyn, haute de quatre-vingt-dix centimètres, se dresse au centre de la pièce, encerclée par des bancs. La statue tend sa main droite dans un geste de paix tandis que sa main gauche porte haut un globe. Les cérémonies dédiées à Arkyn sont conduites par un prêtre qui se tient alors juste derrière la statue.

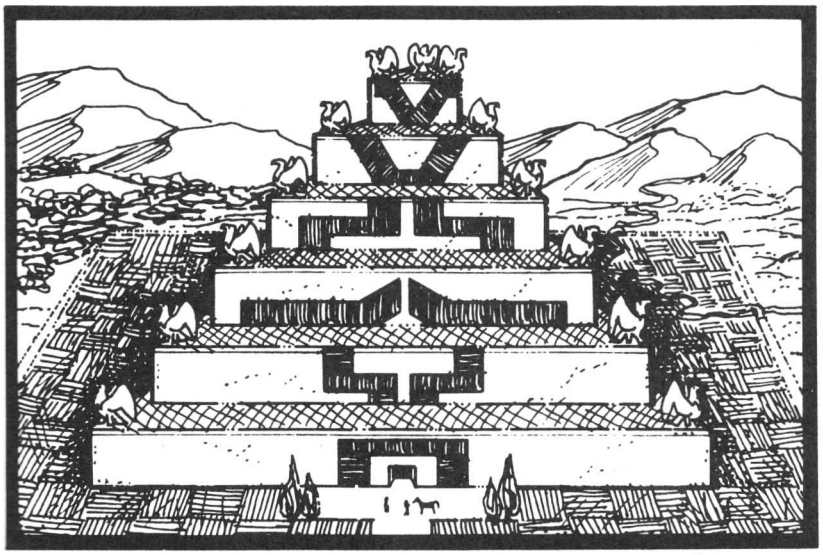
Les trois prêtres d'Arkyn ne passent pas leur temps dans cette chapelle, mais... ailleurs. Une vertu de transport a été placée sur la statue d'Arkyn, et les prêtres n'ont qu'a embrasser la main droite du dieu pour être instantanément téléportés en cet endroit, qui est simplement une grande plaine de pierre noire, éclairée par un soleil blanc terne. Ils ont accompli de grandes merveilles dans cet "atelier", telles que les chevaliers automates qui gardent le temple extérieur.

C'est aussi en ce lieu qu'ils construisent les arbalètes. Ils tiennent leur savoir d'un homme étrange qui leur rend visite régulièrement, un certain Mygan de Lhandar (voir l'Ile Brisée). Ce savant du Tragique Millénaire leur enseigne gracieusement la mécanique, l'électricité, etc... Mygan les a aidés, entre autres, à construire une presse à imprimer avec laquelle les trois prêtres d'Arkin produisent des livres utilisés pour l'enseignement des protégés d'Haven.

3) Chapelle de Goldar : cette chapelle est très luxueuse ; le sol est recouvert de douces fourrures et de belles tapisseries ornent les murs. Dix sièges confortables font face à la statue, haute de trois mètres, d'un bel éphèbe (Goldar). Le long de de chaque mur se trouve une gigantesque table en chêne ciré.

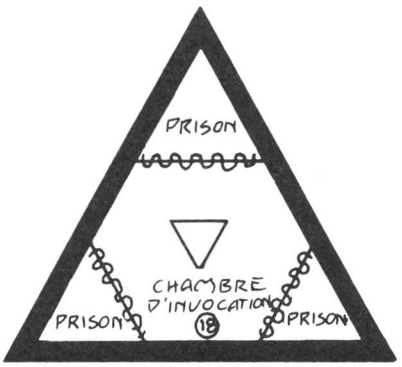
4) Chapelle de Callandus : nul ne peut douter que ceci est bien une chapelle de Callandus. Des armes et des armures sont accrochées aux murs, tandis que la statue grandeur nature d'un guerrier musclé domine la pièce. Cette statue tient une gigantesque épée en pierre dans une main et une petite dague en acier dans l'autre. Les prêtres et les membres de l'Avant-Garde prouvent leur foi en Callandus en faisant vigoureusement glisser leurs mains sur le fil aiguisé tel un rasoir de cette dague. Ils ne sont jamais blessés car la dague a la propriété magique de ne pouvoir couper la chair d'un homme (ou d'une femme) qui n'a jamais tué un ennemi désarmé ou sans défense. Tout homme ou femme qui ne peut passer le test de la dague est regardé avec une grande suspicion par les prêtres de la Loi, et il peut être expulsé comme un éventuel espion du Chaos.


HAVEN
Temple de la Loi
PORTAIL MAGIQUE
BARRIERE MAGIQUE
PORTE
PASSAGE SECRET
PIECE OCCUPEE
CHEVALIER AUTOMATE
INTENDANT AUTOMATE
TAPISSERIE ROUGE
ESCALIERS EN SPIRALE
MURS REFLECHISSANTS
ESCALIERS DEPLIANTS
QUARTIERS DE REPOS DE L'AVANT GARDE
PRETRES DE DONBLAS
PRETRES DE GOLDAR
PRETRES D'ARKYN
2e DEGRÉ
CHAPELLE DE CALLANDOS
METRES
0 5 10 15
1er DEGRÉ
SALLE DE CEREMONIE
CHAIRE
FONTAINE
BANCS
COLONNE
CHAPELLE DE GOLDAR
CHAPELLE D'ARKYN



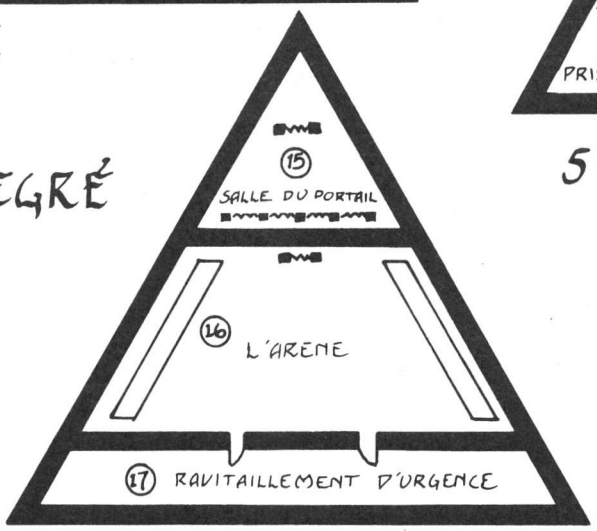
PERSPECTIVE

6e DEGRÉ

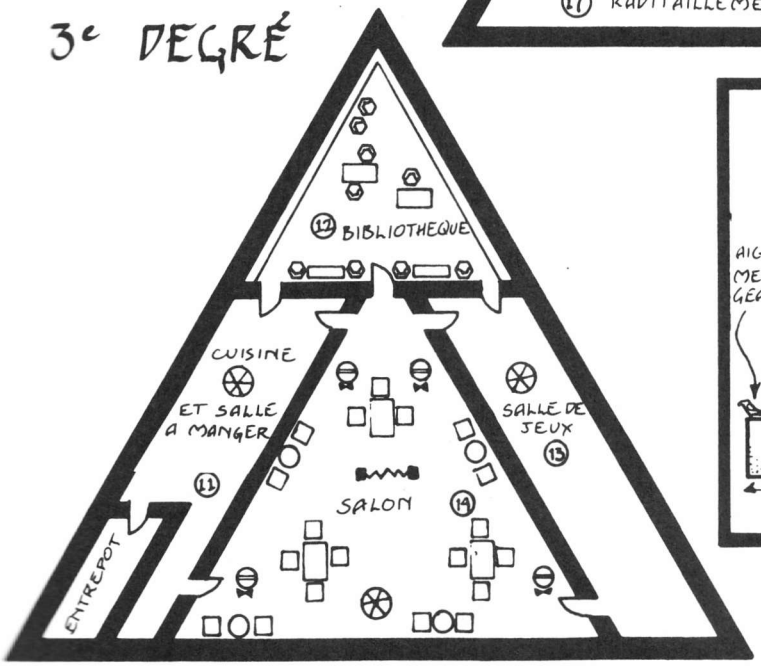


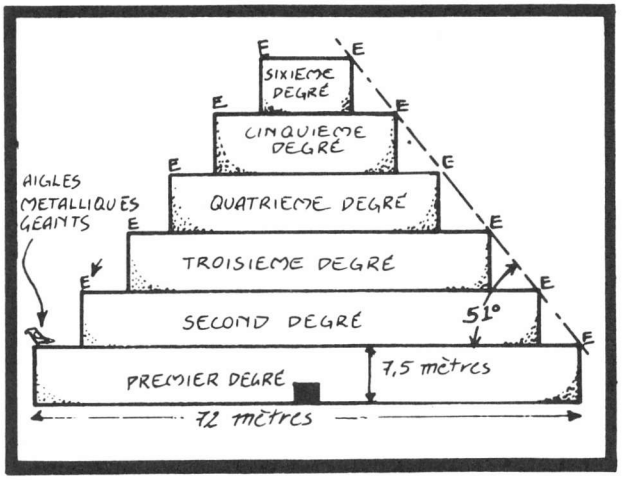
5e DEGRÉ

4e DEGRÉ



3e DEGRÉ





ELEVATION

Cette pièce semble anormalement silencieuse. Même lorsque les membres de l'Avant-Garde sont ici au lieu de s'entraîner ailleurs aux armes, ils ne pratiquent le culte que par une profonde et silencieuse méditation. Tous les membres de l'Avant-Garde sont dévoués aux principes de leur dieu. Aucun n'est plus loyal et enthousiaste que le jeune Agent Rebin qui mène l'Avant-Garde dans la défense du temple et dans la guerre contre le Chaos.

Note Spéciale : au milieu du plafond de chaque chapelle se trouve un escalier pliant. Ces escaliers sont normalement repliés contre le plafond, mais ils peuvent être facilement abaissés au moyen de n'importe quel objet long. Une crosse de berger est gardée, à cet effet, dans chaque chapelle.

Deuxième Degré

5a, 5b, 5c) Salles miroirs : ces trois pièces sont la voie obligée pour celui (en général un prêtre) qui passe du premier au second degré. Les salles miroirs sont des triangles parfaits, équipés de murs réfléchissants en acier finement poli. Deux portes secrètes conduisent hors de chacune de ces pièces, elles sont très difficiles à trouver à cause des multiples réflections dues aux murs (les jets de Chercher sont réduits de moitié).

6a, 6b, 6c) Celliers : ces pièces contiennent les fournitures nécessaires à la vie quotidienne : chandelles, balais, couvertures, serviettes de toilette, etc. Les bains sont pris au dehors, sous une des nombreuses chutes extérieures. Dans toutes ces pièces, on peut trouver tout accessoire ménager courant.

7) Quartiers de repos des prêtres de Donblas : Patrius et les prêtres de Donblas vivent dans cette salle commune. De légères cloisons séparent les deux couples des célibataires. La pièce a un parfum de confort et de foyer familial. Tout y est d'une propreté impeccable.

8) Quartiers de repos de l'avant-garde : Rebin et les membres de l'Avant-Garde dorment ici épisodiquement. La pièce est spartiate et obscure, excepté lorsque ses occupants chantent et font la fête.

9) Quartiers de repos des prêtres de Goldar : cette somptueuse pièce contient la chambre du prêtre de Goldar et de son clerc. Tout y est de la plus fine qualité : les oreillers sont épais et moelleux, les couvertures sont douces, les lanternes sont brillantes. Tous les biens contenus dans cette pièce, pris ensemble, vaudraient à peu près 3000 GB.

10) Quartiers de repos des prêtres d'Arkyn : cette pièce est assez sale et en désordre. Les trois prêtres d'Arkyn ne nettoient jamais. Des vestiges d'expériences abandonnées et de vieux parchemins encombrent le sol.

Autres chambres : les nombreuses autres chambres de cet étage sont utilisées par des réfugiés ; des gens ayant besoin d'un lieu sûr en attendant de pouvoir fuir discrètement hors du pays. Seules quelques personnes résident ici pour l'instant ; une pleine charretée à récemment été conduite en lieu sûr. Les chambres marquées d'un "X" sont occupées.

Troisième Degré

11) Cuisine et salle à manger : la nourriture est préparée, entreposée et mangée ici. Des tables et des chaises courent au long des murs, en nombre suffisant pour que tous les prêtres et les invités éventuels mangent simultanément. La plus grande partie de la nourriture est cultivée par les prêtres, mais les dons des fermiers locaux sont courants.

12) Bibliothèque : des étagères bourrées de livres courent le long des murs. Des tables, des bureaux et des chaises en cuir rembourré sont éparpillés au centre de la pièce. On trouve toujours plusieurs prêtres en ce lieu.

13) Salle de jeux : cette pièce est presque aussi silencieuse que la bibliothèque, car les jeux pratiqués ici sont principalement des jeux intellectuels. On y trouve des jeux d'échecs. Les tournois ne sont pas rares. Le champion en titre est Ergerus, prêtre d'Arkyn. Il proclame avoir trouvé une formule mathématique le rendant imbattable.

14) Salon : lorsqu'on désire discuter ou débattre en dehors de la salle à manger, on vient ici. On discute librement dans cette pièce de sujets allant de la guerre aux techniques d'irrigation. Toute discussion ou controverse qu'un prêtre peut avoir avec un autre se résout toujours ici.

Il y a aussi quatre intendants automates construits par les prêtres d'Arkyn sur le même principe que les chevaliers automates. Ceux-là ne sont pas armés. Ces intendants peuvent se battre, mais leur fonction principale est de permettre l'accès au Quatrième Degré. Pour ce faire, il faut ordonner aux intendants d'ouvrir en même temps les quatre portes de la pièce. Lorsque ceci est fait, un portail magique apparaît au centre de la pièce, et y reste pendant cinq minutes. Quiconque fait un pas à travers le portail se trouve instantanément téléporté au quatrième degré, dans la Salle du Portail.

Intendants Automates

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
20	20	14	16	13	10

Armure : 5 points de métal externe
Points de Vie : 44

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	60	1d6+1d6	60

Compétences : Voir 65

Quatrième Degré

15) Salle du portail : cet étage ne peut être atteint qu'à travers le portail se trouvant dans le salon du troisième degré. Cinq portails magiques se trouvent dans cette pièce, un par lequel sont entrés les personnages, et quatre supplémentaires à travers la salle. Faire un pas en arrière à travers celui qui a amené du salon ramène l'utilisateur à celui-ci. Les autres portails sont reliés aux points suivants :

- Premier Portail : il mène au sixième degré du temple. Seul Patrius est autorisé à utiliser ce portail.
- Second Portail : il mène au cinquième degré du temple.
- Troisième Portail : il mène à l'Arène sur ce degré.
- Quatrième Portail : il mène au Plan de Confinement.

16) L'arène : c'est une arène de combat, où les membres de l'Avant-Garde exercent leurs compétences aux armes dans des combats simulés. Elle contient des râteliers d'armes en bois épointées, dont certaines sont lestées, à l'usage de ceux qui désirent accroître leur force.

17) Ravitaillement d'urgence : cette pièce contient de la nourriture et de l'eau en cas de siège ou de catastrophe naturelle.

Cinquième Degré

18) Chambre d'invocation : tous les objets et accessoires appropriés à l'invocation des vertus se trouvent ici, ainsi qu'une bonne partie de l'équipement nécessaire à l'invocation des élémentaires.

Chacun des coins est séparé de la pièce par des murs opaques, blancs et luisants : des barrières magiques impénétrables. Ces trois zones sont des prisons, utilisées pour enfermer des créatures, des objets et des Agents du Chaos. Actuellement seule une prison est occupée. Elle contient un puissant démon de combat qui a attaqué le temple. Le démon fut gravement blessé et capturé, grâce aux puissants efforts de tous

les membres de l'Avant-Garde et de Patrius. Il a été amené ici pour l'empêcher de retourner jusqu'aux royaumes du Chaos, desquels il pourrait revenir facilement. Les prêtres sont à présent en train de chercher une méthode pour détruire, à tout jamais, cet horrible démon.

Les murs luisants sont des Vertus de Protection, agissant comme des portes. Ces Vertus exceptionnelles ont chacune un POU de 40.

Démon de Combat Emprisonné

Le démon apparaît comme un énorme squelette humanoïde, pourvu d'une grande queue. Le crâne est armé de crocs, et les doigts sont terminés par des griffes acérées.

Démon de Combat Emprisonné

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
100	100	30	10	30	10

Armure : 8 points
Points de Vie : 118
Capacité spéciale : régénération multipliée par 5 (regagne 5d6 points de vie par round).

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Griffe (x2)	90	5d8	90
Morsure	80	3d8+poison	-
Dard de queue	70	4d8+poison	-

Notes : ce démon a quatre attaques différentes par round; deux avec les griffes, une par morsure et une par son dard. La morsure et le dard sont venimeux. S'ils pénètrent l'armure, la victime doit réussir un jet de 1d100 sous sa CON x 3 ou mourir immédiatement. Le démon est fou furieux, il attaquera le premier.

Sixième Degré

19) Le Saint des Saints : le point le plus sacré de ce temple. Seul Patrius est admis ici. Patrius y médite et y a accompli des invocations. Il a même parlé avec Donblas (deux fois !).

III. Emploi du Temps du Temple

A. Emploi du Temps Journalier

7.00 à 8.00 : Lever et repas.

8.00 à 9.00 : on s'occupe des tâches de routine : on vérifie que les invités sont là, on s'occupe des fontaines, on inspecte les mécanismes de défense, et on accompli les autres tâches appropriées, telles que rentrer du bois au cours de l'hiver.

9.00 à 12.00 : les prêtres se réunissent et discutent de tout ancien ou nouveau travail, débattent des plans à venir, etc... Après ces discussions, les prêtres vont chacun de leur côté. Les prêtres de Donblas vaquent à leurs occupations habituelles, travaillent avec les invités. Les membres de l'Avant-Garde s'entraînent dans leurs compétences aux armes, partent en patrouille pour vérifier que la région est intacte. Les savants pratiquant le culte d'Arkyn vont travailler. Et Mynushin, le prêtre de Goldar, négocie avec tous les marchands qui ont passé la nuit au temple ou qui sont arrivés dans la matinée.

12.00 à 13.00 : Repas.

13.00 à 15.00 : Le culte est conduit dans les chapelles. Les invités peuvent assister à la cérémonie de leur choix.

15.00 à 16.00 : Quartier libre (entraînement dans les compétences favorites, etc.).

16.00 à 19.00 : Repas.

19.00 et après : Les prêtres de Donblas organisent une cérémonie pendant les nuits propices. Les autres jours, une messe publique est tenue. Ensuite, quartier libre.

B. Evénements Hebdomadaires et Annuels

1. Une cérémonie commence le premier vendredi de chaque mois et dure sept nuits de suite.

2. Les fuyards sont passés à l'extérieur une fois par mois, ou plus souvent, s'ils sont nombreux.

3. Un Festival de Printemps est organisé chaque année. Des friandises sont amenées de l'étranger, par bateau et des jeux et des tournois sont organisés. Les prêtres de Donblas préparent une cérémonie spéciale. C'est à ce moment que le temple est le plus vulnérable.

IV. Défenses du Temple

La stratégie de défense du temple est souple et peut s'adapter à des circonstances étranges ou inhabituelles.

1. En raison de la nature du temple (havre de paix pour les réfugiés), le Chaos peut facilement s'infiltrer. L'amulette de la Loi de Rebin peut détecter des incursions de grande envergure, car elle s'échauffe. Cependant, un seul suivant du Chaos est difficile à détecter (l'amulette ne s'échaufferait que d'un ou deux degrés). Les prêtres sont très conscients de la vulnérabilité du temple sur ce point, et interrogent soigneusement chaque invité individuellement, en utilisant une Vertu de Savoir pour faciliter à l'interrogatoire. On ne fait jamais totalement confiance à un invité, et tout invité pris en train de s'adonner à des activités suspectes est immédiatement jeté hors du temple ou tué. Lorsqu'une attaque du Chaos est imminente, tous les invités sont rassemblés dans une seule zone, où on peut les surveiller. La zone en question est variable, elle dépend de la nature de l'attaque du Chaos.

2. Dans l'éventualité d'un assaut de grande envergure, les fenêtres (mais pas les portes) du premier degré sont bloquées, avec des plaques d'acier sur charnière, depuis l'intérieur du temple. Sous l'action d'un levier qu'on abaisse, ces plaques basculent de haut en bas en faisant entendre un bruit métallique et se verrouillent dans cette position. Les aigles géants en métal sont lâchés pour attaquer, et la plupart des membres de l'Avant-Garde à la tête de la milice se préparent à agir au moment tactiquement le plus propice. Les autres prêtres se réunissent au rez-de-chaussée. Si le temple est investi, ils fuiront vers le premier étage, continuant à se tenir un niveau au dessus des intrus, espérant que les intrus ne découvriront jamais le moyen d'accéder au niveau suivant. Un prêtre est en faction derrière chaque portail s'ouvrant au quatrième, au cinquième et au sixième degré, pour tuer les ennemis au fur et à mesure qu'il traversent un à un ces portails.

3. Dans le cas d'une attaque de faible envergure, Rebin et l'Avant-Garde repoussent les adversaires avec l'aide des aigles. Les prêtres attendent ou repoussent les adversaires avec l'aide des aigles. Les prêtres restent au rez-de-chaussée, abaissant si nécessaire les plaques d'acier pour gagner du temps.

4. Pendant les combats Patrius se dresse, aux côtés de l'Avant-Garde, utilisant ses toiles d'énergie pour immobiliser les victimes et faire chuter les adversaires volants. Si le temple est acculé, Patrius ramènera deux des trois Agents de la Loi qui se trouvent sur le Plan de Confinement, pour défendre le temple. Le choix précis des deux ou trois agents qu'il amènera dépendra de la nature de l'attaque. Patrius rappellera ceux qui conviennent le mieux à la tâche présente. Ceci est dangereux, car le Baron Démon pourrait s'échapper (voyez la description du Plan de Confinement pour plus de détails), mais Patrius pense que le temple de Haven est plus important que le démon prisonnier.

Milicien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	13	12	13	12	11

Armure : 1d8-1 demi-plaques
Points de Vie : 16

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Arbalète	40	3D6+1D4	-
Epée longue	30	1D8+1D6	30
Grand bouclier	-	-	40

Nationalité : variable

Arbalète

FOR	DEX	Dommages	Portée	Prix
10	10	3D6	15Om	1000 GB

Les miliciens ne portent aucun uniforme. Seul leur grand bouclier blanc frappé de la flèche rouge verticale permet de les identifier. Ces hommes sont dans l'ensemble très disciplinés et fort courageux. Lors d'un combat, ils observent un silence total. Avant une bataille, chacun porte, dans sa bouche, une pierre de la terre pour laquelle ils vont se battre et peut être mourir.

La cadence de tir d'une arbalète est la moitié de celle d'un arc. Le temple d'Haven ne fait pas commerce de ses arbalètes. Seules des personnes dévouées à la Loi et à leur terre peuvent en posséder. Il est possible de voler une arme sur un cadavre. Cependant, la personne sera limitée dans son usage par le nombre de carreaux. Autrement dit, aucun personnage ne peut débuterer avec une arbalète, à moins qu'il s'agisse d'un paysan originaire d'Haven.

V. Personnalités Importantes

Mynushin, Prêtre de Goldar, Sorcier du 1er Rang

Mynushin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	10	9	22	12	10	16

Armure : aucune
Points de Vie : 10
Elan : 19

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	47	1d4+2	41

Nationalité : Lamyr **Age** : 60 **SAN** : 38
Compétences : Evaluer un Trésor 100, Voir 57; Invocation : Gnome 93, Vertus : attaque 44, défense 44, Savoir 110, Transport 44, Persuader 90

Mynushin est un homme âgé au caractère aimable. Il traite Begabid comme un étudiant. Il préfère invoquer des Vertus selon ses besoins, plutôt que de s'impliquer lui-même.

Mynushin s'occupe essentiellement de la vente des surplus de récoltes et des achats. Tout marchand qui veut commercer avec le domaine d'Haven, doit passer par lui. Mynushin est un vieux renard rusé impossible à tromper et sa probité lui interdit toute corruption.

Begabid, Prêtre de Goldar

Notes : Begabid respecte Mynushin, qui le prit sous son aile quand il n'était qu'un jeune sans foyer. Cependant, il est fort attiré par l'Avant-Garde, et Rebin a commencé à l'entraîner dans les compétences de guerrier. Il possède une épée courte vertueuse (POU 12) et une demi-plaques (POU 15).

Begabid

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	12	13	14	12	13

Armure : 5 points d'armure en cuir vertueuse
Points de Vie : 11
Elan : 4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	40	1d4+2	36
Epée courte vertueuse	53	7	48

Nationalité : Ile des cités pourpres **Age** : 23 **SAN** : 70
Compétences : Eviter 31, Evaluer un Trésor 32, Sauter 27, Voir 28, Persuader 50

Begahid assiste Mynushin et doit lui succéder à sa mort. Pourtant, le jeune prêtre hésite entre deux voies : celle de son dieu et celle de Calandus.

Meerus, prêtresse de Donblas

Meerus

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	8	14	16	13	17

Armure : 5 points d'armure de cuir vertueuse
Points de Vie : 11
Elan : 17

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague vertueuse	42	6	47

Nationalité : Argimiliar **Age** : 29 **SAN** : 74
Compétences : Eviter 36, Premiers Soins 85, Connaissance des plantes 44, Equitation 71

Meerus est une personne qui s'émeut très facilement. Elle est mariée à Whuroovian. Son mari lui a donné une dague vertueuse (POU 13) et une armure de cuir vertueuse (POU 11).

Meerus a pour tâche, à Haven, de gérer les récoltes. C'est elle qui détermine les quantités destinées à la vente.

Whuroovian, Prêtre de Donblas, Sorcier du 2ème Rang

Whuroovian

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	10	17	20	12	13

Armure : 7 points de demi-plaques vertueuse
Points de Vie : 14
Elan : 25

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Masse légère vertueuse	61	8	59

Nationalité : Ilmoria **Age** : 36 **SAN** : 90
Compétences : Premiers Soins 48, Se Cacher 62, Ecouter 42, Cartographie 68, Mouvement Silencieux 57, Voir 71; Invocations : Ondine 58, Vertus : Attaque 34, Défense 34, Savoir 34, Transport 85, Démon: Savoir, Combat

Masse vertueuse :	POU	14
Armure vertueuse	POU	15

Whuroovian est un amateur de sensations fortes, et doté d'une curiosité maladive. Il a incarné des vertus de défense et d'attaque pour sa femme et lui-même.

La première responsabilité de Whuroovian est d'interroger les réfugiés. A lui de découvrir les espions qui tentent de s'infiltrer dans Haven. Jusqu'à présent peu d'entre eux lui ont échappé.

Klemit, Prêtre de Donblas, Sorcier du 2ème Rang

Klemit

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	15	19	17	11	13

Armure : 7 points de demi-plaques vertueuse
Points de Vie : 17

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Masse lourde vertueuse	59	10+1d6	53

Nationalité : Tarkesh **Age** : 26 **SAN** : 80
Compétences : Artisanat (fabrication de voiles) 53, Crédit 31, Navigation 64, Faire et Défaire les Noeuds 78; Invocations : Salamandre 31, Vertus : Attaque 95, Défense 57, Savoir 57, Transport 57, Démons : Possession, Protection.

C'est un homme sur qui on peut compter, prêt à faire le sacrifice de sa vie, et dont l'excessif esprit de chevalerie lui interdit d'attaquer un opposant à terre ou désarmé,exepté lorsqu'il est furieux. Il est marié à Nisbellis, qui est de douze ans son aînée. Il possède une masse (POU 12) et une demi-plaques vertueuse (POU 20).

Klemit s'occupe essentiellement de l'enseignement dispensé aux réfugiés. Il dirige une dizaine de lettrés qui, dans chaque village, apprennent à lire et à écrire à leur concitoyens.

Nisbellis, Prêtresse de Donblas, Sorcière du 2ème Rang

Nisbellis

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	9	9	18	18	10	11

Armure : aucune
Points de Vie : 9

Pas d'attaque effective

Nationalité : Vilmir **Age** : 58 **SAN** : 70
Compétences : Premiers Soins 89, Se Cacher 100, Ecouter 95, Mémoriser 81, Crocheter 16; Invocations : Sylphe 54, Vertus : Attaque 34, Défense 34, Savoir 85, Transport 34

Nisbellis est une vieille femme fureteuse. Ses excellentes compétences reflètent des années passées à fouiner et à espionner. Elle est maintenant proche de la soixantaine. Son mari est Klemit.

Apparemment Nisbellis contrôle les quatres maladreries du pays. Mais sous ce couvert, elle exerce son premier rôle, dépister tout espion infiltré à Haven.

Geleb, Prêtre de Donblas

Geleb

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	10	19	18	11	10

Armure : 7 points de demi-plaques vertueuse
Points de Vie : 11

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large vertueuse	54	9	58

Nationalité : Ilmiora **Age** : 27 **SAN** : 67
Compétences : Crédit 82, Evaluer un Trésor 90, Premiers Soins 47; Invocations : Sylphe 59, ondine 97, Vertus : Attaque 50, Défense 90, Savoir 50, Transport 50

Geleb est le plus récent des servants de Donblas. Il est discipliné et toujours prêt à faire plaisir. Il suit volontiers tout ordre venant de n'importe quel prêtre plus âgé.

Geleb n'a pas encore de responsabilité définie. Pour le moment, il assiste les prêtres suivant les problèmes rencontrés.

Motereb, Prêtre de Donblas

Motereb

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	12	14	16	15	14

Armure : 1d6-1 cuir
Points de Vie : 14

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	56	1d6+1+1d6	55
Bracelets de bras	36	1d4+1d6	74

Nationalité : Tarkesh **Age** : 31 **SAN** : 53
Compétences : Equilibre 61, Grimper 93, Eviter 96, Sauter 81, Equitation 60, Chercher 43, Voir 71, Nager 96, Pister 32, Culbuter 80

Motereb est quelqu'un de plutôt athlétique. Ses bracelets aux bras ont chacun une Vertu de protection (POU 12) qu'il utilise pour parer.

Motereb s'occupe de la milice. Son rôle est d'éviter tout débordement de qui que ce soit. Il est le garde fou qui empêche les hommes de la milice de se transformer en guerriers assoiffés de pillage et de conquêtes par le fer et l'épée.

Bailenk, Prêtre de Donblas

Bailenk

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	13	12	15	16	14	9

Armure : aucune
Points de Vie : 13

Pas d'attaque effective

Nationalité : Vilmir **Age** : 65 **SAN** : 56
Compétences : Eviter 44, Jongler 64, Connaissance des plantes 52, Nager 20

Bailenk est un vieux grincheux pessimiste. Il fait son travail à contre coeur, réprimande l'Avant-Garde sans hésiter, et il est connu pour feindre d'être malade afin d'éviter les tâches particulièrement ardues. Mais il est le meilleur dramaturge du temple.

En dehors de son travail de dramaturge, Bailenk rédige les chroniques d'Haven. Malheureusement pour le temple, il préfère la beauté du récit à la véracité des faits.

Egerus, Prêtre d'Arkyn, Sorcier du 2ème Rang

Egerus

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	13	18	19	14	13

Armure : aucune
Points de Vie : 13

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	58	1d4+2	57
Globes d'acide	72	spécial	-

Nationalité : Jarkhor **Age** : 45 **SAN** : 80
Compétences : Artisanat (Souffleur de verre) 79, Eviter 38, Connaissance des Plantes 68; Invocations : Gnome 96, Sylphes 64, Démon de Transport 93, Démon de Désir 49; Vertus : Attaque 54, Savoir 90, Protection 54, Transport 54, Connaissance de la Mécanique 70.

Egerus est un spécialiste de l'alchimie et se sert à bon escient de ses talents de souffleur de verre en créant des cornues et des vases à pied. En combat, il reste en arrière et lance des balles creuses en verre, remplies d'un acide mortel. Quand l'un de ces globes touche une cible, celle-ci prend un point de dommage, l'armure n'étant d'aucune utilité. Elle perd un point à chaque round suivant tant qu'elle n'est pas totalement immergée dans de l'eau, se débarrassant du fluide corrosif. Si l'acide reste plus de 3 rounds sur la cible, la valeur défensive de l'armure de cette dernière est réduite de moitié. S'il reste plus de 10 rounds, l'armure est détruite.

Egerus est le disciple le plus attentif de Mygan. Il espère que le visiteur lui dévoilera le secret de construction d'une machine de guerre parfaite. Son voeu le plus sincère est de balayer le Chaos à jamais des Jeunes Royaumes.

Dichanderus, Prêtre d'Arkyn, Sorcier du 1er Rang

Dichanderus

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	11	15	18	15	12	12

Armure : aucune
Points de Vie : 14

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large en verre	42	1d8+1+1d6	47
Dague lancée	20	1d4+2+1d4	-

Nationalité : Filkher **Age** : 40 **SAN** : 60

Compétences : Travail du bois (artisanat) 72, Crédit 61, Eviter 41, Goûter 55; Invocation : Ondine 96, Connaissance de l'Électricité 60.

Dichanderus est spécialisé dans le domaine de l'optique. Après de longs travaux, il a réussi à fabriquer une épée large dans un verre hautement transparent et d'une grande dureté. Cette épée est presque invisible, et ainsi toute tentative de parade contre elle est divisée par deux. Cependant, cette épée est plus fragile qu'une épée ordinaire, et se brise sur toute attaque à 00 faite par Dichanderus.

Dichanderus est un éternel sceptique.Il s'interroge toujours sur les motivations de Mygan et se méfie de lui. Ses espérances sont plus pacifiques. Il compte utiliser son nouveau savoir pour améliorer la vie de tous les hommes. Tôt ou tard Dichanderus et Egerus se disputeront sur l'utilisation possible de leur savoir.

Mickerin, Prêtre d'Arkyn, Sorcier du 1er Rang

Mickerin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	13	9	17	15	11	11

Armure : aucune
Points de Vie : 13

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	38	1d4+2,ignore le armures	36

Nationalité : Argimiliar **Age** : 56 **SAN** : 53

Compétences : Artisanat métallurgie 93, Eviter 50, Premiers Soins 86; Invocation : Salamandre 95, Connaissance des Plantes 80, Connaissance de la Biologie 30.

Mickerin est la caricature du professeur distrait. Il est perdu dans son monde. Sa dague est extraordinairement dure et aiguisée; elle résiste à 90% aux risques de cassure et ignore les armures.

Mickerin reste indifférent au progrès apporté par Mygan. Toute son attention se porte sur l'agriculture dans la communauté, qu'il tente constamment d'améliorer.

Nay-Al, Suivant de Callandus, Un de l'Avant-Garde

Nay-Al

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	17	10	10	11	8

Armure : 1d10-1 plaques
Points de Vie : 21

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille vertueuse	74	10+1d6	80
Tour (bouclier)	36	1d6+1+1d6	63
Javelot lancé	65	1d8+2+1d4 (+1d6)	-

Nationalité : Tarkesh **Age** : 26 **SAN** : 41

Compétences : Eviter 52, Mouvement Silencieux 42, Connaissance de la Musique 71, Equitation 71, Chercher 54, Chanter 56, Pister 67, Connaissance de la Guerre 51

Nay-Al est grand et efflanqué, ainsi que terriblement loyal. Ses cinq javelots personnels contiennent chacune un élémentaire de feu lié. Sa hache de bataille est vertueuse (POU 14).

Nay-Al est rarement au temple. Il dirige la plupart des patrouilles de miliciens qui veillent aux frontières d'Haven et recueillent les fuyards. En fait, il fuit délibérément le temple par dépit amoureux, il aime désespérément Lytuis qui n'a d'yeux que pour Rebin. Dans une bataille Nay-Al commande toujours l'aile gauche.

Burskin, Suivant de Callandus, Un de l'Avant-Garde

Burskin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	15	15	12	10	12	11

Armure : 1d10-1 plaques
Points de Vie : 18

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille démon	71	1d8+2+1d6+3d6	73

Nationalité : Lormyr **Age** : 30 **SAN** : 39

Compétences : Eviter 36, Premiers Soins 46, Equitation 98, Connaissance de la guerre 70

Hache démon de Bruskin

FOR	CON	TAI	POU
30	70	2	7

Burskin est un homme trapu et hirsute, dont la force évidente est imposante. Il porte une hache de bataille magique prise à un sorcier du Chaos mourant.

Burskin s'occupe de former les nouveaux venus dans la milice. C'est un instructeur rude, exigeant le meilleur de chacun.Tous les hommes qui passent entre ses mains acquièrent rapidement les réflexes d'un guerrier. Dans une bataille, Barskin commande toujours les compagnies de réserve.

Lythis, Suivante de Callandus, Un de l'Avant-Garde

Lythis est vive et souple. Elle est fortement attirée par Rebin, mais hésite à devenir sérieuse. Au combat, elle essaye de rester derrière et de lancer des javelots. Etant donné qu'elle peut ajouter la moitié de sa compétence Jongler à ses chances de toucher, celle-ci est véritablement stupéfiante, et lui donne une chance de toucher critique de 13% ! Elle est entièrement tributaire de ses touchers critiques pour percer les armures démons.

Lythis a un rôle mineur dans la défense d'Haven. Sa tâche est d'être la messagère de Rebin.

Lythis

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	10	14	12	15	17

Armure : 1d8-1 demi-plaques
Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Javelot	82 (127)	1d8+2	-
Epée courte	69	1d6+1	69

Nationalité : Ilmiora **Age** : 25 **SAN** : 51

Compétences : Equilibre 60, Eviter 82, Premiers Soins 61, Sauter 43, Equitation 68, Voir 61, Jongler 80, Connaissance de la Guerre 30

Myrflinth, Suivant de Callindus, Un de l'Avant-Garde

Myrflinth

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	13	18	21	16	15

Armure : aucune
Points de Vie : 14

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Filet	74	n.a.	86
Arc en os vertueux	68	13+1d4	-

Nationalité : Myrrhyn **Age** : 33 **SAN** : 68

Compétences : Embuscade 52, Eviter (en vol) 78, Vol Silencieux 87, Cartographie 56, Persuader 81, Voir 90, Pister 60; Invocations : Salamandre 54, Sylphe 90, Vertus : Attaque 36, Défense 90, Savoir 36, Transport 36, Connaissance de la Guerre 80

Myrflinth est un homme de Myrrhyn. Il jouit intensément de sa liberté et vole souvent pendant des heures et des heures. Au combat, il préfère voler au dessus de l'ennemi, évitant les flèches, et utiliser son filet pour désarmer les adversaires, faisant face aux autres membres de l'Avant-Garde. Il possède un arc en os vertueux (POU 14). Les flèches tirées de cet arc font toujours les dommages maxima, mais elles ne sont pas soumises à l'affrontement POU contre POU pour tuer les cibles, car cette règle est réservée aux armes touchant directement leurs adversaires. Un jet réussi en Culbuter est nécessaire pour s'échapper du filet. Couper le filet nécessite une arme aiguisée et au moins trois rounds de combat.

Myrflinth s'occupe de la défense du temple lui même. Dans une bataille il commande l'aile droite.

Rebin, Agent de Callandus

Rebin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	36	16	16	16	14	15

Armure : 12 points de plaques et casque vertueux
Points de Vie : 40
Elan 64

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue 2 M	92	16+1d6	95

Nationalité : Argimiliar **Age** : 30 **SAN** : 60

Compétences : Eviter 51, Premiers Soins 92, Ecouter 54, Persuader 66, Equitation 100, Voir 55, Faire-Défaire un Piège 65, Faire-Défaire un noeud 72, Connaissance de la Guerre 92.

C'est un homme bien proportionné. Il a de courts cheveux blonds et des yeux bleu vifs. Ses vêtements sont également bleus. Rebin est noble et chevaleresque, la personnification de l'héroïsme. Il possède quelques objets spéciaux décrits ci-dessous :

(1) L'armure de Rebin n'est pas seulement vertueuse (POU 20), mais elle émet aussi une brillante lumière, qui réduit de 10% toute attaque ou parade effectuée contre.

(2) L'épée longue à 2 mains de Rebin est elle aussi vertueuse (POU 24), et comme l'armure, possède en plus une capacité spéciale. En combat, elle luit d'une luminescence bleutée et des étincelles s'échappent en voletant de sa lame. Toute arme ou armure qui pare ou qui est parée par cette épée, se brise. Cependant, les armes et armures démons peuvent effectuer un jet de 1d100 sous leur CON pour éviter d'être brisées.

Rebin croule littéralement sous les responsabilités : il doit diriger la milice, veiller au salut du temple, des villages, se méfier des inquisiteurs et encore plus des armées du Chaos qui se renforcent contre Haven.

Le plus grand regret de Rebin reste pourtant son statut d'agent qui l'empêche de procréer. C'est pourquoi il refuse toute idée d'union avec Lythis.

Entrer dans l'Avant Garde est d'une extrême simplicité. Le postulant doit passer sa main avec succès sur la dague de la statue de Callandus. Deux personnes connues pour la droiture de leur foi dans la Loi, doivent certifier l'honnêteté de la foi du prétendant. Enfin celui-ci doit montrer sa valeur aux armes face à Rebin (le personnage doit maîtriser une arme à 70% en attaque, parade). Finalement il doit prêter serment aux pieds de la statue.

Une fois dans l'Avant Garde, un personnage bénéficie des avantages suivants:

- son équipement, armes, armures, monture, nourriture, lui sont fournis gratuitement
- Les prêtres d'Haven le soignent de toutes blessures
- Ses compagnons lui doivent assistance en toute circonstance
- Ses compagnons peuvent, à sa demande, lui enseigner le maniement d'arme

Ce statut entraîne des obligations :

- Le personnage doit obéissance à Rebin et doit respecter les principes de la Loi
- Tout membre de l'Avant Garde doit défendre les faibles comme il doit porter assistance à ses compagnons.

Patrius, Grand Prêtre de Donblas, Premier Prêtre du Temple

Patrius est un homme de bon goût et à l'allure noble. En dépit de ses qualités exceptionnelles, c'est un homme fort humble. Patrius est cultivé, chaleureux et amical. Il protège tout ce dont il a la charge. Il possède deux objets magiques :

(1) Le bâton de combat vertueux de Patrius peut être utilisé pour lancer des toiles circulaires d'énergie pour emprisonner les victimes. Pour s'échapper, ces dernières doivent réussir un jet de POU contre le POU de la toile, qui est de 3d6+6 (déterminer séparément pour chaque toile). Chaque essai manqué baisse le POU de la victime de 1 point. Ce POU est regagné à la libération. Pendant qu'elle est emprisonnée, la victime ne peut ni attaquer, ni parer, ni éviter. Patrius peut libérer les victimes piégées selon son gré. Il utilise habituellement ce pouvoir pour immobiliser les ennemis qui font face à l'Avant-Garde, cette dernière pouvant alors en disposer en toute tranquillité.

(2) Patrius porte des robes qui le rendent intangible à volonté. Lorsqu'il est intangible, il ne peut combattre physiquement, mais peut toujours lancer ses toiles d'énergie. Cependant dans cet état, il est immunisé contre les armes normales, mais non contre les armes démons.

Patrius

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	13	14	23	26	13	15

Armure : spéciale
Points de Vie : 15
Elan 83

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton de Combat			
Vertueux	62	8+1d6	66
Toile d'énergie	65	emprisonne	-

Nationalité : Jarkhor **Age** : 48 **SAN** : 90

Compétences : Artisanat Tisserand 100, Eviter 52, Premiers Soins 100, Eloquence 87, Connaissance des Plantes 100, Voir 61, Chercher 74, Nager 56

L'invocation des démons par les prêtres sorciers du temple est sévèrement réglementée. Tout sorcier qui désire conjurer un démon doit exposer ses raisons à Patrius lui même. Celui-ci autorise ou non le rituel. En règle générale, Patrius donne uniquement son autorisation dans le cas de situations désespérées

La conjuration d'un démon sans la permission de Patrius entraîne, si elle est découverte, le banissement du prêtre, pour 1 'année, de tout le temple de la Loi.Les missions pour le compte d'Haven sont multiples et variées :

- Assurer la surveillance et la défense des terres du temple face aux agressions du Chaos et les agitateurs envoyés par des prêtres de la Loi.

- Recueillir les fuyards sur les terres aux mains du Chaos et les guider jusqu'au temple.

- Organiser et conduire un raid dans les terres du Chaos afin de diffuser la bonne parole auprès des opprimés.

- Conduire une ambassade auprès des pontifes de la Loi, afin de calmer leurs protestations à l'encontre d'Haven.

- Patrius et Myshella agissent de concert. Aussi les serviteurs d'Haven oeuvrent-ils fréquemment pour le compte de la sorcière dormante.

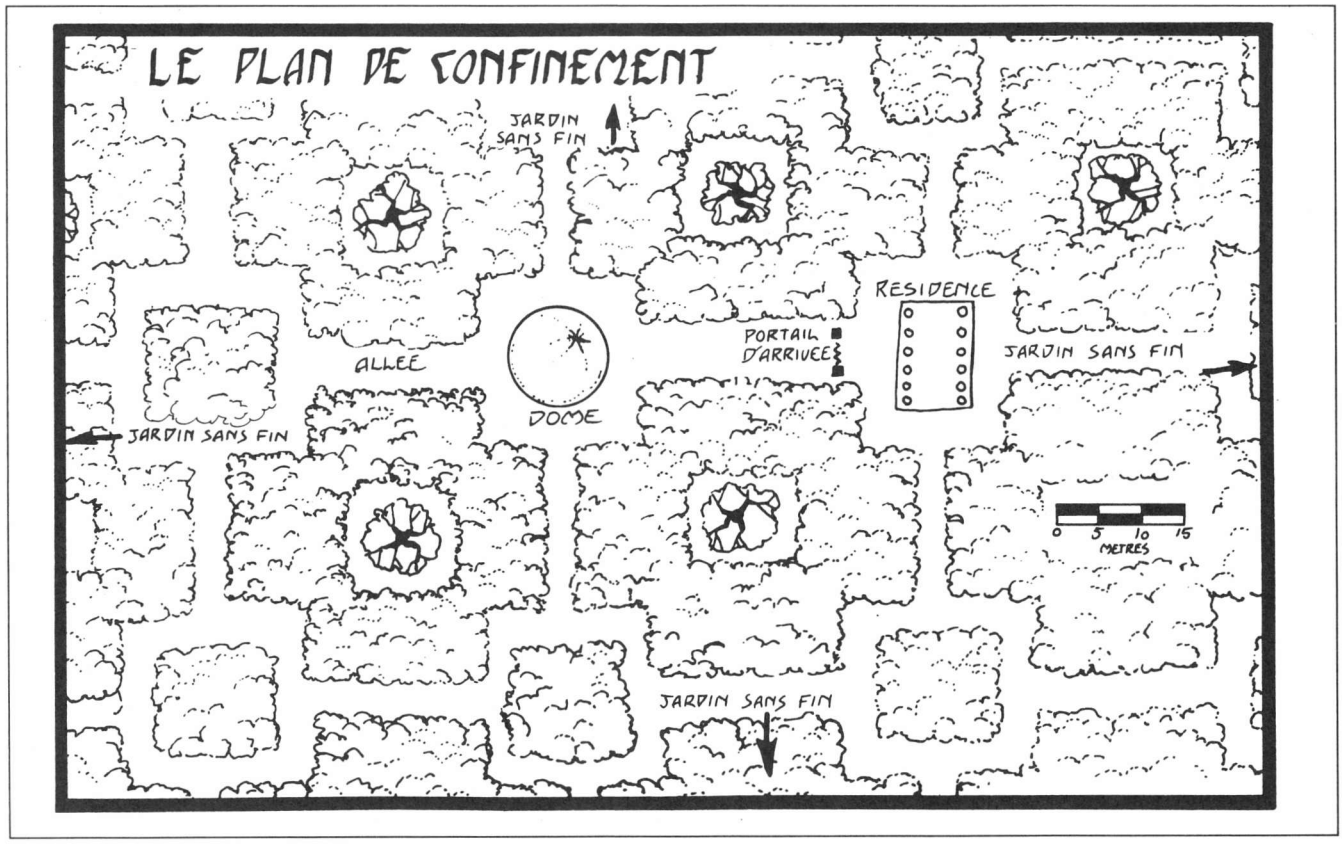
Tous les membres de la communauté participent à la seule quête ordonnée par Patrius : retrouver l'épée d'Aubec de Malador. Chacun agit dans la mesure de ses moyens : renseignements glanés lors de discussions avec des étrangers ou lors de voyages, fouilles de lieux interdits ... Mais nul, pour le moment, n'a réussi encore à la localiser avec précision.

Le Plan de Confinement

Peu après que les forces du Chaos eurent réalisé qu'un gigantesque temple de la Loi avait été construit au coeur de leur territoire, ils menèrent un assaut massif contre Patrius et ses suivants. Un des chefs du Chaos invoqua son Seigneur, un noble mineur du Chaos appelé Hibolyptus, Baron de la Fétidité. Cependant, les prêtres de la Loi furent au courant de cette attaque, joignirent leurs forces et réussirent à capturer Hibolyptus au sein d'une gigantesque Vertu de Protection semblable à une cellule. Les forces du Chaos furent mises en déroute après la capture du Baron.

Jamais auparavant, à la connaissance de Patrius, un noble du Chaos n'avait été capturé. Il fut décidé d'appeler une Vertu de Voyage pour servir de moyen d'accès à un plan où pourrait être gardé le Baron de la Fétidité. Un plan de la Loi, petit mais convenant à ce but, fut choisi et Hibolyptus y fut conduit. Les énergies de la Loi ambiantes sur ce plan furent utilisées pour façonner un grand dôme d'énergie afin d'emprisonner Hibolyptus de façon permanente, car il s'était déjà échappé de la Vertu de Protection. Trois Agents de la Loi dévoués se portèrent volontaires pour demeurer sur ce plan, appelé désormais Plan de Confinement, et pour garder Hibolyptus.

On peut entrer sur le Plan de Confinement à travers un portail magique se trouvant sur le quatrième degré de Haven. Après avoir



fait un pas à travers le portail, on apparait dans un jardin sans limite, s'étendant, dans toutes les directions, jusqu'à l'horizon. Dans une des directions se trouve un dôme d'énergie blanc luisant, au sein duquel se trouve Hibolyptus, Baron de la Fétidité. Le Baron a détruit depuis longtemps la Vertu de Protection qui l'emprisonnait originellement, mais il est incapable de s'échapper de ce dôme.

Les Serviteurs sont les Agents de la Loi qui se sont portés volontaires pour rester sur ce plan afin de garder Hibolyptus. Chacun d'eux porte une baguette dorée de 30 centimètres. Le dôme ne peut être ouvert que d'une façon ; si les trois baguettes sont toutes détruites. Tant qu'une baguette reste intacte, le dôme demeure solide. Les Serviteurs ne remettront les baguettes à personne d'autre qu'à Patrius ou Rebin.

En dehors des trois Serviteurs, le Plan de Confinement, de par sa nature, fournit également certaines autres défenses. N'importe quel élémentaire ou démon amené sur ce plan devient inerte et inutile et toutes les caractéristiques des démons sont temporairement réduites à 0 (bien que le démon ne soit pas détruit, plutôt inactivé) jusqu'à ce qu'il regagne les Jeunes Royaumes. Les Vertus ne sont pas affectées par cela.

Borostan, Agent de Donblas

Borostan

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	30	14	15	17	18	13

Armure : 9 points de plaques vertueuse
Points de Vie : 32
Elan 24

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Arc	90	3d6	(60)
Masse lourde vertueuse	62	10+1d6	59

Nationalité : Filkher **Age** : 40 **SAN** : 63
Compétences : Embuscade 90, Equilibre 77, Artisanat Fabrication de flèches 100, Eviter 56, Premiers Soins 64, Se Cacher 85, Sauter 46, Mouvement Silencieux 67, Voir 100, Culbuter 71

Borostan est un homme mince et basané, d'une grande force. Son arc transforme les flèches qu'il tire en des flammes incandescentes, capables d'endommager une armure démon. La "parade à l'arc" de Borostan est la chance qu'il a de parer une attaque faite sur une autre personne en tirant une flèche pour intercepter et dévier l'arme. Il peut faire cela, en plus de son attaque et de sa parade, à chaque round, mais n'oubliez pas d'enlever 20% à chaque parade successive. Il ne peut tirer de flèches pour parer une attaque faite contre lui-même (l'ennemi est trop proche). Il a une armure vertueuse (POU 14) et une masse vertueuse (POU 20).

Andraeta, Agent d'Arkyn

Andraeta est une dryade venue d'un autre plan. Elle apparait comme un arbre humanoïde vivant. Sa peau est faite d'écorce polie, tandis que sa chevelure se compose de feuilles. Elle possède aussi le contrôle mental des plantes du jardin du Plan de Confinement, dont elle peut faire usage pour les actions suivantes : (A) attaquer à 75% avec 2d6 de dommages; (B) parer les coups contre elle-même ou les autres à 80% (-20% par parade successive); (C) lancer des spores empoisonnés à 75%. Les cibles touchées sont ralenties et ne peuvent

Andraeta

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	28	10	18	14	13	14

Armure : 12 points d'écorce
Points de Vie : 28
Elan 17

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton de combat vertueux	65	8	66

Nationalité : Grande forêt **Age** : 80 **SAN** : 70
Compétences : Grimper 63, Se Cacher 24 (dans les feuilles 100), Ecouter 35, Connaissance de la Musique 81, Connaissance des Plantes 100, Sentir 41, Chanter 77

attaquer ou parer qu'au prochain tour; (D) application d'un liquide curatif pour 2d4 points de vie.

Elle utilise la dernière possibilité en général pour elle-même, Borostan, ou Mimboly, mais elle peut s'en servir sur une autre personne de la Loi présente. Elle ne peut obliger les plantes qu'à une seule de ces actions, mais cela affecte aussitôt toutes les personnes se trouvant dans le jardin. Son bâton de combat vertueux a un POU de 17. En raison de ses compétences spéciales en botanique, elle reste en général seule dans le jardin, lorsque Patrius appelle les Serviteurs pour aider à la défense du temple inférieur.

Mimboly, Agent de Donblas

Mimboly

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	26	13	12	14	30	12

Armure : aucune
Points de Vie : 27
Elan 6

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache lormyrienne vertueuse	74	18+1d6	76

Nationalité : Shaazar **Age** : 19 **SAN** : 60
Compétences : Equilibre 56, Eviter 89, Sauter 67, Persuader 45, Passe-passe 72, Culbuter 91

Mimboly a à peine 19 ans. Ses yeux et ses cheveux sont bruns. Il est mince et extrêmement rapide, c'est pourquoi il déteste les armures qui l'empêchent d'utiliser sa vitesse surnaturelle dans un combat. En raison de cette vitesse, quiconque lançant un projectile ou tentant une attaque directe voit ses chances de réussir divisées par deux. Mimboly peut attaquer trois fois par round, mais pare normalement. En plus de ses attaques et parades, Mimboly peut éviter une fois par round sans pénalité.

Hibolyptus, Baron de la Fétidité

Comme Seigneur du Chaos, Hibolyptus est capable de maintenir quelques uns de ses pouvoirs sur le Plan de Confinement, à la différence de la plupart des démons. Parmi ses capacités on retiendra qu'il pourra, aussitôt que le dôme d'énergie sera détruit, se téléporter instantanément vers le Chaos, ne laissant derrière lui qu'une odeur puante. Il y a peu de chance que les membres du groupe puissent le voir, même avant qu'il ne se volatilise.

Règles Navales

Introduction

Il règne une activité navale considérable dans les livres traitant d'Elric, allant du voyage rapide à travers les mers effectué par Elric et Tristelune dans une barque, en passant par les batailles des pirates jusqu'aux énormes manoeuvres de flottes. Les autres livres de la série du Champion Eternel contiennent également une activité maritime importante.

Ces règles fournissent un environnement nautique aux aventures. **Ce ne sont pas des règles de combat naval**. Elles fournissent les moyens aux personnages de s'aventurer sur un navire en les utilisant plutôt comme un accessoire que comme un personnage. Le maître de jeu peut ainsi faire vivre aux joueurs une bataille, une tempête et les autres éléments importants.

Manoeuvre est une nouvelle compétence de Connaissance utilisée par le capitaine d'un navire. Elle inclut toute la connaissance et le sens du jugement qu'il est utile ou important qu'un capitaine de navire connaisse pour gouverner son vaisseau. L'usage de la compétence Manoeuvre requiert la présence d'un équipage afin d'accomplir les commandements donnés par l'utilisateur de la compétence. Les équipages incompétents amoindrissent la Manoeuvre dans des mesures variables.

Terminologie des Fiches de Navires

Nom : la plupart des navires sont baptisés par leur propriétaire ou leur capitaine. Le nom, s'il est connu, doit être inscrit ici.

Type : les bateaux et navires courants sont détaillés ici. Notez la catégorie appropriée.

Nation : indique la nation d'où sont originaires le capitaine et l'équipage.

Capitaine : Notez le nom et la compétence en Manoeuvre du capitaine.

Origine : de quelle partie du monde, ou de quelle époque (celle des Jeunes Royaumes, celle du Tragique Millénaire, etc.?) est originaire le vaisseau.

Type de Coque : on peut distinguer 4 types de coque : navire de guerre, navire marchand (aussi appelé coque bombée), navire à ponts et barge.

Qualité de la Coque : bien qu'il y ait une certaine standardisation dans la conception des navires, il n'y a jamais deux bateaux qui aient la même solidité globale de coque - même ceux fabriqués par le même charpentier de marine. La qualité de la coque se détermine avec un jet de dé, en utilisant des jets de dés proches de la moyenne.

La Qualité de la Coque est aux points de structure d'un navire ce que l'armure est aux points de vie d'un homme - aussi longtemps que les dommages dûs aux tempêtes ou aux combats ne dépassent pas la qualité de la coque, le navire ne perd pas de points de structure. Toutefois, la Qualité de la Coque ne peut être réparée.

Navigabilité : Un vaisseau doit supporter les rigueurs de la mer et demeurer étanche. Même les coques en bois les mieux faites se rétrécissent, gonflent et se déforment. Les aventuriers doivent appliquer régulièrement du goudron, de la cire ou d'autres matières résistant à l'eau sur la coque pour entretenir la Navigabilité. Les différents types de coque possèdent chacun leur propre taux de Navigabilité. Tous les bateaux neufs débutent leur carrière avec leur navigabilité maximum, et perdent au fur et à mesure de leur vieillissement une partie de cette navigabilité. Le rythme de cette perte dépend du type de vaisseau.

Points de Structure : ces points sont la mesure du montant des dommages qu'un navire peut supporter avant de devenir inutilisable. Les dommages infligés aux Points de Structure représentent l'affaiblissement des parties principales de la structure d'un navire; en conséquence les points de structure d'un navire sont difficiles à réparer, car les dommages sont en relation avec une multitude de membrures et de filins. Un vaisseau n'ayant plus de points de structure est par définition inutilisable : il ne peut faire route ni sous la voile, ni à la rame, il ne peut pas plus transporter une cargaison ou quoique ce soit d'autre. Il peut toujours flotter, entier ou en morceaux, mais le coup du réarmement serait plus grand que celui de la construction d'un navire comparable.

Longueur : la distance de l'étrave à l'étambot.

Largeur : la partie la plus large du navire. Si un navire est équipé de rames, la longueur des rames s'ajoute à cette distance. Les rames des trirèmes peuvent atteindre 4,5 mètres de longueur.

Capacité : la capacité standard de charge du navire, exprimée en tonnes. Ce nombre représente la capacité supplémentaire après le décompte des poids de l'équipement et de l'équipage du navire ainsi que des provisions et armes de l'équipage.

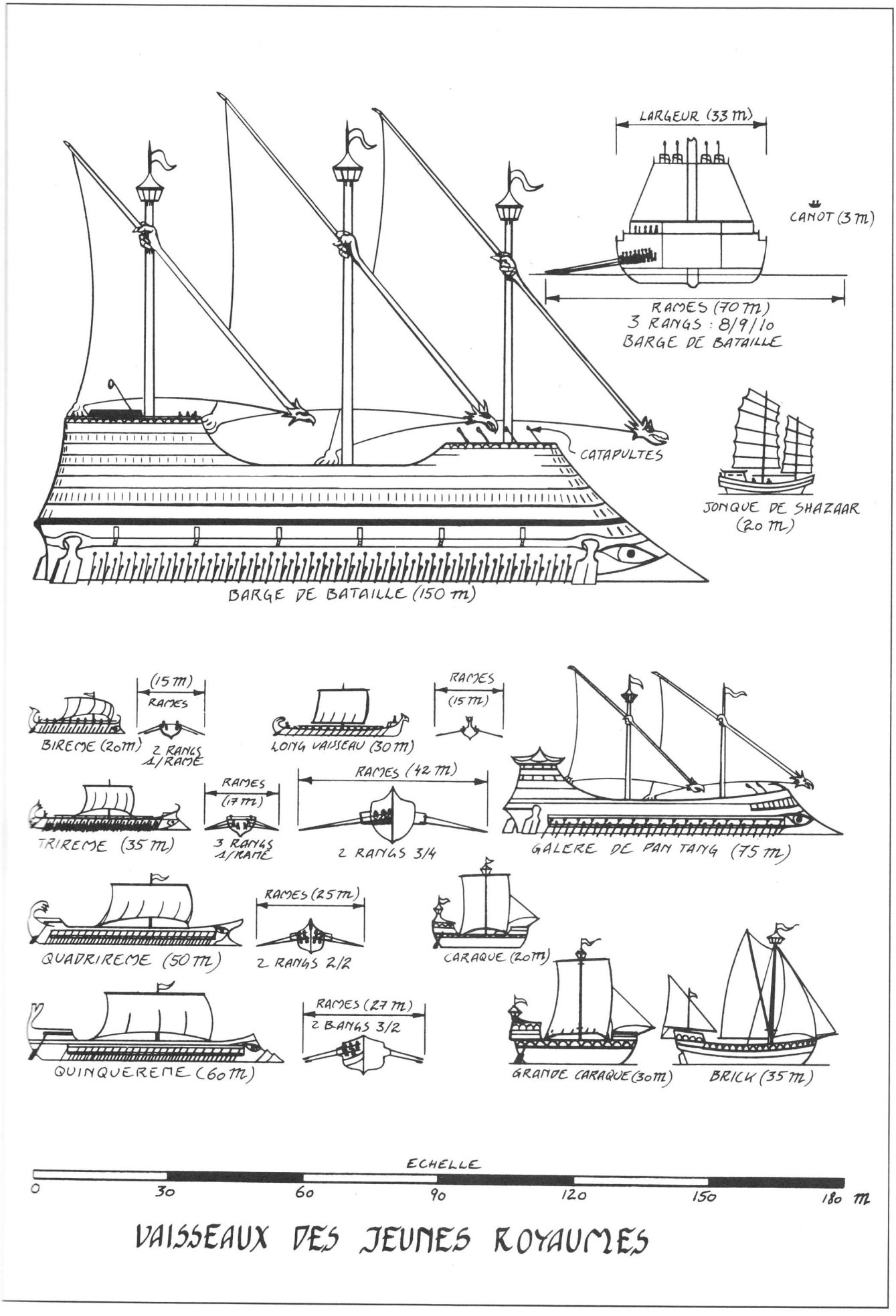
Franc-bord : la hauteur minimale des flancs du navire au dessus de la ligne de flottaison, mesurée jusqu'aux plat-bords. Plus bas est le franc-bord, plus facilement l'eau embarque sur le pont. La différence entre la hauteur de deux franc-bords réduit les compétence en Sauter des aventuriers sautant du plus bas des navires sur le plus haut de 30 pourcent par mètre de différence entre les franc-bords.

Tirant d'Eau : la profondeur d'eau nécessaire au navire pour qu'il ne touche pas le fond. Mesurez celuy-ci depuis la base de la quille ou du gouvernail (suivant que celui-ci est plus bas) jusqu'à la ligne de flottaison du navire. Sur certains navires, des parties d'une quille ou d'un gouvernail profonds peuvent être repliés pour réduire le tirant. Le tirant d'eau indiqué pour les navires type est toujours celui d'un navire en charge - il est inférieur dans le cas où le navire est à vide.

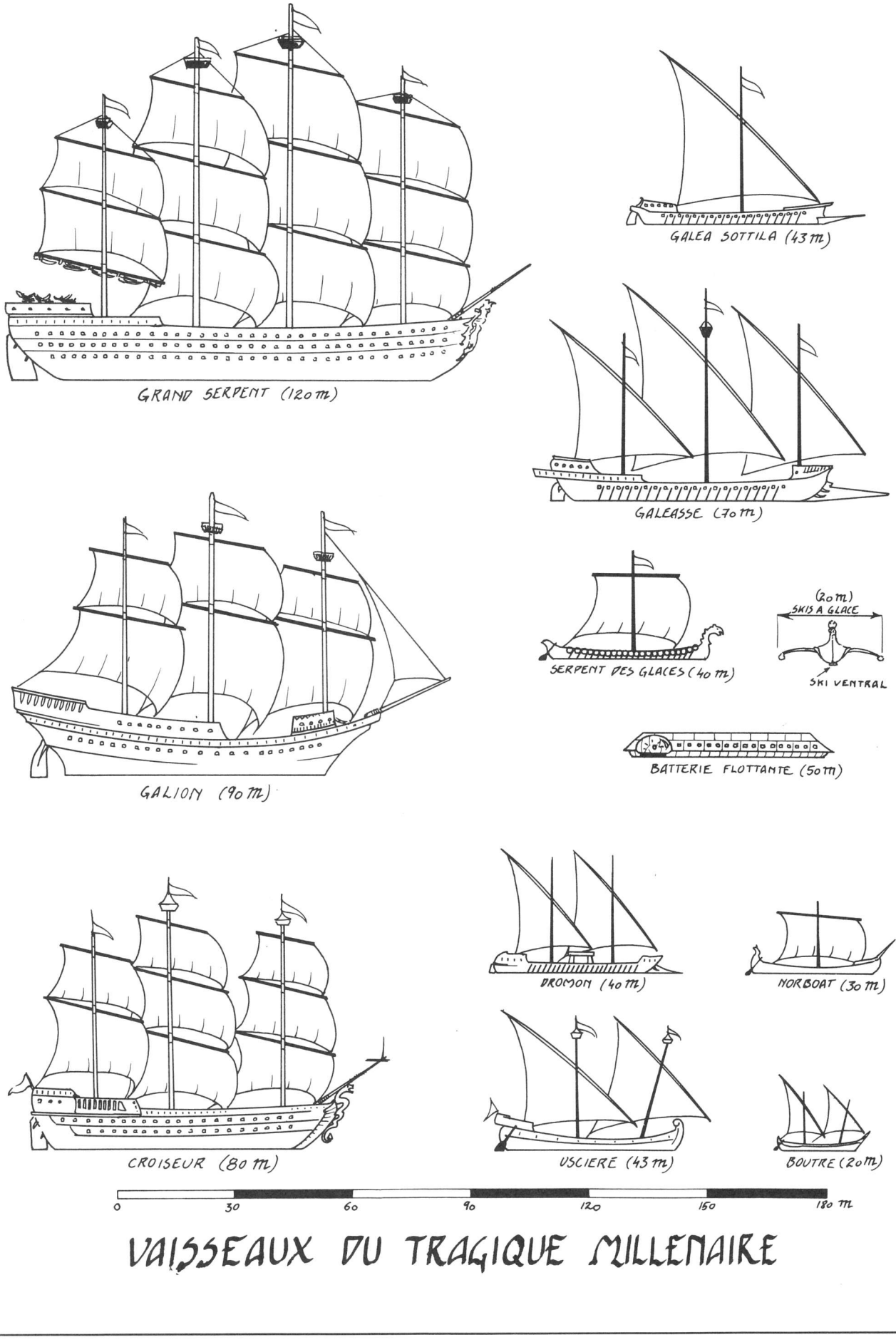
Equipage : un nombre minimum de marins doit être présent pour manoeuvrer correctement un navire. Lorsqu'un navire est à quai, un certain nombre de membres d'équipage (inférieur à celui indiqué) est en général de corvée. Réduire l'équipage d'un navire a pour effet de réduire également sa vitesse et sa manoeuvrabilité.

Autonomie : exprimée en jours, semaines ou mois, l'autonomie donne la durée maximum d'une traversée. Elle indique précisément le temps pour lequel l'équipage peut vivre avec le ravitaillement embarqué. Ces provisions suffisent à nourrir marins, guerriers et passagers. Ce temps passé, le navire doit rapidement trouver des vivres, sinon la famine décimera l'équipage.

Il est possible d'augmenter l'autonomie en rationnant les hommes à bord. Cela affaiblira les rameurs et les marins et donc ralentira la marche du navire. Cette restriction provoque souvent des mutineries.



VAISSEAUX DES JEUNES ROYAUMES


GRAND SERPENT (120 m)
GALEA SOTTILA (43 m)
GALEASSE (70 m)
SERPENT DES GLACES (40 m)
(20 m)
SKIS A GLACE
SKI VENTRAL
GALION (90 m)
BATTERIE FLOTTANTE (50 m)
DROMON (40 m)
NORBOAT (30 m)
CROISEUR (80 m)
USCIERE (43 m)
BOUTRE (20 m)
0
30
60
90
120
150
180 m
VAISSEAUX DU TRAGIQUE MILLENAIRE

Armes : Les armes propres aux navires : éperon, machines de guerre, canon-feu pour des vaisseaux du Tragique Millénaire. Les bateaux privés d'éperon ne peuvent évidemment pas tenter une attaque de ce type contre des navires autres que canoës ou barques

Autres Notes : toutes les autres choses qui peuvent sembler importantes.

Types de Coques

Barge : large vaisseau à fond plat, de construction robuste, une barge transporte des marchandises, d'aval en amont et vice-versa, sur les rivières et les eaux calmes. Au mieux, une barge est lente et lourde à manoeuvrer. En mer, les vagues et la houle, même légères, l'inondent. Une barge peut être construite carrée, ou selon toutes les proportions de longueur et de largeur.

Navire Marchand : le vaisseau de transport de base, sur lequel sont mis en avant la capacité de chargement et la navigabilité. Ceux-ci embarquent des équipages réduits. Un navire marchand est trop imposant pour être efficacement propulsé à la rame, mais en emporte tout de même pour naviguer dans les ports étroits, par calme plat ou pour s'éloigner des quais. Les plus grands navires marchands des temps anciens mesuraient à peu près 18 mètres de long.

Navire De Guerre : un vaisseau de guerre est construit selon une ligne effilée (jusqu'à un rapport de longueur à largeur de 10). Il est rapide, que le vent soit favorable ou non, mais sa capacité de transport est limitée. Bien qu'il soit équipé d'un mat amovible pour les voyages au long cours, un navire de guerre est surtout prévu pour être propulsé à la rame. En comparaison avec les barges et les navires marchands, un navire de guerre est la réalisation ultime en matière de mobilité, mais lorsque la mer est forte il est pénalisé par son franc-bord réduit et donc par une Navigabilité limitée.

Parfois un navire de guerre peut être utilisé comme transport à un coût rédhibitoire (par exemple, une galère athénienne de 200 rameurs était réduite à 30 rameurs lorsqu'on lui faisait transporter 30 chevaux). Un navire de guerre peut aussi être construit pour être plus tard démonté en 30 ou 40 morceaux différents.

Des trous de passage des rames de la taille d'une tête parsèment les flancs des navires de guerre. Les trous correspondant au banc de nage le plus bas ne se trouve qu'à 30 centimètres ou moins de la ligne de flottaison. Un raban en cuir sur chaque rame empêche l'eau de mer de pénétrer et tient la rame en place.

Navire à ponts : Ces vaisseaux existent exclusivement dans l'Europe du Tragique Millénaire. Il s'agit d'une coque de grande dimension voisine de celle d'un navire de guerre mais beaucoup moins effilée et dotée de plusieurs ponts, au moins trois. Généralement chaque pont abrite une batterie de canons feu, tirant par des sabords sur les flancs du bateau. De tels bâtiments servent évidemment à la guerre.

Ces bâtiments possèdent habituellement plusieurs mâts, aucun n'est propulsé à la rame.

Vaisseaux des Jeunes Royaumes

Petits Bateaux

On trouve ces petits vaisseaux dans les Jeunes Royaumes partout où il existe une population. Les versions plus grandes ou plus petites abondent, et celles qui sont données ne sont que des exemples.

Nom ou Type : SIMPLE PIROGUE

Nation :	Toutes		
Type de Coque	:	Navire de Guerre	
Qualité de la Coque	:	1d3+1	
Navigabilité	: 7	**Points de Structure** : 5	
Longueur	: 1,8 m	**Largeur** : 60cm	**Capacité** : 1/4 tonne
Franc-bord	:	30 cm	**Tirant d'eau** : 30 cm
Equipage	:	1 ou 2 rameurs	
Cargaison	:	néant.	
Autonomie	:	3 semaines	
Armes	:	néant	

Nom ou Type : RADEAU COURANT

Nation :	Toutes		
Type de Coque	:	Barge	
Qualité de la Coque	:	3d6+6	
Navigabilité	: 10	**Points de Structure** : 50	
Longueur	: 5,4m	**Largeur** : 1,8cm	**Capacité** : 4 tonnes
Franc-bord	:	30 cm	**Tirant d'eau** : 30 cm
Equipage	:	2 gaffeurs	
Cargaison	:	néant.	
Autonomie	:	1 mois	
Armes	:	néant	

Nom ou Type : BARQUE COURANTE

Nation :	Toutes		
Type de Coque	:	**Navire Marchand**	
Qualité de la Coque	:	1d3+3	
Navigabilité	: 15	**Points de Structure** : 15	
Longueur	: 2,5 m	**Largeur** :1m	**Capacité** : 1/2 tonne
Franc-bord	:	60 cm	**Tirant d'eau** : 30 cm
Equipage	:	1 rameur	
Cargaison	:	néant.	
Autonomie	:	1 mois	
Armes	:	néant	

Navires de Guerre

Nom ou Type : BIREME

Nation :	Toutes les flottes de guerre		
Type de Coque	:	Navire de Guerre	
Qualité de la Coque	:	1d6+8	
Navigabilité	: 12	**Points de Structure** : 60	
Longueur	: 21m	**Largeur** : 3m	**Capacité** : 1 tonne
Franc-bord	:	90 cm	**Tirant d'eau** : 90 cm
Equipage	:	60 rameurs, 10 soldats, 10 officiers et marins	
Autres notes :		2 bancs de nage.	
Autonomie	:	1 semaine	
Armes	:	éperon	

Nom ou Type : TRIREME
Nation : Toutes les flottes de guerre
Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque : 1d6+12
Navigabilité : 18 **Points de Structure** : 80
Longueur : 36m **Largeur** : 4m **Capacité** : 1 tonne
Franc-bord : 3m **Tirant d'eau** : 3m
Equipage : 170 rameurs, 14 soldats, 30 officiers et marins
Autres Notes : **3 bancs de nage.**
Autonomie : 1 semaine
Armes : éperon

Nom ou Type : QUADRIREME
Nation : Les flottes de guerre de Lormyr, Ilmiora et Vilmir
Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque : 1d6+15
Navigabilité : 20 **Points de Structure** : 90
Longueur : 48m **Largeur** : 5,5m **Capacité** : 2 tonnes
Franc-bord : 4m **Tirant d'eau** : 4m
Equipage : 210 rameurs, 18 soldats, 40 officiers et marins
Autres Notes : **2 bancs de nage (arrangement des rameurs 2-2).**
Autonomie : 1 semaine
Armes : éperon + machines de guerre

Nom ou Type : QUINQUEREME
Nation : Les flottes de guerre de Lormyr, Ilmiora et Vilmir
Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque : 1d6+15
Navigabilité : 20 **Points de Structure** : 100
Longueur : 57m **Largeur** : 6,5m **Capacité** : 3 tonnes
Franc-bord : 4,5m **Tirant d'eau** : 4,5m
Equipage : 250 rameurs, 22 soldats, 50 officiers et marins
Autres notes : 2 bancs de nage. (arrangement des rameurs 2-3)
Autonomie : 10 jours
Armes : éperon + machines de guerre

Nom ou Type : LONG VAISSEAU
Nation : Tarkesh
Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque : 1d6+4
Navigabilité : 15 **Points de Structure** : 50
Longueur : 30m **Largeur** : 6m **Capacité** : 20 tonnes
Franc-bord : 90cm **Tirant d'eau** : 90cm
Equipage : 50 rameurs ; jusqu'à un total de 100 guerriers
Autres notes : 3 bancs de nage.
Autonomie : 2 semaines
Armes : néant

Nom ou Type : GALERE (à deux mâts)
Nation : Pan Tang
Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque : 3d6
Navigabilité : 20 **Points de Structure** : 120
Longueur : 75m **Largeur** : 12m **Capacité** : 30 tonnes
Franc-bord : 4,5m **Tirant d'eau** : 4,5m
Equipage : 500 rameurs, 100 guerriers, 60 officiers et marins
Autonomie : 1 semaine
Armes : éperon + machines de guerre

Autres Notes : ressemble un peu à la Barge de Bataille Melnibonéenne. décrite ci-dessous, 2 bancs de nage (arrangement des rameurs 3-4).

Nom ou Type : BARGE DE BATAILLE MELNIBONEENNE (à trois mâts)
Nation : Melnibonée
Type de Coque : Barge
Qualité de la Coque : 3d6+10
Navigabilité : 15 **Points de Structure** : 200
Longueur : 150m **Largeur** : 33m **Capacité** : 100 tonnes
Franc-bord : 7,5m **Tirant d'eau** : 2,4m
Equipage 2000-3800 esclaves rameurs drogués, 200 guerriers et plus, 100 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 5 jours
Armes : éperon + machines de guerre

Autres Notes : cette barge emporte ungrand nombre de catapultes ainsi que de puissantes machines de guerre, par exemple, des balistes ou même un trébuchet. Les flancs de ce Navire de Guerre sont entièrement reouverts d'une étincellante armure dorée. 3-6 bancs de nage (arrangement des rameurs 8-9-10 pour les barges à 3 bancs de nage). Multiples gouvernails. Le secret de fabrication de ces barges a été perdu dans les brumes du passé.

Navires Marchands

Nom ou Type : PETITE CARAQUE
Nation : Toutes
Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque : 1d6+4
Navigabilité : 22 **Points de Structure** : 45
Longueur : 21m **Largeur** : 5,5m **Capacité** : 45 tonnes
Franc-bord : 2,5m **Tirant d'eau** : 2m
Equipage : 15 officiers et marins
Autonomie : 3 mois
Armes : néant
Autres Notes : difficile à manoeuvrer sous vent amure.

Nom ou Type : GRANDE CARAQUE
Nation : Toutes
Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque : 2d6+4
Navigabilité : 28 **Points de Structure** : 80
Longueur : 21m **Largeur** : 5,5m **Capacité** : 45 tonnes
Franc-bord : 28,5m **Tirant d'eau** : 7,5m
Equipage : 25 officiers et marins
Autres Notes : difficile à manoeuvrer sous vent amure.

Nom ou Type : BRICK (à deux mâts)
Nation : Cités Pourpres
Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque : 3d6+4
Navigabilité : 34 **Points de Structure** : 120
Longueur : 31,5m **Largeur** : 9,5m **Capacité** : 200 tonnes
Franc-bord : 4,5m **Tirant d'eau** : 4,5m
Equipage : 40 officiers et marins
Autonomie : 3 mois
Armes : éperon
Autres Notes : "brick" est un nom générique pour ce type évolué (pour la civilisation des Jeunes Royaumes) de conception de navire marchand destiné à la haute mer.

Nom ou Type : JONQUE (à deux mâts)
Nation : Shazaar
Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque : 2d6+4
Navigabilité : 18 **Points de Structure** : 90
Longueur : 21m **Largeur** : 7,5m **Capacité** : 80 tonnes
Franc-bord : 2,5m **Tirant d'eau** : 2,5m
Equipage : 10 officiers et marins
Autonomie : 3 mois
Armes : néant
Autres Notes : un vaisseau sophistiqué solidement construit.

Vaisseaux du Tragique Millenaire

Petits Bateaux

Les esquifs existent à travers toute l'Europe. On y retrouve les mêmes types que sur les Jeunes Royaumes : pirogue, radeau ou barque.

Navires de Guerre

Galions : Ils constituent à eux seuls la puissance de l'Espanya et lui ont permis de régner sans partage sur les eaux de la Mer du Milieu jusqu'à l'arrivée des flottes granbretonnes. Ces navires sont excessivement décorés : nombreuses statues, dorures, cloches d'argent, appartements des officiers dignes de palais ... Sous leur élégance, les Galions restent de redoutables navires de guerre. Leur deux ponts intermédiaires et le pont supérieur abritent chacun 20 canons feu et 10 Halucinocanons. Seuls les ornithoptéres et les grands serpents représentent une menace pour les Galions.

Nom ou Type : GALION
Nation : Espanya
Type de Coque : Navire à Ponts
Qualité de la Coque : 4d6+10
Navigabilité : 25 **Points de Structure** : 200
Longueur : 90m **Largeur** : 20m **Capacité** : 80 tonnes
Franc-bord : 6m **Tirant d'eau** : 7m
Equipage : 200 officiers et marins, jusqu'à 300 soldats
Autonomie : 4 mois
Armes : Hallucinocanons et canons feu.

Serpent des Glaces : C'est l'un des navires les plus originaux de l'Europe. il se compose pour l'essentiel d'une longue coque ornée d'une haute figure de proue, généralement un Serpent des Glaces grimaçant. Un mât central avec une unique grand voile carrée propulse le navire. Par temps calme l'équipage prend la relèveavec les rames. Ces hommes sont la force de tels navires, tout à la fois marins, rameurs et guerriers. Les serpents sont en fait des "trimarans". Cependant les deux coques latérales ne sont pas utilisées pour la navigation, elles sont alors remontées et fixées verticalement le long de la coque . Ces coques latérales se limitent en fait à un "ski" taillé dans le tronc d'un chêne et doublé de plaques d'acier poli. La coque elle même possède une arête doublée d'acier. Tout cet ensemble permet aux serpents de glisser sur la banquise à grande vitesse, propulsé par sa voile. La coque de ces navires est profilée de telle façon que, prise dans les glaces, la pression élève le navire au-dessus et ne le broie pas.

Nom ou Type : SERPENT DES GLACES
Nation : Scandie
Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque : 3d6+6
Navigabilité : 19 **Points de Structure** : 80
Longueur : 40m **Largeur** : 6m **Capacité** : 20 tonnes
Franc-bord : 1m **Tirant d'eau** : 1m
Equipage : jusqu'à 200 combattants, marins, rameurs
Autonomie : 1 mois
Armes : néant

Batteries Flottantes : Elles se présentent comme de grosses barges couvertes d'épaisses plaques d'acier. Une vingtaine de sabords de chaque côté représentent les seules ouvertures de cette carapace parfaite. Un canon feu se cache derrière chacune de ces ouvertures. Une roue à aube, elle aussi sous la carapace, propulse le navire. Le moteur semble peu fia-

Nom ou Type : BATTERIE FLOTTANTE
Nation : Moscovie
Type de Coque : Barge
Qualité de la Coque : 3d6+20
Navigabilité : 12 **Points de Structure** : 100
Longueur : 50m **Largeur** : 20m **Capacité** : 2 tonnes
Franc-bord : 2m **Tirant d'eau** : 2m
Equipage : 50 marins et scientifiques, jusqu'à 200 guerriers
Autonomie : 1 semaine
Armes : canons feu

ble, quelques batteries flottantes ont déja mystérieusement explosé. Ces navires lents, maladroits ont cependant permis à la Moscovie de conquérir la Mer Baltik sur les pirates scandins.

Galeasse : C'est une grande galère à 1 rang de nage. Six hommes propulsent chacune des 50 rames. Trois mâts grés en voiles latines servent aussi à la propulser. Le gaillard d'avant contient généralement quatre à six canons feu tous pointés dans l'axe du navire. Le gaillard d'arrière fortifié sert d'appartements aux officiers et passagers de marque. Une centaine de plaques d'acier protègent la coque au niveau de la ligne de flottaison d'éventuels éperonages.

Nom ou Type : GALEASSE			
Nation :	Italia		
Type de Coque	:	Navire de Guerre	
Qualité de la Coque	:	3d6+10	
Navigabilité	: 18	**Points de Structure** : 130	
Longueur	: 70m	**Largeur** : 10m	**Capacité** : 10 tonnes
Franc-bord	:	3m	**Tirant d'eau** : 4m
Equipage	:	300 rameurs, 70 marins, Entre 200 et 300 guerriers	
Autonomie	:	20 jours	
Armes	:	éperon + canons feu	

Dronon : C'est une trirème à deux mâts gréés en voiles latines. Il possède un gaillard d'avant et un gaillard d'arrière tous deux fortifiés ainsi qu'une tour de guerre au beau milieu du navire. Des arbalétriers occupent généralement ces espaces surélevés d'où ils peuvent cribler de traits les équipages adverses. Le dromon peut, au prix de ses guerriers et de la force de ses rameurs, emporter une cargaison de 60 tonnes.

Nom ou Type : DROMON			
Nation :	Ukranie, Carpathes, Roumanie, Bulgarie, Turkia, Syrie, Perse		
Type de Coque	:	Navire de Guerre	
Qualité de la Coque	:	3d6+6	
Navigabilité	: 23	**Points de Structure** : 100	
Longueur	: 40m	**Largeur** : 6m	**Capacité** : 10 tonnes
Franc-bord	:	1m	**Tirant d'eau** : 2m
Equipage	:	200 rameurs, 40 marins, 50 guerriers	
Autonomie	:	10 jours	
Armes	:	éperon	

Galea : C'est une simple galère munie d'un mât gréé en voile carrée ou latine. Son pont ne possède aucune surélévation. Généralement, un seul canon feu est installé dans l'axe du navire, juste au dessus de l'éperon. Ce type de galère originaire d'Italia constitue maintenant la majorité des flottes de guerre des pays cités.

Nom ou Type : GALEA SOTILLA			
Nation :	France, Italia, Hollandia, Germanie		
Type de Coque	:	Navire de Guerre	
Qualité de la Coque	:	2d6+6	
Navigabilité	: 20	**Points de Structure** : 80	
Longueur	: 43m	**Largeur** : 6m	**Capacité** : 10 tonnes
Franc-bord	:	2m	**Tirant d'eau** : 2m
Equipage	:	100 rameurs, 40 marins, entre 50 et 100 guerriers	
Autonomie	:	20 jours	
Armes	:	éperon + canons feu	

Croiseurs : Ils constituent l'essentiel de la flotte de guerre de l'Empire Ténébreux. Ces navires équipent tous les ordres à vocation maritime. Leur propulsion est assurée par une dizaine de voiles carrées supportées par trois mâts. Leur armement est concentré sur les deux ponts intermédiaires. Chacun d'eux abrite trente canons feu. le pont supérieur est dégagé afin de faciliter les manoeuvres des meutes d'abordage. Les symboles des ordres ornent habituellement la grand voile du navire. La figure de proue est taillée à l'image de l'animal fétiche de l'ordre.

Nom ou Type : CROISEUR			
Nation :	Granbreton		
Type de Coque	:	Navire à Ponts	
Qualité de la Coque	:	4d6+6	
Navigabilité	: 24	**Points de Structure** : 150	
Longueur	: 80m	**Largeur** : 12m	**Capacité** : 20 tonnes
Franc-bord	:	6m	**Tirant d'eau** : 8m
Equipage	:	500 marins guerriers	
Autonomie	:	3 mois	
Armes	:	canons feu	

Grand Serpent :Seuls l'Empire Ténébreux possède ces navires, fleurons de la flotte granbretonne. Aucun navire ne peut résister à ces forteresses flottantes. Chacune d'elle peut accueillir quatre ornithoptères Dragons ou Vautours sur une plate forme située sur le gaillard d'arrière. Ses trois ponts intermédiaires abritent chacun quarante canons feu, soit un total de 120 ! Quatre mâts supportent l'immense voilure nécessaire au déplacement de ces monstres. La Granbretanne utilise les Grands Serpents comme navires amiraux ou ambassadeurs afin d'influencer les ports encore "neutres".

Nom ou Type : GRAND SERPENT			
Nation :	Empire Granbreton		
Type de Coque	:	Navire à Ponts	
Qualité de la Coque	:	5d6+6	
Navigabilité	: 22	**Points de Structure** : 300	
Longueur	: 120m	**Largeur** : 20m	**Capacité** : 60 tonnes
Franc-bord	:	8m	**Tirant d'eau** : 9m
Equipage	:	800 marins guerriers de l'ordre du Serpent de Mer	
Autonomie	:	4 mois	
Armes	:	canons feu et ornithoptères	

Navires Marchands

Uscière : "Sa fortune ne tiendrait pas dans un Usciere". Ce dicton de Mazulle est devenu depuis longtemps proverbial pour désigner un riche marchand. Ces navires sont en effet symbole de richesses, d'opulence. Leurs vastes cales, cachées sous les flancs rebondis, ont, depuis des siècles, transporté toutes les richesses d'Europe. Cependant les Uscieres s'aventurent rarement dans l'Atlantique, leur Navigabilité pénalisée par les lourds chargements les ont souvent amenés par le fond.

Nom ou Type : USCIERE
Nation : Espanya et autres pays riverains de la Mer du Milieu
Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque : 2d6+3
Navigabilité : 12 **Points de Structure** : 60
Longueur : 43m **Largeur** : 13m **Capacité** : 100 tonnes
Franc-bord : 2m **Tirant d'eau** : 6m
Equipage : 100 officiers et marins, jusqu'à 40 soldats
Autonomie : 1 mois
Armes : néant

Boutres : elles se prètent très bien au transport de marchandises. Nombre de capitaines améliorent cependant l'ordinaire par la contrebande ou la piraterie, rendant ainsi les eaux orientales peu sûres. Elles possèdent deux mâts gréés de voiles latines ainsi que des avirons utilisés par temps calme.

Nom ou Type : BOUTRE
Nation : Syria, Perse, Turquia, Chypre
Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque : 1d6+6
Navigabilité : 20 **Points de Structure** : 40
Longueur : 20m **Largeur** : 5m **Capacité** : 30 tonnes
Franc-bord : 1m **Tirant d'eau** : 1,5m
Equipage : 100 officiers et marins, jusqu'à 10 guerriers
Autonomie : 2 mois
Armes : néant

Nörboat : Ce sont de grandes barques pontées et munies d'un mât à voiles carrées. Ces navires solides et tenant bien la mer permettent le commerce à travers les mers brumeuses du Nord. Les Nörboat possèdent des avirons utilisés pour l'acostage ou les manoeuvres difficiles. L'abscense de quille permet à ces navires de s'échouer sur toutes les côtes et ainsi de commercer facilement avec les villages côtiers.

Nom ou Type : NÖRBOAT
Nation : Germanie, Hollandia, France, Moscovie
Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque : 3d6+6
Navigabilité : 24 **Points de Structure** : 70
Longueur : 30m **Largeur** : 6m **Capacité** : 30 tonnes
Franc-bord : 1m **Tirant d'eau** : 1m
Equipage : 20 officiers et marins
Autonomie : 3 mois
Armes : néant

Allures

La vitesse d'un navire est exprimée en noeuds (miles nautiques par heure). Un mile nautique équivaut approximativement à 1,85 km.

Voile

Les vaisseaux à voile utilisent des voiles - de grandes surfaces de toile, de peau, de papyrus ou de paille - pour attraper le vent et le forcer à propulser le navire. Ces voiles sont renforcées par des bords en cuir. Certains marins croient que les cuirs de phoque ou de hyène écartent la foudre.

La vitesse d'un navire faisant voile dépend de l'angle que forment le vent et les voiles du navire. Les règles qui suivent tiennent compte de quatre de ces angles : vent arrière, vent grand largue, largue et vent debout.

Vent Arrière : le vent souffle directement depuis la poupe du vaisseau vers la proue, une allure plus adaptée aux navires ne s'enorgueillissant que d'une voile. Avec deux voiles ou plus, cette position amène celles-ci à se couper le vent l'une l'autre.

Grand Largue : le vent vient d'un des deux quarts arrières du navire. C'est l'allure la plus efficace si le bateau utilise plusieurs voiles.

Largue : le vent souffle perpendiculairement au navire. Un coup de vent puissant en Largue peut amener les navires aux superstructures lourdes à se retourner quille par dessus pont.

Vent Debout : le vent souffle face au navire, de la proue vers la poupe. Pour avancer face à un pareil vent, un navire doit être capable de virer lof pour lof ou de louvoyer. La plupart des navires des Jeunes Royaumes ne peuvent faire ni l'un, ni l'autre, ils doivent par conséquent en lieu et place aller à la rame ou bien mouiller sur place.

Un navire peut certainement changer de direction pour profiter du vent, mais il est difficile d'aller au nord en naviguant vers le sud.

Utilisez la Table des Allures à la Voile pour calculer la vitesse tactique d'un navire d'aventuriers au cours d'une partie. Utilisez la catégorie Vent Modéré pour calculer les vitesse d'une Fiche de Vaisseau. Si l'aventure nécessite plutôt un voyage sans incident au long d'une côte, etc., alors utilisez les vitesses moyennes indiquées plus bas.

Vitesses Moyennes à la Voile : un navire marchand faisant voile par vent arrière avec un bon vent atteint en moyenne environ 5 noeuds. Un navire de guerre approche les 7 noeuds. La moyenne tombe si le trajet se déroule entre des îles ou auprès de la côte (cabotage). Contre le vent un navire peut atteindre les 2 noeuds, 2 noeuds et demi. Les vitesses moyennes pour les flottes se situent au maximum à 2 noeuds.

Table des Allures à la Voile (en Noeuds)

	Arrière	Grand Largue	Largue	Vent Debout
Presque calme	1	1*	0	0
Légère Brise	3	2*	1	0
Brise	4	2*	2	1
Vent Léger	5	3*	3	1
Vent Modéré	5	4*	3	1
Vent Fort	7	5*	5	2
Coup de Vent	x	x	x	x
Fort Coup de Vent	x	x	x	x
Ouragan	x	x	x	x

*: si le navire est équipé de deux ou plusieurs voiles au lieu d'une unique, inversez l'ordre des chiffres. Par exemple, un vaisseau équipé de plusieurs voiles possède une vitesse de 3 Grand Largue et une vitesse de 2 Vent Arrière par Légère Brise.

x: la vitesse dépend de la force de la tempête et de la compétence avec laquelle l'équipage fait front à celle ci. Cela devrait varier considérablement.

Rames

Les vitesses de déplacement à la rame sont déterminées par le nombre de rames par tonne de capacité du navire. Les navires de guerre ont besoin de deux paires de rames par tonne de capacité pour se déplacer aux vitesses indiquées. Les navires marchands ont besoin d'une paire de rames pour trois tonnes de capacité. Si l'équipage a subi des pertes, les vitesses doivent être réduites en conséquence.

Table des Allures de Nage (en Noeuds)

	Navire de Guerre	Navire Marchand	Barge
A Culer	3	1	1
Croisière	5	1	1
Eperonage	7	2	1
Modificateurs			
Equipage d'Elite	+2	+1	+1
Equipage Drogué	+3	+2	+2
Equipage de "Bleus"	-1	--	--

Dommages et Réparations pour les Navires

Un navire peut être perdu à la suite de la destruction de sa Navigabilité et de l'embarquement d'eau qui s'en suit, ou par la perte de tous ses points de structure.

Perte de Navigabilité

Lorsque la Navigabilité tombe à zéro, le navire commence à faire eau. S'il embarque une quantité suffisante d'eau, il est submergé ou il coule.

A chaque tour complet après que la Navigabilité soit tombée à zéro, le navire embarque 1d6 points d'eau. Lorsque la quantité d'eau égale les points de structure du bateau, ce dernier est empli d'eau et ne peut plus naviguer. Il est submergé s'il ne transporte pas de cargaison, ou si la cargaison transportée peut flotter. Autrement le navire coule.

L'eau d'un navire incapable de naviguer peut être écopée. A chaque tour complet où deux écopeurs vident l'eau contenue dans un navire, le montant de cette eau est réduit d'1d3 points.

Perte de Points de Structure

Des tensions extrêmes, comme le pilonnage des vents et des vagues d'une tempête ou le furieux éperon d'un navire de guerre, peuvent endommager un bateau. La qualité de la coque a le même rôle qu'une armure pour protéger les points de structure d'un vaisseau.

Lorsqu'un navire encaisse des dommages, sa qualité de coque actuelle est avant tout ôtée de ces dommages. Si le résultat de cette opération réduit les dommages à zéro, ou moins, alors le vaisseau ne souffre d'aucun dégât. Toutefois, si les dommages sont plus élevés que la qualité de coque du navire, alors ses points de structure sont réduits en conséquence. De plus, la qualité de coque permanente du navire est réduite d'un point à chaque fois que les dommages auxquels elle a fait face ont été plus élevés qu'elle.

Un navire devient inutilisable si, soit ses points de structure, soit sa qualité de coque atteignent 0. Tandis qu'il peut rester des morceaux importants du navire, ce dernier ne peut transporter ni cargaison, ni équipage, pas plus qu'il ne peut naviguer à la voile. La coque peut être déplacée à la rame à la vitesse de 1.

Réparation des Navires et des Bateaux

Les réparations peuvent être effectuées au moyen d'une reconstruction physique ou bien par des procédés magiques. Seuls les dommages infligés à la Navigabilité peuvent être réparés en mer, et même dans ce cas, ils ne le sont pas complètement. Les dommages subis au niveau des Points de Structure d'un navire ne peuvent être réparés que lorsque le vaisseau est échoué. Les dommages portant sur la Qualité de la Coque ne peuvent jamais être réparés.

Recouvrement de la Navigabilité

La réparation de la Navigabilité en mer, n'est possible que si un charpentier de marine et les fournitures nécesaires pour la réparation sont à bord.

Le joueur maniant le charpentier tente chaque jour un jet de dé sous la compétence Charpentier du personnage. Un succès indique qu'un point de Navigabilité à été réparé ce jour là, ce qui a fait dépenser 1 point de fournitures propres à la réparation. Un échec au jet de dé indique qu'aucune réparation importante n'a été accomplie ce jour là. La Navigabilité ne peut être restaurée que jusqu'à la moitié du maximum normal correspondant à son type de coque tant que le navire est en mer.

La Navigabilité peut être recouvrée plus rapidement en échouant le navire. Le charpentier peut réparer 1d3 points de la Navigabilité actuelle sur un navire échoué, jusqu'à ce que celle ci atteigne la Navigabilité originelle du navire.

Recouvrement des Points de Structure

Les Points de Structure ne peuvent être recouvrés que pendant le temps où le navire est échoué ou mis en cale sèche. L'échouage est la procédure courante, mais la mise en cale sèche réduit le temps de réparation de moitié. Le charpentier du navire tente un jet sous sa compétence Charpentier une fois par jour. Si ce jet est réussi, 1d3+1 points de structure ont été recouvrés ce jour là. Les points de structure peuvent être récupérés jusqu'à ce qu'ils atteignent leur montant originel.

Qualité de la Coque

Comme il a été mentionné plus haut, la Qualité de la Coque ne peut jamais être réparée. Un navire devient inutilisable au moment où sa Qualité de Coque actuelle atteint zéro.

Menaces

Nombre d'objets de terreur menacent la sécurité du navire et de ses passagers.

Tempêtes

Les tempêtes sont la plus grande menace pour les navires et les bateaux. La plupart de ceux-ci ne s'aventurent jamais hors de vue de la terre ferme, et prévoient de s'échouer chaque soir. Le voyage en haute mer empêche de s'échouer pour la nuit et accroît les chances d'exposition aux tempêtes. Un vent dont la force est supérieure à la Navigabilité d'un navire met celui ci en danger. Toutes les six heures de tempête, utilisez la procédure suivante :

(1) comparez la force du vent en noeuds à la Navigabilité du navire : si le vent est inférieur à la Navigabilité, il n'a aucun effet sur le navire.

(2) Si la force du vent est supérieure à la Navigabilité du navire, alors le capitaine doit faire un jet de Manoeuvre; si le jet est réussi, il n'y a pas d'effet néfastes pour le navire - la compétence du capitaine et de l'équipage a permis au navire de résister à la tempête pour ce quart de journée ci.

Table des Dommages dus au Vent ou à la Mer

Force du vent	Description du vent	Dommages subis	Dommages moyens
0-2	Presque calme	-	-
3-6	Légère Brise	1	1
7-12	Brise	1d3	2
13-18	Vent Léger	1d6+3	6-7
19-24	Vent Modéré	2d6+6	13
25-30	Vent Fort	4d6+12	26
31-36	Coup de Vent	6d6+24	45
37-45	Fort Coup de Vent	8d6+48	76
46-50	Ouragan	10d6+96	131

(3) Si le jet de Manoeuvre est manqué, alors le navire a été pris sous un mauvais angle lors d'un changement de vent, il a embarqué une terrifiante vague en travers du pont, ou bien quelque chose de semblable s'est produit et a endommagé sa Navigabilité. Otez 1 à la Navigabilité. Ensuite consultez le tableau précédent à la ligne correspondant à la force du vent, vérifiez les dommages qu'il peut infliger, et jetez les dés indiqués pour déterminer les dommages infligés aux Points de Structure du navire (souvenez vous que sa Qualité de Coque peut l'aider à s'en protéger).

Monstres

De grandes créatures peuvent aussi menacer un navire. En règle générale, les créatures marines qui attaquent les navires sont malades, ont été provoquées ou bien sont magiquement contrôlées.

Si un navire est heurté par une grande créature marine, tirez les dommages que la créature peut infliger suivant le système de combat de STORMBRINGER. La Navigabilité est automatiquement réduite du total des dommages infligés. Les dommages sont aussi infligés aux Points de Structure du navire, après avoir été réduits de la Qualité de Coque de celui ci. Si la Qualité de Coque a été dépassée, et que par conséquent 1 ou plusieurs Points de Structure ont été perdus, alors la Qualité de Coque est également réduite d'un point.

Si les dommages infligés par la créature sont inférieurs à la Qualité de Coque du navire, alors celui ci ne subit pas de dommages autres que la réduction de sa Navigabilité.

Feu

Le bois et la toile qui forment un navire sont d'ordinaire trop humides pour prendre facilement feu, mais un incendie important endommagera la Qualité de la Coque et les Points de Structure.

Le maître de jeu aura à déterminer l'importance de la forme de feu appropriée (les jets de flammes tels qu'ils sont utilisés dans STORMBRINGER, causeront environ 2d6 de dommages). Lancez les dés pour déterminer les dommages environ une fois tous les tours de jeu de 5 minutes, en réduisant la Qualité de la Coque de 1 point et les Points de Structure du nombre obtenu. Si l'incendie n'est pas maîtrisé, augmentez les dommages lors de chaque jet consécutif.

Combat Naval

Lors des actions navire contre navire, faites faire des jets de Manoeuvre aux joueurs qui conduisent les capitaines des vaisseaux, lorsqu'ils tentent d'accomplir des manoeuvres particulières (éperonnage, briser les rames de l'adversaire, des virements de bords particulièrement serrés, etc.). Une réussite implique que la manoeuvre a été réussie. Un échec signifie que le navire n'a pas effectué la manoeuvre correctement. Une maladresse indique qu'un ou plusieurs bancs de nage se sont heurtés et qu'il leur faut 2d6 rounds de mêlée pour reprendre leur position.

- Si le joueur incarnant un capitaine est opposé à un autre capitaine de navire, les deux doivent faire des jets de Manoeuvre. Si l'un des deux réussit et l'autre échoue, le navire ayant accompli sa manoeuvre a gagné l'avantage.

- En dehors de l'éperonnage ou du bris des rames adverses, la plupart des combats navals se déroulent lors de mêlées bord à bord. L'abordage est le seul moyen de capturer un vaisseau.

- Les projectiles envoyés d'un navire à un autre, particulièrement par les machines de guerre embarquées (voir plus bas), ne devraient avoir qu'une chance extrêmement faible d'atteindre leur cible (jusqu'à un malus de 100 pourcent).

Machines de Guerre

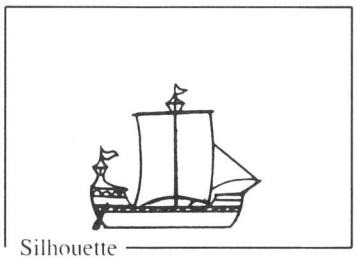
Les machines de guerre font feu de grosses pierres ou de flèches qui peuvent endomager les navires.

Infliger des malus à tout aventurier qui utilise une machine de guerre pour tirer sur un navire trop éloigné - au minimum 25% sous ses caractéristiques de Perfection. Si le projectile fait mouche, le bâtiment qui a servi de cible est automatiquement diminué et ses Points de Structure sont réduits si les dégats du missile sont plus importants que la Qualité de Coque du navire.

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Fierté d'Uhaio

Type : Petite Caraque Nation : Vilmir
Capitaine : Karl Dor Farna Manoeuvre : 65%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque: 7 Actuelle :
Navigabilité : 22 Actuelle :
Points de Structure : 45 Actuels :
Longueur : 70 Largeur : 18 Capacité : 45 tonnes
Franc-bord : 9 Tirant d'eau : 7
Equipage : 15 officiers et marins
Autonomie : 3 mois Arme : Néant
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	5
Grand Largue :	4
Largue :	2
Vent Debout :	0

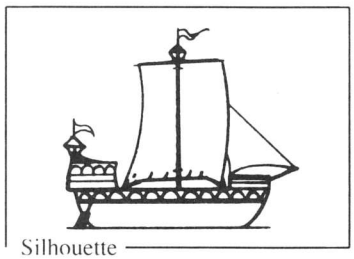
Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	1
Course / Eperonnage :	2

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Douce Mareena

Type : Grande Caraque Nation : Vilmir
Capitaine : Meuvan Oteh Manoeuvre : 43
Origine Jeunes Royaumes: Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque: 11 Actuelle :
Navigabilité : 28 Actuelle :
Points de Structure : 80 Actuels :
Longueur : 95 Largeur : 25 Capacité : 95 tonnes
Franc-bord : 13 Tirant d'eau : 11
Equipage : 25 officiers et marins
Autonomie : 1 mois Arme : Néant
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	6
Grand Largue :	4
Largue :	2
Vent Debout :	0

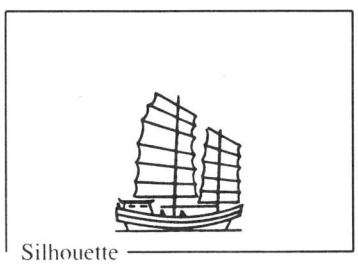
Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	1
Course / Eperonnage :	2

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Lotophage

Type : Jonque Nation : Shazaar
Capitaine : Kii Tarsang Manoeuvre : 77%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque: 11 Actuelle :
Navigabilité : 18 Actuelle :
Points de Structure : 90 Actuels :
Longueur : 70 Largeur : 25 Capacité : 80 tonnes
Franc-bord : 8 Tirant d'eau : 9
Equipage : 10 officiers et marins
Autonomie : 3 mois Arme : Néant
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	4
Grand Largue :	5
Largue :	3
Vent Debout :	1

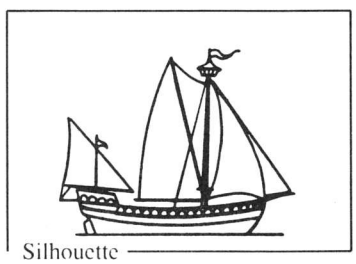
Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	1
Course / Eperonnage :	2

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Opulence

Type : Brick Nation : Cités Pourpres
Capitaine : Zarak Zenz Manoeuvre :
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque: 17 Actuelle :
Navigabilité : 34 Actuelle :
Points de Structure : 120 Actuels :
Longueur : 105 Largeur : 32 Capacité : 200 tonnes
Franc-bord : 15 Tirant d'eau : 15
Equipage : 40 officiers et marins
Autonomie : 3 mois Arme : Néant
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	5
Grand Largue :	6
Largue :	4
Vent Debout :	2

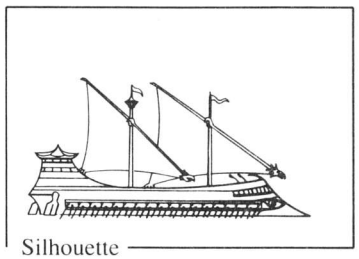
Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	1
Course / Eperonnage :	2

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : L'Homme Ecorché

Type : Galère Nation : Pan Tang
Capitaine : Neeros Kemren Manoeuvre : 85%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque: 17 Actuelle :
Navigabilité : 20 Actuelle :
Points de Structure : 120 Actuels :
Longueur : 250 Largeur : 40 Capacité : 30 tonnes
Franc-bord : 15 Tirant d'eau : 15
Equipage : 500 rameurs, 100 guerriers, 60 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 1 semaine Arme : Néant
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	6
Grand Largue :	7
Largue :	5
Vent Debout :	3

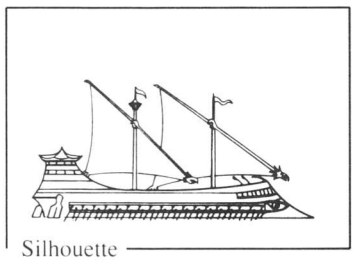
Vitesse à la Rame

A Culer :	3
Croisière :	5
Course / Eperonnage :	7

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Le Râtelier de Mabelrode

Type : Galère Nation : Pan Tang
Capitaine : Sinjin Torikan Manoeuvre : 92%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque: 15 Actuelle :
Navigabilité : 20 Actuelle :
Points de Structure : 120 Actuels :
Longueur : 250 Largeur : 40 Capacité : 30 tonnes
Franc-bord : 15 Tirant d'eau : 15
Equipage : 500 rameurs, 100 guerriers, 60 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 1 semaine Arme : Néant
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	7
Grand Largue :	8
Largue :	6
Vent Debout :	4

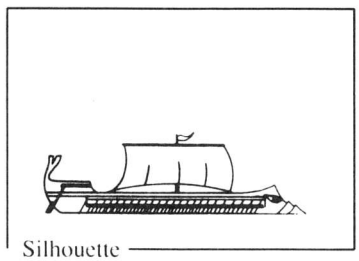
Vitesse à la Rame

A Culer :	3
Croisière :	5
Course / Eperonnage :	7

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Flèche d'Arkyn

Type : Quinquérème Nation : Lormyr
Capitaine : Yablondus Sarash Manoeuvre : 95%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque: 20 Actuelle :
Navigabilité : 20 Actuelle :
Points de Structure : 100 Actuels :
Longueur : 190 Largeur : 22 Capacité : 3 tonnes
Franc-bord : 15 Tirant d'eau : 15
Equipage : 250 rameurs d'élite, 22 guerriers, 50 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 10 jours Arme : 4machines de guerre et éperon
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	8
Grand Largue :	7
Largue :	6
Vent Debout :	0

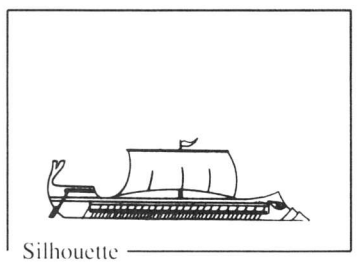
Vitesse à la Rame

A Culer :	6
Croisière :	8
Course / Eperonnage :	10

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Coeurvaillant

Type : Quinquérème Nation : Ilmiora
Capitaine : Zak Ro Jarna Manoeuvre : 63%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque: 16 Actuelle :
Navigabilité : 20 Actuelle :
Points de Structure : 100 Actuels :
Longueur : 190 Largeur : 22 Capacité : 3 tonnes
Franc-bord : 15 Tirant d'eau : 15
Equipage : 250 rameurs, 22 guerriers, 50 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 10 jours Arme : 4 machines de guerre et éperon
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	7
Grand Largue :	6
Largue :	5
Vent Debout :	0

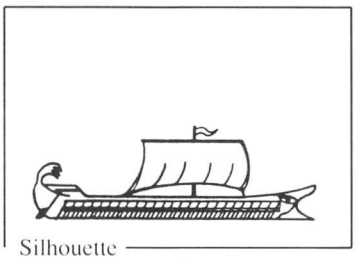
Vitesse à la Rame

A Culer :	4
Croisière :	6
Course / Eperonnage :	8

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Demi Coquille

Type : Quadrirème Nation : Ilmiora
Capitaine : Evso Vahir Manoeuvre : 53%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque: 16 Actuelle :
Navigabilité : 20 Actuelle :
Points de Structure : 90 Actuels :
Longueur : 160 Largeur : 18 Capacité : 2 tonnes
Franc-bord : 13 Tirant d'eau : 13
Equipage : 210 rameurs, 18 guerriers, 40 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 1 semaine Arme : 5 machines de guerre et éperon
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	7
Grand Largue :	6
Largue :	5
Vent Debout :	0

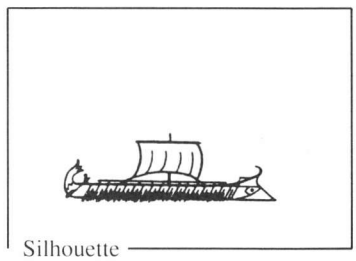
Vitesse à la Rame

A Culer :	3
Croisière :	5
Course / Eperonnage :	7

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Princesse Lune

Type : Trirème Nation : Argimiliar
Capitaine : Suhalt de Nar Manoeuvre : 69%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque: 15 Actuelle :
Navigabilité : 18 Actuelle :
Points de Structure : 80 Actuels :
Longueur : 120 Largeur : 13 Capacité : 1 tonne
Franc-bord : 10 Tirant d'eau : 10
Equipage : 170 rameurs, 14 guerriers, 30 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 1 semaineArme : 2 machines de guerre et éperon
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	7
Grand Largue :	6
Largue :	5
Vent Debout :	0

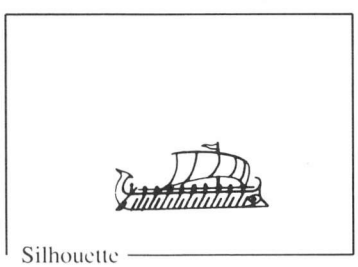
Vitesse à la Rame

A Culer :	3
Croisière :	5
Course / Eperonnage :	7

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Requin

Type : Birème Nation : Filkhar
Capitaine : Marham Yarlne Manoeuvre : 88%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque: 11 Actuelle :
Navigabilité : 12 Actuelle :
Points de Structure : 60 Actuels :
Longueur : 70 Largeur : 10 Capacité : 1 tonne
Franc-bord : 3 Tirant d'eau : 3
Equipage : 60 rameurs, 10 guerriers, 10 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 1 semaine Arme : éperon
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	6
Grand Largue :	5
Largue :	4
Vent Debout :	0

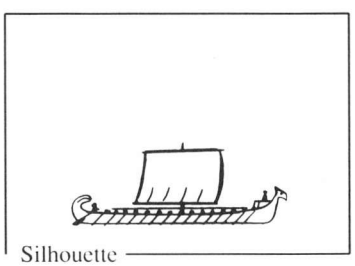
Vitesse à la Rame

A Culer :	2
Croisière :	4
Course / Eperonnage :	6

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Croc Saccageur

Type : Long Vaisseau Nation : Tarkesh
Capitaine : Kubo le Boeuf Manoeuvre : 37%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque: 5 Actuelle :
Navigabilité : 15 Actuelle :
Points de Structure : 50 Actuels :
Longueur : 100 Largeur : 20 Capacité : 20 tonnes
Franc-bord : 3 Tirant d'eau : 3
Equipage : 50 rameurs d'élite, 180 guerriers
Autonomie : 2 semaines Armes : néant
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	7
Grand Largue :	6
Largue :	5
Vent Debout :	0

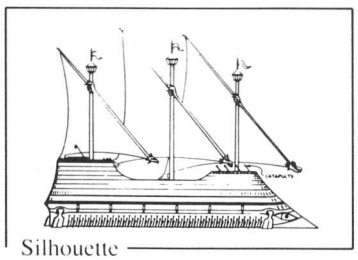
Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	3
Course / Eperonnage :	5

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Le Fils de Pyaray

Type : Barge de Bataille Nation : Melniboné
Capitaine : Magum Colim Manoeuvre : 102%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Barge
Qualité de la Coque: 28 Actuelle :
Navigabilité : 15 Actuelle :
Points de Structure : 200 Actuels :
Longueur : 500 Largeur : 110 Capacité : 100 tonnes
Franc-bord : 35 Tirant d'eau : 8
Equipage : 3800 esclaves, 225 guerriers, 120 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 5 jours Armes : 18 machines de guerre et éperon
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	4
Grand Largue :	5
Largue :	3
Vent Debout :	1

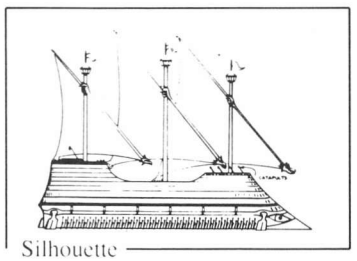
Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	3
Course / Eperonnage :	5

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Le Lys d'Arioch

Type : Barge de Bataille Nation : Melniboné
Capitaine : Dar Evshan Manoeuvre : 92%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Barge
Qualité de la Coque : 26 Actuelle :
Navigabilité : 15 Actuelle :
Points de Structure : 200 Actuels :
Longueur : 500 Largeur : 110 Capacité : 100 tonnes
Franc-bord : 30 Tirant d'eau : 8
Equipage : 3200 esclaves, 210 guerriers, 100 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 5 jours Armes : 15 machines de guerre et éperon
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	4
Grand Largue :	5
Largue :	3
Vent Debout :	1

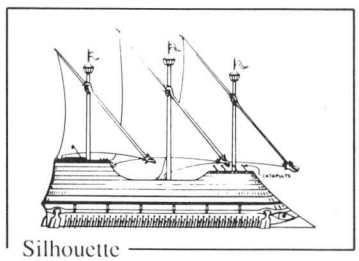
Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	3
Course / Eperonnage :	4

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Le Vent Noir

Type : Barge de Bataille Nation : Melniboné
Capitaine : Drusus Zortim Manoeuvre : 90%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Barge
Qualité de la Coque: 25 Actuelle :
Navigabilité : 15 Actuelle :
Points de Structure : 200 Actuels :
Longueur : 500 Largeur : 110 Capacité : 100 tonnes
Franc-bord : 28 Tirant d'eau : 8
Equipage : 2600 esclaves, 200 guerriers, 100 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 5 jours Armes : 12 machines de guerre et éperon
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	4
Grand Largue :	5
Largue :	3
Vent Debout :	1

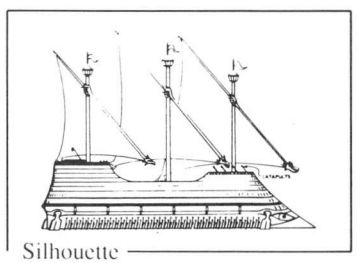
Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	2
Course / Eperonnage :	4

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Le Chat de Bronze

Type : Barge de Bataille Nation : Melniboné
Capitaine : Felis Charnal Manoeuvre : 83%
Origine : Jeunes Royaumes Type de Coque : Barge
Qualité de la Coque: 21 Actuelle :
Navigabilité : 15 Actuelle :
Points de Structure : 200 Actuels :
Longueur : 500 Largeur : 110 Capacité : 100 tonnes
Franc-bord : 25 Tirant d'eau : 8
Equipage : 2000 esclaves, 200 guerriers, 100 officiers et membres d'équipage
Autonomie : 5 jours Armes : 10 machines de guerre et éperon
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	3
Grand Largue :	4
Largue :	2
Vent Debout :	0

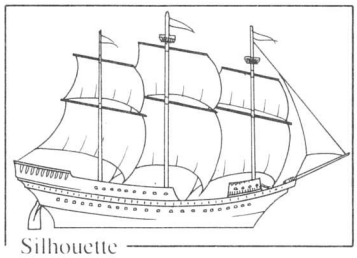
Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	2
Course / Eperonnage :	3

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Réal Diaz

Type : Galion Nation : Espanya
Capitaine : Garcia Monter Manoeuvre : 93%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : Navire à pont
Qualité de la Coque: 27 Actuelle :
Navigabilité : 25 Actuelle :
Points de Structure : 200 Actuels :
Longueur : 90m Largeur : 20m Capacité : 80 tonnes
Franc-bord : 6m Tirant d'eau : 7m
Equipage : 200 marins et officiers, 200 soldats
Autonomie : 4 mois Armes : 60 canons feu,
30 hallucino canons
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	4
Grand Largue :	6
Largue :	3
Vent Debout :	2

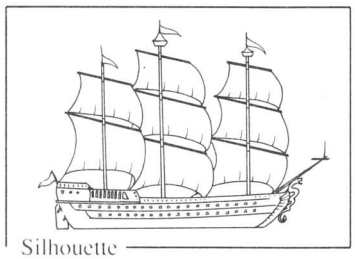
Vitesse à la Rame

A Culer :	0
Croisière :	0
Course / Eperonnage :	0

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Vierge Rouge

Type : Croiseur Nation : Granbretanne
Capitaine : Commandeur Lackton Manoeuvre : 76%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : Navire à pont
Qualité de la Coque: 19 Actuelle :
Navigabilité : 24 Actuelle :
Points de Structure : 150 Actuels :
Longueur : 80m Largeur : 12m Capacité : 20 tonnes
Franc-bord : 6m Tirant d'eau : 8m
Equipage : 400 marins guerriers
Autonomie : 3 mois Armes : 60 canons feu
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	4
Grand Largue :	5
Largue :	3
Vent Debout :	1

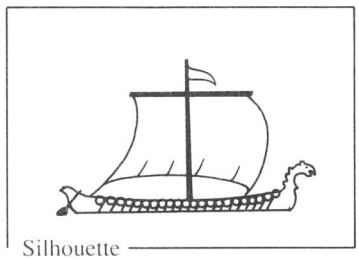
Vitesse à la Rame

A Culer :	0
Croisière :	0
Course / Eperonnage :	0

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Kathen Ice

Type : Serpent des Glaces Nation : Scandie
Capitaine : Odjänn le fou Manoeuvre : 72%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : Navire de guerre
Qualité de la Coque: 20 Actuelle :
Navigabilité : 19 Actuelle :
Points de Structure : 70 Actuels :
Longueur : 40m Largeur : 6m Capacité : 20 tonnes
Franc-bord : 1m Tirant d'eau : 1m
Equipage : 160 marins scandins
Autonomie : 1 mois Armes : Néant
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	5
Grand Largue :	4
Largue :	3
Vent Debout :	1

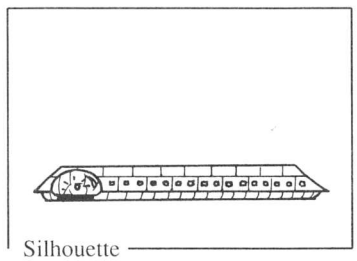
Vitesse à la Rame

A Culer :	2
Croisière :	4
Course / Eperonnage :	6

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Koulonov

Type : Batterie flottante Nation : Moscovie
Capitaine : Johanus Babkine Manoeuvre : 49%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : large
Qualité de la Coque: 35 Actuelle :
Navigabilité : 12 Actuelle :
Points de Structure : 80 Actuels :
Longueur : 50m Largeur : 20m Capacité : 2 tonnes
Franc-bord : 2m Tirant d'eau : 2m
Equipage : 50 marins, 100 guerriers
Autonomie : 1 semaine Armes : 40 canons feu
Autres Notes


Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	2
Grand Largue :	2
Largue :	2
Vent Debout :	2

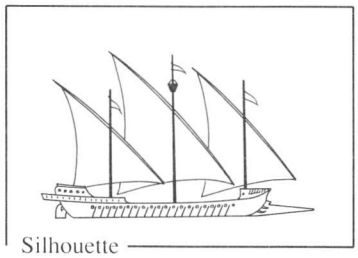
Vitesse à la Rame

A Culer :	0
Croisière :	0
Course / Eperonnage :	0

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : La Sans Pareil

Type : Galéasse Nation : France
Capitaine : Groïnec Manoeuvre : 64%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : Navire de guerre
Qualité de la Coque: 24 Actuelle :
Navigabilité : 18 Actuelle :
Points de Structure : 120 Actuels :
Longueur : 70m Largeur : 10m Capacité : 10 tonnes
Franc-bord : 3m Tirant d'eau : 4m
Equipage : 300 rameurs d'élite, 70 marins, 200 guerriers
Autonomie : 20 jours Armes : 6 canons feu et éperon
Autres Notes



Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	4
Grand Largue :	1
Largue :	3
Vent Debout :	1

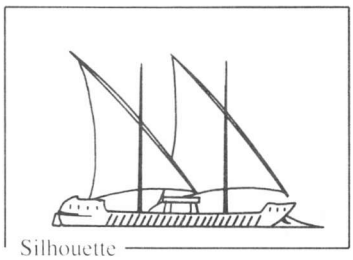
Vitesse à la Rame

A Culer :	5
Croisière :	7
Course / Eperonnage :	9

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Chachka

Type : Dromon Nation : Ukranie
Capitaine : Alkazan Tchonikev Manoeuvre : 65%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : Navire de guerre
Qualité de la Coque: 16 Actuelle :
Navigabilité : 23 Actuelle :
Points de Structure : 100 Actuels :
Longueur : 40m Largeur : 6m Capacité : 10 tonnes
Franc-bord : 1m Tirant d'eau : 2m
Equipage : 200 rameurs "bleus", 40 marins, 50 guerriers
Autonomie : 10 jours Armes : éperon
Autres Notes



Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	4
Grand Largue :	5
Largue :	3
Vent Debout :	1

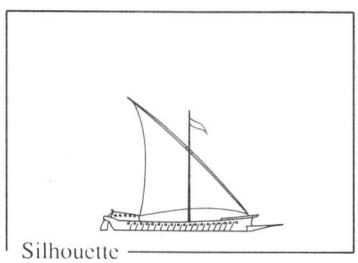
Vitesse à la Rame

A Culer :	3
Croisière :	5
Course / Eperonnage :	7

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Mondoir

Type : Galéa rotilla Nation : Italia
Capitaine : Espardi Manoeuvre : 53%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : Navire de Guerre
Qualité de la Coque: 13 Actuelle :
Navigabilité : 20 Actuelle :
Points de Structure : 80 Actuels :
Longueur : 43m Largeur : 6m Capacité : 10 tonnes
Franc-bord : 2m Tirant d'eau : 2m
Equipage : 100 rameurs, 40 marins, 60 guerriers
Autonomie : 20 jours Armes : éperon, 1 canon feu
Autres Notes



Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	5
Grand Largue :	4
Largue :	3
Vent Debout :	1

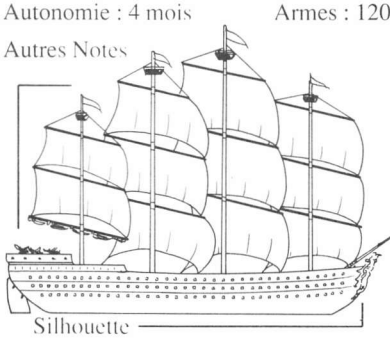
Vitesse à la Rame

A Culer :	4
Croisière :	5
Course / Eperonnage :	8

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Colère d'Huon

Type : Grand serpent Nation : Empire Granbreton
Capitaine : Connétable Dougäll Manoeuvre : 87%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : Navire à ponts
Qualité de la Coque: 27 Actuelle :
Navigabilité : 22 Actuelle :
Points de Structure : 300 Actuels :
Longueur : 120m Largeur : 20m Capacité : 60 tonnes
Franc-bord : 8m Tirant d'eau : 9m
Equipage : 800 Serpents de mer
Autonomie : 4 mois Armes : 120 canons feu
Autres Notes



Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	4
Grand Largue :	6
Largue :	3
Vent Debout :	2

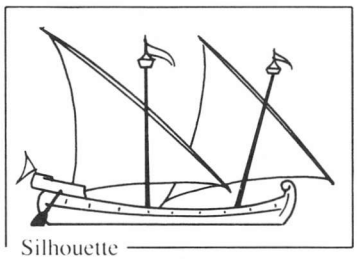
Vitesse à la Rame

A Culer :	0
Croisière :	0
Course / Eperonnage :	0

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Vigo

Type : Uscière Nation : Espanya
Capitaine : Caseria Manoeuvre : 31%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : Navire marchand
Qualité de la Coque: 10 Actuelle :
Navigabilité : 12 Actuelle :
Points de Structure : 60 Actuels :
Longueur : 43m Largeur : 13m Capacité : 400 tonnes
Franc-bord : 2m Tirant d'eau : 6m
Equipage : 100 rameurs et officiers, 10 soldats
Autonomie : 1 mois Armes : Néant
Autres Notes



Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	3
Grand Largue :	1
Largue :	2
Vent Debout :	0

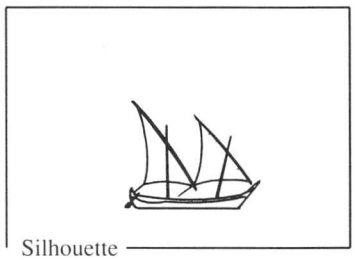
Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	0
Course / Eperonnage :	0

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Bechegred

Type : Boutre Nation : Turquia
Capitaine : Ouman Oubloï Manoeuvre : 48%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : Navire marchand
Qualité de la Coque: 10 Actuelle :
Navigabilité : 20 Actuelle :
Points de Structure : 40 Actuels :
Longueur : 20m Largeur : 5m Capacité : 30 tonnes
Franc-bord : 1m Tirant d'eau : 1,5m
Equipage : 10 marins et officiers et 10 guerriers
Autonomie : Armes :
Autres Notes



Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	4
Grand Largue :	5
Largue :	3
Vent Debout :	1

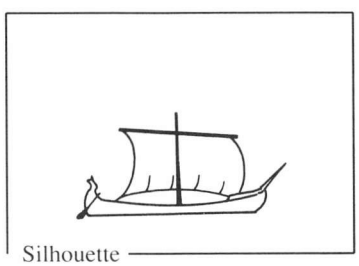
Vitesse à la Rame

A Culer :	0
Croisière :	0
Course / Eperonnage :	0

Fiche de Vaisseau

Nom du Vaisseau : Seehund

Type : Nörboat Nation : Germanie
Capitaine : otto Scharwitz Manoeuvre : 23%
Origine : Tragique Millénaire Type de Coque : Navire marchand
Qualité de la Coque: 19 Actuelle :
Navigabilité : 24 Actuelle :
Points de Structure : 70 Actuels :
Longueur : 30m Largeur : 6m Capacité : 30 tonnes
Franc-bord : 1m Tirant d'eau : 1m
Equipage : 20 marins et officiers
Autonomie : 3 mois Armes : néant
Autres Notes



Silhouette

Vitesse de Navigation

Vent Arrière :	3
Grand Largue :	4
Largue :	2
Vent Debout :	1

Vitesse à la Rame

A Culer :	1
Croisière :	1
Course / Eperonnage :	0

Evasion de l'Enfer Jaune

Présentation au Maître de Jeu

Pour 2 à 5 aventuriers expérimentés, dont plusieurs sorciers.

Les aventuriers se rendent dans l'Enfer Jaune où ils seront constamment menacés par le climat, les créatures dangereuses et les démons. De nombreux chemins mènent à Ekelelb, la cité de damnés. Le groupe va y chercher un endroit où s'abriter et s'informer. A Ekelelb, les aventuriers seront sûrement en contact avec la bande d'Obkdy, le démon qui dirige l'île où se trouve Ekelelb. Le groupe trouvera Kahdosem en questionnant la Cour, Obkdy, ou simplement en le rencontrant par hasard.

Un aventurier aura pu questionner un démon de savoir au sujet de l'Enfer Jaune. Cependant, aucun des démons de savoir disponibles dans les Jeunes Royaumes n'a accès à une quelconque information sur l'Enfer Jaune. Dans tout l'univers, un seul type de démon de savoir possède de telles informations : ce sont les Vieux Rochers du Désert, que l'on trouve seulement dans l'Enfer Jaune.

Les aventuriers ne doivent jamais oublier qu'ils se trouvent dans un environnement étranger. Cela ajoutera au plaisir de l'expédition.

La Situation

L'aventure débute à Argimiliar ou dans tout pays non-allié à Pan Tang.

Récemment, Kahdosen, l'un des propres fils de Théocrate, renia la foi de ses ancêtres. Nul ne comprit les raisons de son parjure, mais rapidement la vengeance de son père s'abattit sur lui. Livré à Zhortra, le duc du Chaos, celui-ci l'envoya vivant dans l'un de ses domaines favoris, l'Enfer Jaune. Les jours du malheureux sont maintenant comptés.

Un homme a entrepris de sauver Kahdosen. Cet homme, un prêtre, est la cause du parjure de Pan Tanguien. Kahdosenh l'a rencontré lors d'un voyage hors de son île natale et a succombé aux thèses qu'il défend avec talent et ardeur. Désormais, Arax compte parachever son triomphe : sortir Kahdosen des griffes de Zhortra et l'exhiber devant tous.

Le prêtre a discuté avec plusieurs de ses collègues et élaboré un plan. Le culte exact de ce prêtre est à la discrétion du maître de jeu, afin qu'il s'adapte le mieux aux aventuriers. Un bon moyen de s'en sortir est d'en faire le haut prêtre d'un des temples décrits dans ce livret : Haven, la Flamme Eternelle mais non SombreFlèche, place forte du Chaos.

Dans tous les cas, les prêtres ont prévu d'envoyer, en secret, une équipe d'aventuriers dans l'Enfer Jaune pour ramener Kahdosem. Une telle action (impétueux raid interplan sans consentement officiel) est hautement illégale, et ils pourraient être sévèrement punis par leur très orthodoxe patriarche. Mais si la mission réussit, elle apportera la renommée aux personnages, la gloire et les honneurs aux prêtres du temple et sera la base d'une propagande de victoire sur Pan Tang et ses dieux.

Les aventuriers sont mis au courant de la situation par des prêtres. 10000 GB sont offerts par personne. Ils pourront, bien sûr, conserver le butin amassé durant le voyage. Ils ne recevront d'argent qu'après avoir ramené Kahdosem vivant. Les prêtres ne sont pas d'humeur à marchander. Tout aventurier non satisfait de l'offre initiale peut s'en aller; les prêtres en trouveront bien d'autres.

Tous les aventuriers qui acceptent la mission doivent rencontrer le Prêtre un certain soir. La rencontre se tient dans le sous-sol du temple où le Prêtre ouvre une porte démon donnant sur l'Enfer Jaune, à l'endroit où Kahdosem est supposé se trouver. L'Enfer Jaune est visible à travers la porte : une vaste tache jaune. Le Prêtre informe le groupe que la porte sera fermée dès qu'ils seront rentrés dans l'Enfer, mais que lorsqu'ils auront trouvé Kahdosem et qu'ils seront prêts à repartir, ils n'auront qu'à revenir, le Prêtre pourra les voir et leur ouvrir. Evidemment, les choses seront plus faciles si un des aventuriers est un sorcier capable de faire des portes interplan qui leur permettront ainsi de sortir de l'Enfer au moment et à l'endroit qui leur conviendront.

Informations au Maître de Jeu

Quelques Détails sur les Enfers

Les Seigneurs du Chaos gèrent ou administrent un nombre impressionnant de plans des Enfers ou de plans similaires dans lesquels les esprits des morts résident. Ces types intéressants de plans outremonde ne sont qu'en partie compris et étudiés par les érudits des Jeunes Royaumes. L'Enfer Jaune est le mieux connu d'entre eux.

L'Enfer Jaune est destiné en premier lieu à emprisonner les morts appartenant au Chaos. Quand une personne destinée à cet enfer meurt, son esprit nu arrive moins d'un jour après sa mort, dépouillé de l'équipement, des possessions et de l'armure qu'elle possédait de son vivant. De nombreux morts restent ici pendant des éons. Quelques uns réussissent à s'échapper de l'Enfer Jaune, atteignant d'autres états d'existence meilleurs (ou pires). De manière générale, l'Enfer Jaune peut être comparé à un grand chaudron de force vitale dont se nourrissent les Seigneurs du Chaos. C'est aussi une prison pour certaines formes de vie chaotiques. Les morts qui peuplent l'Enfer Jaune ont de la chance comparés aux habitants de la plupart des autres Enfers. Ils ont une apparence, une activité et des sensations tout à fait semblables à ceux des mortels et ils ont des corps, des sentiments et des esprits, contrairement à ce qui se passe dans de nombreux enfers. Ils ne vieillissent ni ne changent jamais. Leurs compétences n'augmentent jamais. Quand un des habitants est "tué", son corps spirituel est disloqué. Il reparaît, sans aucun équipement, dans une partie quelconque, en général très lointaine, de l'enfer. Le corps de la victime ne disparaît pas, il pourrit sur place ou est mangé. La principale menace pour les morts est de voir leur esprit dévoré par les habitants et seigneurs de l'enfer. Un damné ne craint pas plus la mort qu'un individu moyen craint une douleur extrême. Tous les morts ont déjà été "tués" précédemment, et tous savent qu'ils survivent bien au traumatisme. Quelques morts désespèrent et échangent leur apparence humaine contre celle d'un démon, pour servir, à tout jamais, leurs maîtres infernaux.

Il n'y a pas d'Agents du Chaos ici - leurs âmes sont transformées en démons ou directement dévorées par leurs déités. De toute façon, ils ne se mêlent pas au commun des morts. Les âmes de prêtres sont une friandise très recherchée. Par conséquent, confrontés à une existence manifestement plus dangereuse que leur propre existence terrestre, les morts sont paranoïaques et suspicieux. En dépit de cela, beaucoup se rassemblent pour s'assurer une protection mutuelle.

> Tout personnage tué dans l'Enfer Jaune voit son âme captive "à jamais" de ce plan d'existence. 1D8H après sa mort, l'aventurier réapparaîtra quelquepart sur l'île flottante. Il aura l'impression alors de sortir d'un coma dû à un mauvais coup. Mystérieusement, son corps ne porte aucune marque des dernières blessures et il se sent en pleine forme.

L'Enfer Jaune

L'Enfer Jaune ressemble à un monde naturel. Il possède des déserts, des montagnes et des ruisseaux. Il possède des forêts d'arbres épineux sans feuilles, des mers salées et amères et des marécages sans vie. Il y a également des régions dont le sol est fait de métal poli. l'Ile Flottante, une île désertique sur une mer morte. L'Enfer Jaune est gouverné par Zhortra, Seigneur du Chaos, dont le règne est distant et dont la présence ne se ressent généralement pas. Les aventuriers n'auront affaire à Zhortra que par l'intermédiaire des ses mignons sur l'Ile Flottante.

Sorcellerie dans l'Enfer Jaune

L'Enfer Jaune est fortement chaotique. Tous les démons qui sont amenés ici voient leurs caractéristiques (sauf la TAI) multipliées par 5. L'augmentation du POU, permet à tous les démons contrôlés de briser le lien qui les retient à leur propriétaire dans un combat POU contre POU. S'il réussit (c'est probable !), il est libéré et exerce une vengeance propre à sa catégorie, un démon de combat attaque, un démon de possession essaie de posséder, un démon de transport abandonne ses maîtres dans un endroit particulièrement répugnant de l'Enfer Jaune, etc...

Les démons invoqués ont un total de caractéristiques égal à cinq fois celui de l'invocateur, ils ont un POU de (3d8) x 5, ce qui rend plus difficile tout commerce avec eux. On peut, invoquer des démons inférieurs avec un POU de (3d8) x 4 et un total de caractéristiques égal à quatre fois celui de l'invocateur. Dans ce cas 1d6 de ces démons répondent à l'invocation. On peut invoquer des démons avec un POU de (3d8) x 3, et trois fois le total de caractéristiques de l'invocateur, 2d6 démons arriveront.

Cette progression se poursuit, 4d6 démons avec un POU de (3d8)x1 viendront alors. Les élémentaires ne peuvent être invoqués ici, mais ils y agissent normalement, à l'exception des élémentaires du feu dont les pouvoirs sont doublés; un seul élémentaire du feu peut amener une arme à s'enflammer et causer 2d6 de dommages pendant 2d6 minutes.

Ce n'est pas parce que les élémentaires du feu sont particulièrement chaotiques, mais simplement parce que l'Enfer Jaune est un environnement qui leur est favorable. Les Seigneurs de la Loi, les Seigneurs des Bêtes (sauf les Seigneurs des Bêtes Chaotiques), et les Seigneurs Elémentaires ne peuvent pas être invoqués dans l'Enfer Jaune. Un Agent de la Loi ou un Elémentaire peut contacter sa déité au moyen d'invocations impromptues et recevoir un conseil ou une instruction verbal.

L'Ile Flottante

Cette île est à peu près circulaire, son diamètre d'environ 350 kilomètres. Elle flotte librement à la surface d'un grand océan couleur de bile entre deux continents désolés. Le ciel est couvert en permanence. Un nuage gris-jaune obscurcit le soleil. Le soleil lui-même ne se déplace pas dans le ciel et est toujours dans une position correspondant à une fin d'après-midi. Dans les régions plus loin au nord ou au sud, le soleil apparaît respectivement plus bas ou plus haut dans le ciel. Les damnés ont adopté des rythmes et des cycles de sommeil normaux pour compenser l'absence d'indicateur de jour et de nuit.

Climat

Le cycle climatique de l'Ile Flottante change de siècle en siècle. Souvenez vous que le temps est toujours couvert. Actuellement il obéit au système suivant :

(1) les 1d4 premiers jours : vents légers. Les températures vont de 32 à 44 degrés. Porter une armure se révèle inconfortable (réduisez toutes les compétences de 10 %). Pas d'autre effet.

(2) les 1d3 jours suivants : venteux, visibilité normale. Les températures chutent aux environs de 27 à 32 degrés. Les vitesses de déplacement à travers les dunes sont réduites de moitié à cause du vent.

(3) Lancez 1d100 : si le résultat est 50 ou moins, les 1d3 jours suivants sont humides et il y a du brouillard. Autrement, reportez vous au paragraphe 4. Si le brouillard s'installe effectivement, la visibilité est réduite à 15 mètres. Les déplacements dans n'importe quel terrain sont réduits de moitié et le groupe a des chances de se perdre. Il y a une de chance de 10 % chaque jour pour qu'un très faible crachin s'impose pendant quelques heures. Les températures vont de 21 à 32 degrés. C'est ce qui peut s'appeler, sur l'île Flottante, des précipitations - tous les habitants humains sortent des draps de toile et des bottes d'herbe sèche pour absorber l'humidité de l'air en vue d'une consommation ultérieure.

(4) Les 1d3 jours suivants : vents violents. Les températures vont de 32 à 44 degrés et les vents sont d'une force proche de celle des ouragans. Les personnes se trouvant dans un terrain de dune ne peuvent aucunement se déplacer, et les déplacements de ceelles qui se trouvent dans d'autres terrains sont réduits de moitié.

(5) Les 1d4 jours suivants : Frais. Les températures tombent jusqu'à 10 à 21 degrés. Pour ceux qui se trouvent consignés sur l'Ile Flottante, c'est assez vif. Le climat "froid" n'a pas d'effets néfastes.

(6) Si la fraîcheur du paragraphe 5 se poursuit pendant plus de deux jours, elle est suivie par une vague de chaleur pendant 1d3 jours. Sinon, reportez-vous directement au paragraphe 7. Si une vague de chaleur s'installe, les températures s'élèvent jusqu'à 38 à 54 degrés. Quiconque est suffisamment intrépide pour porter une armure perd 20 dans les pourcentages de toutes ses compétences. Tous les voyages se font à vitesse réduite de moitié - à moins que les aventuriers veuillent prendre le risque d'un coup de soleil, ils devront faire des arrêts fréquents. Les humains, les démons et les animaux rencontrés auront tous encore d'avantage l'intention d'attaquer, car ils sont irrités par la canicule.

(7) Les 1d3 jours suivants : venteux, avec une visibilité normale. Les températures se situent aux alentours de 27 à 32 degrés. Les vitesses de voyage sont réduites de moitié dans les dunes à cause du vent. Après ce temps ci, reprenez au début du cycle.

Nourriture et Eau

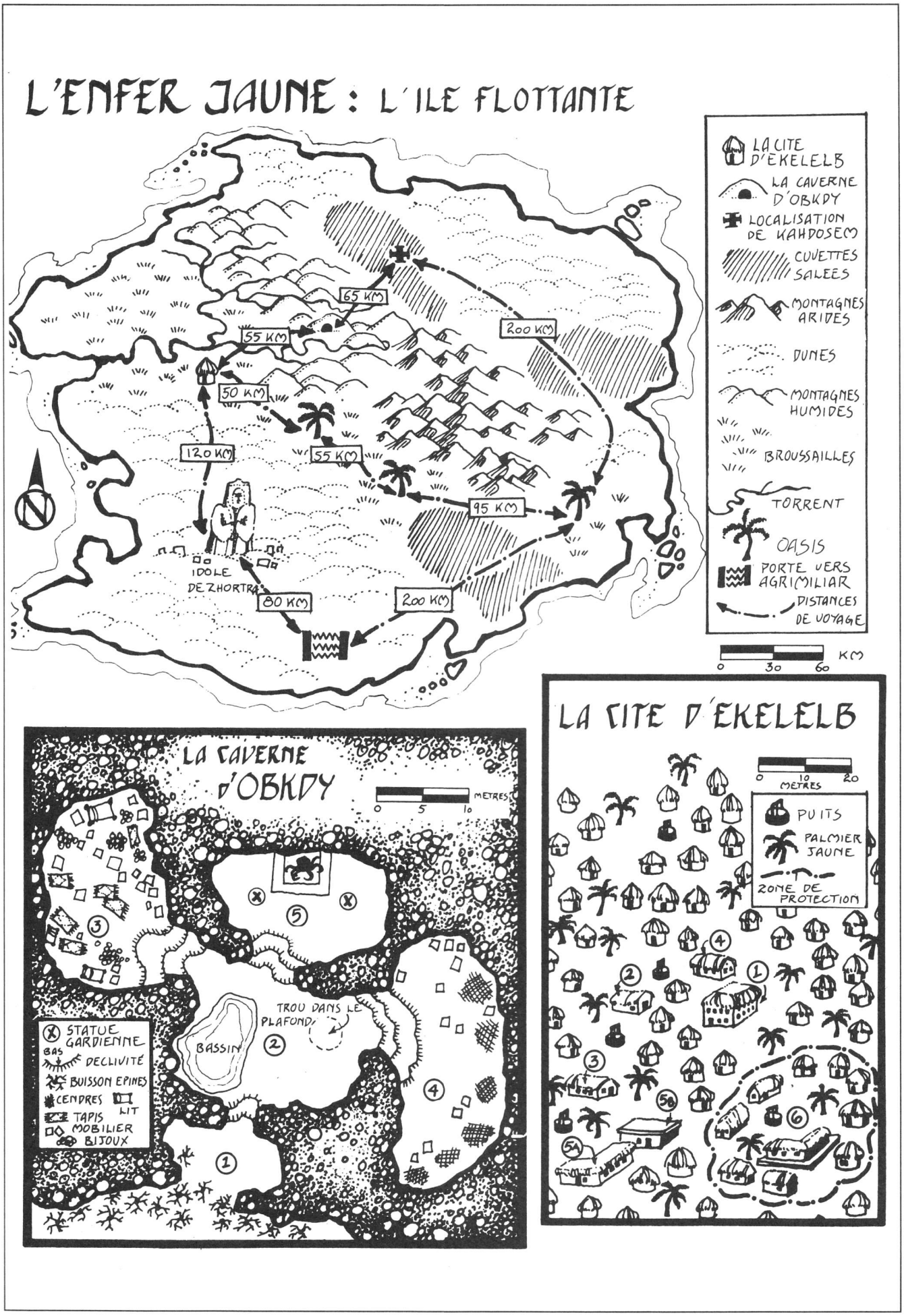
Vous, maître de jeu, devriez vérifier que les aventuriers s'occupent soigneusement de leurs provisions en nourriture et en eau. La nourriture est le moins important des deux problèmes, puisque une bonne partie des vies animales et végétales de l'Enfer Jaune est comestible. Mais l'eau est rare. Dans l'Enfer Jaune, un humain normal en bonne santé a besoin d'un litre et demi de liquide chaque jour, ou de deux litres lorsque la température atteint ou dépasse 32 degrés.

Chaque jour, chaque personne n'ayant pas suffisamment d'eau perd 1 point à la fois en CON et en FOR pour chaque demi litre manquant à sa ration. Ces caractéristiques peuvent être restaurées une fois que l'aventurier reçoit la dose d'eau appropriée et qu'il se repose pendant une journée complète. Si la FOR ou la CON d'un aventurier atteint 0, il meurt pendant cette journée.

Terrains de l'Enfer Jaune

Dune : c'est le type de terrain le plus courant. Les ergs de l'Ile Flottante sont des mers de sables dont les grains sont de couleur moutarde. Les collines sont profondément vallonnés et possèdent de très hautes crêtes. La vitesse de voyage dans les dunes est limitée à 20 km par jour.

Broussailles : ce sont de larges étendues planes parsemées irrégulièrement de bosquets et d'arbres desséchés. Les broussailles constituent les endroits les plus peuplés de l'Ile Flottante, car la mort les évitent comme la peste. La vitesse de voyage se limite à 16 km par jour.


L'ENFER JAUNE : L'ILE FLOTTANTE
LA CITE D'EKELELB
LA CAVERNE D'OBKDY
LOCALISATION DE KAHDOSEM
CUVETTES SALEES
MONTAGNES ARIDES
DUNES
MONTAGNES HUMIDES
BROUSSAILLES
TORRENT
OASIS
PORTE VERS AGRIMILIAR
DISTANCES DE VOYAGE
65 KM
55 KM
200 KM
50 KM
120 KM
55 KM
95 KM
IDOLE DE ZHORTRA
80 KM
200 KM
KM
0 30 60
LA CAVERNE D'OBKDY
METRES
0 5 10
STATUE GARDIENNE
DECLIVITÉ
BUISSON EPINES
CENDRES
LIT
TAPIS
MOBILIER
BIJOUX
TROU DANS LE PLAFOND
BASSIN
LA CITE D'EKELELB
0 10 20
METRES
PUITS
PALMIER JAUNE
ZONE DE PROTECTION

Cuvettes salées : étendues sans vie, composées de dépôts alcalins crevassés. Les êtres qui meurent dans les cuvettes ne se décomposent jamais, gisant pour toujours momifiés par les sels minéraux. Les températures diurnes dans les cuvettes sont de 5-8 degrés plus élevées que nulle part ailleurs dans l'Ile Flottante, les transformant en étendues dépourvues d'ombre et totalement invivables pendant une vague de chaleur. La vitesse de voyage dans les cuvettes est de 32 km par jour.

Montagnes Arides : énormes concrétions de grès et de granit qui ne connaissent ni source ni la moindre chute de pluie. Elles sont tout aussi dépourvues de vie que les dunes. On les traverse à la vitesse maximale de 8 km par jour.

Montagnes Humides : ces pics rocheux servent de source à quelques misérables ruisseaux. Occasionnellement on peut y trouver des sources. Les démons contrôlant l'île résident dans les montagnes humides. Les aventuriers peuvent y progresser à raison de 10 km par jour.

Oasis : de petites mares ou sources sont entourées par quelques centaines de mètres de végétation. Chaque trou d'eau alimente un certain nombre d'arbres, la plupart portant des fruits. L'eau des oasis est en général potable, bien que l'oasis en elle-même ne puisse être toujours sûre, en raison des palmiers-sabres.

Rencontres dans l'Enfer Jaune

L'Ile Flottante abrite un écosystème diabolique. Il y a des chances, étant en Enfer, de rencontrer toute sorte d'habitants, mais ici ce sont les animaux chaotiques qui sont les plus fréquents. Lancer 1d10 chaque jour passé dans l'Enfer Jaune pour déterminer si une rencontre se produit. S'il en est ainsi, lancer une nouvelle fois le dé, et consulter le résultat).

Dunes (lancez 1d10 chaque jour ; un résultat de 1-3 indique une rencontre)

1d8	Résultat
1	1d4 Homards de boue
2	1d2 Vipères des sables
3	1d100 Chauves-souris métalliques
4	Puces des sables
5	3d4 Gerboises démon
6	1d6 Coyotes démon
7	1d4 Lutins des dunes
8	Rencontre spéciale ; voir table ci-dessous

Broussailles (lancez 1d10 chaque jour; un résultat de 1-8 indique une rencontre)

	1d8	Résultat
1		1d6 Homards de boue
2		1d2 Vipères des sables
3		1d100 Chauves-souris métalliques
4		Puces des sables
5		1d4 Vers-lézard
6		2d4 Gerboises démon
7		2d6 Coyotes démon
8		Rencontre spéciale ; voir table ci-dessous

Cuvettes Salées (lancez 1d10 chaque jour; un résultat de 1 indique une rencontre)

1d4	Résultat
1	1d20 Chauves-souris métalliques
2	1d6 Coyotes démon
3	1 lutin des dunes
4	Rencontre spéciale

Montagnes Arides (lancez 1d10 chaque jour; un résultat de 1-3 indique une rencontre)

1d6	Résultat
1	1d6 Homards de boue
2	1d3 Vipères des sables
3	2d100 Chauves-souris métalliques
4	Vieille Roche du Désert
5	1 Lutins des dunes
6	Rencontre spéciale ; voir table ci-dessous

Montagnes Humides (lancez 1d10 chaque jour; un résultat de 1-5 indique une rencontre)

1d6	Résultat
1	2d100 Chauves-souris métalliques
2	1d6 Vers-lézard
3	Vieille Roche du Désert
4	1d6 Coyotes démon
5	Démon
6	Rencontre spéciale ; voir table ci-dessous

Oasis (lancez 1d10 le premier jour; un résultat de 1-6 indique une rencontre)

1d3	Résultat
1	1d3 Palmiers Sabres
2	Puces des sables
3	Rencontre spéciale

Table des Rencontres Spéciales

1d6	Résultat
1	Nouveau Mort
2	Prêtre ermite
4-5	Démon
6	Vieil Ami

Descriptions des Rencontres

Chauves-Souris Métalliques

Ce sont de grandes chauves-souris d'un jaune rosâtre avec des feuilles de métal en guise d'ailes et une peau à l'aspect frisotté, faites de fils métalliques ressemblant à des aiguilles. Elles sont relativement inoffensives. Des bandes de chauves-souris métalliques nettoient le pays en grandes descentes, et quiconque ne se laisse pas immédiatement tomber au sol lorsque une nuée passe, subit 1d3 de dommage par 10 (ou fraction de 10) chauves-souris dans la bande, puisqu'elles taillent leur chemin avec leurs ailes aiguisées comme des rasoirs et leurs piquants hérissés. Les personnages apprendront avec l'expérience à plonger hors du chemin des chauves-souris.

Combattre les chauves-souris est une perte de temps. Une telle attaque irritera toute la nuée, qui se tient aux environs, provoquant une offensive durant 1d10 rounds supplémentaires avant qu'elle ne s'en aille.

Coyotes Démons

Ces monstres apparaissent comme des coyotes émaciés à demi transparents. Ils sont à moitié intangibles et ne laissent pas de trace lorsqu'ils glissent sur un terrain. Ils peuvent devenir invisibles en 1d6 round, une fois par heure, et ainsi bénéficier de l'effet de surprise dans une attaque.

Caractéristiques Moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+3	3D6	3D6-1	2D6	3D8	3D6
13-14	10-11	9-10	7	14-15	10-11

Points de Vie Moyens : 11 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	65	2d6 points de vie et autant en POU

Compétences : Embuscade 95

En raison de l'intangibilité des coyotes, les armes ne causent que la moitié des dégâts normaux, et les armures n'offrent que la moitié de leur protection contre leurs morsures, qui drainent un nombre de points de POU égal au nombre de points de vie perdu. Cette perte de POU ne peut être arrêtée par une armure, sauf si c'est une armure démon, alors c'est l'armure qui les perd et non le porteur. Le POU perdu est regagné en un jour, toute créature dont le POU est réduit à 0 meurt.

Démon

Le maître de jeu doit créer des démons sur la base de (2d10) x 20. Tirer 1d6 pour le type du démon : 1- Combat; 2- Désir; 3- Savoir; 4- Possession; 5- protection; 6- transport. Tous ces démons obéissent à Obkdy.

1-Démon de Combat : un membre de la patrouille démon d'Obkdy. Le démon peut être choisi au hasard parmi les démons de combat présents dans la caverne d'Obkdy. Il attaquera aussitôt le groupe, mais, s'il voit qu'ils sont meilleurs que lui, il battra en retraite pour informer son maître de la présence sur l'île de puissants mortels.

Démon de Combat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
30	47	30	7	40	25	1

Points de Vie : 65 **Armure** : 20

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Griffe (x2)	80	3d6	50
Morsure	80	4d6	

Capacité spéciale : Acide, Invulnérabilité

2-Démon de Désir : les démons de désir employés par Obkdy sont récalcitrants et impudents, n'obéissant aux ordres que selon leur bon vouloir. Ils deviennent assommant et errent à travers l'île et d'autres régions de l'Enfer Jaune pour railler et troubler les morts. Si un tel démon est rencontré, il se posera en prophète ou agent des dieux du groupe, énonçant des mensonges éhontés et de fausses prophéties à tous ceux qui l'écoutent. En retour, le démon s'enquérira de la raison de la présence et des buts du groupe, pour rapporter l'information à Obkdy. Le démon pourra même parler au groupe dans la cité d'Ekelelb, quoique les patrouilles démons y soient plus courantes. Il peut même offrir au groupe un souhait, qu'il pervertira afin de faire souffrir les récipiendaires. S'il est attaqué ou menacé, le démon se téléportera.

3-Démon de Savoir : tout démon de savoir rencontré est une Vieille Roche de la Montagne.

4-Démon de Possession : cette rencontre se fait par l'intermédiaire d'un mort possédé par un démon de ce type. Le mort attaquera frénétiquement le groupe avec n'importe quelle arme en sa possession jusqu'à ce qu'il soit défait. Si le mort est tué, le démon quitte le corps et attaque un des membres du groupe. S'il entre en possession du membre choisi, il attaque fanatiquement ses camarades. Le seul moyen de défaire un de ces démons est de le soumettre et de l'immobiliser. Ces démons ont une INT de 1d100 et un POU de 3d100. Si une victime possédée est ramenée sur le plan des Jeunes Royaumes, rappelez vous qu'il faut diviser l'INT et le POU par 5, ce qui rend l'exorcisme du démon plus aisé.

5-Démon de Protection : un autre serviteur d'Obkdy. Ces démons de protection sont toujours des gardiens, escortant habituellement un coffre de fourrage vers la tanière du démon.

6-Démon de transport : ces démons prennent la forme de tentes ou de constructions luxueuses, se tenant de manière incongrue au milieu du désert. Si le groupe entre dans l'un de ces démons, il est instantanément ramassé et déposé à des centaines de kilomètres de là dans une direction quelconque. Certains de ces démons prennent la forme de chaises, de sofas (de nouveau plantés là au milieu de nulle part). De tels démons ne peuvent que prendre une ou deux personnes à la fois.

Génération aléatoire de démon : Faites vos propres démons avec comme base de travail (2d10)x20 points. Un exemple de démon est donné ci-dessous. Il a coûté 220 points.

Gerboises Démons

Ce sont des entités gris jaunâtres ressemblant à des rats kangourous déformés, d'une taille de 60 à 90 centimètres. Elles sont inoffensives et peuvent même être apprivoisées si on leur offre de la nourriture. Si elles sont battues ou effrayées, elles se défendent en lançant du feu par leurs yeux, une fois par round de combat.

Caractéristiques Moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
1d6	6d8	1d4	1d8	2d8	4d8
3-4	27	2-3	4-5	8-9	18

Points de Vie Moyens : 21 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts
Regard	70	1d6

Compétences : Se Cacher 90, Sauter 90

Notes : le regard ardent agit exactement comme une torche ou une autre attaque par le feu : un succès indique que toute cible n'ayant pas d'armure doit réussir un jet sous le POUx3 pour éviter le feu, sinon elle subit 1d100 points de dommages avant que le feu ne soit éteint. Voir les règles de Stormbringer [3.9.4.1].

Homards de Boue

Ce sont des choses ressemblant à des scorpions, longues d'un pied, pâles et flasques, pourvues de dards aux extrémités venimeuses. Leur nom usuel est en fait un mauvais jeu de mot des morts, faisant allusion au fait que la chair des arachnidés repoussants est un poison mortel. Quiconque essayant de manger un homard de boue subit 3d6 de dommages par bouchée avalée.

Points de Vie : 1d3 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts
Dard	75	1+1d20 de venin si l'armure est perforée.

Compétences : Se Cacher 70

Note : le venin prend effet tout de suite (traiter le comme un poison de classe 1). Ces scorpions ont pour habitude de se dissimuler, il est donc rare de les voir avant qu'ils ne frappent.

Lutins des Dunes

Ce sont des humanoïdes hauts de 30 cm, à la peau bariolée, munis d'ailes membraneuses et de caractères physiques elfiques exagérés (nez, oreilles, yeux, etc, énormes). Ils aiment à apparaître aux aventuriers en proclamant qu'ils sont neutres dans les conflits de l'Enfer. Ils trouveront amusant de raconter aux membres du groupe des contre-vérités et des histoires totalement trompeuses. Chaque lu-

tin porte 1d3 doses de poussière de sommeil provoquant un sommeil de 30 heures (poison de classe 3) et une dose d'un poison létal en 1d6 rounds (poison de classe 5). Les lutins leur lanceront la poudre de sommeil, les soulageront des objets de valeur qu'ils pourront emporter, laissant les corps endormis aux vicissitudes de l'Enfer.

Si les lutins sont particulièrement offensés ou vexés, ils essayeront à tout prix de vendre leur poison aux aventuriers comme un élixir d'invulnérabilité à un tarif fort bas, expliquant qu'il est "moins coûteux de produire cette marchandise dans l'Enfer".

Caractéristiques Moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
2d6+2	2d6	1d6	3d8	2d8	3d8	3d8
9	7	3-4	14-15	9	14-15	14-15

Points de Vie Moyens : 8 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	65	1d4+2+1d6	65

Compétences : Eviter 80, Se Cacher 90, Sommeil-Poussière Empoisonnée 75, Sommeil ou Mort, selon le cas

Notes : Les lutins savent qu'ils ne peuvent pas faire beaucoup de dégâts avec leurs armes et ils préfèrent la ruse, la traîtrise et le poison. Ils peuvent voltiger à une grande vitesse s'ils commencent à perdre un combat. Ils peuvent utiliser la compétence Eviter sur autant d'attaques qu'ils le veulent par round.

Nouveau Mort

Le groupe rencontre 1d3 âmes récemment arrivées sur l'Ile Flottante. Ces âmes terrifiées, n'ont aucun équipement et souhaiteront peut être se joindre au groupe afin d'être protégées et aidées. Nous vous présentons deux exemples d'âmes de mort : un demi-Melnibonéen et une Pikaraydienne. La femme a été tuée dans une bataille par des marins Filkhariens et le Melnibonéen est mort d'une overdose de pollen de pavot de mauvaise qualité. Ils possèdent toujours les compétences de combat qu'ils avaient de leur vivant mais n'ont plus d'arme.

Kendru

Esclave Demi-Melnibonéen, Mort à 29 ans

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

Points de Vie : 16 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	56	1d8+1+1d6	70

Compétences : Artisanat Joaillerie 77, Crédit 45, Persuader 75, Passe-Passe 92

Kendru est persuadé qu'il est toujours vivant et qu'il continue son rêve sous l'influence de la drogue.

Maladirana

Femme-Guerrière Pikaraydienne, Morte à 24 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	13	9	10	16	14	12

Points de Vie : 13 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	67	1d8+2+1d6	55
Poing	57	1d3+1d6	

Compétences : Embuscade 56, Se Cacher 60, Equitation 65

Maladirana n'a pas pris conscience de sa mort et croit vivre un cauchemar.

Palmiers Sabres

Ils ne se rencontrent que dans les oasis. Ce sont des palmiers aux longues branches, dont les feuilles atteignent pour la plupart le sol. Lorsque une proie s'approche de la plante, celle-ci fouette (en général par surprise), tentant ainsi d'attraper la victime.

Points de Vie : 1d10 par feuille (2d6 feuilles en tout)

Armure : 5

Arme	Attaque	Dégâts
Feuille	40	1d6

Note : un palmier sabre peut être facilement arrêté en coupant toutes ses feuilles. Le tronc de l'arbre possède 10 points d'armure et (1d4)x10 points de vie. S'il est blessé, le palmier meurt. Seules les armes tranchantes, comme les épées et les haches, peuvent blesser le palmier ou ses feuilles. Les armes écrasantes, comme les masses, ou les armes perçantes, comme les lances, sont bien plus qu'inutiles.

Prêtre Ermite

Zhortra comme Obkdy apprécient les âmes des prêtres décédés, ce qui explique qu'il y en ait peu qui y vivent longtemps.Le vieil ermite grisonnant a passé des siècles à fuir les patrouilles des démons. C'est un paranoïaque, ayant peur de tout et il est peu probable que le groupe puisse l'approcher. Cependant, des dons magnifiques (qui pourront être une tente, un sac de couchage, ou un sac à dos) peuvent le convaincre de parler à distance au groupe.

Il connaît quelques renseignements sur les lieux les plus importants de l'Ile Flottante. Il ne sait pas grand chose sur l'organisation d'Ekelelb, car ses habitants essayent constamment de le capturer et de le livrer aux démons. De même, il ne connaît pas grand chose sur la caverne d'Obkdy, si ce n'est où elle se trouve, mais il n'a jamais vu l'intérieur.

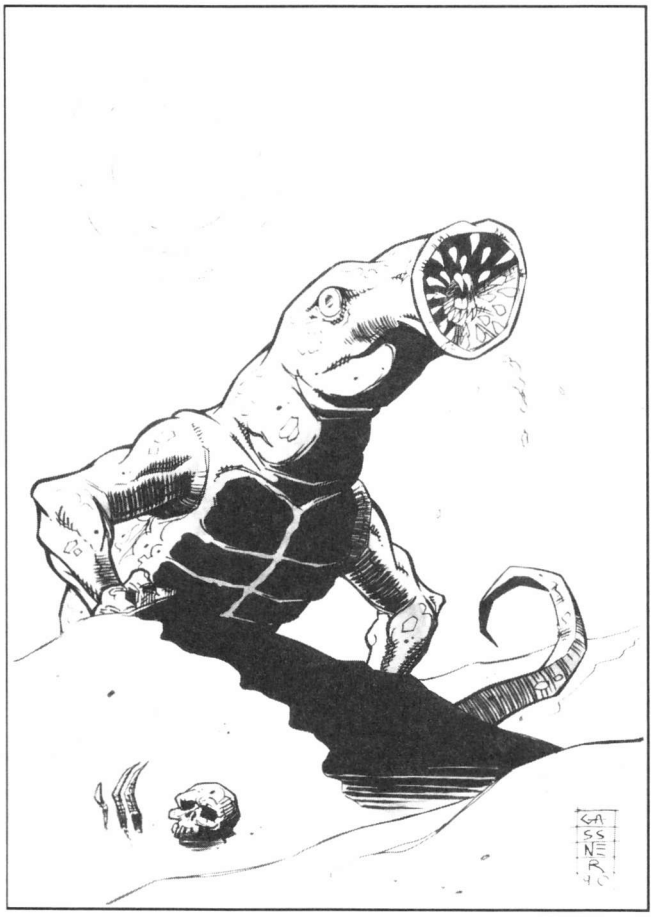
Le seul pouvoir de sorcier du prêtre est l'invocation d'Ondine (60%), qu'il ne peut utiliser ici. Ses seules possessions résident en une petite pièce d'or et une vieille dague. Si vous pensez que ses caractéristiques sont nécessaires, inventez les vous-même.

Un Vieil Ami

Les aventuriers peuvent rencontrer dans l'Enfer Jaune, l'âme damnée d'un personnage mort lors d'une aventure précédente. Celui-ci peut leur porter conseils : créatures dangereuses, chemin à suivre, les introduire auprès du maire ... Il leur demandera, en échange, de le libérer de cet enfer. La rencontre d'un vieil ennemi, tué par les aventuriers est tout aussi intéressante que celle d'un ami. Choisissez alors le PNJ qui a donné le plus de fil à retordre à vos joueurs. Celui-ci restera dans l'ombre, évitant d'être reconnu par ses membres. Il possède de nombreux moyens d'exercer une vengeance posthume. Il peut soulever la population d'Ekelelb contre les personnages, les attirer dans des lieux périlleux ou encore soudoyer des damnés afin qu'ils leur glissent de faux renseignements sur la localisation de Kahdosen. Ce charmant individu peut se rendre à la cour d'Obkdy et les décrire comme des agents fanatiques de la loi, assoiffés de sang démoniaque. Inutile de dire qu'il se fera un plaisir de guider les gardes d'Obkdy vers ces redoutables "preux".

Puces des Sables

Ces petits parasites ont la taille de grains de sable. Lors d'une rencontre avec ces bestioles, chaqu'un tente un jet de Chance (jet de 1d100 sous le POU x 5). Chaque personne manquant le jet est attaquée. Ces sales bêtes se moquent de l'armure lorsqu'elles mordent leur victime, provoquant une douleur et des démangeaisons prodigieuses. Elles restent sur leur hôte pendant 1d3 jours. Quiconque est infesté de puces des



sables a sa DEX divisée par deux (arrondi à l'entier supérieur), jusqu'à leur départ. Les résidents d'Ekelelb conservent un stock important d'une herbe répulsive. Se protéger des puces est une nécessité vitale.

Vers-Lézards

Ces grands reptiles carnivores rappellent les Dragons de Komodo de la Terre, au seul détail près que leur bouche tient plus de celle d'une lamproie. Les vers-lézards ne sont ni intelligents ni rapides, mais ils peuvent être dangereux en combat. Ils rampent derrière leur victime et attaque toute créature vivante se trouvant dans leur champ de vision.

Caractéristiques Moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
4d6	5d6	4d6	1d4+1	3d6	2d6
14	17-18	14	3-4	10-11	7

Points de Vie Moyens : 19-20 **Armure** : 9

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	30	3d6+drainer 1d3 points de FOR par morsure

Notes : La FOR perdue en raison des morsure de ver-lézard est regagnée après un jour de repos.

Vieilles Roches du Désert

Ces créatures sont l'équivalent des démons de savoir pour l'Enfer Jaune. Elles ont la forme de grandes dalles de pierre. Elles méditent en permanence sur leur propre savoir. Une Vieille Roche du Désert pèse 1d100 tonnes et peut être partie intégrante d'un affleurement rocheux. Le groupe est averti de la présence de la créature lorsque celle-ci parle ou donne une indication de sa présence.

Ces seules créatures concentrent tout le savoir de l'Enfer Jaune. Elles sont amicales et répondent avec bonne volonté aux questions, mais elles demandent un sacrifice où coule le sang (un animal ou 1d3 points de vie d'un personnage par question posée). Elles font apparaître alors une bouche qui boit le sang versé.

Si les aventuriers interrogent une Vieille Roche du Désert au sujet de Kahdosem, elle ne donnera pas de réponse, mais parlera de la Cour du Savoir, qui connaît tout ce qui se passe sur l'Ile Flottante.

Caractéristiques Moyennes

CON	INT	POU
1d100 x 10	1d100	2d8+12
10 - 1000	1 - 100	21

Armure : 1 à 100

Notes : A chaque tonne de roche correspond 10 points de CON et points d'armure. Ainsi, une roche de 45 tonnes aura 450 points de vie et 45 points d'armure.

Vipères des Sables

Ces grands serpents jaunes sont agressifs et vicieux.

Caractéristiques Moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
2d6-1	2d6+2	2d6	1d3	1d6	3d6+3
6	9	7	3	3-4	13-14

Points de Vie Moyens : 8 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	90	1d4+5d6 de poison (si l'armure est pénétrée)

Compétences : Embuscade 90, Se Cacher 90, Mouvement Silencieux 85

Notes : le venin prend effet aussitôt (poison de classe 1). Comme les homards de boue, les vipères des sables frappent en général depuis leurs cachettes. Mais à la différence des arachnides maladroits, les vipères restent souvent cachées même après avoir frappé.

Lieux Principaux de l'Ile Flottante

Chacun des lieux principaux de l'Ile Flottante est indiqué sur la carte générale.

Ekelelb : La Cité des Damnés

Cette ville est située dans une palmeraie près d'une petite rivière coulant depuis les montagnes de l'île. La ville, consistant en quelques douzaines de misérables constructions de boue jaune et de troncs de palmiers, abrite à peu près 1300 âmes.

Lorsque les aventuriers atteignent la ville, ils voient quelques personnes ici et là. Bien que certains des morts vaquent à leurs affaires, particulièrement dans le Quartier Protégé, les aventuriers ont peu de chances d'en voir plus qu'une poignée. Les résidents d'Ekelelb ont, comme il est compréhensible, peur pour leurs vies et restent enfermés pendant des années de suite. Toute personne à laquelle les membres du groupe essaieront de parler ou qu'ils essaieront de retenir, se détournera nerveusement et courra chez elle. Les aventuriers devront convaincre le maire ou un membre du conseil qu'ils sont inoffensifs pour être acceptés dans la ville.

Vie Politique et Quotidienne d'Ekelelb

Ekelelb se dresse dans son état actuel depuis 900 ans, et les ruines de villes antérieures se trouvent encore en dessous et autour d'elle.

Les résidents d'Ekelelb vont et viennent mais sans rapidité. Le gouvernement d'Ekelelb est conservateur et fermement ancré. Il n'y a pas d'élections, pas plus qu'un seul acte démocratique. Le maire et les membres du conseil sont propulsés et maintenus à leur position par les habitants de la ville sur le seul fondement de leur bravoure, de leur compétence et de leur capacité à faire face aux tensions. Le maire actuel d'Ekelelb, considéré comme un nouvel arrivant et un extrémiste, est dans sa charge depuis 132 ans. Le plus ancien membre du conseil dans la ville a tenu cette charge pendant 650 ans.

Le système gouvernemental existe pour protéger le peuple des incursions des démons et des dangers naturels de l'Enfer Jaune. Le maire et le conseil servent également de pouvoir judiciaire dans la communauté, tuant quiconque menace la paix. Bien sûr, ceux qui sont tués reparaissent purement et simplement quelque part dans l'Enfer Jaune, mais au moins le font ils généralement hors de l'Ile Flottante.

Le Quartier Protégé ignore tout de l'autorité du maire et du conseil. Beaucoup d'artisans habiles vivent à Ekelelb. Bien que les ressources naturelles de l'Enfer Jaune soient peu nombreuses, les gens tirent leur nourriture d'origines végétales et animales, travaillent les os, la pierre et les minerais métalliques provenant des montagnes pour en faire des outils et des armes et utilisent aussi les palmier pour faire des vêtements et des produits en bois. Les trésors les plus précieux dans la ville sont les outils et les armes volés ou achetés aux vivants ou aux démons. Si les morts prennent les aventuriers en grippe, ils tueront probablement ces étrangers pour leur prendre leur équipement et leurs objets de valeur.

Les démons qui attaquent les morts d'Ekelelb descendent de la caverne d'Obdky jusqu'à la ville une fois tous les 1d6+5 jours pour recevoir un unique sacrifié, qui est emporté hors de la ville jusqu'à l'idole de Zhortra dans les dunes.

Description d'Ekelelb

Demeure Typique : c'est une baraque faite de briques de boue. Elle est commune à la plupart des résidents de la ville et est habitée par 2-5 morts. Les groupes qui vivent ensemble sont intégralement constitués d'individus sans liens familiaux - à cause de la diversité des plans d'Enfer et de la taille de l'Enfer Jaune lui-même, les membres d'une même famille ne se rencontrent que rarement dans l'après vie, de plus aucun enfant n'a jamais été procréé par les morts. Les habitants de ces maisons ne possèdent en général ni extraordinaire capacité en armes ni même d'arme exeptés de gourdins faits maison. Les demeures contiennent des biens d'échange uniquement utiles pour d'autres citoyens de la ville et un petit stock de nourriture.

Si les aventuriers sont cruels et décident de "tuer" les morts sans défense, ils trouveront des proies faciles. Les morts sont souvent épouvantés, et ils préférent la fuite au combat. Il ne manquent pas seulement d'armes de bonne qualité, mais également d'armures dignes de ce nom. Les aventuriers ayant de telles idées pourront, éventuellement, avoir à faire face à une résistance organisée en la personne du maire, des membres du conseil et des quelques citadins possédant des armes et les compétences pour les utiliser.

1) Maison du maire : construction à un étage, faite de troncs et de boue, est la plus stable de tout Ekelelb. N'importe où ailleurs elle serait considérée comme une affreuse cabane. Elle est différente des autres car ses murs sont perpendiculaires au sol et ses fondations ont été creusées. Les portes de devant et de derrière possèdent de véritables serrures et l'ameublement est moins repoussant que celui qu'on peut trouver ailleurs. Le groupe pourra remarquer que l'ameublement et les objets de décoration proviennent de nombreuses nations et périodes historiques différentes. Si le groupe vient frapper à cette maison, le maire est chez lui 50 % du temps. S'il est là, Oreneke son assistant, est avec lui 90 % du temps. Si le maire et Oreneke sont tous deux présents, il y a 10 % de chances que les quatre conseillers soient en réunion avec eux dans la pièce principale. Une jeune femme s'occupant des tâches de cuisine est là 50 % du temps.

Le maire Oreneke et les membres du conseil auront une première réaction défavorable face au groupe. Dans une ville où les démons enlèvent régulièrement des humains en vue de les sacrifier, la xénophobie n'est pas chose extraordinaire. Une fois que les membres du groupe auront prouvé qu'ils ne sont pas des démons, le maire pourrait les aider pour un certain prix. S'ils se montrent naïfs, le maire et ses conseillers tenteront de les duper, leur proposant de se détendre, les séparant, en d'autres mots en les faisant relâcher leur vigilance. Pendant ce temps, le maire s'arrangera pour qu'ils soient drogués, dépouillés et ficelés dans l'attente du prochain raid des démons, où ils seront offerts à la patrouille comme objets de sacrifice. Si les aventuriers ont combattu les mignons d'Obdky, Oreneke demandera au maire de les sacrifier d'une façon similaire. Il n'y a que si le maire s'est fortement lié d'amitié avec les aventuriers qu'il ignorera cette demande.

Au rez-de-chaussée de la maison du maire, à côté de l'entrée, se trouve la pièce de réunion et salle à manger, équipée d'une table ronde, de nombreuses chaises et coussins et un chandelier rouillé. Après la salle de réunion se trouve la bibliothèque, collectant quelques rares et précieux livres ramenés d'autres plans, et ses propres notes inscrites sur du papier fait de feuilles de palmier. De l'autre coté de la salle de réunion se trouve une cuisine bien aménagée et quelques provisions. La cuisine contient une poêle en fer gardée comme un trésor.

Au premier étage se trouvent les grandes chambres du maire et d'Oreneke. Ces deux pièces sont emplies d'un bric-à-brac rassemblé au cours des années dans l'espoir qu'un jour il se révélerait utile. La chambre d'Oreneke est légèrement mieux rangée. Le sous-sol (le seul d'Ekelelb) contient une provision de bois et le laboratoire d'alchimie du maire.

Merneymad
Maire d'Ekelelb, précédemment Marchand d'Argimiliar

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	13	14	11	16	17

Points de Vie : 13 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	60	1d6+1+1d6	50
Dague	60	1d4+2+1d6	30

Compétences : Crédit (à Ekelelb) 95, Cuisiner 65, Eviter 50, Evaluer un Trésor 99, Se Cacher 60, Ecouter 60, Mouvement Silencieux 50, Persuader 65, Crocheter 55, Connaissance des Plantes 90, Connaissance des Poisons 67, Equitation 55, Voir 60, Nager 70

La maison du maire contient certains biens que le groupe pourrait emporter. Dans la salle de réunion se trouvent 3 statuettes en argent représentant des juges Lormiriens d'une valeur de 200 GB chacune. Il y a dans la bibliothèque des livres délabrés sur la science, l'histoire et la poésie des Jeunes Royaumes, valant 10-14 GB chacun. Un grand livre relié en soie verte est particulièrement remarquable - c'est un rapport complet sur la biologie, l'écologie, l'histoire et la magie d'une région de 26 kilomètres carrés de l'Enfer Emeraude, écrit par un sorcier Pan Tangien il y a trois siècles. Ce livre, bien qu'il soit inestimable pour quiconque visiterait l'Enfer Emeraude, est conservé par le maire parce qu'il explique sur une page comment fabriquer un antidote au venin des singes épineux, antidote qui s'est avéré également efficace contre les vipères des sables. Ce livre vaut 500 ou 1200 GB. Fouiner dans la chambre d'Oreneke permet de trouver un luth de belle facture valant 175 GB.

Dans le sous-sol se trouve un laboratoire d'alchimiste de fortune. Le résultat des travaux qui y sont réalisés est incontestablement inférieur à ce que ferait un laboratoire bien équipé. Actuellement onze potions sont entreposées ici, toutes dans des fémurs humains évidés et surmontés de bouchons en bois. Il y a des poisons de classe 3 causant l'inconscience pendant 24 heures, avec une quantité suffisante dans chaque "flacon" pour affecter deux personnes. Deux potions supplémentaires soignent 1d4 points de dommages chacune. Les trois suivantes sont des antidotes au poison des vipères des sables (inutilisables, hélas, contre le venin des homards de boue). Deux potions supplémentaires causent immédiatement 2d10 points de dommages dès qu'on les a ingérées. La dernière potion est une invention du maire, qui rend celui qui l'a absorbée extrêmement coopératif, désireux de remplir tous les ordres qui lui sont donnés (exception faite de ceux d'une nature auto-destructrice) pendant huit heures. Cette potion agit même sur les démons.

Si le maire choisit de garder les prisonniers dans le sous-sol, il emportera les potions à l'étage supérieur.

Oreneke
Conseiller du maire Merneymad et démon au service d'Obkdy

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
50	40	17	20	16	16	20

Points de Vie : 45 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache	60	1d8+2+3d6	60

Compétences : Couper une bourse 90, Eviter 90, Premiers Soins 60, Connaissance de la Musique 60, Persuader 65, Faire un piège 65

Capacités Spéciales : Peur, Téléportation, autres capacités (voir ci-dessous).

Comme sa fonction l'indique, Merneymad est capable, dévoué et altruiste. Il y a une décennie, Oreneke a fait une offre au maire. Grâce à ses pouvoirs spéciaux, Oreneke pourrait donner au maire tous les conforts qui lui manquent, à la condition qu'il l'informe de tous les événements nouveaux à Ekelelb et sur les victimes sacrifiables. Il pourra passer ces informations à Obdky et ses démons. Merneymad accepta, ne réalisant que plus tard qu'il avait failli à ses fonctions. Il regrette maintenant d'avoir ainsi compromis les âmes des morts pour des intérêts égoïstes, mais il a rationalisé cette affaire. Toutefois, si un personnage charismatique découvre secrètement la relation entre le maire et le démon et réussit à le persuader, au cours d'un entretien privé, dans une atmosphère de confiance, le groupe pourra obtenir l'aide de la ville et du maire pour tuer Oreneke et supprimer le joug que fait peser le démon sur Ekelelb. Si le plan se déroule convenablement et qu'Oreneke est tué, la ville acclamera les membres du groupe comme des héros, s'arrangeant pour leur demander de terminer ce travail en tuant Obdky.

Oreneke a pris la forme d'un homme décharné et grand. Il combine les capacités d'un Démon de Désir et d'un Démon de Savoir. Personne dans Ekelelb, à l'exception du maire, ne sait qu'Oreneke est un démon. Oreneke combine les capacités d'un démon de désir et celles d'un démon de savoir. Il a la capacité démoniaque spéciale de Peur. Il est vraiment capable de régénérer la CON dépensée pour accomplir les miracles de démon de désir au taux d'1d6 par heure, et il peut utiliser ces désirs pour s'aider lui-même. Toutefois, si jamais ses points de vie étaient réduits à 0, il serait détruit, et son âme descendrait dans des enfers plus profonds encore que l'Enfer Jaune. Oreneke est arrogant et tyrannique. Tout intérêt ou admiration qu'il montre n'est que condescendance bien déguisée. Il prend toutes les créatures pour des serviteurs, et bien qu'il obéisse à Obkdy et Zhortra, il ne les respecte pas.

Ceux qui entrent en compétition verbale ou physique avec Oreneke ont des fins horribles. Les chances sont grandes pour que ses ennemis s'écroulent sur le sol à ses pieds (suite à sa capacité de Peur), et soient par la suite exécutés. Oreneke est une créature rusée, et peut, avec sa seule influence sur le maire et la communauté, régler un sort rapide à des aventuriers se mêlant de ce qui ne les regarde pas. Oreneke est étonnamment intelligent et délibérément déconcertant. Il peut jouer l'idiot, et les aventuriers pourraient être trompés par son allure d'épouvantail alors qu'il est en vérité très perspicace.

Si les aventuriers et leurs alliés menacent la vie d'Oreneke, ils n'ont qu'un seul avantage. Le démon est trop arrogant pour fuir un combat, et soit il l'emportera sur ses ennemis, soit il mourra. Il peut cependant utiliser ses capacités de téléportation de démon de désir pour venir derrière un attaquant, ou accomplir d'autres manoeuvres tactiques. Il peut aussi faire le voeu d'avoir des armes en main, etc. Il utilisera ses capacités de démon de savoir pour déjouer les plans et positions du groupe, etc.

2) Demeure de membres du conseil (Makkad et Jhoris) : cette demeure typique est la résidence de deux conseillers et de leur serviteur. Les conseillers, Makkhad et Jhoris, sont mari et femme (Merneymad a accompli la cérémonie), et tous deux étaient des boutiquiers Dharijoriens. Ils sont aimables et ont à coeur le bien de la communauté, mais ils obéiront aux ordres de Merneymad (et d'Oreneke) à moins que les aventuriers puissent leur donner la preuve qu'ils font une erreur.

Le serviteur n'est en Enfer que depuis quelques années. Il était auparavant marin Jharkorien. On le traite plus comme un fils adopté que comme un employé. Les conseillers possèdent trois armes anciennes mais utiles (un faucheur pour Makkad, une épée large pour Jhoris et une épée courte pour leur serviteur), et chacun a une compétence de 50 % à la fois en attaque et en parade. Ce groupe possède aussi trois couteaux solides, mais ces objets ne sont normalement pas utilisés en dehors des travaux domestiques. Makkad et Jhoris sont les médecins d'Ekelelb, et

on enverra les aventuriers ici s'ils sont blessés (si la "blessure" n'a pas été ordonnée par le maire ou Oreneke). Tous deux possèdent la compétence de Premiers Soins à 65%.

3) Demeure de membre du conseil (Ceilor le Melnibonéen) : propriété d'un Melnibonéen qui fut autrefois un talentueux artisan d'Imryrr. Il vit avec trois apprenties-concubines qui l'aident dans son travail du bois, la confection de vêtements et de tissus. Il était autrefois sorcier, avec la capacité d'invoquer des démons de combat et de protection, mais il n'utilise plus ses capacités dans l'Enfer à la suite d'une expérience désagréable qu'il fit juste après son arrivée ici.

4) Demeure de membre du conseil (Rijana la Sorcière) : habitat du plus ancien conseiller d'Ekelelb : Rijana. C' est une ancienne noble-sorcière Dharijorienne du troisième rang. Elle use de la même prudence vis à vis de ses capacités que Ceilor le Melnibonéen. Toutefois, en cas d'urgence ou sur ordre du maire, elle accomplit des invocations. Sa capacité à invoquer Kakatal est inutile puisque le Seigneur Elémentaire ne veut ni ne peut entrer sur un plan gouverné par les Seigneurs du Chaos.

5a, 5b) Entrepôts : ces grandes constructions sont généralement flanquées de 1 ou 2 gardes mal armés. A l'intérieur sont empilées de grandes quantités de nourriture, de vêtements, bois et matériaux de construction. Elles sont conservées sur ordre du maire pour être utilisées en cas d'urgence et contiennent de petites quantités de matériels médicaux ainsi que quelques armes (pour la majeure partie des gourdins et des lances de fabrication locale).

6) Chapelle sanctuaire et quartier protégé : les visiteurs d'Ekelelb remarquent vite que la taille et le style de construction des immeubles sont, dans une certaine partie de la ville, très différents. Ceux qui résident en dehors de cette zone disent que cette partie spécifique de la ville se nomme le Quartier Protégé.

Il y a longtemps, lorsque Ekelelb était jeune, un sorcier errant fut témoin des conditions de vie des morts et en fut ému. Pour les aider à supporter leur état désagréable, il rassembla les meilleurs hommes et femmes de la ville et il délimita une partie de la ville à l'intérieur de laquelle il aida ces quelques personnes choisies à construire plusieurs grands immeubles robustes, ainsi que la Chapelle Sanctuaire. Il clôt alors cette zone à l'aide d'un sort de protection et d'un puissant démon. Toutefois, avant de partir, le sorcier prévint les résidents du Quartier que si jamais ils laissaient entrer un meurtrier, ou quiconque aurait tué un autre humain dans quelques conditions que cela soit, les termes du lien du démon seraient brisés, et les habitants du Quartier Protégé seraient à nouveau à la merci des attaques des patrouilles de démons, des autres âmes des morts etc... A la suite de cette convention, aucun autre habitant d'Ekelelb n'a été autorisé à s'installer dans le Quartier Protégé.

Il en découle qu'aucun guerrier ou sorcier ayant pratiqué des sacrifices humains n'a été autorisé à entrer. Toutefois, le "meurtre" d'autres âmes des morts ou de non-humains (comme les Myrrhiniens ou les Melnibonéens) ne compte pas. Il y a peu de chance que les aventuriers osent entrer. Les assassins qui ont pénétré dans le Quartier à la recherche de protection ont été tués par le démon, ou jetés dehors par les habitants, de crainte que leur présence ne rompe le sort. Il n'y a jamais eu beaucoup d'âmes dans le Quartier Protégé, et seules 156 y habitent à présent.

Les gens du Quartier sont maltraités par le reste de la ville dès qu'ils en sortent. Comme ils ne peuvent attendre d'aide des autres habitants de la ville, ils sont devenus auto-suffisants et ils ignorent désormais l'autorité d'Ekelelb et dirigent, eux mêmes, leur petite communauté.

Les vies de ceux qui résident dans le Quartier sont très réglées. Tous sont arrangés en groupes de 6 à 15 individus. Ces groupes sont appelés "familles". Tous les membres d'un groupe doivent partager un surnom commun et vivre dans une des grandes maisons du Quartier. Ces gens protégés entretiennent leurs réserves, et ceux qui vivent dans le Quartier se moquent de l'imitation qu'a faite le maire de cette pratique.

La Chapelle Sanctuaire est le centre de la communauté et l'entrepôt du Quartier. Le sorcier responsable de la création du Quartier, Nyd Apurt, est désormais révéré dans cette chapelle comme un dieu.

Puisque les gens d'ici sont à ce point protégés, et que seuls ceux qui n'ont pas tué furent dès le début autorisés à entrer, peu d'entre eux portent des armes. Le démon de protection, affectueusement appelé Chien de Garde, garde ce lieu et le protége des démons depuis des siècles. Chien de Garde attaque tous ceux qui ont réellement commis un meurtre dans leur vie terrestre et ceux qui entrent dans la zone protégée. Ceux qui ont tué en état de légitime défense, ou pour toute autre raison semblable, ne sont pas attaqués. Toutefois, ils ne peuvent rester dans le Quartier plus de quelques jours au risque de briser le sort.

Chien de Garde
Démon de Protection

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
25	992	20	10	50	12

Points de Vie : 1000 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacules	(x20)	90	2d6

Le Chien de Garde apparaît comme un globe lisse et marron, d'où germent vingt tentacules épineux. Il plane à un mètre au-dessus du sol et se déplace à grande vitesse. Le Chien de Garde est invisible et intangible s'il n'est pas attaqué. Il n'apparaît que lors d'un combat et disparaît une fois qu'il a terminé. Il n'abandonne jamais sa proie et poursuivra n'importe qui avec une grande rapidité jusqu'aux confins de l'île. Il possède les capacités spéciales de Vitesse (lui permettant 20 attaques par round) et de Régénération (lui permettant de se guérir de tout coup). Tout démon touché par ses tentacules doit réussir un jet de 1d100 sous son POU, ou sinon il est instantanément détruit (un résultat de 00 est toujours un échec).

Questions au sujet de Kahdosem

Aucun Ekelelbien ne sait quoique ce soit à propos du prêtre fugitif qui, après tout, n'est dans l'Enfer Jaune que depuis une semaine. Toutefois, si les aventuriers posent des questions à propos de Kahdosem, on les dirigera avec peur et en tremblant vers Obkdy, qui sait probablement quelque chose sur Kahdosem.

Obkdy, sa Caverne et sa Bande de Démons

Obkdy, un démon très aimé de Zhortra, préside aux opérations de collecte des âmes sur l'Ile Flottante. Sa caverne se situe dans les contreforts rocheux des collines à 30 kilomètres d'Ekelelb. L'entrée de la caverne est cachée, elle peut être découverte par un jet réussi en Voir.

1) Chambre d'entrée : très ouverte sur l'extérieur, un démon de combat y stationne (voir caractéristiques). Si le démon gardien est vaincu par des intrus, il se retire vers les profondeurs de la caverne, attendant que les aventuriers le suivent là où sont embusqués d'autres démons.

2) La caverne : la roche de la caverne est différente de celle des montagnes de l'extérieur. Elle est striée d'orange vif et de veines vertes d'un métal phosphorescent, lui conférant une luminescence fantomatique. Le sol descend en terrasses depuis chacune des trois alcôves (voir le plan) jusqu'à une dépression 3 mètres plus bas, où se trouve un bassin d'eau minérale (profondeur 1,8m). Un trou dans le plafond permet à la lumière jaune du dehors de s'infiltrer. Le plafond se trouve à 9 mètres au dessus du sol et à 4,5 mètres au-dessus de chaque alcôve. Elle contient normalement 4 démons guerriers. Obkdy lui-même, son démon de savoir, ses statues protectrices et 2 démons de désir. Les aventuriers envahissants ne sont pas bien traités et, à moins qu'ils sachent comment faire retraite, ils ont de fortes chances de se faire tuer par la bande de démons.

Si les aventuriers entrent gentiment et demandent humblement de l'aide, Obkdy pourrait être assez distrait pour se retenir de les tuer, sauf s'ils ont déjà dérouté ses opérations. Il répondra aux questions posées pour un prix élevé (comme la vie d'un ou plusieurs membres du groupe). Obkdy est un démon vaniteux et orgueilleux, les personnages pourraient gagner la partie en s'agenouillant devant sa masse gélatineuse. Mais rien ne rejouit plus Obkdy que l'exercice de sa puissance aux dépends de mortels. Son seul regret est la brièveté de ce plaisir, ses partenaires succombent rapidement à ses amusements.

3) L'antre des démons de combat : dans ces quartiers réservés aux démons guerriers se trouvent des coffres, des tabourets, des coussins et des cendres pour se coucher. Ces démons attaqueront immédiatement quiconque entrera dans la caverne les armes à la main. Ils sont au nombre de quatre. Si le maître peut, si les personnages sont vraiment très puissants, en rajouter de son cru jusqu'à un maximum de sept.

Démon guerrier 1 : une grotesque chose noire arachnéenne ressemblant davantage à une ombre qu'à un être tangible. Il peut devenir une ombre intangible (immunisée contre toutes les armes physiques) en se concentrant et en se retenant d'attaquer pendant 1d3 rounds consécutifs. Il peut revenir de sa forme d'ombre instantanément.

Démon Guerrier 1

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
46	75	30	10	63	35	1

Points de Vie : 93 **Armure** : 3d6

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Patte de devant (x4)	65	3d6(chaque)	50
Morsure	75	4d6	-

Démon guerrier 2 : cobra écorché à deux têtes

Démon Guerrier 2

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
23	170	22	9	71	17	11

Points de Vie : 180 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure (x2)	90	3d6+4d10 (poison)	-
Constriction	50	1d6*	-

Capacités Spéciales : Pacte de sauvegarde contre les haches.

* par round si un jet sous le POUx5 est manqué

Démon guerrier 3 : tache allongée ruisselante d'acide

Démon guerrier 3

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	82	79	10	50	1	1

Points de Vie : 149 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Toucher	99	acidex3	-

Démon guerrier 4 : grande créature semblable à un ours cornu

Démon guerrier 4

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
25	75	24	10	50	40	11

Points de Vie : 87 **Armure** : 1d20

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Griffe (x2)	65	3d6+5	65
Morsure	60	1d10+2d6	-
Corne	55	4d6	-

Capacités Spéciales : Régénération

4) L'antre des démons de désir : dans cette alcôve prévue pour être habitée par les démons de désir on trouve des tapis, des tapisseries, des habilleuses, des coiffeuses et de nombreux miroirs, aussi bien que des tas d'ornements de joaillerie et des centaines de trousseaux, pour la plupart prétentieux et voyants. Ces démons de désir sont futiles et ne sont au service de personne. Obkdy ne les gardent auprès de lui que pour qu'ils exaucent des souhaits, choses qu'ils refusent parfois de faire. Ces démons font souvent, pendant des heures, des caprices à propos de leur apparence. Si les vêtements et les bijoux sont emballés (ils pèsent environ 226 kilogrammes) et transportés au dehors de l'Enfer, l'intégralité pourrait être vendue pour environ 15000 GB dans les Jeunes Royaumes.

Démon de désir 1

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
50	120	12	60	40	50	100

Points de Vie : 120 **Armure** : aucune

Démon de désir 2

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
60	105	16	70	80	50	80

Points de Vie : 109 **Armure** : aucune

Ces deux démons trompent leur ennui en débattant sans cesse de leur beauté respective. Tout personnage sera pris à témoin afin d'arbitrer ce conflit sans fin. Attention au verdict! L'élu oubliera bien vite son juge tandis que le perdant, son orgueil froissé, ne sera pas prêt d'oublier cet affront. Les aventuriers feront bien de formuler leur avis en propos sybillins. Le premier démon de désir est semblable à une Melnibonéenne, le second à une Argimilienne

5) L'alcôve d'Obkdy : elle contient une dalle de roche plate au sommet d'un large rocher taillé en piédestal. Cette chose sert de trône pour le corps suintant d'Obkdy. Le piédestal est flanqué de deux statues porteuses de haches, (en réalité des démons gardiens). Au pied du trône se trouve un petit démon de connaissance, le conseiller d'Obkdy. Dans un compartiment au sein du piédestal sous la dalle se trouvent 47700 PO que Zhortra a donné à Obkdy pour lui permettre de marchander avec les visiteurs de l'Enfer. Cependant, ces pièces ne restent d'or que par le pouvoir de Zhortra, et se transforment en petits bronzes lorsqu'elles sont emportées sur le plan des Jeunes Royaumes.

Démons gardiens d'Obkdy : deux statues sans visage, représentent deux bipèdes aux bras armés de haches en pierre d'une taille démesurée. Leur taille apparente est de 25, soit beaucoup moins que leur TAI réelle de 100. Il faut dire qu'ils sont faits d'une pierre fort dense.

Démons gardiens d'Obkdy

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
150	100	100	7	70	8	5

Points de Vie : 188 **Armure** : 40

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache	90	10d6+drainer FOR	90

Capacités Spéciales : Drainer la Force

Démon d'Obkdy : petit bernard-l'ermite dans une conque.

Démon de savoir d'Obkdy

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
6	100	1	99	110	70	15

Points de Vie : 92 **Armure** : 3

Obkdy, Démon gouverneur de l'Ile Flottante : grande pieuvre noire armée de six bras, avec des yeux de saphir brûlants, capable de se mouvoir rapidement sur terre et de voler. Ses tentacules sont terminés par des masses de fer. En raison de son aptitude à se téléporter, il est improbable qu'il soit capturé.

Obkdy, Démon gouverneur de l'Ile Flottante

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
200	131	49	124	200	80	80

Points de Vie : 168 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacules (x6)	95	5d10	90

Capacités Spéciales : téléportation, pacte de sauvegarde contre les poisons

Si Obkdy est tué, les démons gardiens et le démon de savoir disparaissent. Tous les démons guerriers, sauf celui qui a encore le plus grand nombre de points de vie, s'enfuient vers Ekelelb pour obtenir de l'aide d'Oreneke. Si les démons de désir sont là et que les aventuriers leur sont amicaux, ils essaieront de se ranger à leurs cotés pour tuer les démons restants et diriger l'île. Si les aventuriers agissent d'une façon hostile envers eux, les démons de désir suivront les démons guerriers survivants pour aller chercher l'aide d'Oreneke. Si Oreneke est toujours vivant, le groupe d'aventuriers sera pourchassé pendant le reste de son séjour. Zhortra sera déçu par la perte d'Obkdy, mais ne désignera pas de nouveau gouverneur de l'Ile Flottante pendant plusieurs siècles.

La Cour du Savoir

Le centre de la sagesse de l'Ile Flottante est bien caché dans les montagnes. La Cour est un petit canyon encaissé, de quelques centaines de mètres de côté. De gigantesques roches de différentes tailles se dressent de tous les côtés du canyon. Une colossale roche solitaire (environ 60 mètres de haut) se dresse au centre du canyon. Si les aventuriers recherchent la cour, ils s'apercevront qu'ils l'ont trouvée en arrivant.

La cour est de tout temps très calme, et il ne s'y produit jamais la moindre rencontre avec des monstres ou des animaux, à l'exception des démons qui poursuivront le groupe. Vingt-quatre Vieilles Roches du Désert, dont la taille varie de 60 à 220 tonnes, résident ici. La Vieille Roche la plus puissante, Akeernud, se dresse au centre de la Cour, et possède une intelligence de 288 et un pouvoir de 536. Si le groupe désire poser une question à la Cour, il devra, offrir,à chaque foi, en sacrifice aux Vieilles Roches du désert, un humain ou un démon. Le sacrifice est en général offert à Akeernud, il se peut que ce démon ne puisse répondre à la question. Toutefois, avec autant de démons dans la Cour, la question trouvera réponse. La Cour peut dire au groupe où se trouve Kahdosem et beaucoup d'autres choses, mais les aventuriers doivent payer. La Cour ne peut être corrompue, c'est difficile de menacer une montagne.

L'Idole de Zhortra

A demi enfouie dans le sable se trouve une énorme image de Zhortra en pierre grise, représentant un vieil homme au regard fixe et dédaigneux sous le capuchon de son long manteau. La partie de la statue qui dépasse du sable mesure 90 mètres de haut. Une inspection montre que la statue est entourée de ruines, le site d'une ancienne ville de damnés.

Les sacrifices venant d'Ekelelb sont apportés à cette idole et sont déchiquetés vifs par les démons. L'idole est alors éclaboussée par le sang de la victime, permettant ainsi à Zhortra de le boire pendant que les démons mangent le corps. De fréquentes tempêtes de sables lavent les traces de sang et dispersent les os des précédents sacrifices. Il est peu probable que le groupe comprenne la fonction de l'idole, à moins qu'il n'arrive durant un sacrifice rituel. Tout groupe de démons rencontré ici se compose de trois ou quatre démons guerriers d'Obkdy, choisis au hasard. Obkdy envoie en général ses Démons Deux et Six dans tout groupe, car ces guerriers ont le pouvoir de capturer des proies, sans arme.

Kahdosem

Kahdosem de Dharijor, Prêtre de Slortar, 25 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	16	16	25	10	13

Points de Vie : 17 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache	75	2d6+1+1d6	50
Dague	46	1d4+1+1d6	40

Compétences : Embuscade 70, Se Cacher 60, Mouvement Silencieux 65, Connaissance des Plantes 87, Connaissance des Poisons 66, Nager 90, Goûter 56; Invocations : Gnome 75, salamandre 53, Ondines 92, Démon de Combat 97, Démon de Désir 77, Démon de Protection 56, Straasha.

Moke'esh, Hache des mers démon

CON	TAI	POU	DEX	CHA
20	3	11	68	6

Ajoute +17 aux capacités de combat de son utilisateur

Caractéristiques dans l'Enfer Jaune (x5)

CON	TAI	POU	DEX	CHA
100	3	55	340	30

Ajoute +85 aux capacités de combat de son utilisateur

Kahdosem s'est caché pendant une semaine. A l'époque de l'arrivée du groupe, il est terré dans une cuvette salée de l'autre côté de l'île, car ces vastes étendues sauvages et salées sont exemptes d'un grand nombre d'animaux dangereux. Il regardera tous ceux qui s'ap-

procheront de lui avec méfiance, à moins que ceux-ci ne donnent rapidement leur identité. Il n'attend pas de secours. Si le groupe est trop long à le retrouver, il peut, en désespoir de cause, chercher de l'aide (ou une victime à sacrifier dans le but de l'utiliser pour l'invocation d'un démon) à Ekelelb, et s'attirer des ennuis.

L'armure démon et le démon de désir de Kahdosem se sont enfuis immédiatement après qu'ils sont entrés dans l'Enfer Jaune. La hache brisa également le lien noué par Kahdosem, mais ne le quitta pas, peut être à cause de son manque d'INT. Kahdosem essaye de la lier à nouveau (souvenez vous, il lui fallait un résultat de 01 sur 1d100), et il y est parvenu.

Sortir de l'Enfer

Le groupe peut invoquer un Ouvreur de Porte pour quitter l'Enfer Jaune ! Sinon, il doit revenir sur l'autre rive de l'Ile Flottante, après avoir localisé Kahdosem. Là, à leur point d'entrée initial, les prêtres les attendront. Si les aventuriers se présentent à cette porte sans Kahdosem, le prêtre ne les laissera pas revenir. Il peut leur envoyer un message insistant sur l'urgence de leur mission et leur rappelant qu'il ne les laissera pas passer sans le prêtre perdu.

Rester Prisonnier

Comme il a été mentionné précédemment, l'ouverture non autorisée de portes dans les plans du Chaos est hautement condamnée. Lorsque le groupe revient, il y a de fortes chances (déterminables seulement par le maître de jeu), que le schème du prêtre ait été détecté et que ce dernier ait été arrêté. Dans ce cas, le groupe trouve des gardes qui les attendent pour les arréter. Cependant, s'ils ont Kahdosem avec eux, toutes les charges seront abandonnées, et en plus de la récompense, ils recevront l'amitié de Kahdosem et l'approbation de tout le clergé.

Néanmoins, s'ils doivent s'en retourner sans le prêtre fugitif, ils seront condamnés à 1d3 ans d'esclavage pour complicité dans le délit. Un jet en Eloquence réussi réduira la sentence à un an. Le chef des prêtres est pour sa part exilé sur le plan.

Autres Aventures dans l'Enfer Jaune

L'Enfer Jaune peut être le cadre d'autres aventures faisant suite à la libération de Kahdosen. La connaissance de l'Enfer Jaune confére aux personnages une grande valeuraux yeux de certains. Ainsi il est des prêtres d'Arkin, particulièrement zélés, qui souhaitent les employer comme guides d'une armée de fidèles, voulant purifier les mondes souillés par le Chaos ! Souhaitons bonne chance à cette croisade. Plus simplement, les trois démons de désir, proches d'Obkdy, peuvent désirer prendre le contrôle de l'île Flottante. Rien de plus simple pour eux que de souhaiter la venue de vaillants aventuriers, capables de détruire Obkdy... Il est aussi possible de racheter une âme damnée et de la ramener sur les Jeunes Royaumes où elle redevient un individu de chair et de sang. Les personnages pourront ainsi ramener l'un des leurs du Royaume des Morts. A vous de fixer le prix exigé par Obkdy. Une autre personne peut aussi les engager comme gardes du corps afin de sauver, de l'Enfer Jaune, une âme chère.

Pandemonium

"Craignez le jour où la flèche de la Loi se posera sur vos inconséquences ! La lumière céleste rejettera les impies au sein du Pandemonium, là où grouille et hurle à jamais la horde démoniaque".

Apostrophe d'un anonyme précédant son exécution sur les marches du Temple de Chardios à Pan Tang.

Les Milices de Kelmain

"Ces êtres avaient la peau dorée et leurs orbites étaient presque carrées. Leurs visages semblaient avoir été taillés dans le roc, tout en angles et en méplats. Ils portaient des armures qui n'étaient pas arrondies mais bien au contraire, anguleuses".

La Sorcière Dormante.

Caractéristiques Moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3D6+6	3D6+12	3D6+2	3D6	3D6	3D6-2	2D6
17	23	13	11	11	9	7

Points de Vie Moyens : 24

Armure : plate complète, 12 points de protection.

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée large	80	9+1D60	9+1D6
Ecu	60	60	4+1D6
Grande Lance	60	60	11+1D6

Compétences : Equitation 80+1D10, Embuscade 50+1D10, Langue Kelmain 70+1D10, Premiers Soins 30+1D10, Forgeron 90+1D10

Les Milices de Kelmain proviennent du monde de la Pierre Eternelle. Un seul élément, la terre, compose cet univers. Les trois autres forces élémentaires, l'eau, le feu, le vent, en ont été bannies par Grome. Le peuple de la Pierre Eternelle a cependant renié Grome pour se tourner vers le Chaos. Depuis des siècles, Slortar le vieux est le dieu tutélaire de cette race. Contrairement aux autres plans tombés sous la tutelle du Chaos, celui-ci n'a subi aucune transformation, pas même la moindre petite perversion de ses habitants. Le vieux Slortar a préféré conserver ce monde tel quel, afin de ne pas avilir les qualités de ses habitants dévoués qui lui sont si utiles. Les Kelmains, de par leur nature tellurique et leurs arts mécaniques, forment un peuple guerrier des plus redoutables. En dépit de leur apparence presque humaine, ils n'ont rien d'humain ni de vivant. Les Kelmains sont issus de la Pierre Eternelle. Ils sont à l'origine un bloc de pierre sculptée par la volonté de Grome puis animée par son propre souffle. Depuis leur reniement, aucun autre Kelmain n'est sorti de la Pierre Eternelle; ne pouvant se reproduire comme les espèces vivantes, ils sont condamnés à une lente disparition. Seul Grome a le pouvoir de les façonner et son seul désir consiste désormais à détruire cette création rebelle, désir contré par la puissance de Slortar le vieux.

Conçus à l'origine par Grome comme une armée invincible, les traits dominant du caractère des Kelmains sont leur agressivité et leur bravoure. Le but premier de cette race est la conquête de nouveaux domaines. Leur organisation en milices disciplinées reflète ce souci constant. Slortar les utilise ainsi, afin de s'emparer par la force de territoires ignorant la tutelle du Chaos. Slortar laisse aux Kelmains la liberté de conclure des pactes et d'envahir des contrées en leur nom propre. C'est ainsi que Theleb K'aarna obtint l'aide des Milices pour s'emparer des royaumes de Sud.

Les Kelmains ont une seule passion, qui est aussi leur point faible : l'or. Ils ne recherchent pas ce métal précieux pour sa valeur mais pour le plaisir qu'il leur procure. Ils ont en effet la capacité d'ingérer l'or, ce qui les plonge dans un état de bonheur parfait pour des années.

La langue des Kelmains diffère totalement de celle des hommes. Elle trouve son origine dans l'esprit de Grome. Tout prêtre de ce dieu sera ainsi capable de communiquer avec ces êtres.

Les Kelmains servent et vénèrent Slortar mais ne sont pas pour autant des créatures du Chaos. Ainsi toutes les protections et les armes affectant les démons, comme le symbole du triangle et les vertus, sont inefficaces face aux Kelmains. Les gnomes sont aussi sans pouvoir contre eux, le pouvoir de la terre ne peut se retourner contre elle-même. Par contre, les ondines ont la capacité de tuer un Kelmain au prix de leur propre existence. Grome n'a pas oublié cette race infidèle, chacun de ses prêtres ou de ses agents qui tue l'un d'eux gagne 6 points d'Elan.

Les prêtres et agents de Slortar peuvent bénéficier de l'aide des Kelmains. Ainsi dans le cas d'une intervention divine réussie, le maître de jeu peut représenter cette aide surnaturelle par l'apparition de Kelmains. Ceux-ci sont bien sûr aux ordres du prêtre ou de l'agent, pour une durée égale en heures aux points d'Elan perdus. Le nombre de Kelmains est aussi égal aux points d'Elan perdus.

Exemple :

Orkn'kna'katch prêtre de Slortar se retrouve poursuivi par les prêtres bourreaux de Donblas. Sentant sa dernière heure venue, il supplie Slortar de sauver son fidèle serviteur. Kateb possède 31 points d'Elan, le résultat du D100 est 16, l'intervention divine est réussie. Le maître de jeu décide que Slortar secourt son prêtre par l'intervention de Kelmains. Dans le round qui suit, 16 Kelmains apparaissent et se jettent sur les poursuivants de Kateb qui prennent rapidement la fuite devant cette menace inattendue. Kateb retrouve le sourire et repart suivi des Kelmains vers le temple cité de Boor'jharpar. Il dispose dorénavant de 16 heures pour utiliser au mieux ses nouveaux alliés. Ce délai passé, ils disparaîtront comme ils étaient arrivés. Les Kelmains vénèrent le Chaos mais aucun d'entre eux n'est versé dans la sorcellerie. Par contre, ils sont capables de forger des armures et armes exceptionnelles. Leurs armes causent toujours le maximum de points de dégâts possible. Ainsi une épée longue causera 16 points de dégâts. Ces armes possèdent une résistance exceptionnelle. Toutes ont une CON de 80, ainsi elles peuvent, par exemple, éviter d'être brisées lors d'une parade réussie d'une attaque critique.

Les armures forgées par les Kelmains apportent une protection maximum. Ainsi une demi-plate donnera toujours 7 points de protection. Par contre elle n'offre aucune protection particulière face aux armes démons. Les Kelmains construisent ainsi de redoutables machines de guerre. Les Kelmains acceptent de vendre de telles armes, mais au prix fort. Inutile de négocier, leur prix est fixé une fois pour toute. Utilisez le prix indiqué dans la liste des armes mais prenez ce prix en PO et non en GB. Ainsi une épée large coûtera 250 PO.

Toute personne non affiliée à Grome ou à la Loi peut conclure un pacte avec les Kelmains. Ces pactes sont au nombre de deux, pacte mineur et pacte majeur. Dans le pacte mineur, les Kelmains se mettent au service du signataire pour une durée déterminée à l'avance,

comme mercenaires. Le prix à payer est le suivant : 1 GO par Kelmain et par jour. Ainsi engagés, 10 Kelmains pour une semaine coûtent 70 GO. Dans le pacte majeur les Kelmains s'engagent à aider le signataire à conquérir un domaine qui peut être une simple baronnie ou un royaume entier. Les Kelmains fixent alors eux mêmes leur nombre pour cette intervention, suivant les renseignements donnés. Ils ne demandent rien mais se réservent la moitié des terres conquises. Les Kelmains n'étant pas sorciers, il revient à leur commanditaire de les faire voyager à travers les dimensions. En cas de non respect du pacte, les Kelmains chercheront alors à détruire la personne qui les a trompés.

Les Chevaux de Bronze

Caractéristiques Moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+24	3D6+12	2D6+23	1D6+3	1D6	2D6
35	23	30	6	3	7

Points de Vie Moyens : 41
Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : .chanfrein de métal 8 points de protection

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	30	1D10
Ruade, cabrage coup de sabot	30	1D8+3D6
Piétiner un ennemi à terre	40	4D6

Compétences : Sentir 1D100/2

Les chevaux de bronze sont les montures de guerre des Kelmains. Leurs formes sont anguleuses et leurs robes couleur bronze. Ils partagent leur origine avec leur maître, eux aussi proviennent de la Pierre Eternelle. En aucun cas, un Kelmain ne cédera sa monture.

Les Larves des Limbes

Caractéristiques Moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
1D8	1D8	2D8	3D8	3D8	1D8
4	4	10	14	14	4

Points de Vie Moyens : 4

Armure : 0

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	30	1D8+venin *

* le venin des larves provoque une mort lente en 2D10 heures.

SAN : la vision d'une larve des limbes cause la perte d'1D6 points de SAN si le jet de SAN est manqué.

Les larves des limbes ressemblent à de gros vers blancs boudinés affublés d'un semblant de visage humain. Elles vivent dans le Chaos bouillonnant, dans les limbes de l'univers. Ces créatures chaotiques trouvent leur origine dans le comportement des hommes libres, des individus non soumis à la Loi ou à son adversaire. Chaque fois qu'un tel homme renonce durablement et définitivement à une passion perverse inspirée par la malignité des ducs, celle-ci se retrouve rejetée dans le monde du non réalisé, les limbes, où elle se cristallise sous la forme d'une larve. Son visage grotesque est une parodie de l'être qui l'a rejetée. Quant à son caractère, sa personnalité, son comportement, tout reflète la passion condamnée. Les ducs du Chaos utilisent de telles passions contre les êtres libres afin d'avilir ceux qui osent ignorer leur pouvoir.

Un sorcier du deuxième rang peut apprendre à conjurer les larves des limbes. Les rituels d'invocation sont explicités dans le grimoire des passions illicites. Sa lecture provoque une perte automatique de 2D6 points de SAN et demande 1D6 mois de labeur. Après quoi, le sorcier doit déterminer s'il a compris ou non les textes. Pour cela, il doit réussir un test sous 3 X INT avec 1D100. En cas d'échec il est quitte pour reprendre à nouveau la lecture de ce grimoire et perdre encore 2D6 points de SAN.

La compétence d'invocation des larves commence à 50% et s'améliore par la réussite. La conjuration d'une larve des limbes exige le sacrifice d'un animal. En cas de réussite, le sorcier doit lier la larve invoquée à sa victime. Là réside l'intérêt de la conjuration de ces créatures démoniaques. La personne à laquelle est liée la larve adopte la passion, le vice dont elle est la représentante. Ainsi une personne possédée par une larve de jalousie deviendra terriblement jalouse.

La procédure de possession est la suivante, une fois la larve invoquée le sorcier doit la lier, la vaincre dans un combat POU contre POU. L'objet de lien doit être des cheveux, de la peau, du sang ou encore un ongle de la victime. Celle-ci peut se situer à des milliers de milles du lieu de la cérémonie. Ensuite, la larve prisonnière désormais de son objet de lien doit posséder sa victime dans un combat POU contre POU. En cas de réussite la personne où qu'elle soit, est désormais affligée du vice représenté par la larve. En cas d'échec, le rituel est brisé et la créature démoniaque retourne dans les limbes. Si le sorcier invoquateur a échoué dans son combat face à la larve, celle-ci le possède alors et lui inflige son vice (une seule larve des limbes peut habiter au maximum une victime).

Il existe deux seuls moyens de se libérer d'une passion contractée de la sorte. Autrement la victime ne peut résister à son vice qui devient sa préoccupation essentielle. La première issue consiste à brûler l'objet de lien (cheveux...) immédiatement la larve est ren-

voyée dans les limbes. La seconde voie consiste à être exorcisé par une vertu d'attaque, celle-ci doit réussir une lutte POU contre POU avec la créature démoniaque.

Voici une liste non exhaustive des passions animant les larves des limbes :

- l'avarice : la victime n'aura d'autre but que de thésauriser jusqu'à la dernière pièce de bronze. Tous les moyens seront bons pour accumuler l'or et le garder. Le personnage sera prêt à dépouiller ses amis et à les laisser mourir dans la pauvreté. Lui-même dépensera le minimum pour assurer sa subsistance. Perdre une GB lui arrachera des cris d'agonie.

- Le mensonge : la victime devient le dernier des menteurs, la vie devient si facile dès qu'elle est construite sur le mensonge vous dira ce brave homme.

- Le meurtre : quel est le prix de la vie d'un homme, sinon celle de l'arme qui le tue. La victime est prête à résoudre tous ses problèmes par le meurtre. Gare à celui ou celle qui se mettra sur sa route ou le contredira ! Bref, la personne est devenue un tueur sanguinaire qui cherchera à provoquer les problèmes afin d'assouvir son désir meurtrier.

- La jalousie : la victime haïra ceux qui seront plus riches, plus beaux, plus intelligents que lui. Il n'aura de cesse de les ruiner, de mutiler leur visage, voire pire. Chaque individu deviendra pour le possédé un sujet de souffrance.

- La luxure : le seul but de la victime devient la satisfaction de ses désirs sexuels. Aucun individu ne saurait lui résister.

Les Marins de Pyaray

Caractéristiques Moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6	5D6	3D6	1D6	1D6	2D6
11	19	11	7	3	7

Points de Vie Moyens : 38

Armure : 1D6-1, cuir

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Arme blanche	50	50	Variable

Compétences : Nager 100, Grimper 50+1D10

SAN : la vision d'un marin mort de Pyaray cause la perte d'1D4 point de SAN si le jet de SAN est manqué. La perte est de 1D8 si la personne retrouve une connaissance tombée sous le pouvoir de Pyaray.

Les marins de Pyaray sont les hommes morts en mer dont le corps a été englouti dans les grandes profondeurs océaniques, le royaume de Pyaray. Ce duc du Chaos les a ramenés à la vie, du moins partiellement. Ils se présentent tels qu'au moment de leur mort : noyé, affligé de cruelles cicatrices... Ils sont incapables de parler comme d'agir librement. Leurs esprits sont prisonniers de la volonté de Pyaray. Tous offrent le même visage empli de désespoir et de tristesse, certains affichent la haine qu'ils portent à leurs frères encore vivants.

Les marins morts se déplacent lentement, chacun de leurs gestes semble manquer de coordination. Ils frappent toujours en dernier au cours d'un round de combat.

Ces serviteurs de Pyaray représentent des adversaires particulièrement difficiles à abattre. Etant déjà morts, il est impossible de les blesser gravement en touchant un organe vital. Il faut littéralement les découper en morceaux. Leurs points sont ainsi doublés et ils ne souffrent pas des blessures majeures et de leurs conséquences.

Un marin mort peut tuer une ondine au prix de sa presque vie. Un prêtre de Pyaray peut bénéficier de leur aide dans le cas d'une intervention divine si le maître de jeu le décide ainsi. Leur nombre est égal aux points d'Elan perdus. Ils demeurent au service du prêtre pour une durée de 24 heures, après quoi ils disparaissent.

Ces créatures ne sont pas particulièrement intelligentes ou observatrices. Il est facile de les duper, de se faufiler parmi eux.

Le Bailli de Balo

Caractéristiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	9	16	14	15	8

Points de Vie Moyens : 18

Armure : 1D8+1 points d'écaille duveteuse.

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes (x4)	70	-	2D8
Meute piaillante	variable	-	1D10+3

Compétences : Grimper 70, Sauter 90, Écouter 79, Déplacement Silencieux 63, Crocheter 61, Couper une Bourse 46

SAN : la vision de cette créature cause la perte d'un point de SAN si le jet de SAN échoue.

Le Bailli de Balo, créature unique dans l'univers, offre un aspect particulièrement étrange. Imaginez un oeuf gigantesque, de la taille d'un homme. Enduisez cet oeuf de minuscules écailles couvertes d'un fin duvet changeant de couleur suivant le caractère de l'oeuf. Violet quand il est en colère, rose bonbon quand il est satisfait. Ajoutez maintenant à son sommet une paire d'yeux, une large bouche et coiffez son chef de 3 grandes plumes rouges, bifides, dépassant le mètre. Enfin donnez lui deux courtes pattes et deux paires de petits bras griffus. Vous aurez alors le tableau du Bailli de Balo, l'un de ses meilleurs agents.

Cette créature prend toutes les heures deux oeufs. L'un contient un petit diamant de 50GB, du second éclot un petit être semblable en tout point à son créateur, à tel point qu'il s'écrie sans cesse de sa petite voix fluette "Papa, Papa !". Généralement le Bailli de Balo dévore sa progéniture dès sa naissance. Cependant, quelquefois il aime à s'entourer d'une petite meute piaillante.

La descendance du Bailli de Balo ne grandit jamais et mesure environ 20 centimètres, plumes bifides comprises. Le Bailli les utilise parfois dans un combat. Considérez les tous comme un seul adversaire. Leur pourcentage d'attaque est égal à leur nombre; trente petits donnent un pourcentage de 30. Il est impossible de parer leur assaut, mais on peut l'éviter. Tout touché contre cette meute cause la mort d'1D8 petits et réduit d'autant leur pourcentage d'attaque.

Le Bailli de Balo fut à l'origine un aventurier qui tenta sa chance aux terribles jeux du Manoir du Risque, le domaine de Balo. Ayant perdu et encore perdu, le bouffon du Chaos le transforma en cette créature grotesque et fit de lui son agent. Depuis lors, il parcourt les Jeunes Royaumes et est passé maître dans l'art de la mauvaise plaisanterie et de l'ironie. Il a aussi hérité de l'un des pouvoirs de Balo, celui de jouer pour toute sorte de gage. Le Bailli se comporte ainsi comme un démon de désir au pouvoir illimité. Si une personne joue avec lui et gagne, le Bailli lui donnera ce pourquoi il avait joué, une montagne d'or... Un personnage peut aussi mettre en jeu son propre corps, en cas de victoire celui-ci sera magnifié. (En d'autres termes, il gagnera 1D8 points dans chacune des caractéristiques physiques FOR, CON, TAI, DEX, CHA). Mais attention, en cas de perte, le malheureux deviendra le Bailli de Balo, alors que celui-ci reprendra son apparence première, libéré de la malédiction. Le personnage victime d'un tel mauvais sort devient immédiatement agent de Balo, il

perd immédiatement toute ancienne allégeance, ses caractéristiques physiques et son apparence sont celles du Bailli. Il conserve cependant ses compétences et bénéficie de tous les pouvoirs du Bailli, attaque par griffe à 70%, meute piaillante, pouvoir d'un agent de Balo...

Le personnage pourra se libérer lui aussi de cette malédiction de la même façon, mais pas avant un délai d'1D8 mois...

Les Anamorphosis

Les anamorphosis sont les monstres créés par les seigneurs des Dharzis lors de leur guerre contre l'empire de Melniboné.

On peut citer à titre d'exemple les chiens des Dharzis. Les sorciers utilisèrent dans cette oeuvre les pactes les liant avec les seigneurs des animaux. Afin de créer des monstres capables de défaire les Melnibonéens et leurs démons, ils fendirent les espèces animales, choisissant les caractères les plus meurtriers.

Les résultats furent multiples et inattendus. Le plus grave pour les Dharzis fut la condamnation des seigneurs des bêtes. Ceux-ci refusèrent l'avilissement qu'entachait leur race après ces ensorcellements. Abandonnés par leur plus puissant allié, les Dharzis furent rapidement défaits par Melnibonée.

Les anamorphosis, comme les débris de l'empire Dharzi, furent dispersés à travers les plans. Quelques uns vivent encore dans le pays du silence. Avant l'effondrement final des dizaines et des dizaines de "races" nouvelles furent élaborées et leur croisement engendra des centaines d'anamorphosis différents.

Tout sorcier peut obtenir l'aide d'une meute d'anamorphosis donnée par l'intervention d'un démon de désir. Cependant, dès leur apparition, le sorcier doit désigner à ces créatures faites pour la guerre, une cible. Sinon, les anamorphosis se jetteront sur lui.

Autrement, une formule d'incantation existe qui permet d'appeler des anamorphosis quelconques. Le pire comme le meilleur peut arriver.

Vous trouverez, ci-dessous, les POU de ces meutes. Le sorcier doit réussir une lutte POU contre POU afin de les contrôler et éviter d'être dévoré par ces monstres. En cas de réussite, la meute demeure au service du sorcier pour 1D8 jours. Après quoi elle disparaît. Cette formule demande 1D4 mois d'apprentissage et demande un test sous l'INTx3 pour être comprise. Seul un sorcier du troisième rang ou plus peut l'apprendre. Elle cause aussi la perte d'1D6 point de SAN.

Les anamorphosis vivent toujours en meute regroupant les mêmes animaux. Ces bêtes ont un instinct féroce extraordinaire. Leur maitre doit les contrôler d'une main de fer, s'il ne veut pas qu'elles dévorent tout ce qui croise leur chemin.

Cet article montre comment créer une meute d'anamorphosis.

- La première étape, et la base du monstre, consiste à déterminer son corps (voir Table des Corps). Un D100 donne ses compétences, ses attaques, son armure ainsi que ses caractéristiques sauf l'INT et le POU.

- L'INT et le POU sont précisés par la tête, elle même déterminée sur la deuxième table par un D100. La tête donne aussi une attaque supplémentaire dans la plupart des cas.

- L'armure de la tête peut différer de celle du corps. Les joueurs devront simplement préciser quelle partie de l'animal ils visent, sinon appliquez la plus forte protection.

- La tête ne possède pas de point de vie en elle-même, tout comme les autres ajouts définis dans la table des modifications. La bête ne fait qu'une. Une fois à zéro point de vie, elle est totalement morte.

- Les différentes parties du monstre sont évidemment proportionnées. Une tête de rat sur un corps d'ours aura la taille d'une tête d'ours.

- Ensuite la table générale donne le nombre de modifications de l'anamorphosis. Celles-ci sont ensuite aléatoirement déterminées sur le tableau des modifications.

- La table générale donne aussi la perte de points de SAN pour la vision de telles créatures. Elle donne aussi le nombre d'anamorphosis dans la meute. Enfin elle indique le POU de la meute qui est à utiliser quand un sorcier essaie de la contrôler après son invocation. (Note : dans le cas de l'invocation par la formule la réussite est automatique mais le MJ doit déterminer aléatoirement sur la table générale la meute qui apparaît).

Table Générale

D 100	Nombre de Modifications	SAN	Meute	POU
01-40	1	1D4	2D10+15	3/animal
41-60	2	D6	2D10+18	3/animal
61-80	3	1D8	2D8+21	3/animal
81-95	4	D8+2	1D6+24	3/animal
96-00	5	1D8+6	1D4+28	3/animal

Table des Corps

01-07 : corps de tigre

FOR	CON	TAI	DEX
4D8	3D8	3D8+8	3D8+8

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : 3 points dus à la peau et à la fourrure

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	60%	-	1D8+3+1D6

Compétences : Déplacement Silencieux 80, Se Cacher 60, Chercher 30, Pister 80, Sentir 80+1D10

Le corps est celui d'un grand tigre au pelage gris cendre rayé de rouge écarlate.

08-15 : corps de tortue

FOR	CON	TAI	DEX
4D8	3D8+8	3D8	1D8+3

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : 1D10-1 point de carapace

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Nageoires coupantes	40	-	1D8+1D6

Compétences : Nager 90, Se Cacher 40

La carapace est d'une couleur jaune verdâtre.

16-23 : corps de singe

FOR	CON	TAI	DEX
3D8	3D8	3D8	2D8

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : 1 point de fourrure

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	30	-	1D6+2+1D6

Compétences : Déplacements Silencieux 20, Se Cacher 20, Embuscade 20, Grimper 70+ 1D10.

La fourrure est abondante et généralement de couleur blanche ou jaune sable.

24-31 : corps de serpent

FOR	CON	TAI	DEX
3D8+16	3D8	6D8	2D8

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Etreinte*	50	-	3D6

Compétences : Déplacement Silencieux 70, Se Cacher 60, Embuscade 50+ 1D10.

* se reporter p. 11 du livret du maître de jeu.

La créature possède un long corps ophidien à la chair translucide, laissant apparaître son squelette.

32-39 : corps de lézard

FOR	CON	TAI	DEX
4D8	3D8+8	5D8	3D8+4

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : 2 points de peau écailleuse

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	20	-	1D8+5
Guerre	60	-	2D8+1D6

Compétences : Se Cacher 30, Déplacement Silencieux 60+1d10, Pister 20, Chercher 60.

40-48 : corps de chien

FOR	CON	TAI	DEX
2D8+4	3D8	1D8+4	2D8

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : 1 point de fourrure

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	20	-	1D8+1

Compétences : Pister 90, Chercher 25, Grimper 50, Eviter 40+1D10,

Le pelage du chien présente une couleur noire sale et dégage une odeur de pestilence.

49-67 : corps de taureau

FOR	CON	TAI	DEX
6D8	4D8	4D8+6	2D8

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : 4 points de cuir

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Piétiner à terre	80	-	4D8

Compétences : Sentir 40

68-75 : corps d'aigle

FOR	CON	TAI	DEX
2D8	3D8	2D8+1	3D8+6

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : 1 point de plume

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Serres	30	-	2D8

Compétences : Eviter 40 (en vol)

76-83 : corps d'ours

FOR	CON	TAI	DEX
5D8+6	4D8	4D8+8	3D8

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : 3 points de fourrure

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	50	-	2D8

Compétences : Embuscade 30, Grimper 40+1D10, Déplacement Silencieux 20, Chercher 20+1D10

La fourrure de cet animal est d'un noir profond aux reflets bleutés, sa valeur marchande est très élevée.

84-91 : corps d'insecte

FOR	CON	TAI	DEX
3D8+2	5D8	4D8	3D8+3

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : 6 points de carapace

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Aiguillon	40	-	1D8+6*

Compétences : Voler 90+1D10

* l'Aiguillon délivre un venin causant 1D8 points de dégâts supplémentaires.

La carapace de cet insecte s'orne de couleurs particulièrement vives, des jaunes, des rouges et des verts. La lumière se reflète parfaitement sur ces surfaces de sorte que la créature ne peut se cacher d'aucune façon.

92-96 : corps de crapaud

FOR	CON	TAI	DEX
4D8+4	3D8	4D8	4D8+4

Points de Vie : CON+TAI-12

Armure : 1 point de peau

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	20	-	1D8+2

Compétences : Nager 70, Se Cacher 80+1D10, Embuscade 50, Eviter 40

Des bulles noirâtres parsèment la peau ridée de ce batracien.

97-00 : corps d'araignée

FOR	CON	TAI	DEX
6D8	6D8	4D8	5D8

Points de Vie : CON+TAI-12

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	30	-	1D8
Aiguillon	20	-	2D8
Jet de Toile	50	-	*

Compétences : Grimper 70, Déplacement Silencieux 65+1D10, Se Cacher 60+1D10

* Un jet de toile peut être évité non paré.

Une personne touchée doit réussir à vaincre la résistance de la toile avec sa force sur la table de résistance. La force de la toile est de 3D6. La victime peut essayer de se libérer tous les rounds, en attendant elle ne peut entreprendre aucune autre action.

Table des Têtes

01-05 : tête de crocodile

INT	1D8	POU	3D8+3

Armure : 3 points de cuir

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	50	-	2D10+8

06-10 : tête de gorille

INT	1D8+2	POU	3D8

Armure : 2 points de fourrure

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	30	-	1D8+4

11-15 : tête de buffle

INT	1D8	POU	2D8

Armure : 4 points de cuir

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Cornes	40	-	3D8

16-20 : tête d'aigle

INT	1D8	POU	3D8

Armure : 1 point de plume

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Bec	25	-	1D6+1

21-25 : tête de papillon

INT	1D8	POU	3D8

Armure : 1 point

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Langue Acide	30	-	1d10

26-30 : tête de loup

INT	1D8+3	POU	3D8

Armure : 1 point de fourrure

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Gueule	50	-	1D8+3

31-35 : tête de vipère

INT	1D8	POU	2D8

Armure : 2 points d'écaille

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Crochets	35	-	1D6+2*

* Les crochets inoculent un venin causant la mort dans 1D6 jours.

36-40 : tête de scarabée

INT	1D8	POU	1D8

Armure : 6 points de carapace

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Mandibules	20	-	2D6

41-45 : tête de grizzli

INT	2D8	POU	3D8

Armure : 3 points de fourrure

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	30	-	2D8

46-50 : tête de rat

INT	3D8	POU	3D8

Armure : 1 point de fourrure

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40	-	1D8+4

51-55 : tête de léopard

INT	1D8+1	POU	3D8

Armure : 3 points de fourrure

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	50	-	1D8+6

56-60 : tête d'homme

INT	3D8	POU	4D8

Armure : 0

Compétences : Langue commune : 90

61-65 : tête de sanglier

INT	1D8	POU	3D8

Armure : 4 points

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
boutoir	60	-	2D8+2

66-70 : tête d'éléphant

INT	1D8+2	POU	3D8

Armure : 4 points

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Défense	50	-	3D8

71-75 : tête de vautour

INT	1D8	POU	2D8

Armure : 1 point de plumes

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
bec	30	-	1D8+1

76-80 : tête de requin

INT	1D8	POU	3D8

Armure : 0

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40	-	3D8

81-85 : tête de brochet

INT	1D8	POU	3D8

Armure : 1 point d'écailles

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	30	-	2D8

86-90 : tête de chauve-souris

INT	2D8	POU	3D8

Armure : 0

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	30	-	1D8+4

91-95 : tête de lamproie

INT	1D8	POU	2D8

Armure : 0

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Gueule	20	-	2D8+4

96-00 : tête de pieuvre

INT	2D8	POU	3D8

Armure : 0

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Tentacules(1D8)	30	-	1D8+2

Table des Modifications

01-05 : Sang Empoisonné

Le sang de la créature est un véritable poison. Son simple contact sur la peau provoque 1D8 points de dégâts. Lors d'une mêlée toute personne qui blesse l'animal risque d'être atteinte par quelques gouttes de son sang. Afin de le déterminer, le joueur doit réussir un jet sous son POUx4. En cas d'échec, le sang a éclaboussé sa peau et il endure 1D8 points de dégâts sans protection possible.

A sa mort, il est possible de récupérer 1D4 doses de ce sang. Il conserve ses propriétés durant 1D8 jours.

06-10 : Têtes Supplémentaires

La créature en plus de sa première tête en possède 1D4 autres réparties sur son corps. Déterminez les en utilisant la table des têtes. Chacune d'elles lui permet une attaque supplémentaire, du moment qu'un adversaire est bien placé vis à vis d'elle.

11-15 : Torse Humain

Caractéristiques Moyennes

FOR	CON	TAI	DEX
3D8	4D8	4D8	3D8
15	19	19	15

Armure : 1D8-1 (demi-plaque)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	40	40	2D8

Compétences : Langue commune 60

En plus de sa tête, la créature possède un torse humain. Celui-ci peut utiliser tous les types d'armes, porter une armure et attaquer en plus des attaques premières de la créature. Tout ennemi peut décider de frapper préférentiellement sur le buste.

Note : l'arme et l'armure sont données ici à titre d'exemple.

16-20 : Taille Gigantesque

La créature est véritablement gigantesque, doublez sa taille. N'oubliez pas d'ajuster les points de vie en conséquence.

21-25 : Feu Infernal

La température de l'animal dépasse les 1000, son corps rougeoie comme un brasier et enflamme toutes les matières desséchées sur son passage. Toute personne frappée par ce monstre reçoit 1D4 points de dégâts supplémentaires, dûs à la chaleur et ses vêtements risquent de s'enflammer. (voir livret du joueur p. 50). La chaleur qu'il dégage cause une pénalité de 10% aux compétences de ses adversaires dans une mêlée.

Par round d'immersion, la créature endure automatiquement 1D10 points de dégâts. En réussissant une lutte POU contre POU sur la Table des Résistances, une ondine peut détruire l'animal. En cas d'échec, c'est elle-même qui disparaît.

26-30 : Pacte de Sauvegarde

La créature est protégée par un pacte de sauvegarde comme une arme de mêlée : épée, hache..., à vous de choisir.

31-35 : Carapace

Une carapace de plaque osseuse recouvre la totalité du corps de l'animal. Celle-ci lui donne une protection supplémentaire de 1D10 mais lui diminue sa DEX de 4 points.

36-40 : Queue Supplémentaire

L'animal est affublé d'une queue reptilienne longue de plusieurs mètres terminée par 3 paires de solides picots aiguisés comme des couteaux. Le monstre possède ainsi une attaque supplémentaire vis-à-vis d'ennemis situés dans son dos.

Arme	Attaque	Dégâts
Queue	30	4D6

41-45 : Régénération

La créature régénère 4 points de vie à chaque round de combat. Ce pouvoir cesse avec la mort de l'animal. Toute personne qui boit son sang récupère 1D4 points de vie. Le sang conserve cette propriété dans un délai d'1D8 heures après la mort du monstre. (Si le sang est aussi un poison, 01-05, alors toute personne le buvant subira les deux effets).

46-50 : Unicorne

Une longue corne unique orne le crâne de l'animal. Celle-ci a l'apparence du bronze et est aussi dure que l'acier. Des reflets rouges miroitent à sa surface. Il s'agit d'une arme particulière, elle ne s'attaque pas au corps de sa victime mais à son âme. Constituée de la matière fondamentale du Chaos, elle a le pouvoir d'induire la folie chez ses victimes. Lors d'un toucher, déterminez les points de dégâts habituels afin de déterminer si l'armure de son adversaire a été percée ou non. En cas de réussite, sa victime ne perd aucun point de vie mais des points de SAN.

Arme	Attaque	Dégâts	SAN
Corne de bronze	50	1D8+1	2D8

Il est possible d'arracher la corne et ensuite avec l'aide d'un armurier de la monter avec une garde, une poignée pour en faire une arme.

Ses pouvoirs sont alors les mêmes, la compétence nécessaire à son utilisation est le maniement de l'épée large. Cette arme à une CON de 10.

51-55 : Intelligence

La créature bénéficie d'une intelligence supérieure, ajoutez 2D8 à son intelligence. Cette addition a pour effet de lui permettre de parler. Elle possède une compétence en parler langue commune de 70%+1D10.

56-60 : Pacte de Sauvegarde

L'animal bénéficie d'un pacte de sauvegarde qui le protège contre les missiles, flèches, javelots...

61-65 : Résistance Exceptionnelle

La créature se bat jusqu'à la mort quel que soit le montant des dégâts qui lui sont infligés. Par contre pour chaque point de vie perdue réduisez d'autant sa DEX.

66-70 : Statues de Cristal

L'animal a la capacité de se transformer à volonté en statue de cristal et réciproquement. La créature demeure la plupart du temps sous forme statuaire. Elle se métamorphose uniquement lorsque des hommes ou des Melnibonéens s'approchent d'elle à moins d'un mille. Après quoi elle les attaque et reprend la forme de statue à la mort du dernier.

71-75 : Monstre Fouisseur

La créature a la capacité de s'enfouir peu profondément dans le sol et d'attendre le passage d'une proie. A cette occasion, elle "jaillit" littéralement de son antre et attaque sa victime. Cette capacité lui confère une compétence en embuscade de 80+1D10%.

76-80 : Rapidité

Les réflexes de la créature dépassent celles de tout être vivant. Ajoutez 4D8 à sa DEX.

81-85 : Hurlement

L'animal pousse des cris insupportables à l'oreille humaine. Toute personne entendant ces sons doit réussir un jet sou son POUx5 ou prendre la fuite.

86-90 : Puanteur

L'animal dégage une odeur insoutenable. Toute personne à moins de 10 mètres d'elle, doit réussir un jet sous son POUx5 ou subir une pénalité de 20% à toutes ses compétences.

91-95 : Silencieux

La créature a la capacité de se déplacer sans le moindre bruit même au plus profond des bois. Sa compétence en déplacement silencieux est de 90%+1D10.

96-00 : Doubles Membres

L'animal possède une paire de membres supplémentaires, ce qui lui donne une attaque de plus.

Chevaux de Nihrain

Les chevaux de Nihrain apparaissent comme de magnifiques étalons de grande taille à la robe noire. Ces créatures proviennent de la sorcellerie des hommes de Nihrain. Ceux-ci les "donnent" à leurs agents qui défendent la cause du destin et de l'équilibre. Nul autre ne peut les monter. A la mort de leur cavalier, ils disparaissent mystérieusement.

Caractéristiques moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+18	3D6+24	3D6+15	2D6	3D6	2D6
29	24	29	7	11	7

Points de vie : CON+TAI-12

Points de vie moyens : 52

Armure : 7 points de protection magique

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	20	1D10
Coup de Sabot	20	1D8+2D6

Compétences : Sentir 70+1D10

Les chevaux de Nihrain vivent simultanément sur plusieurs plans d'existence. Le sol sur lequel ils galopent n'est pas celui des Jeunes Royaumes. Aussi peuvent-ils se déplacer sur les flots ou encore dans les airs afin de traverser un canyon. Leur résistance est aussi exceptionnelle; ils peuvent galoper sans le moindre arrêt pour une durée en heures égale à leur CON.

Les Dragons de Pan Tang

Caractéristiques moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	SAN
6D8	5D8	6D8	2D8	3D8	2D8	1D3
31	26	31	10	16	10	

Points de vie : CON+TAI-12

Points de vie moyens : 45

Armure : 10 points de peau écailleuse (3 sous le ventre)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40	-	5D6
Pattes ennemi au sol	20	-	4D6
Queue	10	-	6D6

Compétences : Sauter 30+1D10, Nager 70+1D10

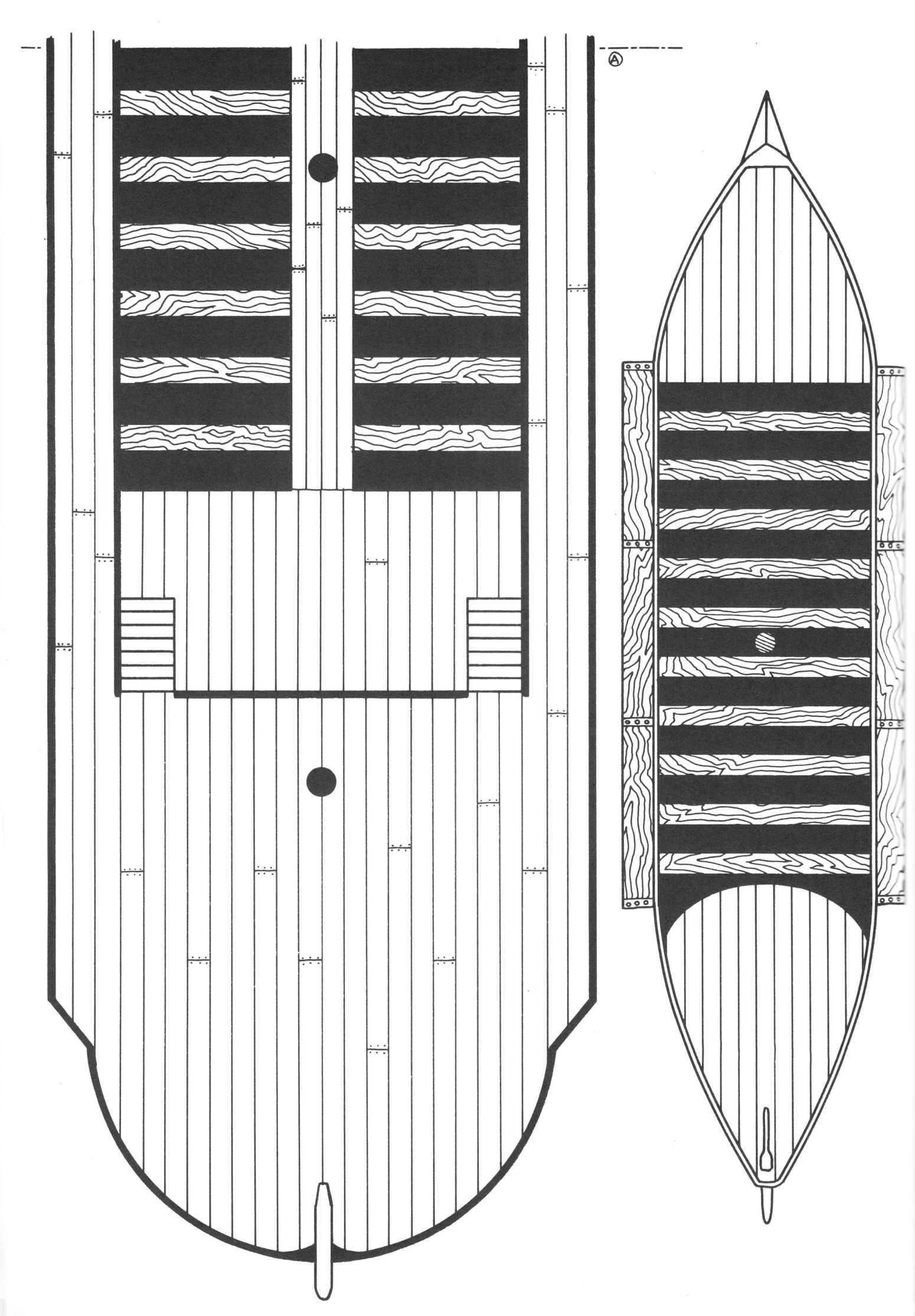
"Derrière eux, venaient les Cavaliers Démoniaques de Pan Tang, sur leurs montures reptiliennes à six pattes".

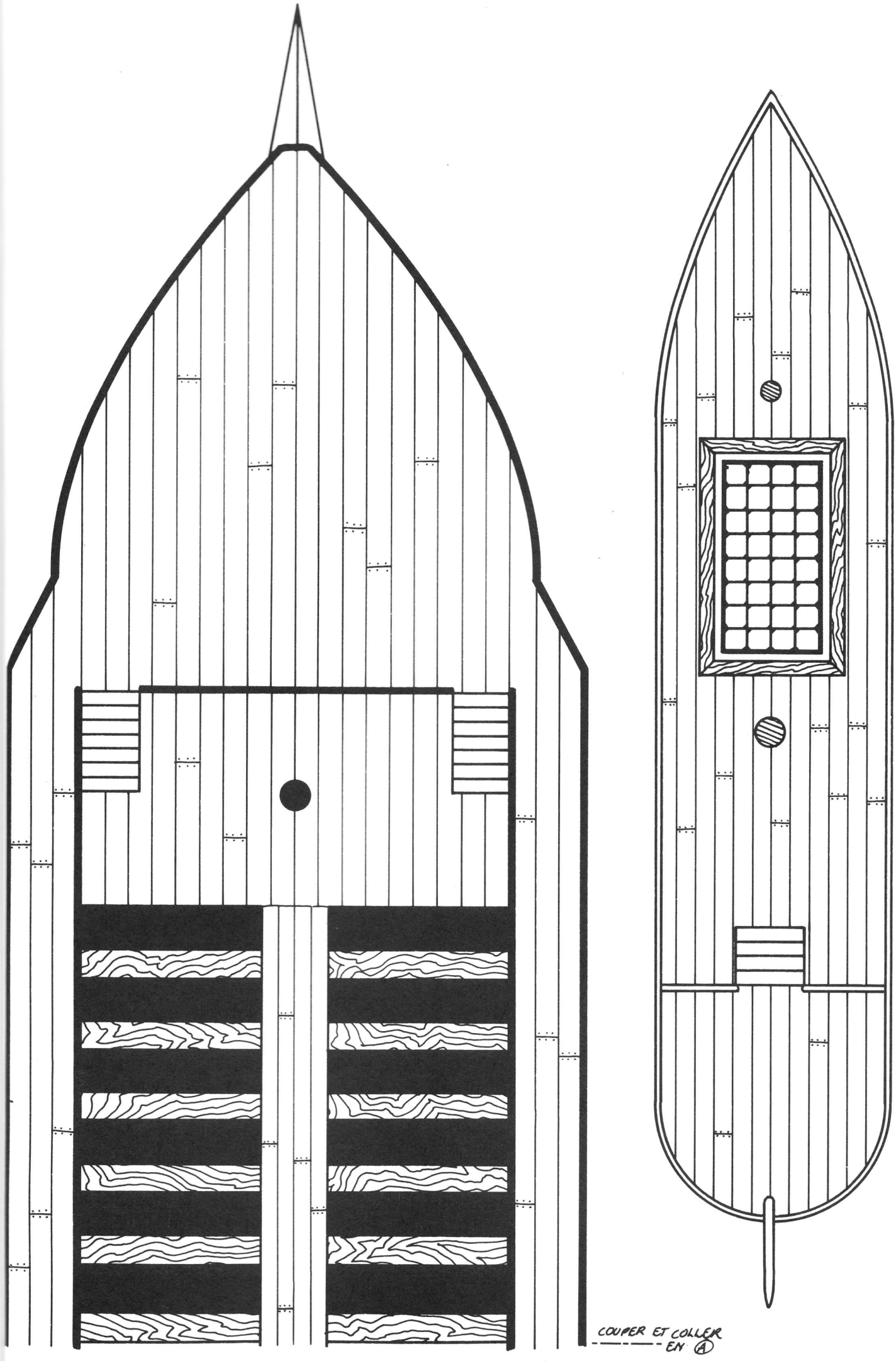
Le Retour du Dieu Mort.

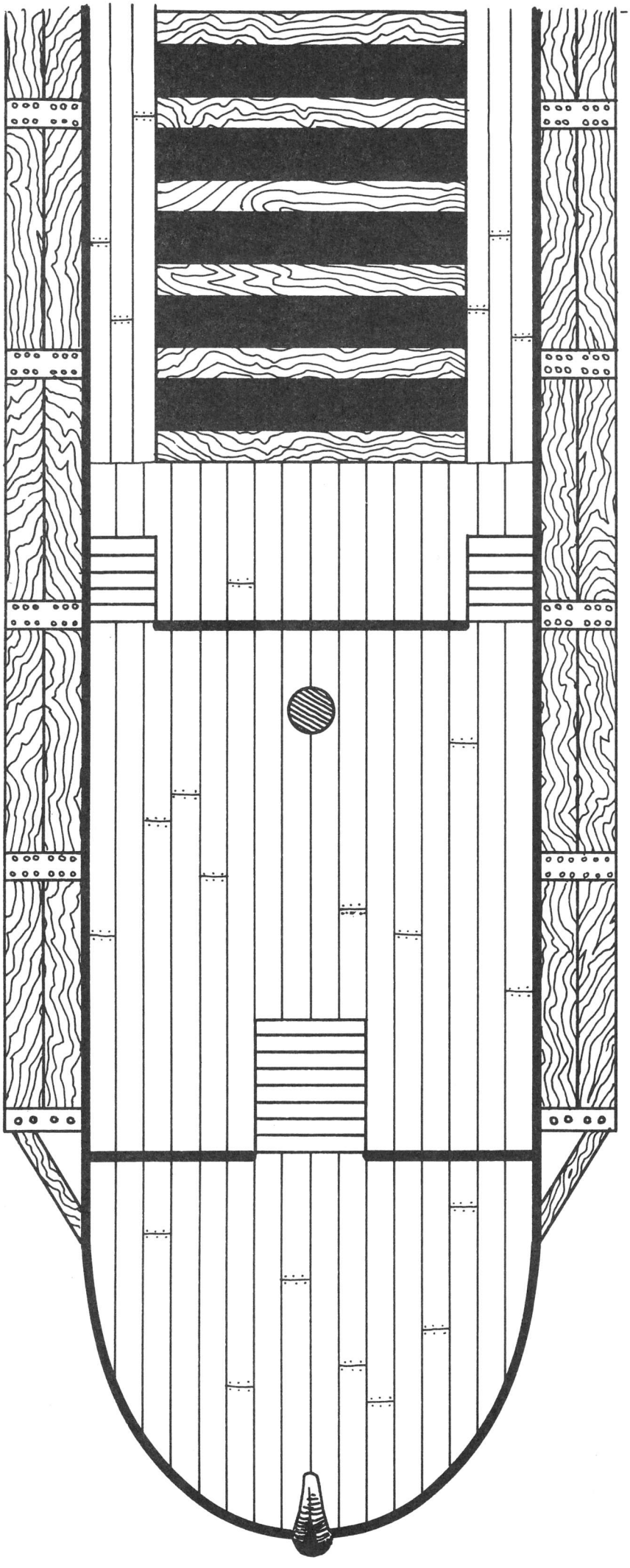
Les Dragons de Pan Tang sont le pendant des célèbres créatures de Melniboné. Créés par le Théocrate, ils visent comme tant d'autres actes à dépasser la splendeur de Melnibonée. La force, la puissance y est mais certainement pas l'élégance, le raffinement ou l'intelligence. Les Dragons de Pan Tang apparaissent comme de lourds sauriens à la démarche claudiquante. Leur gueule s'ouvre sur une rangée de crocs longs de 40 centimètres.

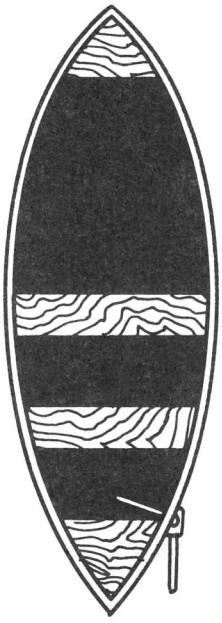
L'élite des guerriers de Pan Tang les utilise comme monture de guerre, ce à quoi ils sont parfaitement entraînés.

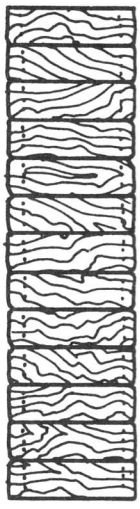
Les dragons possèdent une faiblesse, leur ventre mou. Il est possible de se glisser entre les pattes du monstre et de viser le ventre. Le héros doit survivre alors aux attaques des lourdes pattes de la bête, (1D3 chaque round) et lorsque l'animal meurt, réussir un jet d'esquisse, de culbute ou encore de saut s'il ne veut périr sous la masse du monstre : 10D6 !


A

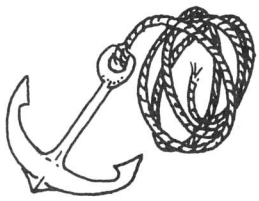

COUPER ET COLLER
EN (A)

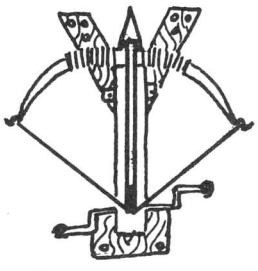






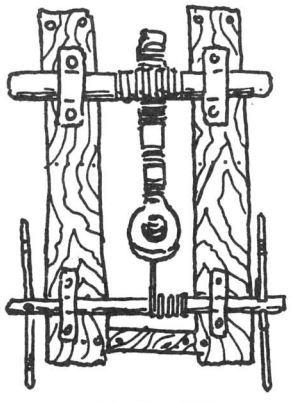
PONTON



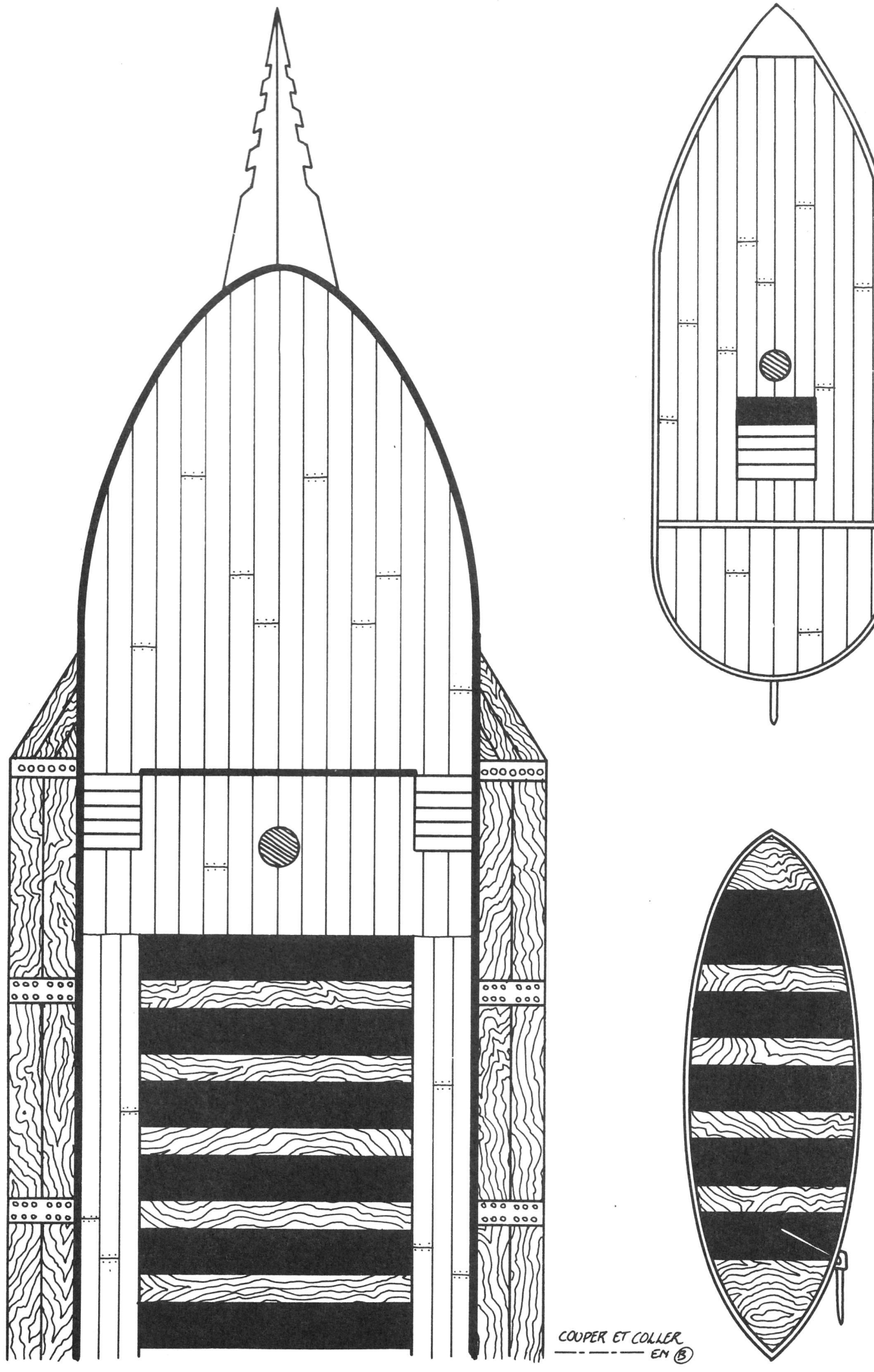


BALLISTE

PASSERELLE
OU "PLANCHE A REQU



CATAPULTE


COUPER ET COLLER
EN (B)

IMPRIMÉ EN FRANCE - IGD NANCY

UN SUPPLÉMENT POUR

Stormbringer

Approuvé par Michael Moorcock

LE LOUP BLANC

Dans ce supplément vous trouverez :

1 - Trois temples des jeunes Royaumes qui serviront de base ou de lieux d'aventures à vos personnages. Soyez prudents, ces lieux hautement magiques recèlent de nombreuses créatures et objets étranges. N'oubliez pas le guide lors de votre visite de :

- **Sombre Flèche :** Temple vivant de MABELRODE, et dont les écrits en parle comme du lieu de résidence favori du Dieu sans Visage. Un mystérieux couvent de Sorcier y tisse dit-on sa toile maléfique sur l'ensemble des Jeunes Royaumes.
- **La Flamme Eternelle :** perdu dans les montagnes inaccessibles aux simples mortels, ce temple dédié à KAKATAL est le repaire d'une secte d'assassins du Feu. Grâce à leur contrôle sur le coeur de la terre, ces fanatiques pourraient bien un jour engloutir les Jeunes Royaumes sous un torrent de lave.
- **Haven :** ce haut lieu mythique de la loi, niché aux frontières du chaos, constitue un havre de paix et d'amour gardé par l'ordre chevaleresque de CALLANDUS. Beauté, vérité et respect d'autrui s'y confondent pour la plus grande rage des ducs du chaos.

2 - Un système de règles navales comprenant notamment la description des vaisseaux couramment utilisés dans les Jeunes Royaumes et la terre du tragique millénaire. Les plans de nombreux navires à l'échelle des figurines (25 mm) vous permettrons de simuler agréablement les différentes batailles navales qui ont secoué ces deux univers.

3 - Un scénario strictement réservé aux personnages au coeur bien accroché : L'Enfer Jaune. Dans cette campagne vertigineuse, vos aventuriers devront se dévouer pour partir à la recherche d'un otage détenu par les Dieux du Chaos. Pour ce faire, ils devront descendre dans le royaume infernal de l'Enfer Jaune afin d'y combattre sur leur propre terrain les déités de l'Entropie. Seuls les fous ou les valeureux y survivront.

4 - Le pandémonium : issu des parchemins mythiques de la grande bibliothèque de Iosaz, voici la description des plus terrifiants démons et créatures qu'aient jamais vomi les enfers. La lecture de ce simple passage devrait vous faire perdre 1D100 points de santé mentale!

CHAOSIUM INC.

ORIFLAM

ISBN 2-906897-14-0

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *Stormbringer* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.

Prix : 114 F