Sorcellerie !
Le JDR

Adaptation de la célèbre série de livres dont vous êtes le héros de Steve Jackson.

Sorcellerie ! est un jeu de rôle gratuit destiné à tous les fans de la série et à tous les amoureux du formidable loisir qu'est le jeu de rôle. Son contenu est ouvert et quiconque décide de le faire jouer est libre de changer tout ou partie de son contenu pour son compte personnel. Ce jeu a été conçu pour le plaisir de son créateur et de celui de tous ceux qui décideront de s'y investir après lui.

Néanmoins, le présent texte doit toujours apparaître dans les versions ultérieures de Sorcellerie ! le JDR et comporter les clauses suivantes :

Cet ouvrage peut-être copié et distribué à titre gratuit tant qu'il reste complet et inchangé.

Cet ouvrage ne doit ni être vendu, ni mis à la disposition des internautes sur un autre site que http://kalkhabad.free.fr/

La totalité du texte de cet ouvrage reste la propriété exclusive de son auteur et ne fait en aucun cas partie du domaine public.

Les illustrations, mots et concepts originaux cités dans le jeu sont la propriété de leurs auteurs ou de leurs ayants droits. Leur présence ici ne met en aucun cas en cause leurs droits de propriété.

L'auteur tient à exprimer ses remerciements les plus vifs à la communauté des membres de la mailing list de www.advancedfightingfantasy.com, qui l'ont reçu royalement.

En guise de mot de la fin, l'auteur tient à adresser un immense merci à Steve Jackson et Ian Livingstone pour avoir créé conjointement le Vieux Monde et plus particulièrement son fascinant Kalkhabad. Sans eux, Sorcellerie ! le JDR n'aurait jamais vu le jour, tout comme les rêves étranges qui m'accompagnent depuis plus de douze ans maintenant.

TABLE DES MATIERES

Avant-propos……..6

Introduction……...….8

Qu'est-ce que le jeu de rôles ?……9

Les caractéristiques principales……10

Les caractéristiques secondaires……...10

L'équipement de base……...10

L'aide de Libra……..11

Le système de jeu……..12

Les caractéristiques……...12

Le Guerrier et le Sorcier……....12

Les actions et les seuils de difficulté…….13

*Table des seuils de difficulté……...13

Le combat……..14

*Table du bonus/malus aux dégâts……....15

La Santé…….16

*Table des pertes des points de fatigue…….18

Armes, Armures et Boucliers……18

*Table des armes……...19

*Table des armures……20

*Table des boucliers……..20

Les Compétences……...21

L'Equipement (Prix, Poids & Encombrement)….22

La magie……25

Les six formules de base……27

Les autres formules……28

*Table des formules magiques du grimoire d'Analand……...…37

L'expérience……..39

L'univers de jeu……40

Préambule……..…40

L'ambiance……40

I Eléments extraits de Sorcellerie !……42

I Créatures & Adversaires……43

Précisions……...…43

Abeilles……..…43
Aigle Royal……43
Archanthrope……44
Assassin……44
Bandit……44
Bête Hérissée……45
Buisson étrangleur……45
Chagaye ……45
Chasseur de têtes……...46
Chauve-souris géante……46
Cheval……47
Chien de Mort……47
Chien-loup……47
Centaure……48
Corbeau……..48
Corbeau-Charognard……48
Créature du lac Ilklala……...48
Croupiture……..49
Démon de l'Inframonde……49
Démon des rocs ……50
Double magique……50
Elfe……50
Elfe noir……51
Elvin……..51
Ecureuil vert……..51
Fantôme Sulfureux……52
Farfadet……..52
Faucon de la Nuit……...53
Gargouille……..53
Géant des collines……..53
Gnome……...54
Gobeur de Vase……54
Gobelin……..55
Gobelin des marais……55
Gobelin mutant……..55
Golem de bois……56
Harpie……56
Herbes voleuses……57
Homme-Lézard……57
Homme-Oiseau……..58
Jib-Jib……58
Lilliputien……..58
Loup-garou……58
Lutin……..59

Mante Humaine……59
Manticore……...60
Marmouscule……60
Mort Vivant……..61
Mouches bleues……61
Mouette des Bois……...62
Nain……...62
Œil de Lynx……...63
Œil-Rouge……..…63
Ogre……...64
Orque……64
Ours……..65
Oursconse……65
Ours sauvage……66
Petit poisson d'Argent……..66
Petite créature recouverte d'écailles……..66
Pinceau magique……..…..67
Piqueur……...67
Poissons-Volants……..……68
Poulpard……....…68
Ptérodactyle……..……..69
Puces……..……69
Renard de Feu……..……..69
Sangsue Géante……70
Satyre Femelle……...……70
Scarabée……71
Scarabée géant de Baddu ……..71
Scorpion……..……72
Serpent……..……72
Serpent à 2 queues……..……73
Serviteur……73
Singe……..……73
Spectre de la Mort……...……..74
Statue de bronze de Kharé……..……74
Svinn……..……75
Tourbillon noir……..…75
Troll……..……76
Vautour……..……76
Récupération des points de caractéristiques perdus……77
Caractéristiques atteignant une valeur nulle……...77

II Personnalités du Kalkhabad……...78

Note……...78

Alianna……..……78
Anvar le Barbare……79
Archimage (L')……79
Bélier Qui Ne Ferme Pas l'Œil (Le)……...80
Blindi……..……80
Cagou de Daddu-Ley……..…80
Cannu……..……...…81
Cartoum……..…81
Cesstar……...81
Chalanna (dit le Réformateur)……82
Colletus……..82
Detouk Othé……...83
Dintonta des Steppes……83
Esprit de Mananka……84
Fenestra……..84
Glandragor (surnommé le Protecteur)……85
Hashi……..86
Honnête Hanna (L')……86
Hyangi……...…86
Hydre aux Têtes de Dieux (L')……86
Jann……....87
Javinne……...87
Letorve……...88
Lortag l'Ancien……89
Louche-Lune……..90
Manata……...90
Naggamanteh……91
Nylock……...91
Oolooh……...91
Petit Bonhomme (Le)……..91
Pinson la Trille……..92
Premier Prince de Kharé (Le)……..93
Proséus……...93
Ridd……...94
Samaritains de Schinn (Les)……94
Sansas……94
Sept Serpents (Les)……..94
Serpent de l'Air (Le)……...94
Serpent de l'Eau (Le)……...95
Serpent du Feu (Le)……95
Serpent de la Lune (Le)……...95
Serpent du Soleil (Le)……..95
Serpent de la Terre (Le)……...95
Serpent du Temps (Le)……95
Septième Prince de Kharé (Le)……95
Sept Esprits (Les)……95
Shadrack de Baddu……96
Shalla……96
Sh'haarzha……97
Sh'himbli……...97
Sh'houri……97
Sh'howna……...98
Shinva……98
Tek Kramin……98
Throg……98
Troisième Prince de Kharé (Le)……..98
Valignya……98
Vancass……..98
Vangorn……99
Varack……..100
Vik……...100

III Divinités & Religion……...101

Arbil Madarbil……101
Cheelah……101
Chronada……..101
Courga……101
Glantanka……102
Hydana……102
Libra……103
Lunara……..…103
Pangara……104

Sindla……...…104
Slangg……..104
Soquatre (Fourga)……..105
Throff……...106
Vestales de Lumlé……...106

IV Géographie & Hauts-Lieux……...108

Académie de Mâchebaie (L')……108
Analand (Royaume d')……..108
Us, coutumes et politique……108
Les grandes cités……..110
Arkelton……...…110
Scarton……..…110
Port de Gumm……...…110
L'histoire d'Analand……...111
Arthebrice (Royaume d')……...113
Bas Xamen (Le)……..…114
Birritanti (Le)……114
Birritanti (Village de)……114
Bois de Mâchebaie (Les)……...114
Cantopani (Porte de)……..115
Cantopani (Village de)……..115
Chutes de Cristal (Les)……..115
Côte du Fin Fond (La)……...115
Daddu-Ley……...116
Daddu-Yadu……...116
Désert de Vanti (Le)……..117
Dhumpus……..117
Femphry (Royaume de)……..…118
Forêt d'Avanti (La)……118
Forêt de Snatta (La)……...118
Gallantaria (Royaume de)……..118
Grande Porte du Nord (La)……118
Grottes de Cuivre (Les)……..119
Grottes de la Lamentation (Les)……...119
Haut Xamen (Le)……...120
Jabaji (Le)……..121
Kalkhabad (Le)……..121
Kharabak (Le)……125
Kharé……..…125
La vie à Kharé……126
Kristatanti……...129
Lac Ilklala (Le)……..129
Lac Lumlé (Le)……...…129
Léa-Ki (Le)……...130
Mampang (La Citadelle de)……...130
Marais de Vischlami (Les)……131
Mauristasia (Royaume de)……..131
Mer du Kalkhabad (La)……..131
Montagnes aux Sommets de Brume (Les)…….132
Monts Zanzunu (Les)……...133
Ocrepierre (Royaume d')……...…133
Plaines de Baddu (Les)……..133
Portes de Throben (Les)……...….133
Rivière Chalmo (La)……...…134
Rivière Ilklala (La)……134
Rivière Kroo (La)……...…134
Rivière Lumlé (La)……134
Rivière Nagomanti (La)……..……134
Rivière Tinpang (La)……....134
Rivière Vischlami (La)……..135
Schinn……..135
Shamutanti (Collines de)……...…136
Shamutanti (Mur de)……...…137
Steppes de Klatta (Les)……..…137
Terres des Fins Fonds (Les)……..138
Torrepani……138
Vallée des Elvins (La)……...…138
Vastelande (Royaume de)……..139

V Objets enchantés et insolites……140

Notes……....140

Amulette Porte-Bonheur……..140
Anneau du Serpent (L')……140
Bâton Ophidien……140
Bottes en fourrure de Gascal……...140
Boulettes Hybrides……...…140
Boussole magique……141
Bouteille au Génie……...141
Brassard d'escrime de Ragnar……141
Chaîne magique……...…141
Chakram magique……....141
Chandelle sanglante……..……141
Couronne des Rois (La)……141
Eau de la Source Sacrée de Daddu-Ley……..142
Essence d'Ecorce……142
Fiole d'eau Bénite de la Rivière Tinpang……....142
Flèches en argent……142
Fléchettes explosives……...142
Gantelets en cuir……..142
Gantelets en mailles de fer……..……142
Glaive magique……142
Hache-Couperet……...142
Hache de Glandragor……...…143
Incantation de Fenestra……....143
Joyau de Glace……143
Lance en bois-béni……...143
Lettre portant le Sceau du Seigneur d'Analand...143
Porte-Bonheur……..143
Poteau de magnétite……..…143
Potion de Calvitie……144
Potion de Mystère……144
Potion médicinale de Fenestra……144
Sifflet du Passeur……144
Talismans de Chance……...……144

VI Nourriture & Boissons……...…145

Baies sauvages……..……145
Bière……....145
Bomba……..145
Bouillon de renard des collines……...…145
Bousiers bien juteux……145
Cochon à la broche……..……145
Epinards……..……..145
Fromage de chèvre……..……145
Fruit curatif……..145

Gâteau de farine d'avoine……....146
Gloître……..146
Jambon grillé……...146
Lait……...146
Myrtibelle……....146
Myrtilles (Soupe de)……..……146
Noix……...……..146
Pain…….……146
Rognons de bête hérissée…….……147
Ragoût d'oursconse…….147
Riz……...…147
Tisane d'herbes……...…….147
Viande rôtie…….147
Vitalines……...…147

VII Autres Formules Magiques……..…148

KOS – LAM – FOL [Arme Vivante]……..148
AZ – POC – LUZ [Choc électrique]……...…148
BAL – SER – COR [Corde enchantée]……...148
DAN – FAL – JIG [Danse des souliers]……..148
DO – REZ – LOR [Douleur]……...149
MAG – NUL – IUS [Embrouille (Sort d')]……149
PA – TEL – TAN [Foulées de Titan]……..149
ZUR – HOB – NUI [Malédiction de l'Œil Noir]……149
AR – ZAM – TUR [Malédiction]……...……149
OF – ZER – FI [Métamorphose ophidienne]….149
HO – BLI – BUL [Pluie (Sort de)]……..150
HOR – LA – KAZ [Renvoi de l'importun]……150
HO – BLI – BUL [Transformation d'objet en serpent]……....150
GAR – TROL – HYM [Trolls en armure].....150
HOR – AES – DIR – ZED [Explications complètes sur]……...…150

VIII Maladies……...……152

Mal Bleu……..152
Mal-Tremblant…….…152
Peste…….152
Peste Jaune……...152
Pneumonie……...152
Purulence…….153
Maladie et Guérison naturelle…….153
Récupération des points de caractéristiques perdus……..153

IX Plantes……....154

Herbe……...154
Lotus noir…….154
Silobe……...…154

X Jeux & Divertissements……...155

Bal……....155
Blagues sur les Gobelins…….155
Dés (Jeux de)…….155
Dix-ou-moins……..….156
Fête des Jeunes (La)……..……157
Fête Foraine……...…..157
Feux d'artifice…….157
Lutte…….157
Roue de la Fortune (La)……..…158

XI Histoire & Politique……...159

Alliance de Femphry (L')……..…159
Année du Bœuf (L')…….….159
Nuit de la Lune Noire (La)……....159

Avant-propos

Lorsque j'eus l'envie de redonner une seconde jeunesse à l'univers de Sorcellerie !, je n'avais jamais pensé que je m'étais lancé dans un projet d'une quelconque ampleur. Je souhaitais juste élaborer un système de règles très simple qui permettrait de rester au plus près de l'ambiance de la série de livres dont vous êtes le héros. Avant de me lancer dans la rédaction proprement dite, je voulus tout de même effectuer quelques recherches sur Internet, afin de savoir si d'autres passionnés de la série s'étaient déjà essayés à une tentative de conversion de Sorcellerie ! en jeu de rôles.

Après maintes recherches, je réussis à trouver le site de Sébastien Nichèle, où il annonçait qu'il était en train de rédiger le cinquième volume non-officiel de la série. Je fus aussitôt enthousiasmé par ce projet et me dis qu'il était merveilleusement en adéquation avec mon propre désir de création. Je décidais de rentrer en contact avec lui et il me répondit sans tarder, me conseillant d'aller jeter un œil du côté du meilleur site Internet dédié aux univers de Fighting Fantasy.

En allant sur le site je fus à la fois stupéfait et découragé devant la somme de travail déjà accompli par les membres du site. Et puis je compris que le monde développé par Peter Jackson et Ian Livingstone était bien plus grand que ce que je pensais. Le Kalkhabad et le Royaume d'Analand ne formaient qu'un quart du Vieux Monde, et ce dernier n'était que l'un des trois continents majeurs (avec Allansia et Khûl) à se partager les mers du monde de Titan. J'eus l'envie puissante de me soustraire à toutes ces contraintes qui me guettaient. Mais je compris rapidement que cela ne m'était pas permis.

Je résolus alors de m'en tenir à mon objectif initial et rédigeait un court texte dans lequel j'expliquais pourquoi je ne tiendrais pas compte du travail des fans britanniques. J'épluchais donc consciencieusement les quatre volumes de Sorcellerie ! et couchait sous la forme de listes tous les éléments qui me paraissaient devoir figurer dans le jeu de rôles.

Puis je me mis à rédiger article après article avant de m'apercevoir qu'il serait bien plus intéressant de me servir de la base de données encyclopédique conçue par les fans britanniques. Je traduisis alors les textes en rapport avec Sorcellerie, les confrontais aux éléments que j'avais extrait des quatre volumes de la série et les adaptais. Je décidais en effet de réécrire beaucoup de passage en modifiant très peu leur fond mais en leur apportant d'importantes modifications de forme. Sorcellerie ! le JDR est donc une double adaptation : celle de la série et celle des articles écrit par les fans pour rendre hommage à celle-ci. Il s'agit d'une vision personnelle du monde, mais qui je l'espère a su rester très fidèle à l'original sans pour autant s'empêcher d'inventer de nombreux détails venant renforcer la cohésion et la profondeur de l'ensemble.

Je me dois également de préciser que si toutes les entrées en gras – à l'exception des trois villes d'Analand - sont des termes apparaissant dans la série (ou dans la carte qui l'accompagnait), leur contenu compile des éléments issus d'autres

volumes de Fighting Fantasy[1], qui ont été une première fois adaptés par les fans britanniques puis par moi.

Le jeu de rôles que je livre ici a ceci de particulier que son arrière-plan est présenté sous forme de listes alphabétiques (créatures, personnalités importantes, Dieux, Géographie, etc.) et non pas sous un aspect synthétique. Ceci est un choix délibéré de ma part : il s'agit d'une encyclopédie où chacun peut piocher les éléments qui lui semblent intéressants, les retrouver de manière aisée, sauter comme un cabri d'articles en articles pour approfondir un aspect particulier du monde... La forme encyclopédique permet une grande liberté dans la consultation des informations et rompt avec les exigences de la linéarité, le plus souvent de mise dans l'écriture des arrières-plans ludiques.

Certes, le lecteur cherchera en vain le tableau du panthéon des dieux, des précisions sur le calendrier propre au Vieux Monde et nombre d'autres détails qui auraient mérité de figurer dans ce Premier Tome. Mais le temps est une denrée rare et précieuse, et il m'en aurait fallu énormément pour concrétiser la folle ambition qui a germé dans mon cerveau exalté par les journées passées à traduire, adapter et inventer les éléments de l'univers de Sorcellerie ! : décrire le Vieux Monde dans son ensemble, avant de m'attaquer à Allansia et à Khûl. Ceci est l'affaire de plusieurs années pour une personne seule, et je doute d'avoir la force et le temps d'y parvenir.

J'invite de tous mes vœux celles et ceux qui auront ressentis l'envie de s'investir dans la recréation du monde de Titan à la lecture de ce JDR (et peut-être aussi de la pléiade d'articles des fans britanniques) à contribuer à ce merveilleux projet. Je ne puis que souhaiter que cet ouvrage soit la base d'une pyramide qui dans les prochaines années ne cessera de s'élever.

J'attends également de toutes celles et ceux qui souhaiteront me faire part de leurs impressions quant au contenu de cet ouvrage à ne pas s'en priver. Ce sera pour moi une grande joie de constater que d'autres ont pu apprécier ce JDR, ainsi que de découvrir toutes les remarques et reproches qu'ils auront envie d'exprimer.

Sur ce, ami lecteur, je te souhaite une agréable et dangereuse lecture.

[1] En France, cette série a été traduite sous le titre : Défis Fantastiques.

INTRODUCTION

Il y a longtemps de cela, alors que je n'étais âgé que de douze ou treize ans, je fis une découverte prodigieuse, qui marqua ma mémoire de façon indélébile. Celle-ci se présentait sous la forme de quatre volumes au format poche. Leurs couvertures figuraient d'étranges créatures dont la vision me hante encore aujourd'hui. L'auteur de ces livres, Steve Jackson, avait eu l'idée géniale de s'allier le talent de John Blanche pour illustrer la quête qu'il proposait de faire vivre au lecteur.

Combien de jours, combien de nuits, ne m'étais-je pas armé d'une feuille de papier, d'un crayon, d'une gomme et de deux dés à six faces pour tenter de venir à bout des mille dangers inventés par le cerveau retors de Mr. Jackson ? Je ne fais plus le compte des heures passées à incarner « l'homme d'Analand », qu'il fut simple guerrier ou sorcier à la mémoire encombrée. Mais je me souviens de l'acharnement que je mettais à triompher honnêtement et honorablement des labyrinthiques épreuves qui m'étaient imposées. Il fallait traverser les maléfiques collines de Shamutanti, la cité pleine de pièges de Kharé, avant de parvenir dans les terres des Fins-Fonds, où Sept Serpents aux grands pouvoirs se dépêchaient d'avertir l'Archimage de Mampang de mon arrivée. Les tuer tous les sept est, je crois, une prouesse que je ne pus jamais réaliser. Mais, comme il ne s'agissait pas d'une obligation, je pus enfin arriver aux portes de la forteresse de Mampang et récupérer la Couronne des Rois.

Cette dernière étape de la quête devint une véritable obsession : je peinais à m'endormir, tant mon cerveau ressassais les divers dangers rencontrés au sein de la forteresse, je ne faisais plus attention aux cours dispensés par mes professeurs, l'esprit occupé à chercher comment parvenir jusqu'à l'Archimage et à lui dérober la précieuse couronne. Il me fallut sans doute refaire au moins vingt fois le livre pour en venir à bout sans tricher. Je ne voulais surtout pas tricher, car la quête aurait alors perdu toute sa saveur.

Cependant, du fait des très nombreux échecs qui précédèrent ma victoire, j'ai encore aujourd'hui l'impression très vive et étrange de ne pas avoir gagné. Il m'aurait fallu pour cela achever la quête du premier coup, ce qui, je m'en rends parfaitement compte, était strictement impossible. Cependant, c'est l'un de mes rêves les plus chers que de retourner dans le passé pour réaliser cet exploit insensé. Je dois dire qu'à chaque fois que je jette un coup d'œil sur la couverture de la Couronne des rois, je suis déchiré par l'excitation, l'inquiétude et la mélancolie. Mais j'ai par dessus tout la bizarre impression que tout reste à faire, comme si l'Archimage vivait vraiment et que les quatre livres écrits par Steve Jackson n'étaient qu'une préparation à l'aventure véritable.

Je ne me suis jamais vraiment remis de ma rencontre avec la série Sorcellerie ! Les illustrations de John Blanche tout comme le texte de Steve Jackson ont un pouvoir réel, et j'ai été envoûté à vie par eux. J'ai décidé qu'ils méritaient de continuer à vivre, à moins que ce soit eux qui m'aient obligé à leur redonner vie.

Quoi qu'il en soit, je me suis une nouvelle fois lancé à l'aventure et je me rends compte à quel point celle-ci est ardue. Transcrire un univers aussi particulier que celui

de Sorcellerie en JDR signifie avant tout insister sur l'ambiance propre à l'univers créé par Jackson et Blanche et inventer des règles aussi simples que possible, mais qui soient, en ce qui concerne la magie, un véritable défi pour le joueur. Une magie qui provoque toujours une petite goutte de sueur lorsqu'on s'apprête à la pratiquer.

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLES ?

Le jeu de rôles est un loisir dérivé du jeu de société traditionnel, qui propose à plusieurs participants de s'asseoir autour d'une table pour créer ensemble une histoire mémorable. Comme dans les jeux de société, un ensemble de règles permet de simuler la totalité des situations auxquelles vont être confrontés les participants. Il ne s'agira pas ici pour chacun de gagner, mais d'assumer le rôle d'un individu imaginaire – un peu à la manière d'un acteur – et de le faire réagir aux multiples évènements dans lesquels il se retrouvera impliqués. Le joueur prêtera donc sa voix au personnage qu'il aura choisit d'incarner et décidera de ses actions. Ces dernières pourront réussir ou échouer selon les caractéristiques de son personnage.

On entend par caractéristiques l'ensemble des valeurs chiffrées qui traduisent l'existence du personnage au sein du système de règles. Plus un personnage sera fort, par exemple, plus il sera capable de soulever cette maudite caisse qui lui bloque la sortie. Chaque point important de la description du personnage sera ainsi converti en un nombre relatif à une échelle de valeur. Dans l'univers de Sorcellerie !, plus ce nombre sera élevé, plus le personnage sera naturellement avantagé ou compétent et plus il pourra faire évoluer l'histoire dans la direction qu'il souhaite lui voir prendre.

L'histoire est contée par l'un des participants assis autour de la table de jeu, celui qu'on nomme habituellement le maître de jeu. Ce dernier doit connaître l'aventure sur le bout des doigts et posséder toutes les caractéristiques des divers intervenants que les personnages des joueurs seront amenés à rencontrer. Ces intervenants sont couramment mentionnés sous le nom de personnages non joueurs (abréviation : PNJ). Interprétés par le maître de jeu, ils pourront être des alliés, des ennemis ou rester indifférents aux personnages. Le maître de jeu est celui qui a pour lourde tâche d'arbitrer la partie et notamment les dissensions internes au jeu. Il se sert souvent d'un accessoire spécifique, l'écran, derrière lequel il lance les dés… le plus souvent pour accroître la tension et attiser l'attention parfois flottante des joueurs.

Sorcellerie ! le Jeu de Rôle propose d'incarner deux archétypes[2] : un Guerrier, passé maître dans la science du combat, ou un Sorcier, individu craint et respecté connaissant les secrets de la magie. Ces deux héros complémentaires ont chacun leurs points forts et leurs points faibles. Il ne serait cependant en rien fâcheux de créer un groupe constitué uniquement de Guerriers ou de Sorciers. L'optique du jeu variera beaucoup en fonction de tels choix, mais les aventures que les personnages vivront seront tout aussi intéressantes.

[2] La version des règles ici présentée est une version simple, qui a pour but avant toutes choses de rester fidèle à l'esprit des quatre volumes de la série. Dans la version améliorée, il est prévu de pouvoir jouer également des prêtres et des larrons. Un système de compétences évolué permettra de mieux définir les personnages et d'approfondir leurs différences. Enfin, un système optionnel de défauts et d'avantages incitera les joueurs à donner plus de profondeur à leur alter ego dans le monde de Titan.

Bien que les personnages soient définis par la vocation qu'ils ont choisi d'embrasser, il serait inintéressant de les restreindre à cela. Chaque personnage est unique : son origine géographique, son apparence, sa manière de se vêtir, ses traits de caractère, son éthique, ses petites particularités langagières et gestuelles, son nom, tous ces éléments doivent être détaillés par le joueur. Ce sont eux qui donnent toute leur saveur à l'interprétation qu'il fera de son personnage, et non le score de ses caractéristiques et le nombre de ses points de vie.

LES CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

Elles sont au nombre de 7 :

La Puissance mesure la force brute du personnage, sa capacité à infliger des dégâts à son adversaire.

L'Habileté mesure la dextérité du personnage ainsi que son adresse au maniement des différentes armes.

L'Endurance mesure sa volonté de survivre, sa détermination et sa forme physique en général.

La Perception mesure l'acuité des cinq sens du personnage, sa conscience du monde extérieur ainsi que son intuition.

La Connaissance mesure le savoir du personnage sur le monde, ainsi que la puissance de sa magie s'il est Sorcier.

L'Aura mesure le magnétisme du personnage, l'attraction qu'il exerce sur ses semblables.

La Chance est un peu à part et ne fonctionne pas comme les autres caractéristiques : elle correspond à la bénédiction que Libra donne à tous ceux qui se dressent contre le mal et les injustices (et elles sont plus que nombreuses dans les territoires du Kalkhabad). Mais attention, plus on se sert de sa chance, plus on risque de devenir malchanceux. User intempestivement de la bénédiction de Libra peut avoir des effets dévastateurs. Il vaut mieux parfois ignorer sa chance, comme on dit en Analand, afin de se sortir en piteux état, mais vivant, d'une situation délicate.

LES CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Elles sont au nombre de 3

L'Apparence mesure la beauté physique du personnage.

Les points de vie mesurent la résistance aux coups de diverses natures que recevra très certainement le personnage au cours de ses dangereux voyages.

Les points de fatigue mesurent l'endurance à l'épuisement sur le court, moyen ou long terme.

L'EQUIPEMENT DE BASE

Les provisions (ou **les rations**) : il est souvent crucial pour un personnage d'emporter avec lui de quoi se nourrir dans les redoutables territoires du Kalkhabad,

s'il ne veut pas mourir de faim ou de soif au beau milieu de paysages certes magnifiques mais dépourvus de gibier et de sources d'eau potable.

L'or : dans un monde où tout ou presque peut s'acheter, il est fort utile de se munir de pièces de monnaie sonnantes et trébuchantes. En règle général, il faut un minimum d'une pièce d'or pour obtenir quelque chose.

Les armes : un personnage qui voyage sans une arme à son côté n'est rien d'autre qu'un mort en sursis. Posséder une arme de corps à corps ainsi qu'une arme à distance est une très bonne chose.

L'armure et le bouclier : l'armure de cuir est l'armure de prédilection des aventuriers analandais. Toute autre armure est fort encombrante et peu d'aventuriers sont prêts à suer sang et eau durant des semaines afin de se protéger un peu plus. Le port du bouclier est peu apprécié de la plupart des personnages : quelques uns choisissent parfois de se munir d'un bouclier de poing (peu encombrant et qui peut se révéler d'une aide précieuse).

La tente et la couverture : transportées dans un sac à dos, elles sont plus que nécessaires pour ne pas mourir de froid pendant les nuits glacées.

Le briquet et le silex : on les transporte souvent dans une petite bourse afin de ne pas les égarer. Essentiels à la survie dans les collines de Shamutanti, la Terre des Fins Fonds ou le Bas et Haut Xamen, aucun aventurier n'a jamais quitté sa ville natale sans les emporter.

Les potions : aussi rares que convoitées, elles sont fabriquées par les sorcières, les ermites ou les saints hommes. Les aventuriers auront très intérêt à se méfier des innombrables fausses potions qu'on essayera de leur vendre, notamment à Kharé (et ce sera là l'un des moindres pièges qu'on leur tendra).

Les objets magiques : les Anciens racontent qu'autrefois la magie était beaucoup plus puissante et aisée d'accès. De nombreux objets enchantés furent alors créés dont il ne reste plus maintenant que quelques rares pièces dispersées aux quatre coins du monde. Mettre la main sur un tel objet est le rêve de tout aventurier.

L'AIDE DE LIBRA

Sans la déesse de la justice et de l'équilibre, les aventuriers n'auraient que fort peu de chances de survivre aux périlleuses rencontres qu'ils feront immanquablement une fois passé le mur rassurant séparant l'Analand des collines maudites de Shamutanti. Libra peut venir à l'aide de chaque personnage une fois par aventure. C'est au joueur de décider quelle forme prendra l'aide de la Déesse.

La revitalisation : Libra redonne tous ses points de vie, de fatigue et de chance au personnage.

La fuite : Libra peut transporter instantanément le personnage loin d'un combat perdu d'avance ou de toute autre situation s'avérant être un piège mortel.

La guérison : Si par malheur un personnage est empoisonné, victime d'une maladie mortelle ou d'un mauvais sort, Libra le soignera instantanément ou fera disparaître aussitôt les effets de l'envoûtement.

LE SYSTEME DE JEU

Les caractéristiques :

La Puissance, l'Habileté, l'Endurance, la Perception, la Connaissance et l'Aura s'obtiennent en lançant 2 dés à 6 faces et en additionnant leurs scores. Cela donne donc des caractéristiques comprises à l'origine entre 2 et 12. Un bon maître de jeu permettra à un joueur ayant moins de 36 points de caractéristiques d'effectuer un retirage. Un personnage n'atteignant pas ces valeurs n'a aucune chance de survivre pendant plus d'une aventure… à moins d'être incroyablement chanceux.

La caractéristique **Chance** s'obtient en additionnant les scores de 2D6. Chaque fois qu'un personnage souhaite utiliser sa Chance, il devra lancer 2D6 et obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de Chance actuel pour que le sort lui soit favorable. Dans le cas contraire, il est malchanceux et cela peut avoir de graves conséquences pour lui. Chaque utilisation de la Chance fait perdre 1 point au score temporaire de cette caractéristique. Il est possible de gagner des points de Chance en faisant certaines rencontres favorables, en découvrant de merveilleux lieux sauvages ou enchantés ou en exhumant des objets magiques de leurs prisons ancestrales.

Le maître de jeu peut parfois demander des jets de Chance obligatoires, afin que le personnage découvre un indice caché ou emprunte le plus sûr des chemins qui s'offrent à lui. Mais la plupart du temps, c'est au joueur de décider quand utiliser sa Chance. Si le maître de jeu le lui autorise, il ôte 1 point de son score de Chance temporaire et lance deux dés à 6 faces afin de voir si la fortune va ou non lui sourire.

L'Apparence d'un personnage se détermine en lançant deux dés à 6 faces dont les scores sont additionnés.

Les points de vie d'un personnage sont égaux à sa caractéristique Endurance +3d6. Lorsque un personnage parvient à 0, il est mort.

Les points de fatigue s'obtiennent en lançant 4d6, auxquels on ajoute le score de la caractéristique Endurance.

Le Guerrier et le Sorcier :

Les aventuriers qui voyagent dans les territoires du Kalkhabad appartiennent à deux grandes espèces, bien distinctes :

Le **Guerrier** est un individu persévérant et robuste, qui compte avant tout sur sa condition physique et ses réflexes pour se sortir du danger. Il ne connaît rien à la magie ou aux langues anciennes, mais sa maîtrise des arts du combat et la solide discipline physique qu'il s'impose en font un être d'exception, capable de rivaliser au combat avec des créatures aussi puissantes qu'un des Sept serpents ou même un Démon de l'Inframonde.

***Avantages** : +1 point en Puissance, en Habileté et en Endurance (il ne peut pas dépasser 12 pour autant de cette façon), +3d6 point(s) de vie.

Le **Sorcier** a passé toute son enfance et adolescence a étudier les vieilles formules compilées par les précédentes générations de Maîtres de l'Art sur les pages malades de grimoires à l'odeur bizarre. Il a fait d'énormes efforts pour retenir les complexes formules destinées à canaliser les forces surnaturelles qui soufflent,

éternellement invisibles, sur le monde. A force de travail et de volonté, le Sorcier a commencé à percevoir les énergies qui alimentent sa sorcellerie. Les gens du commun se méfient toujours des Sorciers, bien qu'ils sachent que c'est en partie grâce à eux que l'Analand n'a pas encore été envahi par ses ennemis. D'un abord peu commode, le Sorcier peut se révéler un bon compagnon de route si l'on sait se montrer patient avec lui.

***Avantages** : le Sorcier maîtrise l'Art et peut l'utiliser afin de venir à bout de situations paraissant inextricables. +1 en Connaissance (sans pouvoir pour autant dépasser 12) ; le Sorcier est le seul à pouvoir déchiffrer les anciennes langues et à avoir une chance de connaître certaines particularités du monde (comme la faculté que possèdent les marmouscules de neutraliser la magie de la personne près de laquelle ils se tiennent). Ces particularités seront marquées d'un astérisque (*) dans le corps du texte.

Les actions et les seuils de difficulté :

Toute action entreprise par un personnage rentre dans l'une des deux catégories suivantes :

***L'action simple** : ce terme s'applique aux actions dont la réalisation implique que le personnage s'affronte à un facteur de difficulté fixe. Lorsque un personnage tente de grimper à un arbre, de sauter de l'autre côté d'une crevasse, de crocheter une serrure, de défoncer une porte, de se dissimuler dans une alcôve, de déchiffrer un texte à moitié effacé par le passage des ans, de repérer un objet dissimulé dans une pièce, il lance 2d6 qu'il additionne au score de la caractéristique impliquée dans l'action. Il compare le total obtenu au seuil de l'action à entreprendre. Si ce dernier est égal ou supérieur au seuil de difficulté, l'action est une réussite.

***L'action d'opposition** : ce terme s'applique aux actions qui opposent le personnage à un ou plusieurs adversaires. Lorsqu'un personnage tente de repérer un assassin caché dans l'ombre, de porter un coup d'épée à un monstre ou de fuir en courant des ennemis lancés à ses trousses, il lance 2d6 et les additionne à la caractéristique impliquée dans l'action. Ce résultat est ensuite comparé à celui ou ceux des adversaires. Le plus haut résultat l'emporte sur l'autre. En cas d'égalité, on considère que c'est le défenseur qui l'emporte : l'assassin dissimulé n'est pas remarqué, le monstre esquive ou pare le coup qui lui était destiné…

***Table des seuils de difficulté** :

Niveau de difficulté	Score à atteindre
Aisé	9
Modéré	12
Délicat	15
Périlleux	18
Absurde	21

***Les marges de réussite** : afin de mieux décrire l'échec ou la réussite d'une action, le maître de jeu peut tenir compte des marges négatives ou positives. Plus

celles-ci seront élevées, plus l'échec ou la réussite du personnage seront importants.

Le combat :

***La phase de combat** (PhA) : Une PhA se décompose en plusieurs actions, celles de l'attaquant et celles du défenseur. L'attaquant est celui qui obtient l'initiative : il attaque tandis que le défenseur opte pour la parade ou l'esquive. Puis le défenseur contre-attaque et l'attaquant pare ou esquive selon son choix.

Une PhA dure 10 secondes. Au cours de l'une d'entre elles, un personnage peut se déplacer sur une distance de 15m en marchant, de 30m en courant ou de 60m en sprintant.

La deuxième action entreprise par un personnage ou une créature a lieu quelques instants après la première : on décompte à cet effet 10 points du score obtenu en initiative. Les actions de parade et d'esquive sont instantanées et à ce titre peuvent être effectuées en réaction à toutes actions offensives, quel que soit le moment où ces dernières ont lieu.

***Les actions** : outre l'attaque, la parade et l'esquive, il existe de nombreuses autres actions qu'un personnage peut effectuer au cours d'un round : en voici des exemples :

Dégainer une arme : 1 action

Se jeter à terre : 1 action

Se relever : 1 action

Boire une potion : 2 actions

Marcher, courir ou sprinter : 2 actions

Marcher, courir ou sprinter à la moitié de la vitesse autorisée (7,50m / 15m / 30m) : 1 action

Fouiller dans son sac à dos pour en retirer un objet précis : 1d4 action(s).

Lancer un objet : 1 action

Viser un ennemi avec un arc ou une arbalète : 1 action pour un +1 au jet d'Habileté, 2 actions pour un +2 et 3 actions pour un +3.

***L'Initiative** : elle s'obtient en additionnant 2d6 au score d'Habileté. Le combattant qui a la plus haute initiative attaque le premier. Si deux combattants ont la même initiative, c'est celui qui a la plus haute caractéristique qui lance les hostilités. En cas d'égalité parfaite, l'initiative est rejouée. L'initiative est fixée une fois pour toutes au début du combat. En revanche, si une tierce personne s'immisce dans le combat, elle devra effectuer un jet d'Habileté (2d6 + Habileté) afin de déterminer son initiative par rapport aux autres participants.

***L'attaque, la parade et l'esquive** : l'attaque se joue en lançant 2d6 et en additionnant leur résultat à celui de l'Habileté. Ce résultat est opposée à la parade ou à l'esquive, qui se calculent de la même manière que l'attaque. Si l'attaque porte, elle inflige des dégâts qui sont aussitôt soustrait des points de vie de l'adversaire. Une armure ou une protection naturelle (comme une carapace) réduiront les dégâts infligés.

***Les dégâts** : pour les déterminer, on additionne le dé de dommage de l'arme au bonus aux dégâts de l'attaquant.

***Le bonus (ou malus) aux dégâts** : il dépend de la caractéristique Puissance.

***Table du bonus/malus aux dégâts** :

Score de Puissance	Bonus/Malus aux dégâts	Charge maximale*
2 – 3	-4	10kg
4 – 5	-2	20kg
6	0	40kg
7 – 8	+1	60kg
9 – 10	+3	100kg
11 – 12	+5	150kg
13 – 15	+7	210kg
16 – 18	+9	280kg

*Poids maximum qu'un personnage peut soulever à bout de bras.

***Conversion d'attaque en parade** : un personnage a parfaitement le droit de parer à deux reprises lors d'une PhA pour peu qu'il n'attaque pas.

***Conversion de parade ou esquive en attaque** : un personnage a parfaitement le droit d'attaquer à deux reprises lors d'une PhA pour peu qu'il ne pare pas ou n'esquive pas.

***Parade ou esquive passive** : lorsque un personnage ne peut plus parer (ou esquiver) une attaque, soit parce qu'il est surpris, soit parce qu'il a déjà utilisé toutes ses parades ou esquives de la PhA en cours, l'attaquant oppose son jet à l'Habileté du personnage (certains modificateurs peuvent éventuellement s'ajouter ; se conférer au § concernant les armes, armures et boucliers).

***Utilisation de la Chance dans un combat** : un personnage peut utiliser sa Chance de façon à augmenter les dégâts qu'il cause ou, au contraire, à réduire ceux qui lui sont infligés. Un personnage augmente ou réduit de 1d6 les dégâts qu'il inflige ou reçoit s'il est chanceux. S'il est malchanceux, il n'infligera aucun dégât ou en recevra 1d6 supplémentaire(s). Dans les deux cas, son score de Chance actuel baisse de 1 point.

***Réussite et échec critique en attaque** : lorsqu'un personnage obtient un résultat de 2 sur les dés alors qu'il attaque, non seulement il n'atteint pas son adversaire mais ce dernier a le droit de porter une contre-attaque supplémentaire. En cas de réussite critique (sur un double 6), l'attaquant inflige 1d6 point(s) de dégât(s) supplémentaire(s)

***Réussite et échec critique en parade et en esquive** : un échec critique en parade (ou en esquive) empêche de pouvoir porter la prochaine attaque à laquelle le personnage aurait normalement droit (dans la même PhA ou la suivante). Une réussite critique en parade (ou en esquive) offre une contre-attaque supplémentaire.

***Réussite critique en attaque contre réussite critique en parade** : deux réussites critiques s'annulent.

***Echec critique en attaque contre échec critique en parade** : deux échecs critiques s'annulent.

***Le surnombre** : si les adversaires sont en surnombre par rapport au personnage, ils bénéficient chacun d'un bonus de +1 par individu. Par exemple, trois faucons de la nuit attaquant un Guerrier auront chacun un bonus de +3 à leur jet d'attaque.

***Le combat à deux armes** : un Guerrier particulièrement audacieux peut décider de se battre à deux armes. Il ne peut réussir cette prouesse qu'avec deux armes de contact (poignards, stylets, dagues), auquel cas il est handicapé d'un malus de –2 sur chacun de ses jets d'Habileté, ou avec deux armes longues (épée, hache ou bâton), auquel cas il est handicapé d'un malus de –4 sur chacun de ses jets d'Habileté. Pour combattre avec deux armes de contact, les scores de Puissance et d'Habileté minimum sont augmentés de 1 ; ils sont majorés de 2 points pour un personnage désireux de se battre avec deux armes longues. Un personnage combattant à deux armes dispose de deux attaques et de deux parades par PhA (mais dispose seulement d'une esquive s'il choisit cette option).

***La lutte** : lorsque un personnage veut se battre à mains nues contre un de ses adversaires, il peut essayer de venir à son contact. Si son adversaire est armé, cela est plutôt délicat, car il doit trouver la faille dans sa défense. Un adversaire armé bénéficie d'un bonus de +4 à son jet d'Habileté contre un adversaire non armé. Un personnage peut venir au contact dès que son jet d'attaque est strictement supérieur au jet de défense de son adversaire.

Un personnage engagé au contact ne peut plus se servir que d'une arme de contact (poignard, stylet, dague) ou de ses poings, pieds et tête. Un personnage peut tenter d'immobiliser son adversaire : pour ce faire, il doit remporter deux jets opposés de Puissance à la suite, le premier pour agripper l'adversaire, le second pour l'immobiliser réellement. A chaque PhA, un individu immobilisé peut tenter un jet de Puissance pour se dégager, mais seulement après avoir subit les dégâts normaux pour la lutte. Un personnage peut également tenter d'étouffer son adversaire en l'étranglant plutôt que de l'immobiliser : cette attaque provoque des dommages d'asphyxie immédiats (1d6 par PhA quand le défenseur échoue à ses jets d'Endurance).

***Les modificateurs de combat** : plutôt que d'en faire une liste exhaustive, mieux vaut laisser le maître de jeu décider sur le coup des modificateurs à appliquer lors d'un combat. Ces derniers peuvent dépendre du terrain, de la luminosité, de la façon dont se déplace la cible de l'attaque (marche, course, sprint, immobilité), de l'abri conféré par les éléments du terrain (rocher, vieux muret à moitié effondré, carcasse d'un animal mort, etc.), du côté d'où vient l'attaque (de dos, de côté, de face), de la force du vent et de choses étranges et bizarres qui peuvent ne survenir qu'une fois dans la vie d'un personnage. Ces modificateurs peuvent varier entre –4 et +4 au maximum, mais la plupart du temps, il est conseillé de ne pas utiliser des modificateurs supérieurs à –2 / +2.

La Santé :

***La perte et la récupération des points de vie** : un personnage récupère 1d6 point(s) de vie lorsqu'il prend une ration ; il en récupère également 1d6 s'il loge dans un endroit confortable (comme une auberge, un lieu protégé magiquement du froid, etc.). S'il n'a pas mangé durant la journée, il perd 1 point temporaire d'Endurance et 1d6 point(s) de vie. Cela se produit aussi s'il ne dort pas de la nuit, ou s'il n' a pas pu faire de feu pour se réchauffer (-1 en Endurance et -1d6 point(s) de vie). S'il ne dort pas et qu'il n'a pas de quoi faire un feu les pertes s'additionnent (-2 en Endurance et -

2d6 point(s) de vie). Les points d'Endurance temporairement perdus sont récupérés au rythme de 1 par nuit de sommeil ou par ration mangée.

***Les maladies** : les étranges créatures peuplant les territoires du Kalkhabad sont porteuses de nombreux germes infectieux capables de terrasser en quelques jours le plus valeureux des héros. Chaque maladie possède un seuil de difficulté. Lorsque le personnage y est confronté, il doit faire un jet d'Endurance pour y résister. Sinon, il subit les effets mentionnés dans la description de la maladie.

***Les poisons** : les assassins ne manquent pas à Kharé, et ces dangereux individus n'hésitent pas à enduire leurs poignards de poisons foudroyants, ou bien à mettre quelque somnifère dans la nourriture ou la boisson de leur future victime. Chaque poison possède un seuil de difficulté. Lorsque le personnage y est confronté, il doit faire un jet d'Endurance pour y résister. Sinon, il subit les effets mentionnés dans la description du poison.

***Noyade et asphyxie** : en toutes situations où un personnage n'est plus en mesure de respirer, il peut retenir sa respiration un nombre de PhA égales à sa caractéristique Endurance. Passé ce terme, il devra effectuer des jets d'Endurance contre un seuil de difficulté Modéré à chaque PhA. Dès qu'il en aura raté 1, il perdra 1d6 point(s) de vie et le seuil de difficulté passera à Délicat. A chaque nouvel échec, le personnage perdra 1d6 point(s) de vie et le seuil de difficulté augmentera d'un cran (jusqu'à Absurde au maximum).

***Les Chutes** : lorsqu'un personnage chute d'une hauteur de 3m ou plus, il subit 1d6 points de dégât(s) par tranche de 3m parcourus dans le vide. De plus, il doit faire un jet d'Endurance contre une difficulté de 12 pour une chute de 3m, 15 pour une chute de 6m, 18 pour 9m et 21 pour 12m et plus. S'il rate ce jet, il peut se tordre une cheville, se fracturer la jambe, se casser une ou deux jambes, ou même mourir. Le maître de jeu est invité à appliquer le résultat qui lui paraît le mieux convenir selon la distance parcourue par le personnage avant de toucher le sol. Un jet d'Habileté de difficulté 15 réussi permet de réduire la hauteur effective d'une chute de 3m.

***Les conditions climatiques extrêmes** : si les personnages ne sont pas habillés pour lutter contre la chaleur étouffante d'un désert ou le froid glacial des montagnes, ils perdront automatiquement 2d6 points de vie par heure de marche. S'ils sont correctement vêtus, ils ne perdront qu'1d6 point(s) de vie s'ils échouent à un jet d'Endurance de difficulté 15 ou 18, voire aucun, à l'appréciation du maître de jeu. Les nuits glaciales font automatiquement perdre 1d6 point(s) de vie par heure si le personnage n'est pas suffisamment protégé pour l'affronter correctement (c'est à dire qu'il trouve un lieu sec, puisse faire du feu et se roule dans une couverture bien épaisse).

***Les points de fatigue** : si les points de vie symbolisent les blessures réelles que le personnage peut supporter sans succomber, les points de fatigue mesurent son endurance sur le court, moyen ou long terme. Lorsqu'un Guerrier combat pendant de longues PhA, il a de fortes chances de se retrouver totalement à bout de souffle vers la fin. De même, lorsque un Sorcier décide d'incanter un sortilège particulièrement puissant, il risque de s'épuiser. Un long voyage fait dans des conditions difficiles risque également de devenir particulièrement éprouvant au fil des heures.

***Table des pertes des points de fatigue** :

Type d'activité	Perte de points de fatigue
Combat / Sprint	1PF / Endurance/3 PhA
Course	1PF / Endurance minutes
Incantation d'un sortilège	Variable selon le sort et sa force (se conférer aux paragraphes sur la Magie)
Traversée d'une zone topographique plane (plaines, steppes, landes)	1PF / Heure
Traversée d'une zone topographique avec un dénivelé moyen (collines, vallées, forêts, contreforts montagneux)	2PF / Heure
Traversée d'une zone topographique avec un dénivelé important (montagnes)	3PF / Heure
Traversée d'une zone topographique recelant des pièges (marais ou landes truffées de fondrières)	3PF/ Heure
Traversée d'une zone topographique avec un climat extrême (mangroves, forêts tropicales, déserts de rocaille ou de sable)	4PF / Heure
Natation	1d4PF lorsqu'un jet de Natation est raté
Pluie / Neige	+1PF / Heure

***Effets des pertes des points de fatigue** : Tant qu'un personnage possède encore des points de fatigue, cela n'entraîne aucun effet en termes de jeu. Cependant, un bon maître de jeu veillera à décrire au personnage le fait que celui-ci s'essouffle progressivement, sent ses membres s'alourdir et constate que son attention se relâche de temps à autre.

Lorsqu'un personnage n'a plus de point de fatigue, il est fatigué et chacune de ses actions est pénalisée d'un malus de –2 pour refléter son état. Si il continue à faire des efforts pendant une durée équivalente à son score d'Endurance (en heures) sans se reposer entre temps, il s'épuise. A ce moment là, il s'écroule sur le sol et s'endort presque aussitôt, mort de fatigue. La plupart des aventuriers ont la sagesse d'éviter de se retrouver dans cette position critique. Pour qu'il soit réparateur, le temps de sommeil doit être au moins égal à 8 heures. Dans le cas contraire, le personnage se réveille fatigué.

***Regain des points de fatigue** : Un personnage regagne 3PF par heure de sommeil, et 2PF par heure de repos (sieste, repas).

Armes, Armures et Boucliers :

***Les armes** : Si un Sorcier peut éventuellement se *passer du luxe* d'avoir de quoi se défendre à ses côtés, ce n'est certainement pas le cas du Guerrier. Ce dernier est passé maître dans le maniement de différents types d'armes. Lorsqu'un Guerrier commence le jeu, il manie 3 armes, dont l'une est considérée comme son arme de

prédilection. Quant au Sorcier, il n'en manie qu'une (le plus souvent il s'agit du bâton ou du poignard).

***L'arme de prédilection** : le Guerrier chérit tout particulièrement une arme, qu'il connaît comme s'il s'agissait de sa troisième main. Avec elle, il bénéficie d'un bonus de +1 à son jet d'Habileté ainsi qu'un bonus de +1 pour une parade passive.

***Armes maîtrisées et non maîtrisées** : un Guerrier utilisant une arme maîtrisée demeure en terrain connu et ne risque pas d'être surpris par une de ses caractéristiques particulières. En revanche, il est handicapé d'un malus de –2 lorsqu'il se sert d'armes non maîtrisées. Un Sorcier subit un malus de –4, quant à lui, lorsqu'il se sert d'une arme qu'il ne connaît pas.

***De l'usage des armes** : une arme ne sert pas seulement à parer ou attaquer. C'est un signe qui permet d'indiquer aux créatures non dénuées totalement d'intelligence que l'on n'est pas prêt à se faire croquer comme un vulgaire insecte. Dissuader un adversaire de vous attaquer est souvent plus payant que de lui fracasser votre arme sur le coin de sa solide caboche. Dans certains villages de chasseurs ou de guerriers tribaux, montrer une arme pointe vers le sol signifie que l'on vient conquérir le terrain, alors que dans d'autres cela indique que l'on vient en paix. Pareillement, une arme peut désigner le sujet d'un duel tout comme elle peut indiquer qu'on veut s'entretenir avec l'individu qu'elle montre. Les coutumes du Kalkhabad peuvent être beaucoup plus étranges et les Guerriers sortant leurs armes à tout bout de champ ne sont pas au bout de leurs peines.

Il est utile pour un Guerrier de savoir manier une arme de contact (poignard, stylet, dague) afin de se battre dans des espaces réduits ou afin de s'en servir alors qu'il est agrippé par son adversaire, une arme ayant une allonge courte ou longue (épée, hache, lance) ainsi qu'une arme à projectile ou de jet (fronde, arc, arbalète).

***Table des armes** :

Nom de l'arme	Score de Puissance minimum requis	Score d'Habileté minimum requis	Dégâts	Facteur de portée
Poings / Pieds	NA	NA	1d3	NA
Dague / Poignard / Stylet	3	4	1d4	3m
Bâton	4	4	1d6	NA
Gourdin	5	5	1d6	NA
Epée	6	6	1d8	NA
Hache	7	6	1d10	NA
Lance	6	6	1d8	2m
Arc	5	6	1d8	20m
Arbalète	4	6	1d10	25m
Fronde / Lance-pierre	4	4	1d6	5m
Javelot	5	5	1d6	4m

***Le facteur de portée** : Toute arme qu'il est possible de projeter possède un facteur de portée. Ce dernier permet de déterminer les malus dus à la distance par un

calcul très simple. Chaque tranche de facteur de portée dépassant la tranche initiale occasionne un malus de –2 au jet d'Habileté.

Exemple : un chasseur armé d'un arc tire sur un lapin situé à 66 mètres : son tir sera pénalisé d'un malus de –6 (le facteur de portée est dépassé 3 fois : jusqu'à 20 m, pas de malus, de 21 à 40m : -2, de 41 à 60m : -4, de 61 à 80m : -6, etc.)

***Les armures** : les armures peuvent sauver la vie d'un personnage mais tout autant la leur faire perdre. Si elles protègent leur porteur des mauvais coups, elles entravent la fluidité de leurs mouvements et pèsent leur poids. La plupart des personnages n'emportent guère plus que quelques vêtement matelassés ou rembourrés de plumes ou de duvet. Quelques audacieux se harnachent consciencieusement d'une protection de cuir, puis de mailles, sur laquelle ils disposent des plaques de métal conformées à leur morphologie. Mais ils font partie d'une espèce en voie d'extinction.

Les vieilles familles nobles d'Analand aiment à décorer les armures qu'ils revêtent de leurs armes (ou armoiries), afin que la splendeur qui était leur jadis dispense de nouveau son éclat sur le monde. Les guerriers tribaux les décorent avec le sang de leurs ennemis morts au combat, mais aussi avec leurs dents, os, ou cheveux. Certaines peuplades sylvestres les ornent de runes magiques ou les peignent de scènes narrant l'histoire de leurs porteurs.

Toutes les armures à partir de l'armure de cuir confèrent un bonus de +1 pour la parade passive.

***Table des armures** :

Nom de l'armure	Points de protection	Malus aux jets de dés
Vêtements rembourrés	1	0
Armure de cuir	2	0
Armure de mailles	4	-1
Harnois	6	-2
Casque / Heaume	+1	-1

***Les boucliers** : le bouclier de poing reste assez prisé des aventuriers, ne serait-ce que pour se protéger du soleil. L'écu et le pavois sont peu utilisés, car ils sont encombrants et fort lourds.

Tous les boucliers à partir de l'avers confèrent un bonus de +1 pour la parade passive.

***Table des boucliers** :

Nom du bouclier	Points de protection	Malus aux jets de dés
Bouclier de poing ou Avers	+1	0
Ecu	+2	-1
Pavois	+4	-2

Les Compétences :

Les compétences dans Sorcellerie sont peu nombreuses. A sa création, un personnage en choisit quatre. Lorsque un personnage ne possède pas la compétence adéquate, il souffre d'un malus de –2 sur ses jets de dés, ou ne peut tout simplement pas en faire usage. Le Sorcier est obligé de choisir les compétences de Lecture / Ecriture : Analandai et Vieil Analandai.

***Liste des compétences** :

Bricolage : sert à créer des objets à partir de rien ou presque, à rafistoler une roue de chariot ou une porte.

Chasse : sert à se procurer de la nourriture et de l'eau potable.

Crochetage : sert à forcer une serrure sans faire trop de bruit.

Déguisement : sert à se grimer pour dissimuler ses traits.

Détection des pièges : sert à repérer des pièges vicieux, habilement dissimulés dans les architectures urbaines ou les paysages ruraux.

Eloquence : sert à se sortir de situations délicates par le seul pouvoir de mots judicieusement choisis.

Equilibre : sert à franchir une crevasse en marchant sur un rondin de bois, ou une simple corde tendue.

Equitation : permet de se sentir à peu près à l'aise sur le dos d'un équidé.

Escalade : permet de grimper à un arbre ou de gravir le mur d'une vieille tour couvert d'aspérités.

Furtivité : permet de se dissimuler et de ne pas faire de bruit.

Guérison : permet de réduire les fractures et de soigner les plaies bénignes (en termes de jeu, permet de soigner chaque jour 1d6 point(s) de vie causés par une blessure quelconque).

Herboristerie : permet de trouver les plantes pouvant guérir d'un empoisonnement, faire baisser une fièvre maligne ou éliminer une maladie.

Lecture / Ecriture (langue vivante) : permet de comprendre et de s'exprimer dans une langue encore utilisée aux jours où se déroulent les histoires que vont vivre les personnages.

Lecture / Ecriture (langue morte)* :permet de comprendre et de s'exprimer dans une langue oubliée à peu près par tout le monde aux jours où se déroulent les histoires que vont vivre les personnages.

Lois : connaissance des systèmes législatifs en vigueur dans les villes et territoires que seront amenés à traverser les personnages ainsi que des meilleurs moyens pour y échapper.

Natation : permet de se sortir vivant d'une chute dans une rivière.

Observation : permet de repérer un individu caché ou des indices dissimulés dans une pièce.

Prestidigitation : permet de, manipuler, dissimuler et dérober de petits objets (pas plus grands qu'une clef). Comprends également le talent de jonglerie.

Religion : connaissances des dogmes et des textes sacrés des grandes religions ainsi que des dieux.

L'Equipement (Prix, Poids & Encombrement) :

Nom de la pièce d'équipement ou du service	Prix	Poids
Ration (l'unité)	1 – 2 PO	Négligeable
Mauvais repas	1 – 2 PO	NA
Repas de qualité moyenne	2 – 3 PO	NA
Bon repas	4 – 5 PO	NA
Communs	1 PO	NA
Chambre partagée	1 – 3 PO	NA
Chambre individuelle	3 – 6 PO	NA
Gourde d'eau potable	1 – 2 PO	1 kg
Flasque d'alcool	2 – 4 PO	250 / 500g
Dague / Poignard / Stylet	3 – 5 PO	500g – 1 kg
Epée	10 – 25 PO	2 – 5 kg
Hache	12 – 25 PO	3 – 7 kg
Lance	10 – 20 PO	3 – 6 kg
Arc	9 – 19 PO	2,5 – 4 kg
Carquois & 10 flèches	4 – 9 PO	750g – 1,5kg
Arbalète	10 – 22 PO	2,5 – 6 kg
Carquois & 10 carreaux	5 – 10 PO	750g – 1,5kg
Fronde	3 – 5 PO	250 – 500g
Javelot	4 – 7 PO	1 – 2 kg
Vêtements rembourrés*	5 – 10 PO	1,5 – 3kg
Armure de cuir*	7 – 14 PO	2 – 4 kg
Armure de mailles*	15 – 30 PO	7 – 12 kg
Harnois*	75 – 150 PO	15 – 20 kg
Casque / Heaume*	6 – 12 PO	1 – 2 kg
Avers*	4 – 7 PO	1kg – 2,5kg
Ecu*	7 – 15 PO	2 – 5 kg
Pavois*	12 – 20 PO	4 – 10 kg
Bourse en cuir	1 – 2 PO	100 – 250g
Aumônière en soie	5 – 9 PO	50 – 75g
Briquet	1 PO	50g
Besace / Havresac	3 – 5 PO	500g – 1kg
Cantine en bois	3 – 5PO	500g – 1kg
Cantine en cuivre	4 – 8 PO	750 g – 1,5kg
Bougie	1 – 2 PO	50 – 100g
Chandelle	2 – 3 PO	150 – 300g
Lanterne	5 – 8 PO	500g – 1kg
Fiole d'huile	2 – 4 PO	300 – 500g
Tente	5 – 10 PO	2 – 5kg
Couverture en laine	3 – 5 PO	1 – 2,5kg
Plume d'écriture	1 – 2 PO	Négligeable

Fiole d'encre	5 – 10 PO	50 – 150g
Ecritoire	3 – 6 PO	300 – 600g
Feuilles de vélin (les 10)	2 – 4 PO	250 – 500g
Etui à parchemin	2 – 5PO	400 – 1kg
Cheval de monte	50 – 150 PO	100 – 250 kg
Selle & Harnachement	7 – 15 PO	4 – 7 kg
Vêtements de mauvaise qualité	2 – 4 PO	2 – 3kg
Vêtements corrects	4 – 7 PO	2 – 3kg
Habits de bourgeois	7 – 15 PO	2 – 4 kg
Habits de noble	20 – 40 PO	3 – 5 kg
Habits ecclésiastiques	15 – 35 PO	3 – 5kg
Habits princiers	50 – 120 PO	3 – 6 kg
Bottes en cuir	3 – 5 PO	500g – 1,5kg
Gants en cuir	2 – 4 PO	100 – 200g
Gants en soie	4 – 7 PO	50 – 100g
Chapeau de paille	1 PO	150 – 300g
Chapeau de feutre	2 – 5 PO	100 – 200g
Bonnet de laine	2 – 4 PO	100 – 200g
Prostituée commune	1 - 2 PO	NA
Prostituée (jeune et belle)	3 – 6 PO	NA
Courtisane	5 – 15 PO	NA
Herbes médicinales (redonnent 1d6 pv)	4 – 9 PO	50 – 100g
Antidote [Seuil 12]	3 – 6 PO	50 – 100g
Antidote [Seuil 15]	5 – 10 PO	50 – 100g
Antidote [Seuil 18]	12 – 20 PO	50 – 100g
Poison [Seuil 12]	5 – 10 PO	50 – 100g
Poison [Seuil 15]	10 – 20 PO	50 – 100g
Poison [Seuil 18]	25 – 50 PO	50 – 100g
Matériel de crochetage	10 – 20 PO	250 – 500g
Sifflet	2 – 3 PO	50 – 100g
Miroir portatif	4 – 8 PO	250 – 500g
Grand miroir	15 – 30 PO	4 – 10 kg
Flûte	5 – 10 PO	500g – 1kg
Luth	8 – 14 PO	2 – 4kg
Harpe	10 – 20 PO	4 – 8kg
Cor (de chasse) / Trompe à vent	5 – 8 PO	2 – 4kg
Masque (de carnaval)	3 – 9 PO	500 – 1,5kg
Pendule en cuivre	3 – 6 PO	100 – 200g
Pot de colle	2 – 3 PO	100 – 250g
Matériel de déguisement	4 – 8 PO	200 – 500g
Perruque	1 – 3 PO	100 – 250g
Trousse de maquillage	3 – 7 PO	150 – 400g

*Les malus aux jets d'Habileté sont déjà pris en compte pour les pièces d'armure et les boucliers. Leur poids n'est mentionné qu'à titre indicatif.

***Commentaires sur la table d'équipement** : cette table ne prétend nullement être exhaustive et d'ailleurs elle est loin de l'être. Chacun peut y rajouter les services et les articles de son choix. Aucun prix fixe n'est indiqué pour la bonne et simple raison que les aventuriers devront la plupart du temps marchander la valeur des biens qu'ils tenteront d'acquérir. Presque toujours (du moins dans le Khalkabad) les prix pratiqués seront les prix maximum indiqués sur la table. Les poids des articles varient en fonction des matériaux dans lesquels ils sont fait et de la finesse de leur confection.

***Règle facultative de l'encombrement** : beaucoup de maîtres de jeu et surtout de joueurs rechignent à simuler la gêne et la fatigue engendrées par le port d'une trop grande quantité d'articles. Il est possible de fixer une règle où un personnage peut porter sans trop de difficulté une fois et demi son score de Puissance d'équipement en kg. Dès que cette tranche est dépassée, il subit un malus de –1 à tous ses jets impliquant une interaction entre le poids qu'il porte et l'action qu'il entreprend (comme courir, grimper à un arbre, se dissimuler, se déplacer furtivement et toutes autres situations que le maître de jeu voudra prendre en compte). A chaque fois que le poids en kilo porté par le personnage excède de une demi fois son score de Puissance la charge qu'il peut transporter sans difficulté, il est handicapé d'un malus de –1 cumulatif.

Exemple : Arius Brondegar, doté d'une Puissance de 10 peut porter 15 kilos sans difficulté (10 x 1,5 kg). De 15 à 20 kilos (15 + 10/2 = 20kg) il sera handicapé d'un malus de –1, de 21 à 25kg d'un malus de –2.

Une autre façon de gérer l'encombrement est de prendre en compte non le poids des objets mais la place qu'ils occupent : en effet, un arc, bien que ne pesant pas très lourd, est assez gênant. C'est au maître de jeu d'appliquer alors les malus qui lui paraissent les plus pertinents, ou d'interdire purement et simplement à un personnage d'emporter autant d'objets qu'il le désire, s'il pense que cela n'est pas possible (rappelons-nous que dans la série Sorcellerie ! le nombre d'objets que le héros pouvait emporter était limité, quoique sans explication vraiment logique).

***Effets de l'encombrement sur la perte des points de fatigue** : le malus peut également engendrer une perte de PF (points de fatigue) équivalente par heure de voyage ou par PhA de combat si le maître de jeu le souhaite. Le maître de jeu peut aussi faire de même pour le malus engendré par le port d'armure, et il y est d'ailleurs invité. La perte de PF et le malus ne sont plus appliqués dans le cadre d'un combat où le personnage a pris soins de déposer au sol une partie de son équipement avant de se jeter sur son adversaire.

***Effet de l'encombrement sur les déplacements** : le malus d'encombrement peut également réduire d'un nombre de mètres qui lui est double la vitesse de déplacement du personnage. Cette règle est conseillée si le maître de jeu applique les règles précédentes sur l'encombrement.

***Equipement de départ d'un aventurier** : lorsqu'il part en aventure, un personnage reçoit 50 PO pour s'acheter ce qu'il désire ainsi que des vêtements corrects, des bottes de cuir, une tente et une couverture, un briquet et un silex, une bourse en cuir et 1d6 ration(s) (les articles sont achetés au prix minimal + la moitié de

la différence pour monter au prix maximal ; exemple : une épée [10-25 PO] coûtera 18 PO (10 + 15/2 (7,5 donc 8 car le prix est arrondi à l'entier supérieur)) à notre héros Arius Brondegar, s'il veut en faire l'acquisition).

La magie :

***Préambule** :De tous les éléments qui firent le succès de la série de Steve Jackson, le système de magie est celui qui me marqua le plus. Pressé de partir à l'aventure, je négligeais souvent de bien réviser le contenu de mon précieux grimoire, qui, pour le bien de mon pays natal, l'hospitalier Analand, ne devait pas m'accompagner dans ma quête. Combien de fois une perruque verte ou un miroir au cadre d'or ne me firent-ils pas défaut au moment crucial. En tentant de convertir en jeu de rôle la série Sorcellerie, il me faut bien entendu insister sur le caractère angoissant de la mise en œuvre des sortilèges. Car si il suffisait de dépenser le nombre de PF nécessaires au déclenchement de la magie, cette dernière deviendrait un jeu d'enfant. Or il s'agit d'une pratique ardue, que même les meilleurs Sorciers ne maîtrisent jamais parfaitement.

***De l'usage de la magie** : la magie pratiquée par le Sorcier est un exercice éprouvant. Le maître de jeu est invité à ne pas faciliter la tâche aux personnages Sorciers sous peine de ruiner l'ambiance propre à Sorcellerie. Le joueur (tout comme le maître de jeu d'ailleurs) doit prononcer ses formules rapidement et sans se tromper ou alors échouer lamentablement. Lorsque la puissance d'un sort est amplifiée par l'usage de syllabes supplémentaires (dites « fortifiantes ») il doit veiller à ce que celles-ci soient disposées dans l'ordre adéquat. Un sortilège mal prononcé, au milieu duquel le Sorcier hésite avant de se reprendre ou aux syllabes mal disposées, provoque une perte de PF équivalente à celle engendrée si la magie avait correctement opéré.

Il est conseillé d'employer une tierce personne pour arbitrer l'usage de la sorcellerie au cours d'une partie où celle-ci doit être utilisée fréquemment. Cette tierce personne porte le nom de Gardien du Grimoire (ou de Maître des Formules) et son jugement fait toujours loi en cas de conflit entre un joueur et le maître de jeu. Si le maître de jeu s'est trompé, le Gardien du Grimoire doit le sanctionner par l'échec de sa formule. Cependant, au contraire du joueur (du moins en ce qui concerne les aventures qui se passeront dans le Kalkhabad), le maître de jeu peut consulter le Grimoire dès qu'il le souhaite (mais pas au milieu d'un combat, hormis dans de très rares situations, comme, par exemple, si le Sorcier attaque une sorcière plongée dans l'étude d'un grimoire – probablement le sien - disposé sur un lutrin devant elle).

Il est possible de faire une unique exception à la règle qui veut que le maître de jeu doive se remémorer correctement les formules magiques : il s'agit du cas où les personnages seraient amenés à rencontrer un individu de la trempe de l'Archimage de Mampang. On peut penser qu'un Sorcier aussi puissant ne se trompera jamais dans l'usage de la sorcellerie. Il est donc tout à fait possible que le maître de jeu garde le Grimoire sous les yeux durant un tel combat. Cette position peut parfaitement se comprendre. Pour ma part, même l'équivalent de l'Archimage devra se plier aux dures lois régissant l'usage de la Sorcellerie dans l'univers qui est le sien… et celui de nos héros.

***Les formules magiques** : lorsqu'un Sorcier prononce l'une des trois syllabes de base composant une formule magique, il ne fait pas qu'énoncer des sons. Chacune des syllabes concentre en elle une partie du complexe schéma mental permettant de mettre en œuvre la formule. La syllabe en elle-même n'est rien, c'est l'énergie qui la sous-tend qui importe. Ainsi, ce n'est pas parce qu'un aventurier n'ayant jamais étudié la sorcellerie s'appliquera à prononcer distinctement une formule magique que celle-ci déclenchera son pouvoir. Elle n'est que le vecteur par lequel le Sorcier peut à la fois puiser dans son énergie intérieure et faire appel aux forces surnaturelles qui l'entourent. Chaque syllabe doit être prononcé très clairement, avec la bonne inflexion, le rythme qui convient et la tessiture correcte, de façon à ce que la puissance du diagramme psychique connu du Sorcier puisse s'incarner dans le verbe, qui lui même sera ainsi en mesure d'altérer les complexes rouages de la réalité pour produire l'effet souhaité. Lorsqu'un Sorcier ne peut consulter régulièrement son grimoire, il est obligé de faire des efforts de concentration de plus en plus intenses au fur et à mesure que le temps s'écoule au risque de se tromper dans la formation de son schéma mental. C'est pourquoi les règles préconisées pour l'utilisation de la magie dans le cadre de ce JDR reposent sur le postulat que c'est la mémoire du joueur et elle seule qui fera la différence dans le succès ou l'échec d'une formule.

***La consultation du Grimoire** : Afin que les formules magiques échafaudées par des générations de Sorciers analandais ne tombent pas entre les mains des maléfiques magiciens du Kalkhabad, le Sorcier doit laisser son propre grimoire en sécurité dans sa demeure. Il a donc le droit de le réviser uniquement lorsqu'il se trouve en Analand. Jusqu'à temps qu'il soit revenu dans son pays natal, il ne pourra plus jeter le moindre coup d'œil au Grimoire. Il se peut cependant que le destin lui mette un jour sous les yeux quelques unes des formules qu'il connaissait déjà.

***La pratique de la magie** : lorsqu'un Sorcier fait appel aux forces surnaturelles de la magie, il doit prononcer la formule adéquate (susceptible de modification suivant que le Sorcier essaye ou non de changer les paramètres de base du sortilège) et se munir des composantes nécessaires si besoin est.

Chacune des formules comporte trois syllabes et jusqu'à trois autres supplémentaires s'il veut modifier les paramètres du sortilège. Entre parenthèses se situe le nombre de points de fatigue (ou de PE) que le Sorcier devra dépenser pour lancer le sortilège ou en modifier les paramètres (ces derniers viennent en supplément)

DEM (1 / 1) / TREM (3 / 2) / QUERM (6 / 3) : ces syllabes permettent au Sorcier d'affecter deux, trois ou quatre cibles au lieu de l'unique prévue dans le sortilège (dans les limites de la portée du sortilège). Ces syllabes doivent être ajoutées avant la première des trois syllabes du sortilège qu'elles modifient.

LEM (1 / 1) / LUM (2 / 1) / LYM (3 / 2) : ces syllabes permettent au Sorcier de multiplier par deux, trois ou quatre la portée initiale de son sortilège. Ces syllabes doivent être ajoutées après la première des trois syllabes du sortilège qu'elles modifient.

VOR (1 / 1) / KOR (3 / 2) / ROR (6 / 3) : ces syllabes permettent au Sorcier de renforcer la puissance de son sortilège. Si ce dernier inflige des dégâts, ces

derniers seront respectivement augmentés de 1, 2 ou 3d6. Si le sortilège inflige des malus, ces derniers seront augmentés de 1, 2 ou 3 points. Si le sortilège possède une zone d'effet (comme pour AEG – YS – MUR) celle-ci est respectivement multipliée par 2 , 3 ou 4. Ces syllabes doivent être ajoutées après la deuxième des trois syllabes du sortilège qu'elles modifient.

VER / VOR / VYR : ces syllabes peuvent être rajoutées par le Sorcier afin de réduire sa dépense en points de fatigue. VER réduit la dépense de 1PF (ou 1 PE), VOR de 2PF (ou 1PE) (mais ne peut-être utilisée que lorsque un sortilège a été augmenté d'une autre syllabe) et VYR de 4PF (ou 2PE) (mais ne peut-être utilisée que lorsque un sortilège a été augmenté de deux syllabes). Ces syllabes peuvent être ajoutées à n'importe quel endroit de la formule qu'elles modifient.

***Le Grimoire du Sorcier** :

Un Sorcier maîtrise un nombre de formules magiques égal à sa caractéristique Connaissance (mais il ne possède pas pour autant les composantes nécessaires à son bon fonctionnement).

Description des paramètres des sorts :

Portée : portée maximale à laquelle le sort reste efficace.

Durée : durée du sortilège. Elle est aléatoire et connue du seul maître de jeu.

Résistance : la cible d'un sortilège peut parfois lui résister, en général en sortant vainqueur d'un duel Connaissance/Endurance. Résister (avec ou sans succès) à un sortilège fait perdre à la cible un nombre de points de fatigue équivalents à ceux dépensés par le Sorcier (si ce dernier a décidé de sacrifier des points de vie au lieu de dépenser ses PF, les PF perdus par la cible sont égaux à ceux que le Sorcier aurait normalement dépensés).

PF : points de fatigue dépensés lors du lancement du sortilège.

PE : le Sorcier peut choisir de puiser dans ses points de vie (son Endurance) plutôt que de se fatiguer.

Temps d'incantation : exprimé en actions. Le sortilège agit à l'action à laquelle il se déclenche, tout en respectant l'ordre des initiatives. Un Sorcier en train d'incanter est en défense passive. En revanche, dès qu'il a fini, il peut parer, esquiver (ou même attaquer) normalement. Une formule magique met plus de temps à être élaborée qu'un coup d'épée ou de poignard à être donné : c'est pourquoi son incantation entraîne un malus de –3 à l'initiative (si deux formules sont lancées dans le même round, le malus s'applique également pour la deuxième action).

***Les six formules de base** :

ZOR – ZIM – ZAP

Portée : 20 m / Durée : instantanée / PF : 4 / PE : 2 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier fait jaillir de son index tendu une décharge d'énergie magique prenant la forme d'une masse d'étincelles bleutées crépitantes qui s'en va frapper une unique cible et lui causer 3d6 points de dégâts. Une armure métallique ne protège pas contre ce sortilège..

FOL – FEU – FAR

Portée : 20 m / Durée : instantanée / PF : 4 / PE : 2 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier fait jaillir de la paume de sa main une sphère de feu rougeoyante qui s'en va frapper une unique cible et lui causer 3d6 points de dégâts.

HOR – BRA – KAN

Portée : NA / Durée : 2d6 PhA / PF : 4 / PE : 2 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier génère une barrière invisible autour de lui (sous la forme d'un hémisphère d'un rayon de 2m) qu'il peut ensuite modeler à sa convenance, de façon à se ménager une sortie. La plupart des créatures ne peuvent passer la barrière, hormis celles capables de se déphaser ou intangibles.

AEG – YS – MUR

Portée : 10 m / Durée : 3d6 PhA / PF : 4 / PE : 2 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier créé un mur de force tangible de 3mx3m qui bloque toute créature cherchant à le traverser.

AES – TRI – LOI

Portée : 10 m / Durée : 2d6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 4 / PE : 2 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier contrôle l'esprit d'une créature dénuée d'intelligence (animal ou monstre primitif). Si jamais la créature est attaquée, elle est libérée de l'entrave du sortilège.

MU – MAR – MOU

10 m / Durée : 2d6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 4 / PE : 2 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier désigne de son index une créature tenant une arme ou tout autre objet et celle-ci deviendra alors incapable de le tenir correctement, ne cessant de le ramasser pour mieux le laisser tomber ensuite.

***Les autres formules** :

GAR – GAN – GRO

Portée : personnelle / Durée : 2d6 PhA / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier transforme son corps de telle façon que celui-ci triple de volume. Sa vitesse de déplacement devient 25, 50, 100 et il gagne 3 points en Puissance (il ne peut pas dépasser 15 en Puissance au maximum). Son Habileté n'est pas réduite par sa nouvelle forme, car il s'y adapte en quelques instants. Un Sorcier attentif veillera à ne pas utiliser ce sortilège dans un espace confiné, car il risquerait d'y rester coincé pour la durée de son sortilège.

E – CU – FER

Portée : personnelle / Durée : 2d6 PhA / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier pose une 1 PO sur son avant-bras et la change en un écu ne pesant pas plus lourd qu'une plume. Il bénéficie des points de protection d'un écu sans subir aucun malus, mais uniquement contre les armes coupantes (les coups d'estoc et

contendants ne seront pas amortis par l'écu magique). Au terme du sort, la pièce noircit et perd toute valeur.

BRA – DA – CLE

Portée : 10m / Durée : instantanée / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier ouvre une porte quels que soient les moyens utilisés pour la fermer. Ce sortilège n'a en revanche aucune utilité sur une porte close par magie.

LAM – AZ – FIL

Portée : une arme touchée / Durée : 1d6 PhA / PF : 3 / PE : 2 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier enduit le fil d'une lame d'un peu de cire d'abeille (ceci prend une action) puis incante le sortilège. Chaque fois que l'arme touchera elle occasionnera des dégâts doublés (seul le dé est jeté deux fois ; les bonus accordés par une Puissance élevée ne sont pas ajoutés deux fois). Ce sortilège ne marche pas sur les pointes de flèches ou de carreaux d'arbalète.

DIV – DEV – OZ

Portée : personnelle / Durée : instantanée / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier sonde ses environs immédiat sur un rayon de 10 mètres et détecte tout piège mécanique ou magique qui y serait dissimulé. Ce sortilège indique également le meilleur moyen d'éviter le piège, s'il en existe un.

MUL - KA – SIX

Portée : personnelle / Durée : 2D6 PhA / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier créé cinq images de lui-même qui l'imitent à la perfection. Chacune de ses images possède un score de défense passive de 12. Dès qu'une image est touchée, elle disparaît. Ces illusions sont uniquement visuelles.

JIG – JAG – JUG

Portée : 10m / Durée : tant que le Sorcier joue de la flûte / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier joue un air terriblement entraînant sur sa flûte de bambou et la cible du sortilège ne peut rien faire d'autre que danser tant que le Sorcier joue. Quand il joue, le Sorcier peut marcher à la moitié de sa vitesse de déplacement normale.

GOB – OS – TER

Portée : dents touchées puis lancées par le Sorcier / Durée : 2d6 PhA / PF : 1 / gobelin créé / PE : 1 / 2 gobelins créés / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier lance autant de dents de Gobelins qu'il le souhaite et les transforme en Gobelins qui rempliront une unique tâche pour lui. Si les Gobelins meurent ou que la tâche fixée par le Sorcier est exécutée, le sort prend fin même s'il n'est pas parvenu au terme de sa durée.

Caractéristiques du Gobelin :

Puissance : 2d6 –2 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 –3 Aura : 2d6 –4

Dégâts : griffes : 1d4 et morsure : 1d4

Langue : Gobelin
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Protection : peau rugueuse : 1 point
Points de vie : Endurance +2d6
Compétences : Chasse, Escalade, Furtivité, Observation

FOR – AL – OGR

Portée : dent touchée puis lancée par le Sorcier / Durée : 3d6 PhA / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier lance une dent de Géant et la transforme en un Géant de 3,50m de haut. Ce dernier remplit une unique tâche avant de disparaître. Le sort s'achève également si le Géant est tué .
Caractéristiques du Géant :
Puissance : 2d6 +6 (maximum 18) Habileté : 2d6 Endurance : 2d6+4
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 –2 Aura : 2d6 –2
Dégâts : poing 1d8, rocher : 3d6 ou petit tronc d'arbre 2d8
Langue : Parler commun mâtiné d'un fort accent ogre
Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80
Protection : peau dure comme du cuir : 2 points
Points de vie : Endurance +8d6

GLU – MAR – COL

Portée : un pot de colle touché / Durée : 2D6 PhA / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier transforme une colle ordinaire en une glue magique susceptible de retenir la plus puissante des créatures. La colle possède une Puissance de 18 pour la créature qui essaye de s'en dépêtrer. La seule difficulté de ce sortilège consiste à verser la colle au bon endroit (celle-ci affecte une zone de 2m²).

SUR – UBI – SOR

Portée : personnelle/ Durée : instantanée / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier sait par le truchement d'une intuition surnaturelle quel est pour lui le meilleur moyen de s'échapper d'un lieu dangereux. S'il existe un objet (caché ou non) présent dans une zone de 10m de rayon autour du Sorcier et lui permettant de se défendre efficacement contre une créature le menaçant, le sortilège le mènera directement vers celui-ci. Si l'objet est protégé par un piège, le sortilège l'en avertira.

LOR – DOC – URE

Portée : une potion médicinale / Durée : instantanée / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier augmente la puissance d'une potion médicinale de sorte que celle-ci redonne le triple de point(s) de vie. Si ce sortilège est intensifié par VOR, KOR ou ROR il multipliera respectivement les points de vie rendus par 4, 5 ou 6.

MIN – LEN – ARD

Portée : 10m / Durée : 2D6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier désigne de son index une cible dont les mouvements vont être ralentis à l'extrême. La vitesse de déplacement et

l'initiative de cette dernière sont divisées par 2, et elle ne peut plus effectuer qu'une seule action par round.

SIL – SOU – FOL

Portée : 5m / Durée : Tant que le Sorcier garde le trésor illusoire en vue / Résistance : Connaissance vs Perception (uniquement en cas de contact direct avec le trésor) / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier créé l'illusion d'un fabuleux trésor, dont il pourra se servir pour payer, corrompre ou attirer une ou plusieurs créatures. Le trésor disparaît dès que le Sorcier le quitte des yeux. L'illusion comporte des éléments visuels, thermiques et tactiles

AES – MAG – IUS

Portée : personnelle / Durée : instantanée / Résistance : Connaissance vs Connaissance / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : spécial : le Sorcier peut contrer de nombreux sortilèges grâce à cette formule très utile. Néanmoins, il devra la prononcer très vite pour que le sortilège adverse n'ait pas le temps de faire effet. Le maître de jeu doit insister avant la partie sur le fait que le Sorcier interprété par un personnage doit prononcer l'Aesmagius aussitôt après l'enchanteur ou la sorcière lui ayant lancé le sortilège pour que la formule fasse effet. Il est conseillé au maître de jeu d'être très strict dans l'utilisation de cette formule : toute hésitation ou retard lors de l'incantation permet au sortilège adverse de passer avant que l'Aesmagius n'ait tissé sa toile protectrice. Si l'Aesmagius doit faire face à un sort renforcé par VOR, KOR ou ROR, il doit lui aussi être renforcé à même hauteur ou être totalement inefficace.

PAN – TA – KAS

Portée : 10M / Durée : instantanée / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier projette une poignée de petits cailloux contre une unique cible. Les cailloux explosent dans une forte détonation lorsqu'ils rentrent en contact avec la cible, lui infligeant 2d6 points de dégâts.

VAL – CHU – MOL

Portée : personnelle / Durée : 2d6 PhA / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier use de cette formule lorsqu'il tombe dans le vide. Il descend de 5m par PhA comme s'il ne pesait pas plus lourd qu'une plume et atterrit sur le sol sans se faire de mal.

FAR – FOL – HET

Portée : 10m / Durée : 2d6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier induit dans l'esprit de sa cible une folie aussi violente que passagère. Une cible sous l'emprise de ce sort se met à agir de façon totalement imprévisible. Le lancer d'un dé à 10 faces détermine le type d'action entreprit par la cible (et ce à chaque PhA) : 1 : la cible s'assoie et ricane maladivement ; 2 : la cible se précipite sur tout ce qui bouge pour l'agresser physiquement ; 3 : la cible se roule par terre en hurlant ; 4 : la cible se gratte la tête en regardant stupidement autour d'elle ; 5 : la cible se met à pleurer à chaudes larmes ; 6 : la cible grommelle d'incompréhensibles propos et agresse quiconque passe à sa portée ; 7 : la cible agit normalement ; 8 : la cible tente d'incanter un sortilège (s'il

s'agit d'un Sorcier il se peut que cela marche) ; 9 : la cible ferme les yeux et tourne sur elle-même en levant les bras vers le ciel ; 10 : la cible avoue son plus gros mensonge (si elle n'a jamais menti – mon œil ! - le sort de Farfolhet prend fin).

ROU – VEL – NUI

Portée : spécial / Durée : 2d6 PhA / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier génère une obscurité magique dans une pièce sans fenêtres et aux portes fermées. Il est le seul à y voir, tandis que toutes les autres créatures présentes sont plongées dans le noir.

BAR – BOU – DES

Portée : 3m (non modifiable) / Durée : 3d6 PhA / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier jette une poignée de sable devant lui. A l'endroit où le sable atterrit se forme une zone de sables mouvants d'une superficie de 2m². Toute créature qui y pose le pied doit réussir un jet de Puissance contre une difficulté de 15 ou être happé par les sables. Appliquez ensuite la même règle que pour l'étranglement.

NER – PUE – JIR

Portée : 10m / Durée : 2d6 PhA / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier génère une atroce puanteur dans une zone de 5m de rayon. Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet doivent réussir un jet d'Endurance de difficulté 15 ou bien se mettre à vomir « tripes et boyaux » sur le sol. Si le Sorcier est présent dans la zone d'effet il peut se prémunir des effets du sortilège en s'enfonçant des tampons prévus à cet effet dans le nez. Des créatures en train de vomir ne peuvent rien faire d'autre : si elles sont attaquées, elles n'ont droit qu'à leur score de défense passive pour éviter de recevoir des coups.

AR – TEL – KAS

Portée : 10m / Durée : 2d6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier peut lire les pensées d'une créature intelligente pour que peu qu'il revête une calotte de toile (elle coûte le même prix qu'un bonnet) sur sa tête.

GRI – HOU – RIS

Portée : 10m / Durée : 2d6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier provoque une peur panique chez une créature en la fixant de derrière le masque noir qu'il aura revêtu. La créature se recroquevillera pendant toute la durée du sortilège et sera considérée comme immobile si on l'attaque. Néanmoins, à chaque blessure reçue, la créature a le droit de refaire un jet d'Endurance pour se libérer de sa terreur.

VAL – BOF – QIS

Portée : 10m / Durée : 2d6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier démoralise complètement une créature. Cette dernière n'aura plus aucun goût pour la victoire, mais continuera

néanmoins à se battre. Cependant, elle sera handicapée d'un malus de –4 sur chacun de ses jets d'Habileté et ses dégâts seront réduits d'un montant similaire.

A – MI – LYN

Portée : 10m / Durée : 3d6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier force une créature à le considérer comme son ami. Cette dernière sera ainsi susceptible de lui fournir certains renseignements qu'il n'aurait pas été possible d'obtenir autrement et même de lui venir en aide, bien qu'à contre-cœur. Tout le temps qu'elle est sous l'emprise du sortilège, la cible considère toujours le Sorcier de la même façon qu'avant, bien qu'elle soit obligée de suivre les ordres qui lui sont donnés. Le Sorcier a besoin d'un bijou en or (quel que soit son prix) pour mettre en œuvre cette formule magique.

DOR – BLO – BIS

Portée : 10m / Durée : 2d6 PhA / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier doit diriger vers la créature qu'il désire dupliquer un miroir au cadre d'or. Du miroir sort au terme de l'incantation une créature en tout point semblable à son modèle, qui se jette sur lui pour le combattre. La copie est de même force que l'original, mais ne possède pas ses attaques spéciales (poison, rais de feu, sortilèges, etc.). Cette formule ne peut jamais affecter plus d'une créature à la fois (on ne peut donc pas se servir de DEM, TREM ou QUERM pour renforcer ses effets).

BOR – FOR – NOS

Portée : personnelle / Durée : 2d6 PhA / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier doit boire une potion d'eau de feu avant de réciter la formule. Sa Puissance sera alors multiplié par deux (ce qui lui permet de dépasser éventuellement les limites de la table des bonus de Puissance : il suffit de continuer la table comme suit : 19 – 21 : +11/360kg, 22 – 24 : +13/450kg, 25 – 27 : +15/550kg etc.). Il n'est pas possible de renforcer la puissance de ce sortilège par les syllabes VOR, KOR, ROR.

PAL – ROC – LUR

Portée : 3m / Durée : instantanée / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier jette devant lui un peu de poudre de pierre. Il doit réussir à toucher la créature pour que le sortilège prenne effet. En cas d'échec au jet de résistance, la créature est changée en pierre. Ce sort ne peut affecter qu'une unique cible à la fois et ne peut pas être renforcé par VOR, KOR ou ROR.

HIP – HOP - HAP

Portée : personnelle / Durée : 2d6 PhA / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier renifle un peu de poudre jaune (une drogue fabriqué notamment à Kharé) puis prononce sa formule. A ce moment là, il peut agir deux fois plus vite que la normale : il bénéficie de deux fois plus d'actions que d'ordinaire et peut se déplacer deux fois plus vite. Ce sortilège ne peut pas être renforcé par VOR, KOR ou ROR.

AS – VEN – NOL

Portée : 25m / Durée : tant que le Sorcier souffle / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier porte à sa bouche l'embout d'une trompe à vent après avoir prononcé l'Asvennol, puis souffle très fort dans son pavillon. Une violente bourrasque renversera toute créature située dans la portée du sort sur un couloir de 5 mètre de large et 4 mètre de haut. Pour ne pas tomber, une créature devra faire un jet d'opposition entre sa Puissance et la force du vent (Puissance de 18). Si elle veut continuer à avancer, elle devra réussir le même jet à chaque action afin de pouvoir progresser d'un quart de sa vitesse de déplacement normale en marche.

TOR – FIX – ELM

Portée : 20m / Durée : tant que le Sorcier ne quitte pas la cible des yeux / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 3 / PE : 2 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier désigne à l'aide d'une branche de jeune chêne consacré par un saint homme une unique cible. Cette dernière, qu'elle soit en vol ou en train de marcher s'immobilise complètement. Si le Sorcier peut l'atteindre, il peut très bien la tuer d'un coup. Une créature en vol ne chute pas, mais reste magiquement suspendue dans les cieux. Cette formule peut également immobiliser un objet (comme une énorme pierre dévalant un tunnel en pente, par exemple).

FAG – NAG – SOM

Portée : 5m / Durée : 2D6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier balance lentement un pendule de cuivre devant les yeux d'une créature tout en récitant la formule magique. Cette dernière s'endormira alors (à moins de réussir son jet d'opposition d'Endurance) d'un sommeil profond et sans rêve.

DEM – VOL – NYS

Portée : personnelle / Durée : 3D6 PhA / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier incante cette formule après avoir passé autour de son cou un médaillon incrusté de pierreries. Il pourra ensuite voler à une vitesse de 20m par action. S'il se stabilise dans les airs, il peut parfaitement recourir à sa magie ou utiliser une arme de jet ou à projectile.

QAR – INV – HEG

Portée : personnelle / Durée : 3D6 PhA / Résistance : Connaissance vs Perception / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : cette formule est surtout utile face aux créatures intelligentes. Le Sorcier donne l'illusion de disparaître complètement à la vue de toute créature intelligente échouant à percer le voile magique qui le dissimule. On peut bien sûr l'entendre se déplacer et distinguer ses empreintes sur un sol poussiéreux. L'invisibilité donne des avantages conséquents au Sorcier lorsqu'il combat : il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets d'attaque et de parade (ou esquive), tandis que ses adversaires sont handicapés d'un malus de –2 à ses mêmes jets. Les animaux et monstres primitifs ne sont guère affectés par l'invisibilité : ils distinguent le Sorcier comme une tâche floue et n'ont qu'un malus de –1 sur leurs jets

d'attaque, le Sorcier ne disposant d'aucun bonus contre eux. Pour que la formule fasse effet, le Sorcier doit passer un anneau de perles fines autour de son annulaire.

OLO – MEN - LUX

Portée : un joyau solaire / Durée : 1D6 heure(s) / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier ensorcelle un joyau solaire afin qu'il produise suffisamment de lumière pour éclairer sur un rayon qui peut varier entre 10cm et 6m. Si le Sorcier le souhaite, il peut consumer toute la magie de la formule en un intense flash lumineux susceptible d'aveugler toute créature située à moins de 30m du joyau pour 1d6 PhA. Un jet d'Habileté de difficulté 15 permet d'éviter le rayonnement.

SON – REV – OZ

Portée : personnelle ou 10m / Durée : 3D6 PhA / Résistance : Connaissance vs Perception / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier crée l'illusion de son choix (zone d'effet maximale : cube de 6m d'arête), comme une crevasse déchirant soudain le sol, ou bien sa métamorphose en démon. L'illusion comprend des éléments visuels et auditifs (mais ni thermiques, olfactifs, gustatifs ou tactiles). Une illusion ne peut pas blesser une créature, mais peut très bien la faire s'évanouir de peur ou lui donner une crise cardiaque. Pour que la formule soit efficace, le Sorcier doit avoir passé un bracelet d'or à son poignet.

HUB – LAN – BLA

Portée : 10m / Durée : 1D6 x10 minutes / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier peut communiquer avec toutes les créatures intelligentes non-humaines (comme les orques et les gobelins). Ce n'est pas pour autant que celles-ci se montreront amicales. Pour que la formule fasse effet le Sorcier doit s'affubler d'une horrible perruque verte.

Il est possible que le créateur de cette formule magique ait voulu que tous ceux qui l'utiliseraient par la suite se ridiculisent. De nombreux Sorciers tentèrent de modifier la formule afin de dissocier le port de la perruque verte de la communication avec les races non-humaines, mais aucun ne réussit à atteindre la connaissance linguistique suffisante pour mettre au point la formule adéquate. C'est ainsi que le port de la perruque verte est toujours d'actualité pour les malheureux Sorciers analandais.

JIF – WAF – RIF

Portée : 10m / Durée : 1D6 minute(s) / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier peut communiquer avec tous les animaux. Ce n'est pas pour autant que ceux-ci se montreront amicaux. Pour que la formule fasse effet le Sorcier doit s'affubler d'une horrible perruque verte.

Triste constatation pour les Sorciers : le créateur d'Hublanbla est aussi celui de Jifwafrif. Passé maître dans la connaissance des langues non-humaines, il s'attaqua ensuite à la compréhension des modes de communication animaux. La fameuse perruque verte apparaît comme la signature grotesque qu'il légua en héritage à ses successeurs pour leur plus grande gêne. Le Sorcier mourut avant de commencer son étude des échanges signifiants chez les minéraux et végétaux et la perruque verte n'eut

ainsi pas le loisir de contaminer d'éventuels futurs champs d'investigation pour les plus acharnés des Sorciers.

ZOR – ZIM – ZIP

Portée : 30m / Durée : instantanée / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier peut se déplacer instantanément d'un point à un autre de l'espace en incantant cette formule. Il est limité par la portée du sortilège et doit porter un anneau en métal vert provenant du Pic de la Roche pour que sa magie fasse effet. Ce sort permet également de traverser des matériaux simples comme le bois ou la terre, mais pas la pierre ou des matériaux enchantés.

VER – VUE - NIR

Portée : un Globe de Cristal touché par le Sorcier / Durée : 3d6 PhA / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier peut scruter des scènes appartenant à un avenir proche, sans aucune possibilité de choisir celles qu'il désire visualiser. Les scènes semblent défiler les unes à la suite des autres sans aucune logique et elles ne sont pas toutes liées au destin du Sorcier.

MOR – KA – RES

Portée : un cadavre qu'il faut asperger d'Eau Bénite / Durée : instantanée / PF : 4 / PE : 2 / Temps d'incantation : 1 minute : le Sorcier asperge le cadavre d'un homme ou d'un humanoïde d'Eau Bénite et prononce la formule à six reprises afin de le ressusciter. Le cadavre revient lentement à la vie. Il est tout d'abord somnolent et terriblement engourdi, mais se trouve bientôt capable de répondre aux questions qui lui sont posées. En 1d6 heures(s) il sera remis sur pied. Il n'est pas possible d'augmenter ce sortilège par les syllabes Dem, Trem, Querm afin de ressusciter plusieurs individus. La formule ne peut affecter qu'une créature décédée depuis 24 heures au maximum.

HOR – AES – DIR – ZED

PF : 8 / PE : 4 / Temps d'incantation : 1 action : Personne ne connaît les effets de ce sortilège dont on dit qu'il serait le plus puissant jamais inventé. Son créateur, un nécromancien, disparut corps et biens après avoir incanté cette formule, et personne ne le revit jamais. Un bon Sorcier ne devrait avoir recours à cette formule que si il se trouve dans une position ne lui autorisant pas d'autre choix… et même alors, est-il vraiment sage de mettre en œuvre la magie de l'Horaesdirzed ?

TABLE DES FORMULES MAGIQUES DU GRIMOIRE D'ANALAND

FORMULES	EFFETS	FOCUS	D	F	V
ZOR – ZIM – ZAP	Lance un éclair		X	X	X
FOL – FEU – FAR	Projette une sphère de feu		X	X	X
HOR – BRA – KAN	Dresse une barrière invisible		X	X	X
AEG – YS – MUR	Crée un mur invisible		X	X	X
AES – TRI – LOI	Contrôle une cible dénuée d'intelligence		X	X	X
MU – MAR – MOU	Rend maladroite une cible		X	X	X
GAR – GAN – GRO	Multiplie la taille du Sorcier par trois		X		X
E – CU – FER	Bouclier de force	1 PO		X	
BRA – DA – CLE	Ouvre une porte non fermée magiquement			X	
LAM – AZ – FIL	Affûte le fil d'une lame	De la cire d'abeille			X
DIV – DEV – OZ	Détection des pièges mécaniques et magiques		X	X	
MUL - KA – SIX	Crée 5 images du Sorcier		X	X	
JIG – JAG – JUG	Fait danser une cible	Une flûte de bambou	X	X	X
GOB – OS – TER	Crée un ou plusieurs gobelins	Autant de dents que de gobelins créés		X	
FOR – AL – OGR	Crée un géant	Une dent de géant			
GLU – MAR – COL	Crée une glue extrêmement résistante	Un pot de colle			
SUR – UBI – SOR	Indique le moyen le plus sûr pour quitter un lieu		X	X	
LOR – DOC – URE	Triple l'effet d'une potion médicinale	Une potion médicinale	X	X	
MIN – LEN – ARD	Ralentit une cible		X		
SIL – SOU – FOL	Crée un trésor illusoire			X	
AES – MAG – IUS	Dissipe les effets d'une autre formule		X	X	
PAN – TA – KAS	Projette des cailloux qui explosent au contact d'une cible	Des petits cailloux		X	
VAL – CHU – MOL	Ralentit une chute		X	X	X
FAR – FOL – HET	Provoque la folie			X	
ROU – VEL – NUI	Génère une obscurité magique		X	X	
BAR – BOU – DES	Crée des sables mouvants	Une poignée de sable		X	
NER – PUE – JIR	Crée une puanteur effroyable	(Tampons pour se boucher les narines)			X
AR – TEL – KAS	Permet de lire les pensées d'une cible	Une calotte de toile	X	X	
GRI – HOU – RIS	Provoque une peur panique chez une cible	Un masque noir		X	

VAL – BOF – QIS	Démoralise une cible			X	
A – MI – LYN	Rend une créature amicale	Un bijou en or	X		
DOR – BLO – BIS	Crée le double d'une cible	Un miroir au cadre d'or			X
BOR – FOR – NOS	Multiplie par deux la puissance du Sorcier	Potion d'eau de feu			X
PAL – ROC – LUR	Pétrifie une cible	De la poudre de pierre	X		
HIP – HOP – HAP	Accélère les mouvements du sorcier	De la poudre jaune		X	
AS – VEN – NOL	Crée une violente rafale	Une trompe à vent			X
TOR – FIX – ELM	Paralyse une cible	Une branche de jeune chêne consacrée par un saint homme	X		
FAG – NAG – SOM	Endort une cible	Un pendule de cuivre	X	X	
DEM – VOL – NYS	Permet de voler	Un médaillon incrusté de pierreries			
QAR – INV – HEG	Rend invisible	Un anneau de perles fines			
OLO – MEN – LUX	Crée de la lumière / Aveugle une ou plusieurs cibles	Un joyau solaire	X	X	
SON – REV – OZ	Crée une illusion	Un bracelet d'or	X		
HUB – LAN – BLA	Permet de communiquer avec des créatures intelligentes non-humaines	Une perruque verte	X		X
JIF – WAF – RIF	Permet de communiquer avec les animaux	Une perruque verte	X		X
ZOR – ZIM – ZIP	Permet de se déplacer instantanément d'un endroit à un autre	Un anneau en métal vert provenant du Pic de la Roche		X	
VER – VUE – NIR	Permet de sonder l'avenir	Un globe de cristal	X		
MOR – KA – RES	Ressuscite un cadavre	De l'eau bénite			
HOR – AES – DIR – ZED	?				

*D = Formules connues de Dintonta
F = Formules connues de Fenestra
V = Formules connues de Vancass

L'expérience

***Augmentation du personnage par l'expérience :**

Les caractéristiques peuvent être augmentées naturellement jusqu'à 12 au maximum. Le coût en points d'expérience pour augmenter une caractéristique d'un point est de (Score actuel de la caractéristique)x2.

Les compétences peuvent s'acheter au prix de 10 points d'expérience chacune.

La maîtrise d'une nouvelle arme coûte 5 points d'expérience pour un Guerrier et 10 pour un Sorcier.

Faire qu'une arme devienne son arme de prédilection coûte 8 points d'expérience pour un Guerrier et 16 pour un Sorcier. Cela n'est possible que si l'arme est déjà maîtrisée

L'apprentissage d'une nouvelle formule magique coûte 20 points d'expérience.

1 point de vie supplémentaire coûte 5 points d'expérience.

Le maître de jeu est invité à estimer combien de temps nécessite chaque augmentation. Il pourra ainsi exiger d'un Sorcier qu'il demeure (12-Connaissance) mois dans un lieu calme pour maîtriser une formule magique, ou d'un Guerrier qu'il étudie (12-Habileté)x 2 semaines pour maîtriser une nouvelle arme ou en faire son arme de prédilection.

***Gain des points d'expérience :**

Il est conseillé au maître de jeu d'attribuer les points d'expérience à la fin de chaque aventure et non de chaque session de jeu.

Danger : 1 à 5 point(s) suivant la dangerosité des adversaires ou des pièges auxquels les personnages ont été confrontés.

Intrigue : 1 à 4 point(s) suivant le nombre de fils de l'intrigue démêlés.

Interprétation du personnage : 1 à 3 point(s)

Idées de génie : 1 point pour chaque idée géniale émise par un joueur.

Le nombre de points gagnés en moyenne par aventure devrait tourner entre 5 et 7. Mais il appartient à chacun de faire comme il l'entend.

L'UNIVERS DE JEU

Préambule : On peut penser que les livres de Steve Jackson accompagnés des superbes illustrations de John Blanche se suffisent à eux-mêmes. Et ce n'est pas faux. Mais, lorsque j'ai tenté de nouveau l'aventure, après treize ans passés loin du Kalkhabad, je l'ai agrémentée d'un élément musical. En fait, il s'agissait de trois plages de Mulholland Drive passées en boucle et ces morceaux m'accompagnèrent du début à la fin de mon aventure (quoique je ne parvins pas à montrer assez d'opiniâtreté pour venir à bout de la Couronne des Rois). La quête solitaire de l'homme d'Analand prit aussitôt un relief impressionnant. Je plongeais en transe pour vivre l'aventure, et j'en ressortais hébété, encore sous le charme des sortilèges étranges tissés par la mystérieuse harmonie née de la rencontre entre la musique de Badalamenti et les mots de Steve Jackson mêlés des visions de John Blanche. Qu'il me soit permis ici de conseiller d'écouter en boucle les plages 2, 17 puis 14 de Mulholand Drive lorsque Sorciers et Guerriers partiront à l'exploration des territoires sauvages situés au delà du mur de Shamutanti. Il me semble qu'il s'agit là d'une de ces rencontres improbables mais magiques entre deux univers que tout semble séparer, mais dont le courant émotionnel sous-jacent est en réalité très proche.

La musique de l'Adversaire, toujours composée par Badalamenti, est un choix qui me paraît également judicieux, bien qu'elle ne véhicule pas la même tension tragique que Mulholland Drive. Néanmoins, elle crée parfaitement l'atmosphère de fatalité qui sied si bien aux aventures se déroulant dans les territoires du Kalkhabad.

Le disque de Vangelis, El Greco (peintre dont les visions étranges inspirèrent peut-être l'art de John Blanche), est une source musicale intéressante à exploiter dans le cadre de sa relation avec le monde inventé par Steve Jackson (et Ian Livingstone), bien qu'elle soit beaucoup moins puissante que Mulholland Drive.

Je pourrais également citer les musiques des films Dracula, Crying Freeman, La Neuvième Porte ou Sleepy Hollow, mais ils ne sont pas suffisamment étranges pour avoir la force des précédents. Ils peuvent cependant représenter une alternative correcte aux choix restreints que je me permets de proposer ci-dessus.

L'ambiance : S'il est une chose importante par dessus toutes les autres quand on tente de transposer un univers d'un support (artistique) à un autre, c'est de préserver l'ambiance originelle, cette prime force motrice qui a suscité l'envie d'en multiplier les effets en les diversifiant. Les livres dont vous êtes le héros ont suivi chronologiquement l'engouement massif pour le jeu de rôle (et notamment le vénérable ancêtre AD&D), s'en inspirant d'une façon très particulière. Livré à lui même, mais confronté à des choix néanmoins restreints, le joueur revivait consécutivement une pléthore d'échecs avant de parvenir enfin au terme tant attendu de sa quête.

Le jeu de rôle fonctionne différemment : les choix qui sont offerts au(x) joueur(s) (ou aux joueuses – espèce rare s'il en est, qu'il convient cependant impérativement de mentionner ici) sont bien plus nombreux et débouchent sur une infinité de situations (que même un bon maître de jeu n'aura pu toutes prévoir à

l'avance). De plus, il s'agit pour le joueur d'incarner directement un personnage (ou héros), inventant d'après une personnalité définie au préalable ses répliques et réactions diverses aux situations variées qui lui seront proposées. Combien de fois ne me suis-je pas imaginé en lisant un paragraphe où le héros du livre était, malgré tous mes efforts pour l'en dissuader, contraint de commettre une action stupide, qu'il ne suivait pas ce qui était indiqué par le texte mais entreprenait une action bien plus utile. Combien de fois n'ai-je grommelé des insultes à peine voilées à ce cher Steve Jackson en constatant l'étroitesse de ses vues : « Je n'aurais jamais fait ça ! C'est trop stupide ! ». Mais que l'on se rassure, monsieur Jackson savait très bien ce qu'il faisait, et c'est plus souvent qu'à son tour qu'un joueur obligé d'agir (moi y compris) dans le cadre d'un JDR a exécuté une action frappée du sceau de la franche bêtise.

Le monde dépeint par Steve Jackson dans la série Sorcellerie ! est un monde impitoyable, dans lequel le moindre faux pas est mortel, la moindre erreur de raisonnement fatale. Les habitants du Kalkhabad sont pour la plupart rongés par la convoitise, la cupidité, le vice, la méchanceté, l'amertume ou le désespoir. Ceux qui ne le sont pas finissent le plus souvent dans la peau de victimes de jeux cruels inventés par des êtres pour qui la vie ne possède pas la même valeur que dans les contrées civilisées. Le Kalkhabad, ce « Repaire des Vermines du Bout du Monde », comme le surnomment les Analandais, abrite dans ses paysages à la beauté trompeuse maints dangers, dont les plus périlleux ne sont pas forcément ceux que l'on croit.

Fort heureusement, le Kalkhabad est unique, et les contrées civilisées qui l'entourent, même si l'on doit avouer qu'elles ne sont pas toutes hospitalières, sont peuplées d'une majorité de gens désireux de coexister dans une paix relative.

La toile de fond du monde (le fameux *background*) de Sorcellerie ! sera présentée en deux parties distinctes, la première recensant la totalité des éléments qu'il m'a paru important de relever au fil des pages des quatre livres dont vous êtes le héros, et la seconde constituant le prolongement personnel (encore que fortement influencé par l'esprit de Sorcellerie !) de cet univers.

Steve Jackson et Ian Livingstone ont fait paraître au début des années 90 un jeu de rôle approfondissant le monde de Titan (du nom du dieu qui créa l'univers) et des fans ont constitué un site remarquable (http://www.advancedfightingfantasy.com/) qui compile beaucoup d'informations issues des différents ouvrages des deux auteurs.

Contrairement à ma première intention, je me suis beaucoup inspiré du travail de ces brillants épigones des créateurs du Vieux Monde, et d'importants passages comme celui sur le royaume d'Analand ou le Kalkhabad en sont les traductions librement adaptées et enrichies. Le monde qu'ils ont développé est suffisamment détaillé, complexe et original pour mériter d'être découvert, et c'est pourquoi j'ai voulu le faire partager, du moins en partie, aux malheureux francophones rétifs à la langue de Shakespeare et Jane Austen.

Je tiens pourtant à préciser que moi-même n'ai jamais été très réceptif aux charmes de la perfide Albion, et qu'il m'a fallut m'armer de patience et de courage pour transcrire en notre belle langue le verbe insulaire.

PARTIE I

Eléments extraits de Sorcellerie !

I Créatures & Adversaires

Précisions : les créatures qui possèdent plusieurs modes d'attaque (exemple : bec et griffes) ne peuvent utiliser que l'un de ceux-ci à chaque action offensive.

Les points de fatigue des créatures s'obtiennent toujours en ajoutant le résultat d'un lancer de 4d6 à leur score d'Endurance.

Les créatures ne peuvent avoir des valeurs de caractéristiques inférieures à 1, et ce quel que soit le résultat des dés.

Les créatures dont les caractéristiques sont déterminées en lançant 2d6+X peuvent dépasser le maximum humain de 12.

Le Parler commun évoqué dans les descriptions ci-dessous désigne en fait la langue parlée en Analand.

Abeilles : Les abeilles du Kalkhabad sont plus grosses que celles des régions civilisées, mais leurs longs corps mordorés et duveteux se déplacent tout aussi vite. La plupart d'entre elles sont inoffensives, mais il existe une variété d'abeilles tueuses dont les piqûres sont mortelles. Le miel que fabriquent les abeilles du Kalkhabad est délicieux, et leur gelée royale l'est encore plus. Les bourgeois et les nobles des différents royaumes du Vieux Monde en raffolent, et il n'est pas rare que des hommes se risquent dans les collines de Shamutanti pour en rapporter. Un essaim comprend environ une vingtaine d'abeilles.

Caractéristiques d'un Essaim d'Abeilles :

Puissance : 1 Habileté : 2d6 Endurance : 1d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : piqûre : 1 + venin [15] (perte de 1d2 point(s) d'Habileté) ou 1 + venin [18] (perte de 1d4 point(s) d'Endurance pour les abeilles tueuses).

Taille : 3 à 6cm (5 à 9 cm pour les abeilles tueuses)

Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80

Points de vie : 1 par abeille (2 par abeille tueuse) Si, par exemple, un personnage inflige 8 points de dégâts avec son épée, on considère qu'il a tué 8 abeilles normales ou 4 abeilles tueuses. Tant que l'essaim comporte au moins 4 membres, ses caractéristiques ne changent pas.

Spécial : du fait de leur taille minuscule, les abeilles bénéficient d'un bonus de +3 à leurs jets d'esquive.

Aigle Royal : Les aigles royaux sont des rapaces nobles et majestueux que les Analandais élèvent spécialement pour la guerre. Ils servent de messager, d'éclaireur et même de combattant dans les batailles. On raconte que des prêtres de la Nature ont réussi à éveiller l'esprit de certains aigles royaux, donnant ainsi naissance à une race de rapaces intelligents. L'aigle est présent sur les armoiries du Seigneur d'Analand et symbolise le courage et la fierté.

Caractéristiques de l'Aigle Royal :

Puissance : 2d6 Habileté : 2d6+1 Endurance : 2d6

Perception : 2d6+4 Connaissance : NA Aura : 2d6

Dégâts : serres 1d6 ou bec 1d6+1 (en cas de réussite critique sur une attaque de bec, l'aigle royal est parvenu à crever un œil à son adversaire)
Taille : 90cm à 1m20 pour le corps et 2m60 à 3m50 d'envergure
Vitesses de déplacement : 40 / 80 / 160
Points de vie : Endurance + 4D6
Compétences : Chasse, Observation, Furtivité

Archanthrope : Les Archanthropes constituent une race d'affreuses créatures humanoïdes au corps sec et puissant. Leur mode de vie est celui de primitifs semi-nomades. Ils se vêtent de peaux de bêtes et portent de gros gourdins faits de bois. La seule loi qu'ils connaissent est la force, et celui qui parvient à s'imposer comme leur champion devient le chef temporaire de la tribu. Ce dernier livre combat sur combat pour conserver sa place et finit immanquablement par être tué par un jeune plus fort que lui.
Caractéristiques de l'Archanthrope :
Puissance : 2d6 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6+1
Perception : 2d6 Connaissance : 1d6 Aura : 2d6-3
Dégâts : gourdin 1d6
Langue : l'archanthrope (langage très rudimentaire qui ne sert que pour des conversations pragmatiques ; ils ne maîtrisent absolument pas les concepts abstraits)
Taille : 1m10 à 1m60
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : Endurance + 4D6
Compétences : Chasse

Assassin : Les assassins sont nombreux à s'être faits oubliés en fuyant dans le Kalkhabad, et en particulier en trouvant refuge à Kharé. Ils sont pour la plupart impitoyables et n'hésitent pas à égorger un individu endormi ou à faire boire du poison à leur victime. Ils sont passés maîtres dans le domaine de la discrétion et de l'observation. Patients et déterminés, ils ont l'habitude de suivre leur victime des jours durant pour pouvoir l'attaquer au meilleur moment.
Langue : Belarkhim (*langage* des assassins : se compose de signes et de gestes)
Compétences : Crochetage, Déguisement, Eloquence, Furtivité, Lecture / Ecriture (Analandai), Observation
Notes : la plupart des assassins sont humains. Les Yeux de Lynx et les Yeux Rouges s'orientent parfois dans cette direction.

Bandit : Beaucoup d'habitants du Kalkhabad ne vivent que de rapines et de vols. Ils sillonnent les routes des collines de Shamutanti, de Daddu-Ley et même des Terres des Fins Fonds, à la recherche de proies fortunées, rêvant jour après jour du trésor fabuleux qui leur permettra de se retirer définitivement de leur vie de brigandages. Ils sont plutôt déterminés, mais la magie offensive ou spectaculaire peut les dissuader de passer à l'acte.
Compétences : Chasse, Observation

Bête Hérissée : Ce sont de gros lézards hérissés de piquants. Comme ils sont susceptibles d'être domestiqués, l'on s'en sert souvent pour garder des objets précieux ou veiller sur soi. Les bêtes hérissées sont originaires de Daddu-Yadu, mais leur don inné pour la natation leur a permis de traverser le Jabaji pour s'aventurer le long de l'autre rive du fleuve. Elles ont besoin de beaucoup d'eau pour vivre et ne s'éloignent que rarement à plus d'un kilomètre d'une rivière ou d'un fleuve.

Caractéristiques de la Bête Hérissée :

Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : piquants : 1d8 et morsure : 1d6

Taille : 1m40 à 1m80

Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40 (20/40/80 dans l'eau)

Protection : écailles : 2 points

Points de vie : Endurance +4d6

Compétences : Chasse, Natation

Spécial : L'Habileté d'une Bête Hérissée est augmentée de 2 points quand elle se trouve dans l'eau.

Buisson étrangleur : A première vue, rien ne différencie un buisson étrangleur d'un autre buisson touffu. Mais, pour peu qu'une proie passe à moins de trois mètres d'eux, ils détendent brusquement leurs appendices noueux pour l'enserrer (*Connaissance[18]). Ils l'étranglent ensuite et le digèrent lentement après l'avoir enfoui au plus profond de leur masse végétale, invisible aux regards des voyageurs. Les Buissons étrangleurs sont parfaitement dénués d'intelligence et n'attaquent que lorsqu'ils ont besoin de se nourrir.

Caractéristiques du Buisson Etrangleur :

Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : membres noueux : 1d6 d'étranglement

Taille : masse touffue d'environ 1m80 de haut pour 1m de large et 5m de profondeur.

Vitesses de déplacement : NA (Les membres se détendent sur trois mètres pour atteindre leur proie)

Points de vie : Endurance +4d6

Compétences : Chasse, Furtivité

Chagaye : Ces félins au pelage noir zébré de jaune ressemblent à de grands chiens au museau retroussé. Ils chassent principalement dans les collines de Shamutanti et les Terres des Fins Fonds. Capables de devenir invisibles (*Connaissance[18]) à volonté (il leur faut pour cela fermer les yeux afin de se concentrer), les Chagayes sont de terribles adversaires qui se déplacent toujours en meute de 3 à 4 individus. Les meutes comportent une seule femelle, cette dernière ne se joignant au combat que si ses petits sont menacés.

Caractéristiques du Chagaye :

Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : griffes : 1d6 et morsure : 1d8
Taille : 1m à 1m30 au garrot pour environ 1m50 de long
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100
Points de vie : Endurance +4d6
Compétences : Chasse, Furtivité, Observation
Spécial : Les Chagayes doivent fermer les yeux pour devenir invisibles, ce qui signifie qu'ils se servent ensuite de leur odorat pour localiser leurs proies. Dès qu'un chagaye est blessé, il redevient visible pour 1PhA., car la douleur l'oblige à briser sa concentration.
Effets de l'invisibilité : L'invisibilité donne des avantages conséquents au chagaye lorsqu'il combat : il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets d'attaque et de parade (ou esquive), tandis que ses adversaires sont handicapés d'un malus de –2 à ses mêmes jets.

Chasseur de têtes : Ces humanoïdes peu intelligents mais très rusés vivent dans des huttes en torchis regroupées sur un petit espace qu'on peu à peine qualifier de village. Ils sont cannibales et chassent les voyageurs pour les manger. Ils confectionnent des pièges retors et se munissent de sarbacanes et de fléchettes empoisonnées pour attraper leur nourriture. Leur habillement consiste en des pagnes et chemises tissés en fibre végétale, en parures de plumes et d'os. Ils portent souvent les crânes de leurs victimes à la ceinture et les peignent de manière à ce qu'ils arborent des expressions terrifiées. Les chasseurs de tête sont très superstitieux (*Connaissance[15]) et tout signe pouvant leur laisser croire qu'ils ont irrité leurs dieux les plonge dans la terreur la plus abjecte.
Caractéristiques du Chasseur de têtes :
Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6
Perception : 2d6 Connaissance : 1d6 Aura : 2d6-3
Dégâts : sarbacane : 1+poison[15 ou 18] (perte de 1d2 points d'Habileté)
Taille : 90cm à 1m30
Langue : rudimentaire (les chasseurs de têtes ne maîtrisent pas les concepts abstraits)
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Points de vie : Endurance +3d6
Compétences : Chasse, Furtivité, Observation

Chauve-souris géante : Ces créatures volantes ne se déplacent que la nuit et n'attaquent que pour se nourrir. Elles agressent rarement des proies de taille humaine, mais une période de vaches maigres les y contraint parfois. Elles vivent dans des grottes et y dorment la tête en bas tant que le soleil n'a pas complètement disparu.
Caractéristiques de la Chauve-souris géante :
Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : morsure : 1d6
Taille : 80cm à 1m10 pour le corps et 3m à 4m d'envergure
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100
Points de vie : Endurance +4d6

Compétences : Chasse, Observation

Cheval : Le meilleur ami de l'homme ne vit pas à l'état sauvage dans le Kalkhabad. Il n'en existe que quelques représentants à Kharé, et la plupart sont des bêtes de somme. Seuls les aristocrates et les princes de la cité des pièges montent parfois à cheval, pour se tenir le plus loin possible de la « fange immonde et grouillante » des rues. Les chevaux sont des animaux pacifiques et n'attaquent que pour se défendre ou s'ils sont dressés pour la guerre.

Caractéristiques du Cheval:
Puissance : 2d6+2 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6+1
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : sabots : 1d6
Taille : 1m30 à 1m70 au garrot pour environ 2m de long
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100
Points de vie : Endurance +5d6

Chien de Mort : Ces grandes bêtes efflanquées aux faces osseuses tirent leur nom des affreux cris qu'elles poussent avant de se ruer sur leurs proies. Les chiens de mort chassent en meute, mais il arrive parfois qu'une bête solitaire agresse des voyageurs faibles et isolés. Leur apparence est effrayante et suffit souvent à instiller la crainte dans le cœur de leurs proies.

Caractéristiques du Chien de Mort :
Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : griffes : 1d6 et morsure : 1d6
Taille : 60cm à 1m au garrot pour environ 1m20 de long
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100
Points de vie : Endurance +3d6
Compétences : Chasse
Spécial : Les chiens de mort infligent une pénalité de –1 aux jets d'attaque de leurs adversaires de part la crainte qu'ils leur inspirent.

Chien-loup : Ces animaux proviennent d'un croisement entre un loup et un chien. Ce sont des bêtes féroces mais qu'il est toutefois possible de domestiquer. Ils veillent souvent sur les campements des brigands où les casernes des gardes. Leur pelage sombre les rend souvent difficilement repérable lorsqu'ils attaquent de nuit.

Caractéristiques du Chien-Loup :
Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : griffes : 1d4 et morsure : 1d6
Taille : 60cm à 80cm au garrot pour environ 1m20 de long
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100
Points de vie : Endurance +3d6
Compétences : Chasse
Spécial : -1 aux jets d'attaque et de parade (ou d'esquive) lorsqu'ils attaquent de nuit.

Centaure : Ces créatures mi-hommes mi-chevaux aiment par dessus tout chevaucher sur de grandes distances et chasser. Ce sont d'excellents archers et rares sont les créatures désireuses de les affronter en terrain découvert. Les centaures ne sont pas très intelligents et il n'est pas difficile de les berner. Ils vivent en forêt, mais il leur arrive souvent de passer quelques nuits dans les steppes de Klatta. Les centaures femelles ne quittent guère la forêt, afin de s'occuper de l'éducation de leurs enfants.

Caractéristiques du Centaure :

Puissance : 2d6+1 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6+1

Perception : 2d6 Connaissance : 2d6-2 Aura : 2d6-1

Dégâts : sabots : 1d6 ou arme (arc, épieu ou lance)

Langue : Parler commun

Taille : 1m60 à 2m10 de haut pour environ 1m80 de long

Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100

Points de vie : Endurance +5d6

Compétences : Chasse

Spécial : Les centaures sont passés maîtres au tir à l'arc et ne subissent aucun malus à leur jet d'attaque lorsqu'ils trottent ou galopent.

Corbeau : On dit souvent des corbeaux que ce sont des oiseaux de mauvais augure. Il s'agit pourtant là d'une des créatures du Kalkhabad les plus inoffensives. Ils constituent de plus une source de nourriture non négligeable et font de ce fait le bonheur des voyageurs. Leurs plumes noires aux reflets bleus sont prisées par de nombreuses peuplades (comme les chasseurs de têtes), qui les utilisent pour composer de superbes parures.

Caractéristiques du Corbeau :

Puissance : 1d6-1 Habileté : 2d6-2 Endurance : 1d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : griffes : 1 et Bec : 1

Taille : 15 à 20cm de long pour environ 70cm d'envergure

Vitesses de déplacement : 30 / 60 / 120

Points de vie : Endurance +1d6

Compétences : Observation

Spécial : du fait de leur petite taille les corbeaux bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'esquive.

Corbeau-Charognard :D'une taille identique à celle de leurs cousins plus répandus, les corbeaux-charognards sont de vilains oiseaux aux ailes grises qui s'attaquent uniquement aux créatures incapables de leur faire du mal. Incroyablement peureuses, ces créatures fuient au moindre signe de danger.

Caractéristiques du Corbeau-Charognard : identiques à celles du corbeau.

Créature du lac Ilklala : Dans les profondeurs du lac Ilklala vit une étrange créature tentaculaire qui ne se nourrit guère que de poissons et d'algues. Nul ne peut dire à quoi elle ressemble, mais ce qui est certain, c'est qu'il vaut mieux se tenir éloignée d'elle au maximum. Capable de déployer ses longs tentacules visqueux en

quelques secondes, la créature enlace sa proie avant de l'attirer au fond du lac où elle se noie rapidement.

Caractéristiques de la Créature du lac Ilklala:

Puissance : 3d6 Habileté : 2d6+2 Endurance : 3d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : tentacules : 0 (se contente d'enserrer sa proie jusqu'à ce qu'elle se noie)

Taille : masse de 5m de haut pour à peu près autant de large ; ses tentacules font 6m de long.

Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80

Protection : épiderme dur comme du cuir : 2 points

Points de vie : Endurance +9d6

Compétences : Furtivité, Observation

Croupiture : Ces êtres misérables aux chairs flasques sont pourvues d'une double trompe éléphantesque qui leur tombe au beau milieu de leur face aux yeux enfoncés. Elles se déplacent lourdement, à la manière d'un pachyderme adipeux, mais détestent avoir à le faire. Elles font la même taille qu'un gros ours mais paraissent beaucoup moins impressionnantes que répugnantes. Victimes d'une malédiction divine, elles sont presque sourdes et ne peuvent parler que dans un murmure. Les croupitures sont totalement insensibles à la peur et combattent toujours à mort si elles sont attaquées. Leur haleine fétide est mortelle (*Connaissance [18]) pour quiconque s'approche d'elles un peu trop près.

Caractéristiques de la Croupiture :

Puissance : 2d6+1 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6

Perception : 2d6-1 Connaissance : 2d6 Aura : 1d6-1

Dégâts : poings flasques : 1d6

Langue : Khrel (langue morte, parlée autrefois dans l'Empire du même nom)

Taille : 2m50 à 3m20

Vitesses de déplacement : 5 / 10 / 20

Protection : chairs flasques : 2

Points de vie : Endurance +4d6

Spécial : Si une croupiture réalise un coup critique sur un de ses jets d'attaque, elle parvient à souffler son haleine mortelle au visage de son adversaire. Cette haleine doit être traitée comme un poison mortel [18]. La mort est instantanée en cas d'échec au jet d'Endurance.

Démon de l'Inframonde : Ce suppôt du monde inférieur arbore un corps velu noir anthracite, des pieds fourchus ainsi qu'une tête taurine aux cornes acérées. Puissant et nerveux, ce démon est particulièrement redoutable une fois qu'il s'est pleinement matérialisé. Son terrible souffle de feu peut consumer un corps en quelques instants, tandis que ses cornes déchirent les chairs avec une facilité déconcertante. Ces créatures ne viennent jamais d'elles-mêmes sur le monde de la surface car cela leur est interdit. Seule une puissante invocation peut leur permettre de franchir la barrière divine séparant l'Inframonde du monde Supérieur.

Caractéristiques du Démon de l'Inframonde :

Puissance : 2d6+4 Habileté : 2d6+4 Endurance : 2d6+4
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6+1
Dégâts : griffes : 1d6, cornes : 2d6, et souffle ardent : 6d6 (trait de 3m de long)
Langue : Azarhim Taille : 2m à 2m30
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Protection : peau dure comme du cuir : 2 points
Points de vie : Endurance +7d6

Démon des rocs : Bien que maints érudits prétendent qu'il s'agirait d'une manifestation élémentaire, cette créature semblable à un grand humanoïde au corps de pierre est toujours appelée démon par les gens du commun. Il peut se former spontanément ou être invoqué par le rituel adéquat. Insensible aux attaques affectant l'esprit il se bat sans jamais parer ou esquiver, progressant telle une muraille vivante en direction de son adversaire.

Caractéristiques du Démon des Rocs :
Puissance : 2d6+2 Habileté : 2d6+1 Endurance : 2d6+2
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : poings de pierre 2d6
Taille : 1m70 à 2m
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Protection : peau dure comme de la pierre : 4 points
Points de vie : Endurance +5d6

Double magique : Les doubles magiques sont soit créés par la formule magique de DOR – BLO – BIS, soit par le pinceau magique de l'Artiste-Peintre de Kharé. Ils sont en tous points semblable à la description qui est faite d'eux dans le grimoire du Sorcier
.

Elfe : Ce peuple raffiné compte peu de représentants dans les territoires du Kalkhabad. Plus petits que les humains, mais aussi plus légers et souples, les elfes arborent de beaux visages aux oreilles pointues et aux grands yeux clairs. Ils sont naturellement attirés par la sorcellerie et connaissent de nombreuses formules magiques ignorées des hommes. Leurs sorcières sont réputées dans le monde entier, et l'on dit que la plus puissante d'entre elles peut rivaliser avec les dieux eux-mêmes. Les hommes ne peuvent se départir d'une certaine méfiance vis à vis de ce peuple étrange, mais il n'en reste pas moins que leurs traits remarquablement fins et leur allure altière les fascinent.

Caractéristiques de l'Elfe :
Puissance : 2d6 –1 Habileté : 2d6+1 Endurance : 2d6
Perception : 2d6+1 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6+1
Dégâts : arme (arc, épée, dague)
Langue : Sidh Taille : 1m40 à 1m70
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : Endurance +3d6

Compétences de prédilection : Chasse, Eloquence, Guérison, Herboristerie, Furtivité, Lecture/Ecriture (langue vivante / langue morte), Observation, Prestidigitation, Religion (4 compétences au choix)

Elfe noir : Les chroniqueurs évoquent une époque lointaine où le peuple des elfes était un. Mais il advint que certains d'entre eux tentèrent de voler les secrets de la sorcellerie aux dieux et furent châtiés sévèrement. Leurs traits harmonieux furent définitivement altérés, tels des signes destinés à rappeler au cours des âges ce qu'il en coûte de trahir les dieux. D'une corpulence identique à leurs cousins, les elfes noirs arborent des visages taillés à la serpe, des oreilles très pointues et un sempiternel air narquois. Amers et rusés, les elfes noirs ont une préférence marquée pour le commerce et l'on prétend qu'il est impossible de les rouler.

Caractéristiques de l'Elfe noir :

Puissance : 2d6-1 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6

Dégâts : arme (arc, épée, dague)

Langue : Parler commun Taille : 1m40 à 1m70

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : Endurance +3d6

Compétences de prédilection : Chasse, Eloquence, Equitation, Herboristerie, Furtivité, Lecture/Ecriture (langue vivante / langue morte), Observation, Prestidigitation, Religion (4 compétences au choix)

Elvin : Les elvins sont de petits humanoïdes farceurs à moitié humain, aux traits aussi fins que les elfes, aux oreilles allongées et pointues. Toujours de joyeuse humeur, ils passent leur temps à bombarder les voyageurs de glands, à les faire trébucher ou à se moquer d'eux. Ils ne sont pourtant pas méchants et adorent rire avec ceux qui ne s'offusquent pas de leur « art de vivre ». D'essence magique, les elvins peuvent se vêtir à volonté de halos lumineux de différentes couleurs, devenir invisibles ou léviter (*Connaissance[18]). Ils font cela de manière instinctive et n'ont nul besoin de réciter des formules pour y parvenir.

Caractéristiques de l'Elvin :

Puissance : 2d6-3 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6-2

Perception : 2d6+1 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6+1

Dégâts : arme (stylet, sarbacane, gland (1))

Langue : Parler commun Taille : 80cm à 1m20

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : Endurance +2d6

Compétences : Furtivité, Observation

Spécial : du fait de leur petite taille et de leur capacités magiques, les elvins bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'esquive.

Ecureuil vert : Ces petits rongeurs à la fourrure d'un vert tendre sont totalement inoffensifs, mais comme ils sont très paresseux ils préfèrent souvent voler les provisions des voyageurs de passage plutôt que d'aller faire leur récolte eux-mêmes. Il est cependant considéré comme un bon présage d'en apercevoir un.

Caractéristiques de l'Ecureuil vert :
Puissance : 1d6-1 Habileté : 2d6+3 Endurance : 1d6-1
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : morsure : 1
Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80
Points de vie : Endurance +1d6
Compétences : Furtivité
Spécial : du fait de leur petite taille les écureuils verts bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'esquive.

Fantôme Sulfureux : Cette créature est constituée d'émanations méphitiques qui prennent une forme à peu près humanoïde. Immatériel, le fantôme ne peut pas blesser physiquement ses adversaires, mais les vapeurs dont il est fait sont mortelles pour quiconque les respire. Il s'agit de l'une des créatures les plus dangereuses que l'on puisse rencontrer et ce n'est pas pour rien que c'est elle qui a reçu la tâche de protéger la Grande Porte Nord de la ville de Kharé. On ne sait rien des conditions qui ont permis à cette créature d'accéder à l'existence.
Caractéristiques du Fantôme Sulfureux :
Puissance : NA Habileté : 2d6+2 Endurance : 2d6
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : émanations méphitiques : poison mortel [18]
Taille : 1m50 à 2m
Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80
Points de vie : Endurance +5d6
Spécial : seules les armes magiques ou la sorcellerie peuvent blesser le fantôme sulfureux. Le fantôme sulfureux est immunisé contre tous les effets physiques non-magiques (poison, maladie).

Farfadet : Les farfadets sont de petits humanoïdes aux ailes translucides et aux oreilles fines et pointues. Ils adorent discuter avec les gens, mais leur tempérament cyclothymique les conduit souvent à se quereller avec autrui. Ce sont de bons compagnons d'aventures, amateurs de traits d'esprit subtils et d'alcool, qui ne se lassent jamais d'entendre des histoires drôles sur les gobelins ou des récits légendaires.
Caractéristiques du Farfadet :
Puissance : 1d6 Habileté : 2d6 Endurance : 1d6
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6-1
Dégâts : poing : 1 ; flèches minuscules ou aiguilles : 1d3 (+ poison somnifère [15])
Taille : 20cm à 30cm
Langue : Parler commun
Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80 (10/20/40 à terre)
Points de vie : Endurance +1d6
Compétences : Furtivité
Spécial : du fait de leur petite taille et de leur déplacement très fluide, les farfadets bénéficient d'un bonus de +3 à leurs jets d'esquive.

Faucon de la Nuit : Ces rapaces au plumage d'obsidienne aux reflets argentés chassent en groupe et ne craignent pas de s'attaquer à des proies bien plus grosses qu'eux. Ils servent l'Archimage de Mampang et leurs *yeux* lui racontent tout ce qu'il a besoin de savoir. Des rumeurs prétendent que certains faucons de la nuit posséderaient une conscience certes limitée, mais toutefois suffisante pour agir de leur propre chef.

Caractéristiques du Faucon de la Nuit :

Puissance : 2d6-2 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6-1

Perception : 2d6+2 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : griffes : 1d4 et bec : 1d4+1 (en cas de réussite critique sur une attaque de bec, le faucon de la nuit est parvenu à crever un œil à son adversaire)

Taille : 35cm à 50cm pour le corps et 1m80 à 2m40 d'envergure

Vitesses de déplacement : 40 / 80 / 160

Points de vie : Endurance +2d6

Compétences : Chasse, Furtivité, Observation

Spécial : du fait de leur petite taille et de leur déplacement fluide, les faucons de la nuit bénéficient d'un bonus de +2 à leur jet d'esquive.

Gargouille : Ces créatures de pierre aux visages grimaçants sont pourvues de griffes acérées à chacune de leurs extrémités. Des ailes de chauve-souris naissent à hauteur de leurs omoplates et leur permettent de voler avec plus d'habileté que leur corps râblé ne le laisserait supposer. Leurs yeux d'un noir scintillant sont capables de percer les plus profondes ténèbres. Gardiennes des temples et des demeures des Sorciers, les gargouilles sont nées il y a des siècles de cela des suites d'expérimentations magiques.

Caractéristiques de la Gargouille :

Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6+1 Connaissance : 1d6-1 Aura : 2d6-3

Dégâts : griffes : 1d6 et morsure : 1d8

Taille : 1m20 à 1m40 pour le corps et 2m à 3m50 d'envergure

Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100

Points de vie : Endurance +5d6

Protection : peau dure comme de la pierre : 4 points

Compétences : Furtivité, Observation

Spécial : les gargouilles ne peuvent être blessées que par des armes en argent (*Connaissance[18]) et elles sont immunisées à toute forme de magie (*Connaissance [18])

Géant des collines : Ces humanoïdes colossaux vivent principalement dans le Léa-Ki, une terre qui fut autrefois le cœur de leur royaume, avant que l'humanité ne le détruise. Les géants se vêtent de grandes peaux de bêtes et passent leur vie à chasser, à manger et à dormir. Quelques uns se tournent au contraire vers la vénération de Titan. Ils sont persuadés qu'un jour le Dieu leur confèrera le pouvoir nécessaire pour retrouver la grandeur qui fut leur jadis.

Caractéristiques du Géant des collines :

Puissance : 2d6 +6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6+4

Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 –2 Aura : 2d6 –2

Dégâts : poing 1d8, rocher : 3d6 ou petit tronc d'arbre 2d8
Langue : Parler commun mâtiné d'un fort accent ogre
Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80
Protection : peau dure comme du cuir : 2 points
Points de vie : Endurance +8d6
Compétences : Chasse
Spécial : les prêtres de Titan déterminent leur Connaissance et leur Aura en lançant 2d6.

Gnome : Les gnomes sont de petits humanoïdes bougons qui aiment porter de longues moustaches et se plaindre à longueur de journée. Ils préfèrent la solitude à la vie de groupe et s'enferment souvent dans leurs laboratoires ou bibliothèques pour inventer des objets farfelus et le plus souvent inutiles. Les gnomes connaissent énormément de choses et sont capables de disserter des heures durant sur des sujets qui n'intéressent qu'eux. Ils sont difficiles à amadouer, leur nature peureuse et renfermée ne les incitant guère à faire confiance aux autres ; cependant, si un gnome se prend d'amitié pour quelqu'un, il lui reste loyal jusqu'à la mort.

Caractéristiques du Gnome :
Puissance : 2d6 –1 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6-1
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6+2 Aura : 2d6 –1
Dégâts : arme (dague ou bâton)
Langue : Parler commun Taille : 1m à 1m40
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Points de vie : Endurance +3d6
Compétences de prédilection : Lecture/Ecriture (langues mortes et vivantes), Connaissance* (de même que les Sorciers, les gnomes sont très savants et connaissent un peu de tout)

Gobeur de Vase : Particulièrement laid et repoussant, le gobeur de vase vit essentiellement dans les lieux boueux emplis d'immondices et de détritus divers. Sa bouche démesurée aux dents aiguisées comme des couteaux s'ouvre dans un corps aux chairs caoutchouteuses couvert de plaies purulentes. Des tentacules dorsaux permettent à la créature de se mouvoir avec aisance dans la boue, ses membres antérieurs étant atrophiés. Son faciès humanoïde est surmonté de deux excroissances en formes de conduits tubulaires d'où s'échappe de la vapeur produite en continu par son organisme. Enfin, ses bras se terminent par de longs doigts au bout desquels s'ouvrent de petites bouches aux dents semblables à des aiguilles.

Caractéristiques du Gobeur de Vase:
Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6
Perception : 2d6-1 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : mains pourvues de bouches : 2d4 et morsure : 1d8+1
Taille : 1m40 à 1m90
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Points de vie : Endurance +4d6
Compétences : Chasse, Furtivité

Spécial : les blessures ouvertes par le gobeur de vase transmettent la Purulence (un jet d'Endurance réussi ([15]) permet d'éviter les effets de la maladie ; dans le cas contraire, toute blessure que le personnage contractera par la suite s'aggravera et se mettra à suinter, causant une perte de 1 point de vie par jour). Voir au chapitre VIII.

Gobelin : Ces humanoïdes rusés et fort laids vivent principalement dans des villages aux huttes de torchis ou de branchages, mais il ne leur déplaît pas non plus d'habiter en ville. Leur peau verte constellée de pustules, leur nez retroussé et leur mauvaise haleine font l'objet de nombreuses histoires drôles. Les gobelins sont d'excellents chasseurs et pisteurs. Ils sont dotés d'un odorat qui leur permet de repérer des proies à plus d'une centaine de mètres sous le vent. Beaucoup d'entre eux servent d'esclaves dans les mines et malgré de nombreuses tentatives de rébellion, ils n'ont toujours pas réussi à s'affranchir de la domination des autres races (hormis dans les pays hostiles et reculés dans lesquels personne ou presque ne se rend, comme le Kalkhabad). Les gobelins sont incapables de cohésion, leur nature chaotique faisant toujours échouer leurs plans les mieux conçus.

Caractéristiques du Gobelin :

Puissance : 2d6 –2 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 –3 Aura : 2d6 –4

Dégâts : griffes : 1d4 et morsure : 1d4

Langue : Gobelin Taille : 90cm à 1m20

Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40

Protection : peau rugueuse: 1 point

Points de vie : Endurance +2d6

Compétences : Chasse, Escalade, Furtivité, Observation

Spécial : les gobelins ne sont nullement incommodés par la puanteur de sorte qu'une formule comme NER – PUE – JIR les laisse de marbre.

Gobelin des marais : Physiquement semblables à leurs cousins, les gobelins des marais sont toutefois plus courageux et plus coordonnés qu'eux. Ils ont compris que leur survie passait parfois par des alliances avec d'autres peuples ou des voyageurs de passage. Leur liberté leur importe par dessus tout et ils dépérissent vite si on fait d'eux des esclaves.

Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des Gobelins.

Gobelin mutant : Ces pauvres créatures aux corps déformés étaient autrefois des Gobelins parfaitement normaux. Mais un monarque fou décida de se constituer une armée d'invincibles soldats et employa son argent à subventionner les recherches des plus grands alchimistes de son royaume. Comme les gobelins étaient alors les créatures les plus nombreuses sur le territoire qu'il gouvernait, il les attira en leur promettant de grandes richesses puis les flatta et les convainquit par ses belles paroles d'ingérer les créations de ses alchimistes. Les gobelins obéirent et beaucoup périrent dans de grandes souffrances : ceux qui ne moururent pas mutèrent et devinrent des êtres difformes, que même ceux de leur race n'ayant pas répondu à l'appel du monarque rejetèrent. On en trouve encore quelques uns dans la citadelle de Mampang,

où ils ne cessent de se battre avec une extrême violence. La plupart d'entre eux ont sombré dans la folie et ils ne manqueront pas de disparaître d'ici quelques années.

Leurs caractéristiques initiales sont les mêmes que celles des Gobelins sauf pour l'Aura : 1d6-3.

Mutations : Lancez 1d10 pour connaître la mutation dont est affligé le gobelin :

1) Plus de tronc : le gobelin ne dispose plus que d'une grosse tête déformée montée sur deux pieds couverts de pustules : Endurance : 1d6, Habileté : 1d6 Perception : 2d6-1 Morsure : 1d4, +1 aux jets d'esquive du fait de sa petite taille.

2) Grosse tête déformée : Habileté : 2d6-1.

3) Folie : les actions de ce gobelin sont complètement imprévisibles : se reporter aux effets de la formule FAR – FOL – HET pour déterminer ce qu'il fait.

4) Corps ophidien : en dessous de la taille, le corps du gobelin est celui d'un gros serpent. Habileté : 2d6-1, Vitesses de déplacement : 8/16/32

5) Yeux pédonculés : les globes oculaires de la créature oscillent au sommet de deux tiges longues d'une dizaine de centimètres : Perception : 2d6+2.

6) Bras dissemblables : l'un des bras du gobelin est gros et musclé, tandis que l'autre est atrophié. Puissance : 2d6+2 Habileté : 2d6-2

7) Fourrure : le corps du gobelin est couvert d'une épaisse fourrure brune. +1 point de protection.

8) Troisième jambe : le gobelin est affublé d'un autre membre inférieur qui lui confère la compétence Equilibre et lui permet de bénéficier d'un bonus de +1 sur ses jets d'escalade.

9) Manchot : le gobelin est dépourvu de bras. Habileté : 1d6. Il ne dispose plus d'autre d'attaque que la morsure.

10) Bicéphale : le gobelin possède deux têtes. Habileté : 2d6-1, Perception : 2d6+2 Il dispose de deux attaques de morsure simultanées.

Golem de bois : Ces créatures constituées de bois ressemblent à des humanoïdes aux mouvements erratiques. Les golems de bois sont créés par magie et servent essentiellement de gardiens. Puissants et rapides, ils sont en revanche extrêmement sensibles au feu qui leur inflige des dommages triplés (*Connaissance[12]). Ils n'ont pas de conscience propre et se contentent d'obéir en tous points aux ordres de leur créateur.

Caractéristiques du Golem de Bois:

Puissance : 2d6+2 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6
Perception : 2d6-1 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : poings : 1d8
Taille : 1m50 à 1m80
Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80
Points de vie : Endurance +5d6

Harpie : Les harpies sont des créatures ailées maigres et efflanquées, aux grandes ailes membraneuses terminées par des serres et au faciès grotesque contrefaisant les traits humains. Leurs jambes osseuses pourvues de serres tranchantes leur permettent de se déplacer à terre avec une aisance relative. Leur cœur plein de méchanceté se repaît de la souffrance qu'elles infligent aux plus faibles qu'eux et elles

n'aiment rien tant que martyriser les aveugles et les enfants. Nullement courageuses, les harpies se déplacent toujours en groupe de 2 à 4 individus.

Caractéristiques de la Harpie:

Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 (-1 à terre) Endurance : 2d6

Perception : 2d6 Connaissance : 1d6 Aura : 1d6-3

Dégâts : serres : 1d6

Taille : 1m50 à 1m90 pour une envergure de 2m20 à 3m

Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100 (10/20/40 à terre)

Points de vie : Endurance +3d6

Herbes voleuses : Ces hautes herbes d'un vert sombre ont été enchantées il y a longtemps de cela par un Sorcier désireux de se venger des nombreux vols dont il avait été la victime. Il anima les herbes et leur donna pour ordre de s'emparer d'autant d'objets qu'elles le pourraient. Il se constitua ainsi un fabuleux trésor. Mais il advint un jour qu'un grand seigneur qui voyageait sur les territoires du Kalkhabad se fit dérober un bien d'une valeur inestimable à ses yeux. Il mit tous les moyens en œuvre pour retrouver le coupable et finit par découvrir la vérité. Il fit crucifier le Sorcier et ramena la totalité du trésor dans son castel. Malgré la mort du Sorcier, les herbes voleuses continuent toujours d'amasser les objets dérobés aux voyageurs dans un repaire souterrain que nul n'est jamais parvenu à trouver.

Caractéristiques des Herbes :

Habileté : 2d6

Compétences : Furtivité, Prestidigitation

Homme-Lézard : C'est le long de la rivière Vischlami que se sont regroupés la plupart de ces humanoïdes au faciès reptilien, à la peau couverte d'écailles vert foncé, et dont la puissante queue préhensile peut faucher les jambes d'un adversaire aussi bien que manier une arme. Les hommes-lézards sont farouches et toute incursion sur leur territoire est punie par la mort violente ou le sacrifice aux divinités qu'ils vénèrent. Ces dernières font littéralement la pluie et le beau temps pour leur peuple ; lorsqu'elles estiment ne pas faire l'objet d'une attention suffisante de la part de leurs adorateurs mortels, elles provoquent de violentes altérations climatiques. Les hommes-lézards souffrant beaucoup de la chaleur, le déplaisir des dieux se change souvent en journées caniculaires. Lorsque cela se produit, ils partent en chasse afin de capturer un maximum de victimes, dont le futur sacrifice est destiné à apaiser le courroux de leurs divins maîtres.

Caractéristiques de l'Homme-Lézard :

Puissance : 2d6+1 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6+2

Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 –3 Aura : 2d6-2

Dégâts : morsure : 1d6, queue : 1+balayage (Jet d'opposition d'Habileté pour ne pas être projeté à terre et recevoir 1d3 point(s) de dégât(s) supplémentaire(s)) et arme (pique, trident)

Langue : Quelzaol

Taille : 1m80 à 2m50

Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80 (à terre ou à la nage)

Points de vie : Endurance +5d6

Compétences : Chasse, Observation

Homme-Oiseau : Ce sont avec les Satyres Femelles la seule race intelligente à habiter le Bas et Haut Xamen. Ces grands humanoïdes aux ailes d'aigle, aux membres inférieurs munis de serres, et aux doigts terminés par de longues griffes coupantes, sont les maîtres incontestés des airs. Puissants, nerveux, rapides et de plus dotés d'une vue perçante, ils vénèrent leurs pères et ne croient qu'en la force brute. Vifs et rusés, ils ne se laissent pas facilement abuser par les tentatives destinées à les tromper et nombreux sont ceux qui sont morts en essayant de jouer au plus fin avec eux. Seuls les homme-oiseaux natifs de Schinn se comportent différemment, préférant rivaliser d'esprit plutôt que de force avec les autres races. Ces derniers adorent leur mère et leurs traits au repos sont empreints d'une grande douceur.

Caractéristiques de l'Homme-Oiseau :

Puissance : 2d6+1 Habileté : 2d6+1 Endurance : 2d6+1

Perception : 2d6+1 Connaissance : 2d6 –1 Aura : 2d6

Dégâts : serres : 1d6 et bec : 1d6

Langue : Parler commun ou Xaméni

Taille : 1m60 à 1m90 pour une envergure de 2m80 à 3m60

Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100 (15/30/60 à terre)

Points de vie : Endurance +5d6

Compétences : Chasse, Observation

Spécial : les hommes-oiseaux ont l'ouïe très fine, de sorte qu'ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les actions où leur audition peut leur être utile.

Jib-Jib : Les Jib-Jib sont des boules de poil sur pattes, qui ne possèdent ni dents ni griffes. Leur seul moyen pour se défendre est de pousser des cris absolument terrifiants (*Connaissance[18]). Ce sont des animaux végétariens qui se nourrissent de racines et de baies sauvages. Très peureux, ils se sauvent dès qu'ils voient une créature s'approcher trop près d'eux.

Caractéristiques du Jib-Jib :

Puissance : 1d6-1 Habileté : 1d6 Endurance : 1d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Taille : 30 à 50cm

Vitesses de déplacement : 20/40/80

Points de vie : Endurance +1d6

Compétences : Observation

Lilliputien : Façon déplaisante de désigner les Nains (se conférer au paragraphe concernant les Nains pour consulter leur description).

Loup-garou : Autrefois humains, ces créatures ont été victimes d'une malédiction qui les force à se changer en loup lorsque la lune est pleine. Sous forme humaine, quelques détails de leur physionomie laissent entrevoir leur véritable nature, comme leurs sourcils épais et broussailleux et leur pilosité fournie. Lorsqu'ils se changent en loup, ils deviennent des animaux à part entière, leur humanité totalement

oblitérée par leur métamorphose. Les loups-garous sont d'impitoyables chasseurs qui se plaisent à effrayer leurs proies avant de les achever lentement.

Modificateurs de caractéristiques du Loup-Garou :
Puissance : +3 Habileté : +2 Endurance : +4
Perception : +1 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : griffes : 1d8 et morsure : 2d6
Taille : 80cm à 1m30 au garrot pour environ 1m80 de long
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100
Points de vie : +2d6
Compétences : Chasse, Furtivité, Observation

Lutin : Ces petits humanoïdes toujours de bonne humeur vivent depuis longtemps aux cotés des humains dans les villes. Ils aiment s'habiller de couleurs vives et criardes et affectionnent par dessus tout les fêtes où l'alcool coule à flot. Ils se disputent souvent avec leurs cousins les farfadets, mais seulement pour la forme. La rumeur prétend en effet que les lutins et les farfadets sont des ennemis de longue date ; mais aucun érudit n'a jamais trouvé trace de cette rivalité dans les chroniques de l'Ancien Temps. Les lutins adorent se faire de nouveaux amis chaque jour et ils passent leur temps à vagabonder à droite à gauche à la recherche d'argent facile. Extrêmement dépensiers, ils choisissent de préférence des compagnons fortunés pour aller faire la fête.

Caractéristiques du Lutin :
Puissance : 1d6 Habileté : 2d6 Endurance : 1d6
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6
Dégâts : poing : 1 ; flèches minuscules ou aiguilles : 1d3 (+ poison somnifère [15])
Taille : 20cm à 30cm
Langue : Parler commun
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Points de vie : Endurance +1d6
Compétences : Furtivité
Spécial : du fait de leur petite taille, les lutins bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'esquive.

Mante Humaine : Cette étrange créature capable de rester parfaitement immobile des heures durant ressemble à une statue d'humanoïde au visage arrondi orné d'un sourire qui lui remonte jusqu'aux oreilles. Elle possède des jambes et des bras filiformes qui paraissent démesurément étirés. Son corps est recouvert de plaques de chitine cuivrées qui s'encastrent les unes dans les autres à la façon des plaques d'une armure. Extrêmement vive et dotée d'une rangée de dents aussi acérées que des lames de rasoir, la mante humaine est un adversaire redoutable qui est capable de tuer son adversaire d'un seul coup.

Caractéristiques de la Mante Humaine :
Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : ongles chitineux : 1d6 et morsure : 3d6 (la Mante Humaine commence toujours par essayer de saisir sa proie et de l'immobiliser ; si elle y parvient elle peut se servir ensuite de sa morsure pour lui infliger 6d6 points de dégâts)
Taille : 1m80
Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80
Protection : plaques de chitine : 2
Points de vie : Endurance +4d6
Compétences : Equilibre, Furtivité, Observation
Spécial : la Mante Humaine est extrêmement vive et bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets pour déterminer l'initiative.

Manticore : De longues ailes blanches duveteuses partent du corps de lion de cette créature au visage de vieil homme hirsute, tandis qu'une queue de scorpion terminée par un dard venimeux se balance lentement dans son dos. Solitaire et féroce, la manticore est surnommée le « Démon des Cavernes » par les Svinns. Elle se repaît de la chair de jeunes filles en bonne santé et se terre dans les profondeurs d'un dédale souterrain dont elle est seule à connaître les secrets. La rumeur prétend que les manticores sont le fruit d'expérimentations magiques, mais il se pourrait aussi bien que ce soit une race naturelle.
Caractéristiques de la Manticore :
Puissance : 2d6+2 Habileté : 2d6+2 Endurance : 2d6+2
Perception : 2d6+1 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : griffes : 1d8, morsure : 2d6 et dard : 1 + poison [21] (perte de 1d6 point(s) d'Endurance)
Taille : 80cm au garrot pour 2m de long
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100 (identique en vol)
Points de vie : Endurance +7d6
Compétences : Chasse

Marmouscule : Ces petits êtres aux ailes translucides rappelant celles des libellules sont surnommées dans les chroniques de l'Ere Nouvelle le « désespoir des Sorciers », car elles neutralisent pleinement leurs pouvoirs magiques (*Connaissance [21]), à l'exception des plus puissants d'entre eux, comme la formule Zed. Cette dernière rompt l'aura de protection dont ils sont en permanence entourés et par là même les tue. Les marmouscules ont la peau verte et les pieds palmés ce qui laissent à penser qu'autrefois ils vivaient dans un environnement aquatique. Ils adorent bavarder avec les membres des autres races et sont naturellement attirés par les Sorciers et les autres pratiquants des arcanes. Leur joie et leur babil incessants font d'eux des compagnons de route tantôt divertissants à l'extrême, tantôt difficiles à supporter. Mais que les aventuriers gardent en mémoire le fameux proverbe « on a toujours besoin d'un plus petit que soi », car les Marmouscules sont détenteurs, sans le savoir, d'un secret qui pourrait non seulement bouleverser le Vieux Monde s'il venait à être connu, mais aussi leur être d'une très grande utilité.
Caractéristiques du Marmouscule :
Puissance : 1d6 Habileté : 2d6 Endurance : 1d6
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6

Dégâts : morsure : 1 ou arme minuscule 1d2
Taille : 7cm à 11cm (les Marmouscules sont de la taille d'un pouce)
Langue : Parler commun
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100 (5/10/20 à terre)
Points de vie : Endurance + 1d6
Compétences : Observation

Mort Vivant : Il n'y a malheureusement pas que dans les légendes que les cadavres ressortent de leur tombe pour venir torturer les vivants. La Guilde des Nécromanciens de Throben possède plusieurs horribles formules permettant de redonner un semblant de vie à des corps portés en terre depuis plusieurs mois. Selon l'état de conservation de ces derniers, les morts-vivants créés sont plus ou moins puissants. Le mort-vivant dont nous traitons ici ressemble à un humanoïde dont la chair tombe en lambeaux, découvrant des trous sanguinolents béant sur des os ou des organes en voie de décomposition. La puanteur qui émane d'un mort-vivant est atroce et provoque nausée et évanouissement chez ceux qui s'en approchent trop près. Lorsque un mort-vivant est sévèrement blessé (comprenez quand il a perdu la moitié de ses points de vie) il se sépare en six morceaux (*Connaissance [18]) qui tentent séparément de nuire à leurs adversaires. Les morts vivants adoptent une démarche très hésitante, donnant l'impression qu'ils sont toujours sur le point de basculer sur le côté ; de plus, ils sont incapables de sprinter : si ils y sont contraints, par exemple pour essayer de se saisir d'un adversaire en train de s'enfuir, ils se fracassent lamentablement au sol.

Caractéristiques du Mort Vivant :

Puissance : 2d6-1 Habileté : 2d6-2 Endurance : 2d6-1

Perception : 2d6-2 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : griffes : 1d4, morsure : 1d6, coup de pied : 1d4 et intestins : 1d6 d'étranglement (il faut pour cela que les intestins réussissent à s'enrouler autour du cou de leur adversaire (par un jet d'attaque réussi) puis qu'ils gagnent un jet d'opposition de Puissance)

Taille : taille de la personne de son vivant

Vitesses de déplacement : 10 / 20 / NA (15/30/60 pour les organes désolidarisés)

Points de vie : Endurance + 3d6

Spécial : lorsque les organes d'un mort vivant se séparent, toutes leurs caractéristiques sont divisés par 2 à l'exception de la Perception et leurs points de vie sont égaux à ceux restant divisé par 6 (1 point de vie par organe au minimum). Les organes lévitent, supportés par les reliquats de la magie nécromantique ayant animée le cadavre.

La puanteur qui émane du mort vivant donne la nausée et des vomissements en cas d'échec à un jet d'Endurance ([12]). La nausée dure 1d6 PhA et confère un malus de –3 à toutes les actions entreprises par le personnage qui en est victime. En cas d'échec critique au jet d'Endurance, le personnage s'évanouit pour 1d6 minute(s).

Mouches bleues : Ces mouches sur les ailes desquelles passent des reflets bleus sont dangereuses en ce sens qu'elles sont porteuses des germes du Mal Bleu (se

conférer à la description de cette pénible maladie au chapitre VIII). Elles ont une taille normale et ressemblent à s'y méprendre aux mouches courantes.

Mouette des Bois : Ces oiseaux blancs qu'on croirait continuellement en train de rire sont une rareté unique au monde. On ne les trouve qu'au dessus des quelques bois qui sont semés sur les collines de Shamutanti. Certains érudits prétendent que les mouettes des bois vivaient autrefois sur la côte de Daddu-Ley, qu'elles durent fuir pour échapper à un péril qui en décima des milliers. Elles remontèrent le Jabaji et gagnèrent ensuite l'intérieur des terres, car le fléau les menaçait toujours. Ce qui les sauva fut une plante nommée silobe : ces mouettes ne pouvaient en effet se nourrir que de poisson et elles seraient mortes jusqu'à la dernière si la Providence n'avait mise à leur disposition les épaisses feuilles nourrissantes à six lobes qui ont donné son nom à la plante salvatrice.

Caractéristiques de la Mouette des Bois :
Puissance : 1d6 Habileté : 2d6-1 Endurance : 1d6
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : griffes : 1 et Bec 1
Taille : 15 à 20cm de long pour environ 60cm d'envergure
Vitesses de déplacement : 30 / 60 / 120
Points de vie : Endurance +1d6
Compétences : Observation
Spécial : du fait de leur petite taille les mouettes des bois bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'esquive.

Nain : Les nains sont des humanoïdes râblés puissamment charpentés, connus pour leur penchant pour l'ordre et la discipline. Excellents tacticiens et stratèges les nains compensent leur petit nombre par la sophistication de leurs plans de bataille et la qualité de leurs architectes. Si le monde entier devait s'écrouler, nul doute que les grandes forteresses naines demeureraient comme unique témoignage de l'existence passée de formes de vie intelligentes. Peu à l'aise dans les rapports affectifs, les nains sont pourtant les meilleurs amis du monde une fois que leur masque de feinte indifférence a pris l'eau. Têtus comme il n'est pas permis, les nains n'aiment guère voyager et préfèrent demeurer immobiles pendant des heures à contempler le vol léger des nuages marquer le lent écoulement du temps. La taille et l'ornementation de la barbe comptent parmi les activités leur prenant le plus de temps : certains disent que celui qui comprend le langage des barbes, connaît la moitié de la vie d'un nain.

Caractéristiques du Nain :
Puissance : 2d6 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6+1
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6
Dégâts : arme (dague, hache, épée)
Taille : 1m20 à 1m50
Langue : Parler commun et Kazarhîl
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Points de vie : Endurance + 4d6
Compétences de prédilection : Architecture, Bricolage, Lois, Observation

Œil de Lynx : Dotés de grands yeux fendus en leur centre par une pupille étirée semblable à celle d'un félin, les yeux de lynx forment une peuplade humanoïde pacifique. Ce sont eux qui veillent jour et nuit au sommet du mur de Shamutanti, guettant les éventuelles tentatives d'incursion en Analand de la vermine kalkhabaine. Ils luttèrent au côté des humains contre les yeux-rouges pendant la guerre qui opposa des siècles durant les deux races ennemies. Sauvages et réservés, les yeux de lynx ont rendu tellement de services au royaume d'Analand que les humains les traitent d'égal à égal. La rumeur veut que quelques rares représentants de la race se soient laissés tentés par les promesses de l'Ombre. Mieux vaut cependant ne pas en parler aux yeux de lynx, car cela les plonge presque toujours dans une fureur incontrôlable, dirigée contre l'auteur des malheureux propos

Caractéristiques de l'Œil de Lynx :

Puissance : 2d6-1 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6-1

Perception : 2d6+3 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6

Dégâts : arme (dague, épée, arbalète, arc, lance)

Taille : 1m50 à 2m

Langue : Parler commun

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : Endurance + 3d6

Compétences de prédilection : Chasse, Equilibre, Equitation, Furtivité, Observation

Spécial : les yeux de lynx ne sont jamais abusés par les illusions, qu'ils prennent toujours pour ce qu'elles sont vraiment (*Connaissance [15]). Ils voient dix fois plus loin qu'un humain et la plus faible lumière leur suffit pour distinguer n'importe quel détail.

Œil-Rouge : Nul n'aime être confronté à ces êtres cruels et fourbes dont le seul intérêt dans la vie semble être de se battre par tous les moyens possibles. La société des yeux-rouges est extrêmement rude, fondée sur un système de castes et de privilèges qui s'obtiennent rarement autrement qu'en massacrant l'individu dont on brigue le poste. Les yeux-rouges ont été maudits il y a longtemps pour avoir voulu s'emparer de la chaleur du soleil et avoir fourré leur nez là où les dieux ne souhaitaient pas qu'on l'y mette. Leurs yeux aux pupilles écarlates et à l'iris pareil à une flamme crépitante sont presque toujours fermés : car, dès qu'ils entrent en contact avec la lumière, ils émettent d'intenses rais de feu susceptibles de consumer n'importe quelle matière. Les yeux-rouges apprirent au fil du temps à toujours garder les paupières closes ; mais, dans les premiers mois qui suivirent la malédiction, ils s'entretuèrent, incapables de maîtriser l'instinct qui leur commandait de regarder autour d'eux. Il fallut maintes décades pour que les yeux-rouges apprennent à *voir* les yeux fermés, et ils connurent de sombres périodes de désespoir où beaucoup plongèrent dans la folie. Au fil des siècles, la mentalité des yeux-rouges changea, tout comme leur façon de se comporter et ils devinrent finalement ces êtres avides de pouvoir et de destruction qui tentent aujourd'hui de faire tomber les royaumes civilisés pour les mettre sous leur coupe. Mais leur nombre très réduit par rapport aux autres races les empêche de mettre à exécution leurs sombres projets. Les yeux-rouges ont tendance à négliger leur

entraînement martial, persuadés que leur feu intérieur surpasse toutes les armes existantes et même la sorcellerie.

Caractéristiques de l'Œil-Rouge :

Puissance : 2d6 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6
Dégâts : rais enflammés : 3d6
Taille : 1m50 à 1m85
Langue : Parler commun ou Rubéus
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : Endurance + 3d6
Compétences de prédilection : Equilibre, Equitation

Spécial : les yeux-rouges ne voient pas avec leurs yeux, mais sentent les choses avec une acuité remarquable. Le moindre déplacement d'air dessine dans leur esprit le paysage qui les entoure à la façon d'ombres chinoises. Ils ne distinguent pas les couleurs telles quelles, mais plutôt comme des dégradés de gris, bien que leur cerveau leur restitue la réalité avec tous ses détails. Puisqu'ils n'ont pas besoin de leurs yeux pour *voir*, les illusions ne les affectent pas et ils n'ont aucune difficulté à combattre un adversaire invisible (*Connaissance [18])

Les rais de feu projetés par leurs yeux sont capables de renvoyer toute source de feu offensive vers celui qui en est à l'origine (comme pour le sort de FOL – FEU – FAR) ; les dégâts de cette dernière sont alors augmentés des 3d6 du rayon flamboyant émis par l'Œil-Rouge.

Ogre : Bien qu'ils ne soient pas des foudres d'intellect, les ogres sont souvent moins stupides qu'on ne le pense. Râblés et extrêmement musclés, ces grands humanoïdes adorent dévorer de la chair fraîche et torturer les gobelins. Ils se croient particulièrement raffinés et la flatterie est souvent la bonne méthode pour éviter de s'en faire des ennemis. Les ogres sont ordinairement employés comme gardes d'élite ou bourreaux, et quelques uns d'entre eux servent comme architectes. Leur entêtement est aussi proverbial que celui des nains, et l'on raconte même qu'un ogre mortellement vexé par la plaisanterie d'un de ses confrères n'ouvrit plus la bouche jusqu'à sa mort. Il faut tout de même préciser que les ogres n'ont aucun sens de l'humour, sauf quand celui-ci vise autrui.

Caractéristiques de l'Ogre :

Puissance : 2d6+2 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6+3
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6-1 Aura : 2d6-1
Dégâts : poings : 1d6 et arme (épée, hache, fouet)
Taille : 1m60 à 2m
Protection : peau rugueuse: 1 point
Langue : Parler commun mâtiné d'un fort accent ogre
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : Endurance + 5d6

Orque : Ces humanoïdes fort laids aux petites dents pointues sont réputés pour leur bêtise et leur grossièreté. Cela vient probablement de la façon très particulière dont ils conçoivent l'éducation de leur progéniture ; en effet, ils les laissent seuls toute

la journée, livrés à eux-mêmes et ne se soucient guère de savoir s'ils vont ou non rentrer. Les orques ne ressentent que très peu d'émotions et la mort d'un des leurs ne leur a jamais fait verser la moindre larme. Ils font des soldats aisément contrôlables, quoique peu fiables de par leur nature chaotique et faciles à duper. Quelques orques ont cependant acquis une intelligence supérieure au contact des humains, et vivent en harmonie avec eux. Ces cas sont évidemment très isolés, mais ils existent et méritent d'être mentionnés.

Caractéristiques de l'Orque:
Puissance : 2d6 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6+1
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6-3 Aura : 2d6-3
Dégâts : poings : 1d6 et arme (épée, hache, fouet)
Taille : 1m40 à 1m70
Langue : Parler commun mélangé d'incompréhensibles onomatopées
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : Endurance + 3d6

Ours : Ce gros mammifère est le plus souvent inoffensif pour l'homme et les autres races intelligentes. Il n'attaque que s'il est menacé physiquement, dérangé dans son antre ou pour protéger ses petits. Les ours du Kalkhabad sont de la même taille que leurs congénères peuplant les zones sauvages des pays civilisés. Leur fourrure est d'un noir anthracite, tout comme leurs prunelles.

Caractéristiques de l'Ours :
Puissance : 2d6+4 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6+4
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : griffes : 1d8 et morsure : 2d6
Taille : 2m30 à 3m
Protection : épiderme épais : 1 point
Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80
Points de vie : Endurance + 6d6
Compétences : Chasse

Oursconse : La fourrure rayée noire et blanche de l'oursconse, tout comme sa tête évoquant celle d'un énorme félin le distinguent immédiatement de son cousin l'ours. Ses oreilles pareilles à celles d'un lynx captent le moindre son, de sorte qu'il est pratiquement impossible de le surprendre. Lorsque l'oursconse a affaire à un adversaire qu'il juge redoutable, il lui tourne le dos et soulève sa queue épaisse pour émettre une odeur nauséabonde (*Connaissance [15]) causant nausée et vomissement chez celui qui la respire.

Caractéristiques de l'Oursconse :
Puissance : 2d6+5 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6+4
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : griffes : 1d8 et morsure : 2d6
Taille : 2m10 à 2m80
Protection : épiderme épais : 1 point
Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80
Points de vie : Endurance + 6d6

Compétences : Chasse

Spécial : l'odeur émise par l'oursconse donne la nausée et des vomissements en cas d'échec à un jet d'Endurance ([15]). La nausée dure 1d6 PhA et confère un malus de –3 à toutes les actions entreprises par le personnage qui en est victime. En cas d'échec critique au jet d'Endurance, le personnage s'évanouit pour 1d6 minute(s).

Ours sauvage : Plus grand que l'ours noir, l'ours sauvage est aussi beaucoup plus agressif et il aime se repaître de la chair encore chaude d'elfes ou d'humains. Sa taille colossale aussi bien que sa fourrure dorée ne permettent pas la confusion avec d'autres espèces d'ursidés.

Caractéristiques de l'Ours sauvage:

Puissance : 2d6+7 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6+6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : griffes : 2d6 et morsure : 3d6

Taille : 3m à 4m60

Protection : épiderme épais : 2 points

Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80

Points de vie : Endurance + 8d6

Compétences : Chasse

Petit poisson d'Argent : Cet étrange petit poisson n'est pas ce qu'il paraît être de prime abord. Il s'agit en fait d'une créature marine polymorphe qui a besoin de se plonger entièrement dans l'eau toutes les 8 heures et ce pendant 1 heure, s'il ne veut pas périr de déshydratation. Son odeur attire les chats, dont il a d'ailleurs une peur irrationnelle. De nature calme et méditative, cette créature n'aime guère les contacts avec les autres espèces. Il lui arrive cependant d'essayer d'aider des individus qui ont pris fait et cause contre le Mal. Sous sa forme originelle, cette créature ressemble à un humanoïde de faible corpulence, à la peau bleutée et aux pieds palmés. Des ouïes s'ouvrent de chaque côté de son cou, lui permettant de respirer sous l'eau.

Caractéristiques du Petit Poisson d'Argent (forme humanoïde):

Puissance : 2d6 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6-1

Perception : 2d6+1 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6

Dégâts : poing : 1d4 et morsure : 1d4

Taille : 1m50 à 1m70

Langue : Flerhrl

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : Endurance + 2d6

Spécial : il faut une minute complète à cette créature pour se métamorphoser. Elle est totalement vulnérable en cours de transformation.

Petite créature recouverte d'écailles : Nul ne sait qui sont ces petites créatures couvertes d'écailles mordorées, ni pourquoi elles se manifestent toujours à l'improviste avant de disparaître aussitôt après. Leurs grands yeux globuleux ont l'air de pleurer continuellement, mais bien malin qui pourrait dire ce qu'ils expriment. Ces petits humanoïdes aux pieds et mains palmés ne disent jamais un mot. Ils se déplacent en silence, observant ce qui se passe autour d'eux sans y participer. Quelques théories

plus farfelues les unes que les autres ont bien été échafaudées à leur sujet, mais elles ne résistent pas à un examen approfondi. Pour lors, ces créatures demeurent une énigme et peut-être le resteront elles jusqu'à la fin des temps.

Caractéristiques de la Petite Créature recouverte d'écailles :
Taille : 40cm à 70cm
Vitesses de déplacement : 20 / 40 /80

Pinceau magique : Dénués de vie, les pinceaux magiques sont des objets enchantés étranges, dotés de la faculté de dupliquer les corps des créatures qu'ils peignent. Il faut environ 1 minute (soit 6 PhA) à un pinceau pour terminer son œuvre. Incapables d'infliger des blessures, les pinceaux magiques perçoivent les ondes générées par un corps en mouvement (à la manière d'un radar) et sont donc en mesure de tenter d'esquiver une créature désireuse de leur nuire.

Caractéristiques du Pinceau Magique :
Habileté : 2d6+6
Taille : environ 15cm de long
Vitesses de déplacement : 20 /40 / 80
Points de vie : 1d6/2

Piqueur : Toute lumière les blessant cruellement (*Connaissance [18]), ces sortes de porcs-épics géants vivent dans des lieux obscurs comme des cavernes ou des souterrains. Excellents chasseurs, ils ont pour habitude d'empaler leurs proies en projetant à plus de dix mètres les piquants qui hérissent leurs dos caparaçonné. Les piqueurs détestent être dérangés par qui que ce soit et recourent aussitôt à une ancestrale technique de défense si des intrus pénètrent sur leur territoire : ils demeurent totalement immobiles jusqu'à ce que leurs ennemis soient à portée et projètent soudain leurs affreux piquants barbelés dans leur direction. Toute source de lumière, si peu vive qu'elle soit, fait immédiatement fuir les piqueurs vers le lieu obscur le plus proche. Si cela n'est pas possible, ils projettent une rafale de piquants en direction de la source lumineuse avant de clore leurs paupières et de se recroqueviller contre la paroi verticale située au plus près d'eux.

Caractéristiques du Piqueur :
Puissance : 2d6 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6+2
Perception : 2d6-1 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : piquant : 1d6 (le piqueur projète 1d4 piquant(s) vers un adversaire : un seul jet d'attaque est réalisé, mais pour chaque piquant au delà du premier, le jet d'attaque est minoré de 1 point. Chaque piquant projeté cause une violente douleur à la créature, la handicapant de 1 point sur son prochain jet d'attaque.) et morsure : 1d6.
Taille : 1m80 à 2m40 de long pour 1m50 de haut
Protection : épiderme cuirassé : 3 points
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : Endurance + 5d6
Compétences : Chasse
Spécial : les piqueurs peuvent projeter une rafale de piquants - et ce une seule fois par jour - mais seulement quand ils se sentent en danger : cette rafale comprend 2d4 piquants (le jet d'attaque est toujours minoré de 1 point pour chaque piquant

projeté après le premier) et leur cause une horrible douleur qui les handicape de 2 points sur tous leurs jets d'Habileté à venir pendant 1d6 PhA. Les piqueurs possèdent chacun 20 + 1d10 piquants, chacun d'entre eux se régénérant au bout de trois mois.

Toute source lumineuse leur brûle les yeux, leur infligeant automatiquement 1 point de dégât par action tant qu'ils n'ont pas les yeux clos. Une vive lumière (comme celle du soleil ou du flash éblouissant émis par la formule d'Olomenlux) les rend définitivement aveugles en plus de leur causer 2d6 points de dégâts.

Poissons-Volants : Ces créatures carnivores du lac Ilklala sont extrêmement dangereuses, car elles se déplacent toujours en banc d'une centaine d'individus. De même que les requins, leurs dents sont agencées en collier ; ces poissons carnivores en ont deux, constellés de dents dont la destination principale est de découper de gros morceaux de chair. Les combattre serait ridicule, car ils ont mis au point une stratégie d'attaque bien particulière : ils se jettent à l'assaut de leur proie une première fois, l'affaiblissant un peu, puis reviennent par vagues successives pour l'achever petit à petit. Les victimes des poissons volants meurent dans d'atroces souffrances, leur corps en lambeaux béant sur des muscles et des os sanguinolents. Un poisson-volant est capable de *voler* une PhA sur deux, son corps s'élevant dans les airs en un arc long de dix mètres pour deux mètres en hauteur – au maximum - au point culminant du saut.

Caractéristiques d'un banc de Poissons-Volants :

Puissance : 1 Habileté : 2d6 Endurance : 1d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : morsure : 2d4

Taille : 10cm à 20cm

Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80

Points de vie : 2 par poisson-volant. Si un personnage inflige 8 points de dégâts avec son épée, on considère qu'il a tué 4 poissons. Les caractéristiques du banc ne changent pas cependant, à moins qu'un personnage tue au moins la moitié des poissons qui le composent. En ce cas, ces derniers ne reviennent pas à l'attaque.

Spécial : du fait de leur petite taille, les poissons-volants bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de défense passive. Ils n'esquivent jamais, mais ce n'est pour autant qu'ils peuvent mordre plus d'une fois par PhA, leur mode d'attaque leur interdisant d'exécuter plus d'une action durant ce laps de temps.

Poulpard : Malgré leur disgracieux faciès, ces humanoïdes ne sont pas forcément hostiles. Bien que les poulpards aient du mal à s'exprimer en parler commun à cause de la conformation spécifique de leur bouche, ils parviennent toutefois à prononcer quelques mots - ce qui suffit d'ordinaire pour comprendre le sens général de leurs paroles. Aucune autre créature n'est en mesure de parler leur langue sans le secours de la sorcellerie, car les sons qu'ils produisent sont impossibles à reproduire naturellement. Ils émettent en effet des séries de modulations au rythme et à la tessiture en constante évolution tout en frottant les uns contre les autres les aiguillons qui terminent leurs tentacules. Ces sons composent un langage que nul érudit n'a jamais pu décrypter. Lorsque un poulpard est menacé ou agressé, il se défend le plus souvent en se servant de ses aiguillons, dont la piqûre véhicule un poison non mortel qui inflige une violente douleur à sa victime. Certains poulpards

manient des armes, mais ils n'aiment pas cela et évitent autant que possible d'y avoir recours.

Caractéristiques d'un Poulpard :

Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6-1 Connaissance : 2d6 Aura : 1d6

Dégâts : morsure : 1d6 et aiguillons (1d4) : 1 + poison [15] (la douleur entraîne une perte de 1d3 (1d6/2) points de vie + 1 PF)

Taille : 1m60 à 1m85

Langue : Parler commun (notions) et Poulpard

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : Endurance +3d6

Ptérodactyle : Ces reptiles volants qui arpentaient le Vieux Monde alors que l'histoire n'était même pas née, ont disparu il y a des millénaires de cela. Dotés de grandes ailes membraneuses et d'un très long bec serti de dents tranchantes comme des stylets, les ptérodactyles étaient de redoutables chasseurs craints par beaucoup de mammifères et créatures marines. La seule manière de se retrouver face à face avec un ptérodactyle est de se tromper en incantant la formule de l'Horaesdirzed. Comme ce sortilège permet de voyager dans l'espace et le temps, il est théoriquement possible par son biais de se retrouver en n'importe quel endroit et ce à tout moment de l'histoire ou de la préhistoire du Vieux Monde.

Caractéristiques d'un Ptérodactyle :

Puissance : 2d6+2 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : morsure : 2d6

Taille : 1m70 à 2m50 de long pour une envergure de 4m à 5m

Protection : peau dure comme du cuir bouilli : 2

Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100 (en vol)

Points de vie : Endurance +6d6

Compétences : Chasse

Puces : Démangeaisons et irritations sont les symptômes les plus courants de la présence de ces insectes sauteurs sur le corps de leur victime. Se nourrissant du sang de leur hôte qu'elles parasitent allègrement, les puces sont des vecteurs de maladies aussi redoutables que la peste ou le typhus (se conférer au paragraphe sur les maladies). Il est bon de s'en débarrasser le plus vite possible, en prenant un bon bain et en se débarrassant de toute pilosité excessive.

Renard de Feu : Ce mammifère carnivore au pelage d'un roux flamboyant ressemble à s'y méprendre aux renards normaux. Dès qu'un renard de feu est blessé, il s'entoure alors de flammes (*Connaissance [15]) et se rue sur son adversaire. L'utilisation de cette faculté naturelle le fatigue et il ne peut la maintenir que dix secondes de suite. C'est souvent poussés par la faim que les renards de feu s'attaquent aux voyageurs armés, car ils préfèrent le goût de la chair humaine ou elfique à celle des animaux. Certains érudits prétendent que cet animal est parfois frappé de folie et qu'il se rue alors à l'assaut de la première créature qui croise sa route. Le

comportement bizarre de certains renards de feu capturés et placés en observation par la guilde des Chasseurs Rouges tend à accréditer cette thèse. Cependant, nul n'est encore parvenu à savoir pourquoi les renards de feu sont les seuls animaux à être frappé par ce mal.

Caractéristiques d'un Renard de Feu :

Puissance : 2d6-1 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6+1 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : morsure : 2d4

Taille : 30 à 45cm de haut pour 1m à 1m20 de long

Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100

Points de vie : Endurance +3d6

Compétences : Chasse, Furtivité, Observation

Spécial : le renard de feu s'entoure dès qu'il est blessé d'une aura ardente qui perdure une PhA avant de s'estomper. Lorsque cette aura l'entoure il bénéficie d'un +2 à son jet d'attaque et d'initiative ainsi que d'un malus équivalent pour esquiver. Le feu inflige 1d4 point(s) de dégât(s) supplémentaire(s) et peut se propager (25% de chances) à toute substance inflammable (la victime subit alors 1d4 point(s) de dégât(s) +1 par PhA au delà de la première, tant qu'elle n'a pas passé une PhA complète à éteindre les flammes). Le renard de feu subit un malus de –2 à toutes ses actions à la PhA suivant celle où il s'est entouré de flammes, car la mise en œuvre de cette faculté le fatigue (il s'agit d'une fatigue violente à très court terme ; c'est pour cela qu'elle n'est pas gérée par les règles habituelles concernant la fatigue).

Sangsue Géante : Ces gros vers suceurs de sang s'accrochent par leurs ventouses aux animaux vertébrés dont ils sont les ectoparasites. Elles vivent uniquement dans les zones marécageuses, où la couleur terne de leur peau leur permet de se camoufler dans l'eau boueuse ou sombre. Les brûler provoque l'ouverture immédiate de leurs ventouses (*Connaissance [12]), permettant ainsi de s'en débarrasser sans trop de mal.

Caractéristiques d'une Sangsue Géante :

Puissance : 2 Habileté : 2d6-2 Endurance : 1d6-1

Perception : 2d6-1 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : succion de sang (1d4/PhA jusqu'à temps qu'elle soit décrochée)

Taille : 10cm à 20cm

Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40 (dans l'eau)

Points de vie : Endurance

Spécial : lorsqu'une sangsue absorbe le sang de sa victime, elle ne bénéficie que de sa défense passive. Si le coup la rate, il blesse la personne dont elle suce le sang. Retirer une sangsue, même morte, sans la brûler, cause 1 point de dégât à la personne sur qui elle s'est fixée.

Satyre Femelle : La partie supérieure du corps de ces humanoïdes est celui d'une femme humaine, à l'exception du visage plus anguleux et des deux cornes qui dépassent de leur épaisse chevelure. Leurs jambes arquées reposant sur des sabots sont couvertes d'une épaisse toison sombre qui s'estompe au niveau de leur taille. Les satyres femelles vivent en petites communautés d'une vingtaine d'individus, sous la

férule de la plus âgée d'entre elles. Farouches et méfiantes, elles ne laissent personne s'introduire sur leur domaine sans procéder d'abord à un interrogatoire en règle. Si elles sont convaincues des bonnes intentions de l'individu, elles tenteront de le conduire là où elles vivent. Les satyres femelles sont en effet très bavardes et l'éloignement dans lequel elles se trouvent les prive du récit de la plupart des évènements qui se déroulent dans le reste du monde. Elles n'ont pas choisi d'elles-mêmes de vivre dans les monts Zanzunu, mais leur air raréfié est nécessaire à leur survie. La présence d'individus mâles les excitent beaucoup, bien qu'elles ne puissent se reproduire que par le biais d'une cérémonie mystique au cours de laquelle elles invoquent les pouvoirs de la fertilité et de l'abondance.

Caractéristiques d'une Satyre Femelle :

Puissance : 2d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6 Connaissance : 2d6 Aura : 2d6

Dégâts : cornes : 1d6 et arme (lance ou épieu)

Taille : 1m50 à 1m80

Langue : Parler Commun et Xaméni

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : Endurance +4d6

Compétences de prédilection : Chasse, Equilibre, Escalade, Furtivité, Observation

Spécial : Les satyres femelles peuvent se déplacer sur les surfaces pentues (70° au maximum) à leur vitesse normale de déplacement. Elles peuvent de plus faire des sauts sans élan d'une hauteur équivalente à leur Puissance x 20cm.

Scarabée : Ce coléoptère aux ailes irisées et au corps recouvert d'une carapace noire est totalement inoffensif. Il passe ses journées à pousser les boules de déjections d'herbivores mêlées de brindilles dont il se nourrit ou à voler dans les airs. On dit que voir trois scarabées au même moment est un bon présage.

Scarabée géant de Baddu : Cet énorme insecte à la tête armée de plusieurs cornes et protégée par une *visière* renforcée, secrète un puissant acide (*Connaissance [18]) qui lui permet de creuser les longs tunnels dans lesquels il vit, mais aussi de venir à bout de ses proies en quelques instants. Il vit dans les plaines de Baddu, chassant principalement des animaux mais s'attaquant parfois aux voyageurs si ceux-ci troublent son repas ou son repos.

Caractéristiques d'un Scarabée géant de Baddu :

Puissance : 2d6-1 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : cornes : 2d4 et acide : 2d6

Taille : 1m30 à 1m80 de long

Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100 (en vol)

Protection : carapace de chitine : 3 points

Points de vie : Endurance +5d6

Compétences: Chasse

Spécial : le scarabée de Baddu peut projeter de l'acide toutes les 3 PhA, à une distance de 5m. L'acide, en plus de causer d'importants dégâts, détruit les boucliers et

armures qui en sont aspergés. De plus, il provoque d'atroces lésions cutanées. En cas de réussite critique, la victime est touchée au visage et perd l'un de ses yeux.

Scorpion : Craint de tous les aventuriers, le scorpion est un arachnide pourvu de deux pédipalpes terminées en pinces, d'une paire de chélicères servant à triturer la nourriture et d'une queue munie d'un dard extrêmement venimeux. La piqûre de ce dard inocule un venin violent, qui tue sa victime en quelques heures. Les scorpions n'attaquent pas volontairement des créatures humanoïdes : ils ne le font que s'ils se sentent menacés (si on leur marche dessus sans le savoir, ou si l'on soulève la pierre sous laquelle ils s'abritent de la chaleur ambiante).

Caractéristiques d'un Scorpion:

Puissance : 1d6-2 Habileté : 2d6 Endurance : 1d6

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : pinces : 1d3 et dard 1 + poison ([18] ou mort en Endurance-3 heures ; la victime perd 4 points temporaires en Endurance et en Habileté. En cas de réussite, le score d'Endurance et d'Habileté de la victime est réduit de 2 points pendant 2d6 minutes)

Taille : 10cm à 20cm

Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40

Points de vie : Endurance

Serpent : Il existe de nombreuses variétés de ces reptiles aux longs corps terminés par une gueule munie de crochets. Ces derniers peuvent véhiculer différents types de venins (neurotoxines - qui affectent les centres nerveux -, hémolysines - qui détruisent les globules rouges - ou hémorragines - qui provoquent des hémorragies). Les maxillaires et les dentaires des serpents étant reliés de manière très lâche, ils peuvent avaler des proies beaucoup plus grosses qu'eux. Ainsi, certains serpents mordent leur proie et la dévorent tandis qu'elle agonise lentement sous les effets du venin. Sourds, les serpents se servent de leurs yeux spécialisés dans la détection de mouvements et de leur langue bifide capable d'analyser les odeurs de leur environnement pour sentir et repérer leurs proies. Les serpents ne s'attaquent que rarement à des humanoïdes ; s'ils se sentent menacés, ils peuvent mordre avant de prendre la fuite. Certaines espèces de serpents constricteurs, en revanche, s'attaquent parfois aux hommes, les broyant dans leurs anneaux avant de les avaler tout entier. Vifs et furtifs, les serpent possèdent également des écailles de la couleur de leur environnement, ce qui les rend plus difficile à repérer.

Note : les caractéristiques données ci-dessous sont celles d'un élapidé (famille comprenant entre autres les cobras et les mambas).

Caractéristiques d'un Serpent:

Puissance : 1d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6-3

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : crochets : 1 + venin ([18] ou mort en Endurance-3 heures ; la victime perd 4 points temporaires en Endurance et en Habileté. En cas de réussite, le score d'Endurance et d'Habileté de la victime est réduit de 2 points pendant 2d6 minutes)

Taille : 2m à 3m de long

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : Endurance
Compétences : Chasse, Observation (mouvements uniquement)

Serpent à 2 queues : Ces serpents se distinguent des autres par la grosseur de leur corps et la particularité d'arborer un double appendice caudal. Ils sont beaucoup moins nombreux que leurs cousins et plus dangereux, car s'attaquant à n'importe quelle créature se trouvent sur son territoire de chasse.

Caractéristiques d'un Serpent à 2 queues:
Puissance : 2d6-2 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6-1
Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : crochets : 1 + venin ([18] ou mort en Endurance-3 heures ; la victime perd 4 points temporaires en Endurance et en Habileté. En cas de réussite, le score d'Endurance et d'Habileté de la victime est réduite de 2 points pendant 2d6 minutes) et queues : 1+balayage (Jet d'opposition d'Habileté pour ne pas être projeté à terre et recevoir 1d3 point(s) de dégât(s) supplémentaire(s))
Taille : 2m50 à 4m de long
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Points de vie : Endurance+2d6
Compétences : Chasse, Observation (mouvements uniquement)

Serviteur : Ces petits humanoïdes nerveux à la voix aiguë sont dépourvus de toute pilosité. Ils sont végétariens et totalement inoffensifs. Leur peuple a depuis longtemps été réduit en esclavage par les gobelins, ogres, yeux-rouges et autres humanoïdes malfaisants. Ils passent leur temps à exécuter les ordres qu'on leur donne avec une totale soumission. Aucune chronique ne rapporte ne serait-ce qu'une tentative de rébellion de leur part et les érudits pensent qu'il s'agit là de la seule race intelligente totalement pacifique. En vérité, les serviteurs étaient autrefois une race semi divine qui servait les dieux. Mais leur orgueil démesuré attira sur leurs têtes le courroux de leurs maîtres qui les maudirent et les bannirent sur le Vieux Monde. Les serviteurs connaissent beaucoup de choses, mais ils n'ont pas de mots dans leur langue pour désigner tout ce qui touche au combat ou à la mort. Ne maîtrisant pas ce concept, ils se laissent faire docilement, ne pouvant imaginer un recours à la force pour se sortir de la situation qui est la leur.

Caractéristiques d'un Serviteur:
Puissance : 2d6-4 Habileté : 2d6+1 Endurance : 2d6-3
Perception : 2d6+1 Connaissance : 2d6+1 Aura : 2d6-3
Dégâts : aucun
Taille : 60cm à 80cm
Langue : Urildi
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Points de vie : Endurance +1d6
Compétences : Observation

Singe : Très agiles, ces mammifères se déplacent avec autant d'aisance dans les arbres que sur le sol. Ils adorent jouer et imiter les humanoïdes intelligents, dont ils n'ont pour la plupart aucune peur. Les singes sont omnivores, mais rarement

dangereux pour les humanoïdes intelligents. Quelques grands singes peuvent être de redoutables adversaires, mais la plupart sont surtout considérés par leurs maîtres comme d'adorables animaux de compagnie exotiques.

Notes : les caractéristiques données ci-dessous correspondent à celle d'un petit singe (comme un ouistiti) :

Caractéristiques d'un Singe:

Puissance : 1d6 Habileté : 2d6 Endurance : 2d6-4

Perception : 2d6 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : morsure : 1d3

Taille : 25cm à 40cm

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60 (à terre ou dans les arbres)

Points de vie : Endurance +1d6

Compétences : Furtivité, Observation

Spécial : du fait de leur petite taille et de leur vivacité, les singes bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'esquive.

Spectre de la Mort : Né de la magie interdite pratiquée par les nécromanciens de Throben, les spectres de la mort ressemblent à de fantomatiques squelettes irradiant une aura lumineuse capable d'instiller la peur dans le cœur le mieux accroché. Les armes naturelles n'affectent pas ces morts-vivants, qui ne peuvent être blessés que par des armes magiques ou en argent (*Connaissance [18]). Les spectres de la mort sont rares : ils habitent dans des cryptes ou des tombeaux d'où ils ne sortent que pour aller chasser. Leur toucher glacé provoque de vilaines engelures et rigidifie les muscles, avant de stopper les battements du cœur de leur proie dont ils absorbent alors l'essence vitale. Une créature dont l'essence vitale est absorbée semble vieillir à une vitesse prodigieuse avant de tomber en poussière.

Caractéristiques d'un Spectre de la Mort:

Puissance : NA Habileté : 2d6+1 Endurance : NA

Perception : 2d6-1 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : toucher glacial : 2d4 (et jet d'Endurance [15] pour ne pas perdre 1 point d'Habileté – cette perte est cumulable)

Taille : 1m30 à 1m80

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60 (lévitation)

Points de vie : 8d6

Compétences : Furtivité

Spécial : l'aura qui entoure le spectre de la mort instille la peur dans le cœur de son adversaire si celui-ci échoue à un jet d'Endurance [15] : ce qui a pour effet de diminuer pour le temps du combat la Puissance et l'Habileté de 2 points chacune.

Statue de bronze de Kharé : Cette colossale statue haute de six mètres, veille sur une marmite pleine d'or. Elle se tient à la pointe d'une bifurcation : la rue de droite mène à la salle des jeux de Vlada (demi-dieu des jeux et de la prospérité), tandis que celle de gauche s'éloigne du centre de Kharé pour rejoindre les faubourgs. Cette statue dépourvue d'intelligence s'attaque à toute personne se risquant à dérober l'or qu'elle protège. Elle s'anime alors et tente d'écraser le voleur à l'aide de l'énorme gourdin qu'elle tient dans la main droite. Lente, la statue n'en est pas moins

redoutable : totalement invulnérable, le seul moyen de la vaincre consiste à défaire la plaque de métal située sur son genou gauche, par où s'échappera ensuite le gaz qui l'anime. Tant que la statue n'est pas vaincue, elle poursuit jour et nuit le voleur et ne s'arrête qu'à sa mort ou si l'or lui est restitué.

Caractéristiques de la Statue de bronze de Kharé :
Puissance : 24 Habileté : 10 Endurance : NA
Perception : 8 Connaissance : NA Aura : NA
Dégâts : 2d8+13
Taille : 6m
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Points de vie : 12d6 (45)
Spécial : si la statue est frappée à l'aide d'une arme de corps à corps, l'attaquant perd 1d2 point(s) de vie dû(s) au choc en retour qu'il subit.

Svinn : Hommes-orques à l'aspect peu engageant, les svinns sont des humanoïdes râblés aux dents pointues, aux grands yeux noirs en amande et aux oreilles effilées. Ils se montrent généralement peu aimables avec les étrangers, car ils se méfient de tout et de tout le monde. Si on parvient à les amadouer, ils se montrent en revanche des hôtes enthousiastes et accueillants. Les svinns sont d'un naturel peureux et se déplacent toujours en bande d'une dizaine d'individus. Ils chassent parce qu'ils y sont obligés, mais détestent s'aventurer trop loin de leur village. Superstitieux à l'excès, ils font de fréquentes offrandes à leurs divinités par peur qu'elles se fâchent et lâchent sur eux d'épouvantables fléaux. Bavards et amateurs de boisson, les svinns font d'excellents compagnons de taverne, d'autant que leur nature peureuse les incite à éviter autant que possible les bagarres et les querelles.

Caractéristiques du Svinn :
Puissance : 2d6-1 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6-1
Perception : 2d6 Connaissance : 2d6-3 Aura : 2d6-3
Dégâts : morsure : 1d4 ou arme (dague, gourdin, bâton)
Taille : 1m30 à 1m50
Langue : Parler commun (les svinns parlent vite et avec une voix aiguë)
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Points de vie : Endurance +2d6
Compétences : Chasse, Herboristerie

Tourbillon noir : Cette créature est et restera sans doute une énigme jusqu'à la fin des temps. Douée d'une conscience rudimentaire elle apparaît sous la forme d'un tourbillon noir de taille humaine et attend qu'une proie s'approche assez près d'elle pour l'aspirer d'un coup. Si l'aspiration réussit, elle digère aussitôt sa prise, qui meurt sans avoir le temps de souffrir. Extrêmement rares, ces créatures n'ont jamais fait l'objet de la moindre étude et ne le feront probablement jamais.

Caractéristiques du Tourbillon noir :
Puissance : 4d6 Habileté : NA Endurance : NA
Perception : NA Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : absorption : jet d'opposition entre la Puissance du Tourbillon noir et celle de la créature qu'il tente d'absorber ; en cas d'échec de la proie, c'est la mort immédiate.

Taille : 1m50 à 2m

Vitesses de déplacement : NA

Points de vie : Rien ne semble pouvoir la blesser. L'électricité la force à s'enfouir dans le sol pendant 2d6 PhA.

Troll : Ces grands humanoïdes dégingandés à la peau verte et rugueuse vivent dans les collines de Shamutanti ou dans les zones marécageuses. Vifs et souples, les trolls sont d'excellents chasseurs, qui n'hésitent pas à traquer leurs proies durant plusieurs heures avant de les attaquer au moment propice. Leurs longues griffes tracent de profonds sillons dans les chairs de leurs victimes, tandis que leur gueule incroyablement large peut arracher un bras. Les trolls possèdent la particularité de se régénérer des blessures qu'ils reçoivent (*Connaissance [18]). Tant que leur corps n'est pas réduit en cendres par les flammes, il continue à se reconstituer lentement jusqu'à redevenir en parfait état. La seule faille que possèdent les trolls résident dans leur intelligence grossière, dont une créature rusée peut tirer profit pour les abuser.

Caractéristiques du Troll :

Puissance : 2d6+4 Habileté : 2d6+1 Endurance : 2d6+6

Perception : 2d6 Connaissance : 1d6-1 Aura : NA

Dégâts : griffes : 1d8 et morsure : 2d6.

Taille : 1m90 à 2m50

Langue : mélange rudimentaire entre Parler Commun et des gargouillements incompréhensibles

Vitesses de déplacement : 20 / 40 / 80

Protection : peau rugueuse: 1 point

Points de vie : Endurance +6d6

Compétences : Chasse, Furtivité

Spécial : les trolls régénèrent 1d6 point(s) de vie par PhA, tant que leur blessure n'a pas été cautérisée. Mais cela n'a d'effet que pour 1d6 heure(s). Pour que le troll ne puisse plus se régénérer, il faut le brûler entièrement.

Vautour : Ces charognards aux longues ailes grise et noire ne s'attaquent qu'aux créatures mortes ou agonisantes. Très peureux, le moindre bruit les effraie, et ils s'enfuient aussitôt à tire d'aile dès qu'une créature en bonne santé s'approche trop près d'eux. L'image typique que l'on garde d'un vautour est celle d'un long bec recourbé en train de s'acharner sur un lambeau de chair, de muscles et de nerfs pour le détacher du corps de la créature dont il a guetté la mort pendant des heures.

Caractéristiques du vautour :

Puissance : 2d6-3 Habileté : 2d6-1 Endurance : 2d6-1

Perception : 2d6+1 Connaissance : NA Aura : NA

Dégâts : bec : 1d4

Taille : 50cm à 70cm pour le corps et 1m80 à 3m d'envergure

Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100

Points de vie : Endurance +2d6

Compétences : Observation

Récupération des points de caractéristiques perdus : Les caractéristiques perdues se récupèrent au rythme de 1 point par jour de repos complet.

Caractéristiques atteignant une valeur nulle : S'il s'agit de la Puissance ou de l'Habileté, le personnage est paralysé. S'il s'agit de son Endurance, il meurt. Atteindre 0 en Connaissance ou en Perception le fait plonger dans le coma. Enfin, une valeur nulle en Aura le plonge dans un mutisme total.

II Personnalités du Kalkhabad

Note : Plusieurs personnalités du Kalkhabad, au contraire des créatures et races présentées dans la section précédente, possèdent un score de Chance. Cela symbolise le fait que de puissants pouvoirs veillent sur cette personnalité et tentent de l'aider à accomplir sa destinée. La malchance dont les personnages importants de ce monde sont parfois victime est le fait des pouvoirs adverses qui tentent de leur mettre des bâtons dans les roues. Une autre théorie veut que les dieux ne puissent interagir directement avec le monde et soient obligés pour cela de faire appel à Dame Chance (appelée également Fortuna). Or, nulle n'est maîtresse plus instable qu'elle. Nul ne peut la dominer et même les dieux sont soumis à ses caprices.

Alianna : Alianna est une très belle jeune femme, vivant dans les collines de Shamutanti. En vérité, elle est beaucoup plus vieille que son apparence le laisse penser, mais le sang elfique qui court dans ses veines atténue de façon importante les ravages du temps sur sa chair de mortelle. C'est une sorcière puissante, mais qui n'use jamais ouvertement de sa magie. Des rumeurs disent qu'elle a rejoint les rangs de l'organisation de la Lune Levante. D'autres, au contraire, prétendent qu'elle serait secrètement membre du Culte de la Déferlante Embrasée. Elle est amoureuse de Ragnar, l'un des meilleurs maîtres d'armes de l'Académie de Mâchebaie, qui sert la reine Ahleesia d'Analand en qualité de capitaine de la Garde d'Argent – des bretteurs d'élite chargés de la défendre au péril de leurs vies. Ce dernier aimerait plus que tout la revoir, mais son poste ne lui laisse guère le loisir de mener de nouvelles expéditions pour pacifier le Kalkhabad.

Caractéristiques d'Alianna:

Puissance : 7 Habileté : 9 Endurance : 8

Perception : 10 Connaissance : 11 Aura : 10

Chance : 10

Arme maîtrisée : dague

Taille : 1m68

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 24

Points de fatigue : 19

Langue : Analandai, Elfique. Selon les rumeurs, on dit qu'elle est initiée aux secrets de l'Oscura ou de la Lumen (les langues des peuples de l'Ombre et de la Lumière).

Compétences : Chasse, Déguisement, Eloquence, Equitation, Furtivité, Herboristerie, Lecture/Ecriture (Analandai, Vieil Analandai), Observation.

Sortilèges : Les six formules de base plus Malédiction (qui a pour effet de diminuer de 1d6 le score d'Habileté de la créature visée et ce pour 3d6 PhA ; la créature visée n'a pas le droit d'effectuer un jet d'Endurance pour se protéger si elle s'est *mal conduite* envers Alianna au cours des dix dernières minutes. Le maître de jeu est libre d'interpréter l'expression comme il l'entend).

Objets magiques : Eclat de Glantanka : cette dague à la lame étincelante, ornée de motifs damasquinés représentant la déesse du Soleil, inflige une cuisante brûlure lorsqu'elle rentre en contact avec la peau de son adversaire (+1d4 aux dégâts). De plus, une fois par jour, Alianna peut demander à la dague d'émettre un intense rayonnement similaire dans ses effets à la formule d'Olomenlux.

Anvar le Barbare : Ce grand barbare originaire de la région de Kroo vint tenter sa chance à Kharé. Il amassa beaucoup d'argent et de titres avant de se faire battre par l'Homme d'Analand. Eprouvé par sa défaite, il se retira des combats et, après une période difficile où il fut enlevé par les pirates du Jabaji alors qu'il était complètement ivre, il réussit à échapper à sa servitude et devint l'apprenti d'un fabricant de chaîne. Mais comme il était peu doué et très bavard, il fut chassé par son maître. Il erra quelque temps en ville avant de s'entendre avec un tavernier qui recherchait les services d'un garde du corps. Cela fait maintenant plusieurs années qu'il occupe ce poste, et il en est satisfait.

Caractéristiques d'Anvar:
Puissance : 10 Habileté : 8 Endurance : 9
Perception : 7 Connaissance : 5 Aura : 6
Arme de prédilection : poings
Armes maîtrisées : dague, épée, hache
Taille : 1m89
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : 34
Points de fatigue : 29
Langue : Analandai, Crolien.
Compétences : Chasse, Equilibre, Escalade, Natation.

Archimage (L') : L'Héritier du Nécromancien de Throben, dont nul ne connaît le vrai nom, tenta dans sa folie de former un septième royaume. Il fit pour cela dérober par ses serviteurs la Couronne des Rois et s'en servit pour fédérer tous les êtres maléfiques qu'il avait rallié à sa cause pendant les trois dernières décades de son règne tyrannique. Son plan échoua, du moins en apparence, lorsque l'Homme d'Analand vint lui reprendre la Couronne et mit un terme à sa vie. D'après les rumeurs, l'Archimage aurait été un adorateur de Sith, le Démon Serpent (appelé également l'Ophidien). On dit aussi qu'un fils lui serait né de ses relations avec une succube et que ce fils dirigerait maintenant Mampang à sa place. Les aventuriers revenus dernièrement du Kalkhabad prétendent que de nombreux orques, gobelins, ogres et trolls ont mené des attaques contre quelques communautés isolées des Terres des Fins-Fonds.

Caractéristiques de l'Archimage :
Puissance : 7 Habileté : 8 Endurance : 8
Perception : 9 Connaissance : 14 Aura : 11
Chance : 12
Arme maîtrisée : bâton
Taille : 1m77
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 22
Points de fatigue : 22
Langue : Analandai, Ophidien, Oscura, Xaméni
Compétences : Déguisement, Eloquence, Equitation, Lecture/Ecriture (Analandai, Vieil Analandai, Oscura), Religion.
Sortilèges : Tous ceux du Grimoire plus de nombreux autres (voir la section consacrée aux autres formules magiques).
Objets magiques : Sceptre de Sith : Ce bâton commande à tous les serpents et démons inféodés au Seigneur Ophidien. Larme d'Elim : cette pierre précieuse d'un noir absolu est sertie dans une bague portée par l'Archimage à l'annulaire de sa main gauche. Elle lui permet de posséder le corps de n'importe qui (la cible de l'attaque a droit de tenter un jet d'Endurance [18] pour éviter la possession). Il faut une seule action à l'Archimage pour tenter de posséder une créature. Si cette dernière résiste, il lui faudra attendre le début du prochain cycle lunaire pour réessayer.

Bélier Qui Ne Ferme Pas l'Œil (Le) : Ce démon arbore la forme d'un bélier de marbre. Il fut invoqué par les soins de l'Archimage qui le chargea de garder ses appartements privés. L'Homme d'Analand parvint à le paralyser grâce à la fiole donnée par Dintonta des Steppes, ce qui lui permit d'atteindre les grandes doubles portes avant que le bélier ne le charge de nouveau. Lorsque le pouvoir de l'Archimage s'étiola, le Bélier s'endormit. Il attend maintenant l'heure de son réveil, qui ne devrait pas tarder à arriver…
Caractéristiques du Bélier:
Puissance : 22 Habileté : 11 Endurance : 15
Perception : 10 Connaissance : 4 Aura : 9
Attaques : cornes : 2d8 + 11
Taille : 1m50 au garrot pour 2m10 de long
Protection : peau dure comme de la pierre : 4 points
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100
Points de vie : 44
Points de fatigue : 36
Compétences : Observation
Spécial : Le Bélier Qui Ne Ferme Pas l'Œil ne craint pas la magie et seules les armes enchantées peuvent le blesser. Il perçoit automatiquement toute créature pénétrant dans le domaine qu'il est chargé de surveiller, que cette dernière soit invisible ou protégée par une illusion d'une autre nature.

Blindi : Elfe noir qui périt lors des sanglants combats qui eurent lieu à l'annonce de la mort de l'Archimage.

Cagou de Daddu-Ley : Fier lutteur, cet ogre se mesura à maints combattants sur qui il eut le dessus. Il fut vaincu par Anvar le barbare et assista à la défaite de ce dernier dans le combat qui l'opposa à l'Homme d'Analand. Désireux de changer d'air, Cagou partir de Kharé et revint dans son pays natal, Daddu-Ley, où il échappa de peu à la mort. Ses frères voulaient effectivement l'assassiner avant qu'il ne puisse revendiquer le titre de chef de tribu. Mais il déjoua leurs sournois desseins et traîna les

deux traîtres devant la justice de son peuple : ils furent jugés et condamnés à la mort par écartèlement. Cagou refusa de prendre la succession de son père qui était décédé quelques jours avant son arrivée au village. Comme c'était son droit, on ne l'empêcha pas de partir vers l'ouest, en direction d'Analand, où, disait-t-il, il espérait faire fortune. Son cousin Goudrok dirige actuellement le village de Farh-Hogu, se préparant un jour à abdiquer sa place en faveur de Cagou si celui-ci devait revenir.

Caractéristiques de Cagou :
Puissance : 12 Habileté : 9 Endurance : 12
Perception : 7 Connaissance : 4 Aura : 7
Arme de prédilection : poings
Armes maîtrisées : hache
Taille : 2m02
Protection : peau rugueuse: 1 point + armure de cuir 2 points
Langue : Parler commun mâtiné d'un fort accent ogre
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : 42
Points de fatigue : 31
Compétences : Chasse

Cannu : Elfe noir qui périt lors des sanglants combats qui eurent lieu à l'annonce de la mort de l'Archimage.

Cartoum : Capitaine humain des gardes de Mampang, il aida l'Homme d'Analand dans sa quête, après que ce dernier lui eut remis le médaillon contenant le portrait de la belle femme dont il était autrefois tombé éperdument amoureux. Il fut tué dans les affrontements qui ébranlèrent tout Mampang à la nouvelle de la mort de l'Archimage.

Cesstar : Ce vieil elfe noir amateur de blagues sur les gobelins dirige une caravane sillonnant les Terres des Fins-Fonds. Méfiant et rusé, il a pour habitude de faire parler un maximum tout individu fraîchement rencontré, afin de le jauger et de se faire une idée la plus exacte possible de la façon dont le traiter. Cesstar est un excellent manipulateur qui n'use jamais de la force à moins qu'il soit poussé dans ses derniers retranchements. Il est une bonne source d'informations sur les Terres des Fins-Fonds et le reste du Kalkhabad pour les voyageurs fortunés.

Caractéristiques de Cesstar :
Puissance : 6 Habileté : 5 Endurance : 5
Perception : 9 Connaissance : 11 Aura : 9
Armes maîtrisées : dague
Taille : 1m51
Langue : Analandai, Elfique (altéré par l'usage qu'en ont fait les elfes noirs)
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : 13
Points de fatigue : 20
Compétences : Eloquence, Herboristerie

Chalanna (dit le Réformateur) : Ce monarque fut celui qui le premier permit au royaume de Femphry de devenir un pays puissant et stable. Il découvrit la Couronne des Rois, ou peut-être quelqu'un la lui remit-il, et décida d'en faire profiter les souverains des autres royaumes. Ainsi espérait-il créer une union solide entre les différents états du Vieux Monde, pour que règnent la paix et l'abondance pour les siècles à venir. Mais l'Archimage en décida autrement et il s'en fallut de peu qu'il ne profite des dons octroyés par la Couronne des Rois pour fédérer les maléfiques créatures du Kalkhabad et les lancer à l'assaut d'Analand puis des autres royaumes. Chalanna mourut sept ans après avoir confié la Couronne à son homologue de Gallantaria. Son descendant en ligne directe, Fredelric II gouverne aujourd'hui Femphry.

Colletus : Durant des années, ce saint homme dispensa la parole de Throff aux peuples opprimés du Xamen, vivant sous leur protection et celle de sa déesse. Il aida l'Homme d'Analand durant sa quête, le guérissant du mal tremblant et bénissant la lance de bois que lui avait auparavant remise les Satyres-Femelles. Au courant des menaces que représentent les Trois, le culte de la Déferlante Embrasée et l'Archimage pour le Vieux Monde, il ne ménagea jamais ses efforts pour contrecarrer leurs projets. Il perdit la vue au cours du titanesque combat qu'il livra contre Zaarym, un des membres les plus talentueux de la Guilde des Nécromanciens de Throben. Il parvint à le défaire, mais de ce jour dut sans cesse changer d'asile, ses ennemis ne lui laissant plus aucun répit. La Lune Levante lui apporta discrètement son aide, ainsi que les Satyres-Femelles. Après la grande joie qu'il ressentit consécutivement à la chute de l'Archimage et au retour de la Couronne des Rois en Analand, il se rendit dans les collines de Shamutanti afin de continuer d'exercer son don de guérison. Malgré la popularité sans cesse croissante d'Alishanka, il continue de vénérer la déesse sous le nom de Throff.

Caractéristiques de Colletus :

Puissance : 7 Habileté : 9 Endurance : 8

Perception : 10 Connaissance : 13 Aura : 10

Chance : 13

Armes maîtrisées : bâton

Taille : 1m65

Langue : Analandai, Vieil Analandai, Xaméni

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 25

Points de fatigue : 23

Compétences : Déguisement, Eloquence, Herboristerie, Guérison, Lecture/Ecriture (Analandai, Xaméni), Religion

Spécial : En tant que Saint Homme Colletus possède le don de guérir toutes les maladies et de soigner empoisonnements et blessures. Il peut également exorciser un individu possédé par un démon ou un Sorcier connaissant le secret de la métempsycose. Pour qu'il parvienne à guérir une créature d'une maladie ou d'un empoisonnement il doit atteindre ou dépasser le seuil de difficulté qui leur est attribué avec un jet de Connaissance. Pour ce qui est de la possession, il doit faire un jet opposant sa Connaissance à l'Endurance du démon ou du Sorcier. Enfin, il soigne un

nombre de points de vie variable suivant le résultat de son jet de Connaissance : 10-17 : 1d6, 18-20 : 2d6, 21-23 : 3d6, 24+ : 4d6. Colletus peut également bénir des armes afin qu'elles soient plus efficaces contre les créatures maléfiques.

Detouk Othé : Ce savant fut l'inventeur d'une poudre de combustion très spéciale permettant de propulser un projectile bien plus loin qu'avec le meilleur des arcs. Sa renommée attira l'attention de l'Archimage qui prit possession de son corps. Lorsque l'Archimage se métamorphosa en Démon de l'Inframonde, le corps de Detouk Othé tomba sur le sol comme une coquille vide. Aspergeant son corps d'eau bénite, l'Homme d'Analand le ramena d'entre les morts après qu'il eut terrassé l'Archimage alors que celui-ci se trouvait au beau milieu de sa métamorphose. Detouk Othé quitta Mampang avec l'aide des Samaritains de Schinn et rentra en Analand au côté de son plus grand héros. Il fut reçut comme un Prince par la Reine Ahleesia et se vit attribuer le titre de Grand Trouveur. Il travaille actuellement à de nouvelles inventions dont la reine espère qu'elles permettront à son armée de repousser toute nouvelle tentative d'invasion.

Caractéristiques de Detouk Othé :

Puissance : 5 Habileté : 9 Endurance : 6

Perception : 9 Connaissance : 11 Aura : 7

Chance : 8

Taille : 1m62

Langue : Analandai, Vieil Analandai

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 19

Points de fatigue : 16

Compétences : Bricolage, Ingénierie (compétence réservée aux inventeurs, nécessaire pour inventer quoi que ce soit), Lecture/Ecriture (Analandai, Vieil Analandai)

Dintonta des Steppes : Cette sorcière, surnommée par certains Trompe-L'Œil vit dans les steppes de Klatta. Elle les arpente régulièrement sous d'autres formes que la sienne. Son apparence de prédilection est celle d'un gnome hirsute portant des braies bouffantes à bandes rouges et jaunes sur lesquelles tombent une tunique de jongleur ornée de grelots. Elle teste tous les voyageurs qu'elle rencontre afin de déterminer si ceux-ci méritent ou non son aide. La plupart du temps elle exige qu'on lui fasse un cadeau sans rien demander en retour. Rares sont ceux qui cédèrent à ses exigences. L'Homme d'Analand obtint ainsi la fiole renfermant le puissant gaz capable de paralyser durant quelques instant le Bélier Qui Ne Ferme Pas l'Œil ainsi que le Bâton Ophidien. Dintonta surveille les mouvements des cultes maléfiques et en informe Colletus et Fenestra, lorsqu'elle vient à les rencontrer. Quelque peu excentrique, Dintonta demeure une formidable alliée potentielle pour tous les aventuriers au grand cœur qui traversent les Terres des Fins-Fonds.

Caractéristiques de Dintonta des Steppes :

Puissance : 6 Habileté : 8 Endurance : 9

Perception : 11 Connaissance : 12 Aura : 9

Chance : 10

Arme maîtrisée : bâton
Taille : 1m66
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : 16
Points de fatigue : 28
Langue : Analandai, Elfique, Gnome, Kazarhîl, Ophidien (langue des serpents)
Compétences : Chasse, Déguisement, Furtivité, Herboristerie, Lecture/Ecriture (Vieil Analandai, Analandai), Observation
Sortilèges : Voir table des formules magiques. Dintonta connaît en plus Transformation d'arme en serpent et Danse des souliers.
Objets magiques : L'Omnimorphe : cette écaille de Grand Ver miroite d'une centaine de tons et de couleurs différents suivant son inclinaison, la quantité de lumière qu'elle reçoit et la direction d'où provient la lumière. Quelqu'un qui se regarde dedans et se concentre suffisamment longtemps se voit en train de se métamorphoser en de multiples créatures différentes. Pour que la métamorphose réussisse, il faut se concentrer suffisamment fort et longtemps sur l'apparence que l'on souhaite arborer. Un jet d'Endurance contre une difficulté de 15 permet de se changer en la créature de son choix (pourvu que sa taille ne dépasse pas 3m dans une de ses dimensions). En cas d'échec critique, la métamorphose n'est pas achevée et la personne qui en est victime diminue temporairement ses scores d'Habileté et d'Endurance de 3 points. On ne peut se servir de l'Omnimorphe qu'une fois par jour : une fois pour se métamorphoser et une autre pour reprendre sa forme d'origine. Il faut 2d6 PhA pour se métamorphoser complètement et 1d6 PhA pour retrouver son apparence ordinaire.

Esprit de Mananka : Mananka était un elfe particulièrement bien disposé pour la pratique de la Sorcellerie. Un peu trop bien, même. Il étudia un étrange livre relié en peau de marmouscule, et voulut se servir de sa sapience interdite pour convoquer un esprit de Perfection. Mais les choses ne tournèrent pas comme prévu, et le corps de Mananka fut détruit par l'esprit du Chaos qui avait répondu à son maladroit appel. Son esprit fut religieusement conservé dans une boîte enchantée par sa sœur (qui était un peu sorcière, elle aussi). Le temps s'écoula et la sœur de Mananka vint à mourir. La boîte passa alors de mains en mains et l'esprit enfermé à l'intérieur, privé du réconfort de la présence de sa sœur sombra dans l'amertume et bientôt le désespoir. L'Homme d'Analand ouvrit par mégarde la boîte et l'esprit de Mananka, qui connaissait pourtant sa mission de par sa nature éthérée qui lui permettait de recueillir des nouvelles en provenance des quatre coins du Vieux Monde, voulut le détruire. Mais le héros fit un sage usage de l'Aesmagius et Mananka dut se recroqueviller dans sa prison, attendant la prochaine occasion pour causer du tort à la personne qui ouvrirait la boîte.
Spécial : Mananka ne peut pas affecter physiquement une personne, contrairement à ce qu'il croit. Il peut juste la maudire de façon à ce qu'à chaque fois qu'elle perd un certain nombre de point(s) de vie, elle perde également la moitié du total précédent en plus.

Fenestra : Cette étrange sorcière elfe noire vit dans la forêt de Snatta. Fenestra est une renégate aux yeux de son peuple, mais elle ne se soucie guère de sa

considération. Depuis que son père fut tué par le serpent de l'Eau, elle décida de s'employer à lutter de toutes ses forces contre les puissances maléfiques qui se regroupaient au Kalkhabad. Elle captura le Serpent du Soleil et le détruisit avec un sortilège de Pluie après que l'Homme d'Analand ait vaincu le Serpent de l'Eau à l'aide de la flasque d'huile qu'elle lui avait remise. Les connaissances de Fenestra sur le culte de la Déferlante Embrasée et l'Archimage sont très étendues. Elle les partagea à de nombreuses reprises avec Colletus, qu'elle rencontra au cours des voyages qui l'emmenèrent aux quatre coins du Kalkhabad. Fenestra vit au fond d'une caverne protégée par une puissante magie, où elle conserve son précieux grimoire et quelques potions de son invention. La chute de l'Archimage ne l'a pas rassuré, et Fenestra a un mauvais pressentiment quant à l'avenir du Vieux Monde. Plus que jamais, elle enquête partout où elle se rend, recherchant des indices susceptibles de prouver que sa funeste intuition est malheureusement fondée.

Caractéristiques de Fenestra:

Puissance : 6 Habileté : 7 Endurance : 8

Perception : 10 Connaissance : 12 Aura : 11

Chance : 11

Arme maîtrisée : dague

Taille : 1m69

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 22

Points de fatigue : 22

Langue : Analandai, Elfique, Lumen

Compétences : Furtivité, Herboristerie, Lecture/Ecriture (Vieil Analandai, Analandai, Lumen), Observation

Sortilèges : Voir table des formules magiques. Fenestra connaît en plus Pluie et Choc électrique.

Objets magiques : Une vingtaine de potions diverses et variées (guérison, invisibilité, sens acérés, vigueur…), des antidotes au venin de serpent. Résille d'Argent : cette résille de mailles d'une extraordinaire finesse confère un bonus de +2 pour résister aux sortilèges qui sont lancés contre celui qui la porte.

Glandragor (surnommé le Protecteur) : Tharik Glandragor fut aventurier avant de se ranger comme aubergiste à Birritanti. Incapable d'accepter que son grand-père se soit fait tuer alors qu'il était parti à la recherche de la hache léguée par Belkar Glandragor, il se querella avec Darsim, son père, qui pendant des années avait préféré oublier son passé plutôt que de lui courir après. Il s'enfuit donc de chez lui et vécut maintes aventures, persuadé qu'un jour il retrouverait ce qu'il était parti chercher. Sa quête n'en resta pas moins vaine, et malgré les nombreuses pistes qu'il suivit il ne trouva que vent et nuages. Sa route croisa un jour celle d'un prêtre de Telak qui le félicita pour sa bravoure, mais lui fit comprendre qu'il n'était pas raisonnable qu'il s'épuisât ainsi à la poursuite d'une arme inaccessible. Il lui apprit que son destin le rattraperait un jour et qu'il était temps pour lui de se reposer. Tharik décida de se retirer là où il pourrait se montrer utile tout en restant à l'écart de la permanente agitation qui partout semblait régner. Il n'en garda pas moins des contacts avec certains des amis qu'il s'était faits durant sa vie aventureuse et notamment avec Vik,

un homme puissant, dont on disait que seules les ombres connaissaient le visage. L'Homme d'Analand lui rapporta un beau jour la hache qu'il n'espérait plus. Fou de joie, Tharik aida le héros en lui révélant le nom de Vik et la façon dont il lui en faudrait user pour trouver un soutient précieux à Kharé. Dans un proche avenir Tharik Glandragor et sa hache trouveront du service, pour la plus grande terreur d'individus maléfiques tramant la destruction du Vieux Monde.

Caractéristiques de Tharik Glandragor :

Puissance : 11 Habileté : 10 Endurance : 10

Perception : 8 Connaissance : 7 Aura : 10

Chance : 10

Arme de prédilection : hache

Armes maîtrisées : épée, poings

Taille : 1m86

Protection : armure de mailles (4 points / -1) Tharik ne la porte que quand il part au combat ou en aventure

Langue : Analandai

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 31

Points de fatigue : 26

Compétences : Bricolage, Chasse, Cuisine, Equitation, Lecture/Ecriture (Analandai), Natation

Hashi : Le magnifique jaguar de Valignya l'Avare trouva la mort de la main de l'Homme d'Analand, lorsque ce dernier vint forcer le Premier Adjoint au Seigneur Trésorier de Mampang de lui révéler le mot secret permettant de franchir les deuxièmes portes de Throben.

Honnête Hanna (L') : Pas plus honnête que la plupart des habitants de Kharé, Hanna est un homme vêtu de vieux vêtements orientaux, qui propose aux badauds de tenter leur chance au Meuble de la Fortune. Une petite créature (sans doute un homoncule) se saisit d'un des objets qui l'entourent et le fait passer par un conduit au bout duquel la main de l'Honnête Hanna s'en empare prestement pour le remettre aussitôt au joueur. Beaucoup d'objets inutiles côtoient des objets réellement intéressants, mais chaque essai coûte tout de même la modique somme de 2 PO. Hanna vit toujours à Kharé, mais il aimerait bien se rendre en Analand et mener une existence plus tranquille que celle qui est la sienne actuellement.

Hyangi : Garde de Mampang, qui échappa miraculeusement aux combats qui ensanglantèrent la forteresse après que tous eurent appris le décès présumé de l'Archimage, Hyangi est actuellement en train de dépenser son or à Kharé en attendant de trouver un emploi dans lequel il puisse faire fortune.

Hydre aux Têtes de Dieux (L') : La légende raconte que cette gigantesque créature avait été chargé par les Dieux eux-mêmes de protéger d'ancestraux secrets. Elle fut néanmoins terrassée par l'Archimage aidé par un mystérieux individu drapé dans une toge bleu nuit dont les seules mèches de cheveux visibles irradiaient une

violente lumière. Les sept têtes de l'hydre arboraient les visages de Glantanka, Lunara, Pangara, Hydana, Throff, Filash et Chronada. Dès qu'une de ses têtes était coupée, il en repoussait deux. L'Archimage et son étonnant acolyte parvinrent à cautériser ses chairs et finalement à la vaincre. Cet exploit, que l'Archimage prétendit plus tard avoir accompli seul (et nul démenti ne fut apporté par son discret acolyte), n'avait de toute évidence pu être réalisé par moins de deux puissants individus. L'Homme d'Analand rencontra bien des années après l'illusion de l'Hydre aux Têtes de Dieux et en fut durablement impressionné.

Jann : Ce marmouscule faillit à plusieurs reprises mettre involontairement un terme à la mission de l'Homme d'Analand, empêchant ses talents de Sorcier de se manifester quand il en avait le plus besoin. Jamais rassasié de mots, Jann tapa autant sur les nerfs du héros d'Analand qu'il lui apporta son soutien. Jann ne révéla jamais à l'Homme d'Analand qu'il avait été chargé de le protéger par certaines personnes et joua à la perfection (ou presque) le rôle qu'on attendait de lui. Lorsqu'il fut éconduit par la formule de Louche-Lune, il tenta à tout prix de rejoindre le héros mais il fut capturé par des serviteurs de l'Archimage. On le jeta en prison et ses ailes lui furent arrachées afin qu'il ne puisse pas s'échapper. Il retrouva l'Homme d'Analand après que ce dernier ait été capturé par l'Archimage et lui révéla alors les secrets de l'Horaesdirzed. Après que l'Homme d'Analand se soit échappé grâce au génie de la bouteille et ait vaincu l'Archimage dont il avait percé le déguisement, Jann profita de l'extrême confusion qui s'était emparée de la citadelle pour se glisser hors de Mampang. Là, un Samaritain de Schinn parti à sa recherche le découvrit et l'emporta avec lui jusqu'en Analand. Il fut soigné par les médecins de la reine Ahleesia et retrouva une partie de son entrain d'antan, même si le souvenir du temps où il avait encore ses ailes le plongeât parfois dans de longues périodes de mélancolie. Il apprit quelques années après qu'un certain Jord Le Béni aurait le pouvoir de le faire voler de nouveau. Jann s'équipa alors de pied en cap et, sans que personne réussît à infléchir sa volonté, il bondit sur les routes à la recherche du guérisseur. Six mois après son départ d'Arkelton, plus personne n'a de nouvelles de lui…

Caractéristiques de Jann :
Puissance : 4 Habileté : 9 Endurance : 5
Perception : 9 Connaissance : 8 Aura : 8
Chance : 10
Arme de prédilection : aiguille
Taille : 8cm
Langue : Analandai
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100 (5/10/20 à terre)
Points de vie : 9
Points de fatigue : 19
Compétences : Furtivité, Observation

Javinne : Cette vieille mendiante aveugle de Mampang, a une bien triste histoire. Elle fut dans sa jeunesse la disciple d'un prêtre guérisseur de Daddu-Yadu dont le navire s'échoua sur la Côte du Fin Fond. Javinne décida alors d'exercer ses talents de guérisseuse là où, pensait-elle, ils seraient grassement rémunérés. Elle se

rendit donc jusqu'à Mampang malgré l'avis contraire de son maître et l'Archimage la reçut en personne (bien qu'il fut déguisé, comme à chaque fois qu'il daignait recevoir un invité de marque). Javinne vécut dans l'opulence pendant des années, jusqu'au jour où l'Archimage recruta de nouvelles créatures pour l'aider : les Croupitures. On lui demanda de rendre l'ouïe et la parole à l'un de ces êtres misérables, mais son don de guérison n'y fut pas suffisant. Javinne perdit la vue suite à un « accident » consécutif à son échec et fut déchut de ses prérogatives. La cour principale de Mampang devint son seul lieu de vie, car il lui était maintenant interdit de se rendre dans tout autre endroit de la citadelle. Trois Yeux de Lynx s'amusèrent à ses dépends pendant de longues années avant que l'Homme d'Analand ne la délivrât enfin de ses bourreaux. Javinne réussit à s'enfuir de Mampang après que l'annonce de la disparition de l'Archimage se fût répandue aux quatre coins de la citadelle. Comme elle disposait encore de ses dons de guérisseuse, elle soigna deux soldats blessés qui l'aidèrent à fuir. Javinne trouva de l'assistance auprès des Satyres Femelles qui la lavèrent, la soignèrent et lui fournirent des vêtements propres, qu'elles avaient reçus d'une voyageuse de passage en remerciement de leur hospitalité. Javinne voyagea loin vers le sud, dépassant la rivière Nagomanti et s'installa dans le village de Mananti, où vivait une importante communauté humaine. Là, elle retrouva son maître, et avoua son erreur après être tombé dans ses bras et avoir pleuré à chaudes larmes. Elle jeûna trois mois entiers comme pénitence pour ses erreurs passées. Throff lui redonna alors le plein usage de son don et son maître guérit sa cécité. Javinne sait qu'elle a gâché les plus belles années de sa vie et elle est maintenant décidée coûte que coûte à venir en aide à tous les malheureux qui requièrent ses services.

Caractéristiques de Javinne :

Puissance : 5 Habileté : 6 Endurance : 6

Perception : 8 Connaissance : 10 Aura : 8

Chance : 9

Taille : 1m68

Langue : Analandai, Xaméni

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 19

Points de fatigue : 21

Compétences : Herboristerie, Religion

Spécial : le don de guérison de Javinne lui permet de neutraliser maladies et poisons : il lui faut pour cela – à la différence d'un saint homme – combattre le mal en réussissant un jet de Connaissance égal à sa virulence. Elle peut également soigner un nombre de points de vie variable suivant le résultat de son jet de Connaissance : 10-17 : 1d6, 18-20 : 2d6, 21-23 : 3d6.

Letorve : Redoutable assassin doublé d'un habile voleur, Letorve est un individu qu'il vaut mieux ne pas rencontrer si l'on tient à rester en vie. Constamment désireux de s'améliorer, il passe son temps à défier les voyageurs de passage dans le Kkalkhabad. Affronter plusieurs individus à la fois ne lui fait pas peur, et personne n'est jamais parvenu à lui donner la leçon qu'il mérite, à l'exception de l'Homme d'Analand, qui épargna miséricordieusement sa vie. Letorve roule d'ordinaire sa bosse dans les collines de Shamutanti et les rues les plus mal famées de Kharé.

Dernièrement, il a reçu une forte somme d'argent, en guise d'avance sur la rétribution qu'il percevra s'il parvient à faire passer de vie à trépas Jadryn Bouclecorne, un comte vivant à une dizaine de kilomètres au sud d'Arkelton, l'actuelle capitale du royaume d'Analand. Quelque chose lui dit que ce contrat n'est en rien lié à une vengeance personnelle. Il se doute que quelque complot se trame en ce moment en Analand, et il est ravi d'avoir été « invité » à y contribuer… à sa manière.

Caractéristiques de Letorve :

Puissance : 9 Habileté : 9 Endurance : 8

Perception : 10 Connaissance : 7 Aura : 8

Arme de prédilection : cimeterre

Armes maîtrisées : poignard, sarbacane, shuriken

Taille : 1m78

Protection : armure de cuir (2 points)

Langue : Analandai, Belarkhim

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 31

Points de fatigue : 28

Compétences : Chasse, Crochetage, Détection des pièges, Equilibre, Escalade, Furtivité, Prestidigitation, Observation

Spécial : Letorve utilise souvent des poisons de lame ([15] ou [18] : effets divers : perte d'1d4 en Habileté, perte d'1d4 en Endurance ou paralysie (3d6 PhA)).

Lortag l'Ancien : Cet érudit est l'une des meilleurs sources de renseignements de tout Kharé, sinon la meilleure. Lortag étudie depuis plus de quarante ans le Vieux Monde sous tous ses aspects. Expert en nécropolitique – surnom que les habitants de la cité des pièges ont donné à la manière très particulière dont Kharé est gouvernée – et en théologie, cet homme au charisme imposant cache cependant de sombres secrets. Bien qu'il se laisse voir comme un humaniste et un philosophe, Lortag est un allié de Sansas, le premier prince de Kharé. Il lui prodigue ses conseils avisés et a fait répandre maintes rumeurs sur son compte, afin que personne ne puisse démêler la vérité de la pelote de mensonges dans laquelle elle est inextricablement emmêlée. Fin connaisseur des poisons et talentueux écrivain, il s'est servi de ses connaissances pour expédier nombre d'opposants au régime dans le royaume dont l'où ne revient pas, usant pour ce faire de lettres calligraphiées et enluminées, rédigées à l'aide d'une encre létale de sa confection. Malgré le soutien inconditionnel que Lortag a toujours apporté à Sensas, il ne lui accorde pas toute sa confiance et peut-être un jour viendra où les deux alliés devront jouer l'ultime partie d'échecs, celle qui décidera de l'identité du futur maître de Kharé.

Caractéristiques de Lortag :

Puissance : 8 Habileté : 8 Endurance : 7

Perception : 9 Connaissance : 12 Aura : 10

Chance : 11

Armes maîtrisées : dague

Protection : armure de cuir (2 points) (cachée sous ses vêtements)

Taille : 1m83

Langue : Analandai, Vieil analandai, Xaméni, Femphryen, Cynabril (langue d'Ocrepierre), Vastelani, Gallantarian, Arthebriçois et Norrois.

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 22

Points de fatigue : 18

Compétences : Artisanat (calligraphie, enluminure), Déguisement, Eloquence, Furtivité, Herboristerie, Lecture/Ecriture (toutes les langues citées ci-dessus ainsi que le Balykoth - alphabet sacré des prêtres, jamais utilisé pour parler), Lois, Observation, Religion.

Spécial : Lortag utilise souvent des poisons de contact sur les lettres qu'il écrit à l'intention des ennemis de Sansas ([15] ou [18] : effets divers : mort, perte partielle ou totale de la mémoire, paralysie, faiblesse (-1d4 en Habileté ou en Endurance)).

Louche-Lune : Cette vieille femme bedonnante à l'étrange visage lunaire est en vérité une puissante sorcière qui n'aime rien tant que sa tranquillité et déteste par dessus tout les voleurs. Elle a pour coutume de tester les dispositions de ses invités en se servant une tasse de thé empoisonnée puis en retournant brièvement à ses fourneaux pour rapporter le sucre. La plupart des individus échangent les tasses et se retrouvent ainsi pris au piège de leur propre défiance. Louche-Lune garde un antidote sous la main au cas où l'un de ses invités ne procéderait pas à l'échange. Malgré son air suspect, cette sorcière sait se montrer charmante avec les étrangers car il est vrai qu'elle ne dédaigne pas quelque compagnie de temps à autre. Solitaire la plupart du temps, Louche-Lune ne se soucie guère que d'elle-même, le sort du monde lui étant parfaitement indifférent.

Caractéristiques de Louche-Lune:

Puissance : 6 Habileté : 7 Endurance : 6

Perception : 7 Connaissance : 12 Aura : 6

Chance : 8

Taille : 1m62

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 19

Points de fatigue : 18

Langue : Analandai, Vieil analandai

Compétences : Herboristerie, Lecture/Ecriture (Analandai, Vieil analandai)

Sortilèges : Tous ceux du Grimoire plus Disparition de l'Importun et Foulée de Titan.

Objets magiques : potions diverses (métamorphose en crapaud, maladresse, mutisme, cécité, mimétisme…)

Manata : Ce Charmeur de serpent quelque peu versé dans la science de la sorcellerie métamorphosa nombre de pauvres bougres en serpents à l'aide d'une mélodie jouée à la flûte. La connaissance de ces antiques accords lui venait du derviche dont il avait été le disciple dans sa jeunesse et disparut avec lui lorsque l'Homme d'Analand trancha le fil ténu qui reliait son corps à son âme. Des rumeurs prétendent que le fantôme de Manata erre toujours près de sa fosse, dans laquelle nombre de serpents viennent toujours se prélasser.

Naggamanteh : Le Grand Maître des Tortures de Mampang est un ogre borgne plus intelligent que la moyenne de ses congénères. Il aime plus que tout la propreté - ce qui est certes étrange pour un individu exerçant sa profession – et adore qu'on le félicite sur la bonne tenue de ses locaux. Il révéla à l'Homme d'Analand que le brasier protégeant les deuxièmes portes de Throben n'était qu'une illusion. Lorsque Mampang sombra dans le chaos, il rassembla les créatures sous ses ordres et quitta la forteresse en direction des territoires du nord. Après un pénible voyage d'un mois, il rejoignit les siens et tenta de les décider à investir la citadelle pour en prendre possession. Mais ses vigoureuses exhortations ne trouvèrent pas suffisamment d'oreilles intéressées et il dut se résoudre à abandonner temporairement son projet. Ses salles de tortures lui manquent pourtant et il ne désespère pas de pouvoir retourner un jour sur son ancien lieu de travail.

Caractéristiques de Naggamanteh :
Puissance : 12 Habileté : 10 Endurance : 11
Perception : 8 Connaissance : 6 Aura : 7
Arme de prédilection : fouet
Armes maîtrisées : dague
Taille : 1m65
Protection : peau rugueuse: 1 point + armure de cuir (2 points)
Langue : Parler commun mâtiné d'un fort accent ogre
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : 26
Points de fatigue : 29
Compétences : Observation, Torture

Nylock : Ce marchand grassouillet et rusé réussit à s'installer à Mampang et à s'enrichir en vendant nombre d'objets prétendument rares à ceux dont la bourse était assez lourde pour pouvoir se le permettre. Profitant du snobisme de ses acheteurs, il n'hésita pas à mettre aux enchères quelques objets dont le prix exorbitant attisa la colère et la haine autour d'eux et coûta la vie à plus d'une personne. Bien que nageant dans l'opulence, Nylock ne laissait pas son trésor endormir sa méfiance, et il déjoua beaucoup de complots contre sa personne en distribuant son or de façon judicieuse. Malheureusement pour lui, ses ennemis profitèrent du chaos entraîné par la nouvelle de la mort de l'Archimage pour l'assassiner. Nylock expira après avoir reçu près de trente six coups de poignards dans sa grasse bedaine.

Oolooh : Ce marchand elfe noir vit dans la caravane de Cesstar. Très dur en affaire, il possède néanmoins un stock d'objets à faire pâlir d'envie n'importe quel aventurier de passage dans le Kalkhabad.

Petit Bonhomme (Le) : Cette petite créature a été capturée il y a presque dix ans de cela par des chasseurs sur les berges du lac Lumlé. Elle fut vendu à Hanna qui comprit très vite quel usage il pourrait faire de sa personne. Jamais le petit bonhomme ne se plaignit de son sort. Il fit toujours ce qu'Hanna attendait de lui, si bien que ce dernier a finit par s'attacher réellement à lui. Il lui donne de la bonne nourriture et

même parfois un peu d'alcool, car il semble que la petite créature apprécie ses vertus. Hanna pense qu'il s'agit d'un homoncule échappé du laboratoire d'un Sorcier et espère ne jamais rencontrer ce dernier. Si cela devait arriver, il ferait tout pour garder le petit bonhomme à son côté…

Pinson la Trille : Né dans le beau village de Schinn situé à l'est du fleuve Nagomanti, Pinson la trille a toujours voué une admiration sans borne à sa mère. Il l'aime plus que tout au monde et n'a jamais supporté la manière brutale dont la traitait son père. Appréciant par dessus tout le plaisir du vol et la contemplation des paysages sauvages du Kalkhabad, Pinson n'a pas pour autant négligé les exercices physiques. Il suivit l'enseignement d'un maître spirituel de renom, qui le poussa à se battre pour défendre la liberté de tous les êtres opprimés par la tyrannie grandissante exercée par l'Archimage sur les territoires du nord-ouest. Avec l'aide de deux de ses amis, il s'infiltra dans Mampang sous prétexte de vouloir servir l'autorité régnante. Au fil des mois, ceux que l'histoire connaît sous le nom de Samaritains de Schinn commencèrent lentement à réparer quelques exactions mineures (aidant notamment Javinne) et à enquêter sur le meilleur moyen de pouvoir reprendre la Couronne des Rois. Ils se forgèrent un petit réseau d'alliances qui parvint à sa pleine maturité peu avant que l'Homme d'Analand ne pénètre dans la citadelle. Alerté par ses espions, l'Archimage fit exécuter plusieurs membres supposés du groupe des Samaritains, mais cela ne fut pas suffisant pour décapiter le mouvement comme il l'espérait. Pinson la Trille et ses amis – anciens et nouveaux - purent ainsi ramener sains et sauf L'Homme d'Analand - après qu'il se soit emparé de la Couronne -, Detouk Othé et Jann à la cité d'Arkeltone. Les Samaritains furent couverts d'éloges et célébrés, comme ils le méritaient, par une foule en liesse. Ils retournèrent ensuite à Schinn prendre des nouvelles de leurs mères. Au moment où ils pensaient pouvoir enfin se reposer, les Samaritains durent s'allier à leurs frères de Schinn pour lutter contre les autres hommes-oiseaux, qui profitaient de la mort de l'Archimage pour tenter de conquérir les terres du sud qu'ils convoitaient depuis tant d'années. Six années durant, le conflit fratricide ensanglanta les eaux de la rivière Nagomanti et apporta la disette, la famine et la maladie. Colletus revint des collines de Shamutanti pour aider les hommes-oiseaux de Schinn et grâce à lui, Pinson la Trille et ses compagnons résistèrent à leurs ennemis. Aujourd'hui, le plus important est de reconstruire le pays ravagé, avant de penser à l'avenir.

Caractéristiques de Pinson la Trille :
Puissance : 11 Habileté : 10 Endurance : 9
Perception : 9 Connaissance : 8 Aura : 8
Chance : 11
Armes de prédilection : arts martiaux (ses serres causent 1d8 de dégât(s))
Armes maîtrisées : bec
Langue : Parler commun, Xaméni
Taille : 1m82 pour 3m18 d'envergure
Vitesses de déplacement : 25 / 50 / 100 (15/30/60 à terre)
Points de vie : 32
Points de fatigue : 29
Compétences : Chasse, Furtivité, Observation

Spécial : Pinson la Trille a l'ouïe très fine, de sorte qu'il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les actions où son audition peut lui être utile.

Premier Prince de Kharé (Le) : Le « souverain oublié » du Vieux Monde, Sansas, est le dirigeant de la cité de Kharé, si un tel nom peut être donné à une ville pire que la réunion de la Cité des labyrinthes et Port aux crabes. On ne sait pas grand chose à propos de cet homme – certains disent qu'il est un puissant seigneur du crime qui parvint à s'élever au rang de Premier Noble en pratiquant l'assassinat, le chantage et le complot. D'autres prétendent que Sansas est un prêtre de Slangg qui contrôle la cité dans l'ombre pour le compte de ce culte maléfique. On prétend que l'oligarchie dirigeante de Kharé est composée de sept nobles – dont six s'occupent des domaines suivants : Commerce, Guerre, Economie, Relations étrangères, Affaires intérieures et Esclavage – tandis que le Premier Noble s'occupe de la gestion globale de la ville et de superviser ses subalternes. Beaucoup de complots et d'actions politiques agitent le haut de la société kharéenne, les plus fortunés essayant de s'immiscer au sein du Conseil ou de prendre le contrôle d'un des six « ministères ». Malgré toutes les tentatives extérieures pour bouleverser l'ordre établi, Sansas est parvenu à se maintenir dans sa position ainsi qu'à unir le Conseil sous son autorité.

Caractéristiques de Sansas :

Puissance : 9 Habileté : 9 Endurance : 10

Perception : 8 Connaissance : 10 Aura : 12

Chance : 10

Armes de prédilection : poignard

Armes maîtrisées : épée et cimeterre

Langue : Analandai

Protection : armure de mailles (4 points / -1)

Taille : 1m76

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 27

Points de fatigue : 29

Compétences : Crochetage, Déguisement, Détection des pièges, Eloquence, Equitation, escalade, Furtivité, Lecture / Ecriture (Analandai, Vieil Analandai), Lois, Observation, Religion

Spécial : Sansas a accès à de nombreux poisons ainsi qu'à une gamme restreinte de potions.

Objets magiques : Masque de la persuasion : lorsque Sansas porte ce masque, sa caractéristique d'Aura est augmentée de 2 points et s'il dispose d'au moins 1 minute pour s'exprimer ses auditeurs doivent réussir un jet d'opposition Endurance vs Aura pour ne pas adhérer aux propos de Sansas. Ce masque noir en cuir est gaufré de superbes arabesques faites de fils d'or et d'argent entrelacés.

Proséus : Le chef du village des svinns est un individu rusé et rieur, moins peureux que la majorité de ses semblables. Proséus est le descendant d'une ancestrale lignée de dirigeants et sa fille unique devra assumer ce rôle à sa mort. Une antique prophétie a prédit qu'un grand malheur s'abattrait sur les svinns le jour où la lignée serait interrompue. Lorsque des maraudeurs capturèrent la fille de Proséus pour l'offrir

à la Manticore, les svinns se désespérèrent. Heureusement, l'Homme d'Analand pourfendit le « démon des collines » et ramena l'enfant saine et sauve à son village. Depuis ce jour de sinistre mémoire, Proséus veille avec vigilance sur sa fille. Lorsque la nouvelle de la chute de l'Archimage atteignit son village, il fit organiser une grande fête où chacun put boire et manger à satiété. Aujourd'hui, Proséus s'inquiète des rumeurs d'escarmouches qui lui parviennent du Bas et Haut Xamen. Un nouveau pouvoir maléfique serait-il en train de prendre possession de Mampang ?

Caractéristiques de Proséus :
Puissance : 7 Habileté : 8 Endurance : 7
Perception : 9 Connaissance : 7 Aura : 8
Armes de prédilection : bâton
Taille : 1m41
Protection : armure de cuir (2 points)
Langue : Analanadai (version aiguë et accélérée)
Vitesses de déplacement : 10 / 20 / 40
Points de vie : 19
Points de fatigue : 22
Compétences : Chasse, Observation

Ridd : Cet affreux gnome, lâche, cupide et fourbe, fut autrefois le gardien de la salle des Croupitures. Il fut tué par l'Homme d'Analand après qu'il l'ait dénoncé aux gardes de Mampang.

Samaritains de Schinn (Les) : Ce groupe d'hommes-oiseaux est originaire du village de Schinn situé à l'est de la rivière Nagomanti. Ils adorent leurs mères et détestent qu'on leur parle de leurs pères, ces « bons à rien, ces fainéants, ces brutes sans cervelle pas plus alertes qu'un limaçon ». Ils fomentèrent de complexes intrigues pour essayer de voler la Couronne des Rois et aidèrent l'Homme d'Analand à retourner en son pays natal après qu'il l'ait récupérée. (Se référer au paragraphe sur les Hommes-oiseaux pour de plus amples renseignements sur les Samaritains).

Sansas : Nom supposé du Premier Prince de Kharé. (Se référer au paragraphe concernant cette personnalité).

Sept Serpents (Les) : Ces créatures aux corps ophidiens pourvus de longues ailes leur permettant de voler (exceptions faites des serpents de l'eau et de la terre) sont en vérité les sept têtes de l'Hydre divine que l'Archimage vainquit il y a plus de trente ans de cela. Ce dernier ressuscita les sept têtes de l'hydre et les voua chacune à l'un des dieux infernaux qu'il vénérait. Elles se transformèrent alors en serpents dotés de grands pouvoirs et l'Archimage en fit ses espions et ses messagers. Six des sept serpents furent détruits par l'Homme d'Analand lors de sa quête pour récupérer la Couronne des Rois, après qu'il eut découvert le point faible de chacun d'entre eux.

Serpent de l'Air (Le) : Redoutable adversaire, le serpent de l'air possédait une haleine asphyxiante et la capacité de quitter son enveloppe corporelle pendant

quelques minutes. L'Homme d'Analand déchira sa peau en mille morceaux et le serpent de l'air mourut faute de pouvoir la réintégrer.

Serpent de l'Eau (Le) : Ce serpent tua le père de la sorcière Fenestra avant d'être détruit par l'Homme d'Analand à l'aide d'une flasque d'huile.

Serpent du Feu (Le) : Ce serpent capable de diminuer sa taille jusqu'à ressembler à un vulgaire lézard carbonisa maints adversaires avant d'être annihilé par la poignée de sable que l'Homme d'Analand lui projeta dessus.

Serpent de la Lune (Le) : L'Homme d'Analand usa de la formule de FOL – FEU – FAR afin de venir à bout de cet ennemi coriace.

Serpent du Soleil (Le) : Ce serpent fut capturé par Fenestra, qui espérait attirer le serpent de l'eau, meurtrier de son père. Mais l'Homme d'Analand se chargea de sa vengeance pour elle. Libre alors de détruire son prisonnier, elle lui jeta un sortilège de pluie qui le désintégra aussitôt.

Serpent de la Terre (Le) : Capable de traverser la roche la plus dure et de provoquer ainsi de terribles tremblements de terre, ce serpent fut terrassé par l'Homme d'Analand qui le souleva du sol, lui faisant perdre ainsi tous ses pouvoirs.

Serpent du Temps (Le) : C'est grâce à l'incantation de Fenestra que l'Homme d'Analand put vaincre le plus puissant des sept serpents. Le serpent du temps possédait en effet la faculté de modifier l'écoulement du temps à sa guise : ainsi il pouvait l'accélérer pour lui ou le ralentir pour ses adversaires, n'en faisant ensuite qu'une bouchée.

Septième Prince de Kharé (Le) : Ce noble autrefois puissant fut déchu de ses privilèges lorsque le complot tramé par l'un de ses pairs parvint à maturité. Frappé de plein fouet par la malédiction de l'Œil Noir, il perdit la vue et toutes ses ambitions. Comme il ne représentait plus nulle menace pour ses adversaires, il fut laissé en vie. Aveugle et animé d'un maigre courage, le septième prince survécut cependant, contraint de mendier jour après jour de quoi se nourrir et se réchauffer pendant l'hiver. Le temps passant, les effets de la malédiction commencèrent à s'estomper et, de nouveau, des rêves de gloire vinrent le courtiser pendant son sommeil. Mais le jour défaisait inlassablement ses illusions vespérales. Si seulement il pouvait recouvrer la vue ! Les dieux n'entendirent pas ses prières et lui envoyèrent les harpies au lieu du saint homme qui aurait pu le guérir. Durant des années, il supporta les vexations et les coups des maudites créatures ailées avant que l'Homme d'Analand ne l'en débarrasse enfin. Il offrit à ce dernier l'anneau au serpent qu'il avait habilement tenu caché jusque là. Le septième prince de Kharé est aujourd'hui un vieil homme fatigué qui aimerait juste se reposer dans un bon lit avant que la Mort vienne le chercher.

Sept Esprits (Les) : Ces esprits infernaux furent envoyés par l'Archimage à l'Homme d'Analand afin de le tromper. Pas plus solides que l'étoffe dont sont tissés

les songes, ces esprits ressemblent à des hommes drapés dans de grises capes, aux visages ophidiens occultés par les amples pans de leur vêtement. Physiquement inoffensifs, les sept esprits sont en revanche capables d' « avaler » un individu et de le « recracher » dans le terne Monde des Esprits. (Leur visage enfle démesurément tandis qu'une énorme langue bifide s'enroule autour de leur proie qu'ils engloutissent aussitôt). Mais ces esprits ne peuvent agir que sur ceux qui ont renié – consciemment ou inconsciemment - leur foi. Ils emploient la ruse pour faire prêter aux malheureux qui croisent leur route le serment d'allégeance à leur maître maudit, le Prince Démon Sith, maître des serpents. Aujourd'hui, les Sept Esprits somnolent, attendant qu'un puissant Sorcier les convoque de nouveau pour servir ses noirs desseins.

Shadrack de Baddu : Depuis toujours allié aux forces de la Lumière, Shadrack était un ermite sage et réservé qui habitait au Roc de la Queue-de-Poisson. Son maître, un druide venu de l'Analand Reculé, lui enseigna les secrets des quatre éléments, du soleil et de la lune, et lui transmit sa connaissance profonde du cœur des créatures intelligentes. Shadrack se servit de ce savoir pour venir en aide à tous ceux qui s'opposèrent à l'Archimage et à son rêve dément. Il accueillit des aventuriers au bord de la mort et fortifia leurs âmes et leurs corps de sorte qu'ils purent continuer leur mission, détruisit plusieurs fléaux qui ravageaient les Terres des Fins Fonds et renseigna abondamment des membres de la Lune Levante sur les nombreuses intrigues qui se tramaient au Kalkhabad. Il aida l'Homme d'Analand en lui révélant tout ce qu'il savait sur les Sept Serpents. Peu après le départ du héros, il fut capturé puis torturé par des serviteurs de l'Archimage qui l'obligèrent à divulguer ce qu'il savait de la mission de son dernier visiteur. L'esprit de Shadrack parvint cependant à Mampang au prix d'un effort gigantesque et put avertir l'Homme d'Analand de ce qui venait de se passer. Epuisé par son effort, il dut quitter rapidement Mampang. Aujourd'hui, Shadrack n'est plus qu'un esprit bienveillant qui « hante » son ancienne demeure et veille sur les aventuriers de passage. Il peut s'exprimer de façon audible, et interagir faiblement avec le monde à l'aide de ses pouvoirs sur les éléments : il peut ainsi allumer un feu, provoquer une bourrasque de vent, projeter une pierre à la tête d'un adversaire (Habileté : 10), remplir une gourde, créer un halo lumineux aussi vif que celui généré par une lanterne ou au contraire aussi doux que celui de la lune.

Shalla : Ce prêtre de Throff fut attaqué par des archanthropes qui pillèrent son temple et l'enfermèrent dans la crypte. Il fut délivré par l'Homme d'Analand à qui il révéla les points faibles de deux des Sept Serpents. Contaminé par la Peste Jaune, il put néanmoins se soigner à temps avant d'entreprendre de restaurer son temple. Il parvint à convertir des voyageurs de passage au culte de sa déesse et avec l'aide de ces derniers fit du lieu saint un précieux asile au milieu des terres hostiles des Fins Fonds. Aujourd'hui, il soigne les blessés et les malades et dispense le verbe divin avec une ferveur qui n'a d'égale que sa dévotion.

Caractéristiques de Shalla :

Puissance : 7 Habileté : 6 Endurance : 8

Perception : 7 Connaissance : 9 Aura : 9

Chance : 10

Taille : 1m75

Langue : Analandai, Vieil Analandai
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : 22
Points de fatigue : 23
Compétences : Eloquence, Guérison, Herboristerie, Lecture/Ecriture (Analandai, Vieil Analandai), Religion
Spécial : le don de guérison de Shalla lui permet de neutraliser maladies et poisons : il lui faut pour cela – à la différence d'un saint homme – combattre le mal en réussissant un jet de Connaissance égal à sa virulence. Il peut également soigner un nombre de points de vie variable suivant le résultat de son jet de Connaissance : 10-17 : 1d6, 18-20 : 2d6, 21-23 : 3d6.

Sh'haarzha : L'une des satyres femelles de la communauté dirigée par Sh'houri.

Sh'himbli : Satyre Femelle de la communauté de Sh'houri, qui fut emportée par le Mal Tremblant.

Sh'houri : Reine de la communauté des Satyres Femelles qui vinrent en aide à l'Homme d'Analand lorsque celui-ci parvint dans les monts Zanzunus. Sage et mesurée, Sh'houri est une bonne amie de Colletus. Le saint homme a déjà guéri plusieurs satyres femelles même s'il sait ne pas pouvoir toutes les sauver sur le long terme. Sh'houri et plusieurs de ses congénères se sont à plusieurs reprises interposées entre les hommes oiseaux et Colletus, le défendant au péril de leur vie. La mort de l'Archimage ne représente pas forcément un bienfait pour Sh'houri et les siennes : en effet, les véritables maîtres du Xamen, les redoutables hommes-oiseaux, ne vont pas tarder à revendiquer de nouveau les territoires offerts aux différents serviteurs du maître déchu de Mampang. Si pour le moment quelques combats mineurs ont eu lieu, Sh'houri sait que les hommes-oiseaux sont sur le point de déployer toutes leurs forces afin de porter le coup de grâce à leurs ennemis. Malgré le revers imprévisible qu'ils ont subit dans le sud, leur triomphe au Xamen ne laisse pas de doute.
Caractéristiques de Sh'houri :
Puissance : 10 Habileté : 9 Endurance : 9
Perception : 11 Connaissance : 8 Aura : 10
Arme de prédilection : épieu
Armes maîtrisées : cornes
Taille : 1m71
Langue : Analandai, Xaméni
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : 26
Points de fatigue : 23
Compétences : Chasse, Equilibre, Escalade, Furtivité, Observation, Religion
Spécial : Sh'houri peut se déplacer sur les surfaces pentues (70° au maximum) à sa vitesse normale de déplacement. Elle peut de plus faire des sauts sans élan d'une hauteur de 2m.

Sh'howna : Ancienne de la communauté des Satyres Femelles dirigée par Sh'houri. Elle conseille sa reine et lui enseigne ce qu'elle sait de la religion et des légendes du Vieux Monde.

Shinva : Nom du Troisième Prince de Kharé. (Se référer au paragraphe concernant cette personnalité).

Tek Kramin : Hirsute, crasseux et bedonnant, mais néanmoins d'une carrure imposante, le Passeur du lac Ilklala était un individu étrange et solitaire, bien plus proche de la nature que des hommes. Le Serpent de l'Air le tua alors qu'il conduisait l'Homme d'Analand de l'autre côté du lac. Des rumeurs laissent néanmoins entendre qu'un individu ressemblant beaucoup à Tek Kramin aurait été aperçu récemment sur les berges du grand lac.

Throg : Cette énorme gobeline était une excellente cuisinière qui préparait la nourriture de l'Archimage et de ses féaux les plus puissants (Naggamanteh, Valignya et Cartoum). Elle tyrannisa des années durant les pauvres Serviteurs placés sous ses ordres, avant de mourir empoisonnée. Parmi tous les rescapés du chaos qui s'empara de Mampang à la nouvelle du décès de l'Archimage, nul ne sait qui a bien pu verser le poison dans le verre qui fut fatal à Throg.

Troisième Prince de Kharé (Le) : Ce puissant espion du Nécromancien trama longtemps dans l'ombre un complot qui aurait dû lui permettre de prendre possession de la cité portuaire en une nuit. Malheureusement pour lui, un groupe d'Yeux Rouges découvrit sa traîtrise à temps. Ils l'exterminèrent et rompirent ainsi les liens qui maintenaient en vie l'armée de morts qu'il s'apprêtait à lancer sur la cité. Shinva fut enterré dans un caveau spacieux situé à la périphérie du Cimetière nord – réservé aux nobles. Bien que son corps fut détruit, l'esprit qui le possédait continua de hanter les lieux jusqu'au moment où L'Homme d'Analand pût enfin lui dispenser la bénédiction du repos éternel. Aujourd'hui, il en est pour prétendre que Shinva était en réalité un vampire et que le corps qui repose dans son caveau n'est pas le sien.

Valignya : Cet homme gras à la peau brune, aux grandes oreilles décollées surgissant de sous la masse de son énorme turban n'a jamais paru très impressionnant à personne. Mais sa ruse et sa cupidité extrême lui permirent d'accéder au rang de Premier Adjoint au Seigneur Trésorier de Mampang. Protégé par Hashi, son jaguar apprivoisé, Valignya l'Avare perçut infailliblement tous les impôts et les taxes payables par les sujets de l'Archimage pendant plus de quinze ans. Il amassa un fabuleux trésor qui fut cause de sa perte. Lorsque Mampang sombra dans l'anarchie suite à la disparition de l'Archimage, Valignya tenta de préserver la moindre parcelle de son tas d'or si scrupuleusement amassé : il fut percé d'une multitude de coups de lances tandis qu'il serrait convulsivement contre lui les millier de pièces scintillantes qui constituaient ses richesses.

Vancass : Ce petit bossu au visage arrondi et couvert de pustules est le gardien du pont qui permet d'atteindre directement Birritanti sans avoir à faire un large détour

par la vallée. Il pose à tous les voyageurs deux questions : si ces derniers répondent correctement, ils peuvent franchir le pont. Dans le cas contraire, ils sont obligés de passer par un autre chemin. Malgré sa chétivité, Vancass est capable de venir à bout de tout individu désireux de passer en force : sa connaissance de la Sorcellerie est très supérieure à la moyenne des Sorciers et il n'hésite pas à faire usage de son art s'il y est forcé. Vancass n'a pas choisi son rôle de gardien du pont, il ne fait qu'obéir à une force supérieure qui lui a demandé de barrer le chemin aux imbéciles et aux distraits. Il faut avouer que ce rôle ne lui déplait pas, lui laissant tout le temps nécessaire pour étudier et dormir. Vancass connaît l'existence de la Lune Levante et du Culte de la Déferlante Embrasée. Il sait que les adorateurs de la Mort cherchent un artefact maudit caché en des temps immémoriaux par Elim, et qu'il est vital pour le Vieux Monde que leurs investigations n'aboutissent pas.

Caractéristiques de Vancass:

Puissance : 5 Habileté : 6 Endurance : 9

Perception : 11 Connaissance : 10 Aura : 6

Chance : 8

Arme maîtrisée : bâton

Taille : 1m49

Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60

Points de vie : 25

Points de fatigue : 22

Langue : Analandai, Vieil Analandai

Compétences : Lecture/Ecriture (Vieil Analandai, Analandai) Observation

Sortilèges : Voir table des formules magiques. Vancass connaît en plus Douleur.

Vangorn : Ce redoutable assassin excelle dans l'art de se faire passer pour le plus inoffensif des individus. Tour à tour marin, badaud, pilier de bar, cet homme au visage buriné emprunte sans cesse de nouvelles identités pour parvenir à ses fins. Il tue uniquement pour se faire de l'argent et s'attaque aux individus qui lui paraissent les moins dangereux. C'est le frère de Vik et il jouit de ce fait d'une impunité quasi-totale dans l'enceinte de Kharé. Il voulut empoisonner l'Homme d'Analand pour le dépouiller de ses biens, mais s'empressa de lui fournir un antidote dès qu'il sut que ce dernier connaissait son frère par personne interposée. Vangorn n'apprit que bien plus tard l'identité de ce voyageur qu'il avait manqué assassiner un soir de l'année 283. Il se rangea quelque temps après et obtint grâce à son frère le titre de baron. Il vint alors habiter dans le quartier nord de Kharé dans une somptueuse demeure où il donne des fêtes et des bals chaque semaine. Aujourd'hui, Vangorn aide son frère à contrôler l'économie souterraine de la cité. Il a déjà aperçu Sansas et connaît son identité mais ignore en revanche le rôle joué par Lortag.

Caractéristiques de Vangorn :

Puissance : 8 Habileté : 10 Endurance : 9

Perception : 8 Connaissance : 8 Aura : 7

Arme de prédilection : poignard

Armes maîtrisées : épée longue

Taille : 1m80

Protection : armure de cuir (2 points)
Langue : Analandai, Belarkhim
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : 32
Points de fatigue : 24
Compétences : Crochetage, Déguisement, Détection des pièges, Eloquence, Equilibre, Escalade, Furtivité, Prestidigitation, Observation
Spécial : Vangorn utilise souvent des poisons qu'il fait ingérer à ses victimes ([15] ou [18] : mort ou paralysie)

Varack : Ce garde de Mampang ami de Hyangi connut un sort bien moins enviable que ce dernier, puisqu'il périt déchiqueté par les serres des hommes-oiseaux.

Vik : A part son frère et une poignée d'élus, nul ne peut se targuer d'avoir aperçu le visage de Vik. Ceux qui le servent connaissent son nom et ont juré de ne jamais le dévoiler sous peine d'être aussitôt châtiés. Toutes les personnes mises au courant de ce secret et qui ne devaient pas l'être ont disparu mystérieusement, sans laisser la moindre trace. Vik s'occupe de la gestion de l'économie souterraine de la cité, contrôlant la contrebande, le racket, les vols, la capture de futurs esclaves et les assassinats. Vik siège au conseil des six et gère officiellement tout ce qui a trait à l'esclavage. En tant que conseiller, il se fait appeler Alden de Clairmour, un noble vivant dans un manoir modeste situé au cœur du quartier des aristocrates. Vik ne dort jamais au manoir, craignant que l'un des nombreux complots qui se trament chaque jour à Kharé ne se termine par sa mort. Malgré l'insouciance qu'il affiche en permanence, Vik est méfiant à l'extrême et se tient toujours prêt à utiliser le parchemin de *Foulées de Titan* qui ne quitte jamais sa ceinture. C'est un excellent bretteur doublé d'un formidable orateur capable de rivaliser avec Lortag. Il n'aime guère ce dernier, d'autant que celui-ci connaît sa véritable identité, bien qu'il lui ait promis de ne la révéler à quiconque – pas même à Sansas.

Caractéristiques de Vik :
Puissance : 8 Habileté : 11 Endurance : 10
Perception : 9 Connaissance : 10 Aura : 10
Arme de prédilection : rapière
Armes maîtrisées : poignard
Taille : 1m76
Protection : armure de cuir (2 points)
Langue : Analandai, Belarkhim
Vitesses de déplacement : 15 / 30 / 60
Points de vie : 35
Points de fatigue : 28
Compétences : Crochetage, Déguisement, Détection des pièges, Eloquence, Equilibre, Escalade, Lecture/Ecriture (Analandai, Vieil analandai) Furtivité, Prestidigitation, Observation

III Divinités & Religion

Arbil Madarbil : Autre appellation du Prince-Démon Sith. C'est sous ce nom que ses prêtres le présentent, tentant d'abuser les fidèles potentiels afin de les faire adhérer à leur foi qui ne compte que peu de représentants. Ils usent pour ce faire de la prière de reniement suivante :

« Arbil Madarbil
Je vous offre ma dévotion
Arbil Madarbil
Moi qui ne suis pas de votre religion
Arbil madarbil
Bien que je ne vous vénère point
Faites que sur moi veille le destin
Et que la chance me sourie »

Cheelah : Nom porté par Sindla au Kalkhabad. Il s'agit là-bas d'une déesse mineure, peu de gens ayant assez de foi pour croire que la chance est susceptible de leur sourire un jour ou l'autre.

Chronada : Nom porté par le dieu du temps au Kalkhabad. On le décrit comme un être timide et peureux avant la Première Bataille, mais ses pouvoirs sont indubitablement immenses. Quelques érudits pensent qu'il émergea du Chaos Primordial avec Ashra, Vuh et Elim. Craignant ses pouvoirs, ils le bannirent. D'autres pensent que Chronada est un Dieu récent créé par la destruction du Temps au cours de la Première Bataille. Dans la légende de Throben, il est dit que c'est le pouvoir de Chronada dont fut investit le Chronomancien qui lui permit de renverser le Théomancien puis d'enseigner la magie temporelle aux habitants de Throben Le Chronomancien fut vaincu plus tard par le Nécromancien - création de la Mort. Seuls les Marmouscules et le Nécromancien conservèrent les secrets de la magie temporelle. Lorsque les Marmouscules perdirent leur don pour la magie après avoir brisé le pouvoir du Chaos, il ne restait plus que le Nécromancien a connaître ces secrets, qu'il transmit à l'Archimage avant de mourir.

Courga : Déesse de la Grâce, sœur de Fourga, fille d'Usrel et du Seigneur Lune. Elle hérita de la beauté de sa grand-mère et de l'aura de son père. Nulle autre déesse n'est aussi resplendissante qu'elle si ce n'est peut-être Tanit. Ce sont surtout les elfes et les humains qui la vénèrent. Elle possède un petit temple à Kharé : ce dernier est protégé par des gargouilles et contient une authentique relique, une statue de la déesse capable de répondre aux questions de ceux qui savent la questionner (il faut embrasser son visage en croix, en commençant par son œil gauche, en continuant par le droit, en poursuivant par le front et en terminant par les lèvres). Ceux qui échouent sont terrassés par un poison foudroyant secrété par les lèvres de la statue sainte. Courga est décrite comme une jeune femme aux formes rebondies, au visage d'une éclatante beauté, aux longs cheveux argentés et aux yeux émettant la même lueur que

celle de la lune. On la représentante souvent en train de danser avec une grâce inimitable. On raconte partout au Khalbadad l'histoire du jeune berger qui tomba amoureux fou d'une statue de la déesse et qui veilla à ses pieds jusqu'à sa mort, incapable de la quitter des yeux. Les mouettes des bois vinrent le nourrir, déposant dans sa bouche entrouverte eau et fruits jusqu'à ce que la vieillesse l'emportât. On dit encore que Courga fit du berger l'un de ses échansons, pour le récompenser de la dévotion sans égale qu'il lui manifesta de son vivant.

Glantanka : La déesse du soleil est la sœur du Seigneur Lune et de Filash (le dieu du feu). On la représente souvent comme une femme d'une étrange beauté, aux cheveux d'un roux intense et dont les yeux émettent un éclat si violent que tout mortel croisant le regard de la déesse est aussitôt frappé de cécité. Le visage aux traits anguleux de Glantanka trahit sa détermination et l'irréversibilité de ses décisions. Glantanka est vénérée partout dans le Vieux Monde, et plus particulièrement à Femphry. Ses prêtres arborent de longues toges blanches brodées d'un soleil d'or, ou des robes oranges. Certains prêtres portent même des robes rouge vif, mais cette couleur est généralement réservée au culte de Filash. Les prêtres de Glantanka sont très riches et jouissent d'une grande popularité. Certains ont tendance à se montrer condescendants voire arrogants et certains murmurent qu'ils ne suivent plus le Chemin Solaire mais plutôt la « voie de la purification ». L'obsession récurrente des prêtres de Glantanka est leur combat contre la supposée incarnation d'Elim ; ils sont persuadés que si les hérétiques et les infidèles ne se convertissent pas à la Vraie Foi, l'avatar d'Elim croîtra en forces jusqu'à obtenir assez de pouvoir pour détruire le monde. Glantanka est une déesse fondamentalement bonne et la tendance actuelle affichée par certains prêtres de son culte lui déplaît. Elle préfère cependant ne pas intervenir car elle prône une totale liberté pour toutes les races mortelles ; de plus, elle sait ne pas avoir le droit d'infléchir le destin du Vieux Monde, car même les dieux sont soumis aux arrêts de Fortuna (il ne s'agit pas là d'un des noms de Sindla, mais de l'entité mystérieuse qui symbolise et la providence et la fatalité. Sindla et Fortuna sont sans cesse confondues, mais elles n'en sont pas moins totalement distinctes pour autant).

Hydana : Frère de Pangara et de Sukh, le dieu de l'Eau est un être étrange. Il a été le premier mari de Throff et lui a donné trois enfants : Aqualis, Farigiss et Atlan. Quand Hydana décida de se retirer dans les océans, sa femme se remaria avec Filash, le dieu du Feu. Hydana jura qu'il détruirait la création de Throff quel que soit le temps qu'il lui faudrait pour cela : et c'est pourquoi les vagues partent à l'assaut des côtes et les érodent inlassablement. Depuis ce temps, l'eau et le feu sont des éléments antagonistes, et les prêtres des deux cultes ne s'aiment guère. Hydana souffrit maintes blessures au cours de la Première Bataille et dut se retirer à son terme dans les profondeurs abyssales. La légende de Throben veut que le dieu de l'eau ait transmis une partie de son pouvoir à la race des gobelins du lac, dont l'esprit pouvait sans peine rivaliser avec celui des humains. Si Hydana est souvent absorbé dans de profondes méditations, ce calme apparent peut parfois se dissoudre en quelques secondes pour faire place à une terrible colère. Tantôt contemplatif, tantôt extrêmement agité, Hydana n'aime rien tant que regarder ou nager dans les océans. La légende dit qu'il habite un palais d'ambre et de corail au plus profond des mers et que c'est là qu'il reçoit parfois

les autres dieux. Les prêtres d'Hydana passent soit leur vie sur les rives d'un plan ou d'un cours d'eau soit sur les navires, qu'ils protègent des humeurs capricieuses de leur divin maître. Ils se vêtent de toges bleues et portent souvent autour du cou une écaille de poisson ou un morceau d'ambre ou de corail. Les marins font de nombreuses offrandes à Hydana avant de prendre la mer, déposant ex-voto et nourriture sur ses autels. Hydana est représenté comme un homme colossal arborant une barbe où fourragent écrevisses et crabes, tenant dans ses mains un trident et un filet. La moitié inférieure de son corps est celle d'un poisson et les sculpteurs le montrent souvent dans une posture de défi, dressé au dessus de sa longue queue spiralée, ses yeux immenses dévorant les étendues terrestres situées par delà les limites de son territoire.

Libra [connue également sous les noms de Sicalla, Bersten et Macalla dans d'autres parties du Vieux Monde] **:** La déesse tutélaire d'Analand est la déesse de la Justice et de la Vérité. C'est la fille de Sindla et la sœur d'Usrel et Asrel. Libra est vénérée principalement au lac qui porte son nom, et tout analandai met un point d'honneur à y effectuer un pèlerinage une fois dans sa vie. Temples et monastères fleurissent autour des claires eaux du lac, et les prêtres de Libra y officient jours et nuits. Ils portent de longues toges grises et s'occupent de régler la justice ; comme leur déesse, ils comprennent les différents aspects du Bien et du Mal ainsi que de la Loi et du Chaos. Certains disent que Libra est à la fois la fille et la femme du Seigneur Lune. Libra est représentée comme une belle femme portant dans sa main droite la balance de la justice et la main gauche levée en signe de bénédiction ou d'exhortation. Libra siège au Hall de l'Esprit aux côtés de sa mère, ses sœurs et quelques autres dieux, comme Hamaskis et Telak.

Lunara [Lunara est la forme féminine du Seigneur Lune vénérée en Analand - ; il est connu également sous les noms de Kuran (il est alors fils de Glantanka) et Tiriel (le Gardien Silencieux des Elfes Noirs)] : C'est le frère de Glantanka et de Filash. On dit qu'il fait partie des dieux originels, créés par les Divinités Primordiales. Certaines religions disent qu'il est le mari de Sindla. Il est lié, en tant que Dieu du Bien (bien que certains supposent qu'il ne le soit pas complètement), au Chemin de la Bonté et doit pardonner au Mal, lui accordant parfois ses bénédictions quand ce dernier le demande. Il est parfois associé à des nuits maléfiques, comme la nuit de Shekka - cela doit être dû aux troubles liens qu'il entretient avec la déesse de la sorcellerie et de la nuit. Si l'on en croit la Légende de Throben, le Seigneur Lune est l'un des six dieux à avoir créé la terre mystique de Throben pour essayer d'empêcher la perte de la sagesse magique dispersée au cours de la Première Bataille. Il fit des Yeux de Lynx son peuple et leur conféra une partie de ses pouvoirs. Le Seigneur Lune participa avec ses pairs à la création du Théomancien, un être dont la sagesse immense permettrait d'unir les six peuples élus (Marmouscules, Yeux de Lynx, Satyres Femelles, Hommes-Oiseaux, Yeux Rouges et les Gobelins du Lac (race maintenant déchue)). Malheureusement, on sait que le Chronomancien puis le Nécromancien détruisirent le rêve des six dieux. Les prêtres du Seigneur Lune portent des toges à bandes blanches et grises. Ils veillent la nuit sur les zones dangereuses et se portent au secours des personnes agressées. On dit aussi qu'ils capturent des animaux pour les sacrifier à leur dieu et qu'il ne faut surtout pas les déranger pendant leurs cérémonies.

Pangara : Le dieu des Vents est le frère de Sukh et Hydana. Il réside dans le plan élémentaire de l'Air, n'en sortant que rarement pour aller survoler le Vieux Monde et les autres continents de Titan. En tant que dieu majeur, il appartient à l'une des familles créées à l'origine par les Divinités Primordiales. C'est Vuh, le dieu de la Vie qui l'offrit à l'existence. Pangara s'investit dans la protection de la sagesse magique dispersée au cours de la Première Bataille en créant à l'aide de cinq de ses pairs la terre mystique de Throben. Il confia une partie de son pouvoir aux hommes-oiseaux, le peuple qu'il avait choisi entre tous pour porter son souffle aux créatures mortelles. Malheureusement, le rêve des six dieux se changea en cauchemar avec la venue du Chronomancien. Les prêtres de Pangara sont tout de blanc vêtus et leurs temples se rencontrent le plus souvent dans les cités portuaires, où marins et aventuriers déposent de nombreuses offrandes afin que le dieu gonfle les voiles de leur navire et leur offre des vents favorables jusqu'à la prochaine escale. Trop souvent, des marins malavisés dirigent leurs prières vers le seul Sukh, déplorant un temps pas assez houleux. Ils ignorent que même si les frères divins unissent souvent leurs pouvoirs, seul Pangara est en mesure de leur fournir le vent dont ils implorent la prompte venue. Le dieu de l'Air est souvent représenté comme un homme gigantesque, au visage d'une blancheur de lait aux joues énormes arborant une courte barbe. Pangara est un dieu très populaire, et ses prêtres se mêlent rarement de politique, occupés à pratiquer les cérémonies d'invocation des vents et à maintenir un climat paisible autour des villes où ils officient. Leur maîtrise des vents leur permet de favoriser les échanges commerciaux et les lieux où se dressent leurs temples attirent l'opulence et le faste. Pangara est de ce fait parfois vénéré, à tort, comme le dieu de la chance, sous le nom de Télorh.

Sindla : La sœur de Titan est la déesse du destin et de la chance. Elle fait partie de la famille de dieux originels créés par Ashra et Vuh à l'aube des temps. Elle est avec Hamaskis, le seul des dieux majeurs à siéger au Hall de l'Esprit. Elle engendra avec le Seigneur Lune ses trois filles, Libra, Usrel et Asrel. De toutes les déesses, Sindla est celle qui porte le plus de noms (elle se fait appeler Gredd à Ocrepierre et Arthebrice, Avana dans la partie nord d'Allansia, Dame Chance et Maîtresse Destinée à Frostholm, Zaragillia en Arantis, ainsi que Castis, Bismen et Juvenar). C'est à elle que l'on adresse le plus volontiers ses suppliques ou dont on mendie la bénédiction. Sindla dispense également ses faveurs aux orques qui la vénèrent avec ferveur. Beaucoup la prie afin qu'elle apporte un temps qui profite aux récoltes, ou tout simplement afin d'améliorer son sort. Ses prêtres sont peu nombreux par rapport à ceux d'autres cultes et quelques uns voyagent de part le monde, menant une vie aventureuse. Ils se vêtent de blanc et portent autour du cou deux dés montés en pendentif, symbole de Sindla. Cette dernière est souvent représentée comme une femme d'un certain âge, bien que d'une grande beauté.

Slangg : Fils d'Asrel et frère de Tanit, Slangg est le dieu de la malveillance. Au Kalkhabad il est connu sous les noms de Roi de Haine ou en tant que l'un des Funestes Rejetons. C'est par défi à ce que représentait sa mère qu'il choisit de se consacrer à la malveillance. Après sa trahison et sa défection pour le camp des Sombres Seigneurs,

Slangg fut vaincu lors de la Première Bataille et dut s'enfuir avec sa sœur dans le Vide. Cependant, au contraire d'autres dieux, il n'y fut pas maintenu prisonnier et il peut encore se rendre à la Cour Céleste (ceci à la requête de sa mère). Slangg ne se rend dans ce lieu qu'avec la prudence la plus extrême, inconscient du fait qu'il y bénéficie de la protection d'Asrel. En revanche, il n'est pas autorisé à siéger au Hall de l'Esprit, car ses membres sont des défenseurs des vertus. Slangg est très populaire dans la cité de Kharé, et il y possède un temple, en vérité un grand square couvert où peuvent se rassembler les fidèles afin de suivre les enseignements du dieu. Les multiples pièges de Kharé sont quasiment comme autant de temples pour lui, et la souffrance de ceux qui y agonisent alimentent le brasier de ses émotions maudites. Les elfes noirs vénèrent Slangg sous le nom d'Ar Anwar Gerithan et lui sacrifient des êtres vivants (elvins, elfes, humains, svinns et gobelins le plus souvent). On le dépeint comme un homme obèse, à la langue bifide pareille à celle d'un serpent, en train de murmurer comme un conspirateur moqueur derrière sa main gauche. Ses prêtres ont le crâne rasé et portent des robes oranges. Ils apprennent à maîtriser leurs souffrances ainsi que tous les raffinements en matière de torture. Ce sont également des bretteurs expérimentés, qui n'hésitent pas une seconde à employer la force si besoin s'en fait sentir. Si la plupart sont des brutes fanatiques, les plus dangereux font montre d'une grande subtilité et leurs paroles sont aussi venimeuses que la morsure d'un serpent.

Soquatre (Fourga) : Le Dieu de la fierté est le fils d'Usrel, et le frère de Courga. Dans d'autres endroits du monde, il porte les noms de Vinar et Pirin. A Kharé, Fourga et Courga étaient autrefois considérés comme deux frères agissant de concert pour inspirer fierté et humilité aux gens. Mais, au fil du temps, Fourga fut blâmé pour son arrogance, et son culte tomba peu à peu en désuétude. L'ancienne expression « par la fierté de Courga» est aujourd'hui assimilée par les gens à ce qui se rapproche le plus d'une malédiction. Les prêtres kharéens de Fourga se montrent fiers mais sans se comporter pour autant avec arrogance ; néanmoins, les habitants de Kharé ne considèrent plus la fierté comme une vertu. Ailleurs dans le Vieux Monde, Fourga et Courga sont frère et sœur et forment un couple célèbre qui donna naissance à Telak, le dieu du courage. En Arthebrice, Fourga est connu sous le nom de Dyshyos et son église y est puissante et bien implantée, de même que pour son fils, surnommé le Porteur de Lame. Paysans et nobles vastelandais vénèrent le dieu de fierté avec assiduité, et il n'est pas rare d'entendre parler de l'accession de l'un d'entre eux au rang de prêtre. On représente la plupart du temps Fourga comme un guerrier accompagné de son fidèle chien de chasse, le noble Rudhorn Grispelage, qui est aussi le symbole de son culte. Il est de ce fait régulièrement associé à Durrak le Veneur, dieu des chiens. Les temples de Fourga sont souvent d'imposantes structures carrées dominées par une coupole massive au sommet de laquelle veille solennellement une statue du dieu brandissant une épée vers le ciel. Les prêtres du dieu de fierté se vêtent de toges rouges (souvent brodées de fils d'or et d'argent). Le culte n'a pas honte d'afficher sa bonne santé et son opulence, ce que les aristocrates apprécient et le petit peuple ne renie pas. Seuls les bourgeois ont du mal à accepter l'étalage des fastes durant les jours saints, lorsque les rues sont constellées de précieuses étoffes au vif éclat et que les prêtres transportent sur un char votif les statues en bois de Fourga et de

Rudhorn, qui seront brûlées à la fin de l'année, avant que des neuves ne viennent les remplacer.

Note sur la traduction française : Fourga s'appelle Soquatre dans la version française de la Cité des Pièges. Ceci pour la bonne et simple raison que le chiffre quatre (four) était indispensable afin que le poème permettant d'ouvrir la Grande Porte du Nord de Kharé conduise bien au paragraphe 214. Comme cette « traduction » était fort laide, nous avons choisi de conserver le nom original, qui s'inscrit bien plus heureusement dans le monde de Titan.

Throff : La déesse de la Terre créa les continents où vivent aujourd'hui la grande majorité des races de ce monde. Elle est la fille de Titan et la sœur de Galana (déesse des plantes et de la fertilité). De nombreux érudits pensent que sa mère est Glantanka et qu'Assamarra (dieu des déserts) et Hamaskis (seigneur de la connaissance et gardien du savoir) sont ses frères. Throff fut celle qui trouva la terre magique dont le monde est fait, et Titan lui offrit généreusement de s'en servir la première. De son premier mariage avec Hydana, Throff eut trois enfants, Aqualis (le dieu des fleuves), Farigiss (le dieu du froid et de la glace) et Atlan (le messager des dieux). Verlang (le patron des forgerons) et Lorodil (le dieu des volcans) furent le fruit de sa seconde union. Le fait que Throff soit la mère de cinq des plus puissants dieux majeurs consolide sa position centrale qui est la sienne à la Cour Céleste. On l'associe parfois avec Hashak (l'un des noms portés par Arn, le créateur supposé des dieux qui émergea du Chaos Primordial), dont on estime qu'elle est l'une des servantes. La déesse de la Terre créa la race des nains, qui la vénèrent avec passion sous le nom de Kerellim. Throff est aussi appelée Alishanka, Elluviel (par les elfes), et Terre Mère dans le nord du Vieux Monde (surtout dans le royaume de Gallantaria). Si l'on en croit la légende de Throben, les Satyres Femelles reçurent les pouvoirs d'Alishanka afin de contribuer à l'édification à la terre mystique dont les dieux espéraient qu'elle serait le terreau sur lequel pourrait germer de nouveau l'antique sagesse sacrée dispersée après la Première Bataille. Les prêtres de Throff portent des robes argentées ou grises. Leurs temples sont souvent édifiés à proximité de grandes terres cultivées et zones arables ou au contraire dans des endroits où la terre montre ses visages les plus spectaculaires (montagnes de Mauristasia, déserts, volcans, canyons, désolations rocailleuses…). Le clergé de Throff bénit les récoltes, éloigne la vermine des ovins et bovins, et s'occupe d'apaiser la terre quand ses humeurs sont massacrantes (lorsque la terre se soulève ou qu'un volcan rentre en éruption). La déesse est souvent représentée comme une femme d'un certain âge parée de précieux bijoux, au visage noble et empreint d'une grave beauté. Son symbole est le diamant qui témoigne de la pureté de ses intentions et rassure quant à la solidité de sa création.

Vestales de Lumlé : Les Vierges à l'Ecu, ainsi qu'elles sont maintenant appelées, formaient il y a des siècles de cela une farouche tribu de prêtresses expertes au métier des armes. Elles veillaient, prétendaient-elles, sur un enfant perdu tombé du ciel. Les érudits se perdent en conjectures quant à l'identité de cet enfant, mais ils supposent qu'il s'agit là d'un dieu que sa mère voulut cacher pour lui épargner un funeste destin. Le dieu s'endormit au fond du lac, et les prêtresses le nourrirent de leurs ferventes prières, qui ni de nuit ni de jour ne cessaient. Aujourd'hui encore, elles

se relaient pour prier sur les rives du lac. Des sentinelles veillent à toute heure du jour et de la nuit sur le périmètre sacré défendu par les Vestales, et quiconque désire s'en approcher est fait prisonnier avant d'être interrogé. Si les Vestales supposent que les intentions du prisonnier sont contraires à leur devoir, elles le passeront purement et simplement par les armes avant de brûler son corps et de disperser ses cendres au vent. Les rares aventuriers à avoir pu approcher les Vierges à l'Ecu et encore en vie à ce jour, racontent que ce sont les plus belles femmes qu'ils aient jamais vues. Leur peau pareille à de la nacre scintille de mille feux sous le sourire de Glantanka et l'harmonie des traits de leurs visages estompe l'attrait du plus magnifique joyau. Grandes et élancées, elles se déplacent à la façon de gracieux félidés, leurs yeux en amande aux cils ourlés ne quittant pas une seconde leur interlocuteur du regard. La rumeur veut que les Vestales de Lumlé vénèrent Throff et que l'enfant perdu soit le fils qu'elle aurait eu de son père Titan. En vérité, elles vénèrent Sicalla, une déesse vengeresse et coléreuse qui ne serait autre qu'un des avatars de Libra.

IV Géographie & Hauts-Lieux

Académie de Mâchebaie (L') : Située dans un endroit tenu secret du bois de Mâchebaie, l'académie du même nom abrite une communauté d'hommes qui se consacrent essentiellement à l'apprentissage de complexes techniques martiales. Les maîtres d'armes qu'elle forme sont parmi les meilleurs bretteurs que comptent le Vieux Monde. Seuls les individus désireux de défendre la cause du Bien peuvent être amenés à rejoindre les bancs de l'académie. En effet, l'académie n'est nullement une école militaire officielle. Elle fut créée par l'un des premiers rois d'Analand, afin de constituer une élite guerrière entièrement dévouée à la protection des rois. Des messagers royaux sont donc chargés de contacter toute personne dont la science du combat et les vertus morales ont attiré l'attention du pouvoir. Ragnar, l'actuel capitaine de la Garde d'Argent, passa trois ans à parfaire sa maîtrise des arts du combat dans les salles d'armes de l'académie. Jamais cependant il ne souffle mot de son séjour là bas, prétextant, lorsqu'une ancienne connaissance s'étonne qu'il ait soudainement quitté la meilleure école militaire d'Arkelton - L'Aigle Igné -, une maladie vicieuse l'ayant cloué au lit trois années durant.

Analand (Royaume d') : Au sud du Vieux Monde se tient un royaume qui a souffert plus que tout autre au cours des siècles passés, qui fut envahi successivement par les armées d'Arthebrice, de Mauristasia, de Vastelande et les hordes d'humanoïdes hostiles du Kalkhabad. Un royaume qui face à l'adversité demeura inflexible, sut se relever après chaque chute et resta toujours fidèle à ses dieux. Un noble royaume à l'histoire tâchée du sang de ses morts et marquée par le courage exemplaires de ses habitants. L'Analand impose aujourd'hui le respect aux royaumes tant proches que lointains. Il n'en reste pas moins vigilant, gardant un œil à l'est sur le Khalbadad, au nord sur Ocrepierre et à l'ouest sur Mauristasia et l'Arthebrice. Le royaume gouverné par la reine Alheesia craint en effet plus que tout une nouvelle guerre, qui cette fois pourrait lui être fatale.

Analand est une douce terre où il fait bon vivre, aux plaines ondulées parsemées de fleurs sauvages et de champs cultivés, de fermes et de vergers parfumés, aux forêts accueillantes traversées par de paisibles sentiers, aux rivières murmurantes éclaboussées de paillettes d'or, aux collines vertes et aux vallées pittoresques. Bien que son économie soit loin d'être florissante et ce malgré le retour de la Couronne des Rois, les hommes y sont solides et les femmes joyeuses, les enfants alertes et les animaux bien portants. Grâce à la reine Alheesia, Analand de nouveau prospère...

<u>Us, coutumes et politique</u> : Le gouvernement d'Analand est sans doute le plus libéral et ouvert de tout le Vieux Monde. Bien que ce soit une monarchie, il s'inquiète toujours des besoins et des désirs de la majorité de ses habitants avant de prendre une décision. Le royaume est encore faible, même s'il a commencé à reprendre des forces après la catastrophe que représenta l'édification du Grand Mur. Plus riche toutefois que le royaume de Vastelande, l'Analand ne peut concurrencer l'Arthebrice et Ocrepierre sur nombre de secteurs financiers. Le commerce des épices et de parfums

rares en provenance de l'Analand Reculé a contribué à donner un coup de fouet à l'économie vacillante du royaume, de telle sorte que ses marchands passent de nouveau les frontières, s'en allant vendre leurs précieuses denrées aux nobles de Gallantaria et d'Ocrepierre.

L'armée d'Analand stationne en majeure partie à proximité du Grand Mur, assurant la défense de la plupart des zones menacées d'invasion. Sa qualité première réside dans la détermination sans faille des soldats qui la composent. Moins bien équipée que les armées voisines, elle demeure cependant une force que personne ne peut s'aviser de dédaigner.

L'Analand est renommé pour ses guerriers d'élite formés à l'académie de Mâchebaie. Les maîtres d'armes qui la dirigent ne laissent venir que les éléments les plus prometteurs, abaissant un court instant les défenses magiques qui protègent les bâtiments de l'académie pour permettre à la nouvelle recrue de trouver son chemin jusqu'à eux. Quelques femmes ont été admises aux côtés de leurs homologues masculins, et toujours pour d'excellentes raisons. Si la réputation de l'académie atteint les côtes septentrionales des Terres Nordiques, il se trouve que tous ceux qui y ont été formés taisent leur entraînement secret au monde extérieur. Tout nouvel arrivant, avant de pouvoir suivre l'enseignement des maîtres d'armes, doit en effet prêter serment de ne jamais révéler quoi que ce soit à propos de l'académie, pas même d'y avoir un jour été. Au terme de trois années d'étude et de pratique, « l'académicien » retourne prendre ses fonctions dans l'armée. Il est alors affecté à un haut poste de responsabilité, devenant membre de la célèbre Garde d'Argent, de l'Ordre des Défenseurs de la Couronne, ou chargé de protéger une personnalité politique en vue (sans doute menacée d'une façon ou d'une autre). Les « académiciens » (ainsi qu'on les surnomme parfois dans les milieux renseignés) se fondent dans la masse des officiers militaires et ont pour habitude de ne jamais se faire remarquer. Grâce à eux, de nombreuses tentatives d'assassinat visant son Altesse Céleste Alheesia, Puissante Princesse d'Analand, ont tourné court.

Libra est la déesse tutélaire d'Analand, vénérée tout spécialement sur les rives du lac qui porte son nom. Tout Analandai met un point d'honneur à effectuer au moins une fois dans sa vie le pèlerinage pour le lac. Ce dernier repose au centre de la plaine très fertile à l'extrémité de laquelle se tient la capitale d'Analand, la bien-aimée Arkelton, cœur de la vie du royaume traversé par le scintillant ruban du Fleuve au Cours d'Or. Sa couleur lui vient des précieuses paillettes charriées par son courant. Celles-ci proviennent du Lac des Orpailleurs (également appelé le Lac aux Eaux d'Or), situé en amont d'Arkelton, à moins d'une centaine de kilomètre de la frontière nord d'Analand. C'est grâce à cette richesse naturelle que le royaume put éviter de sombrer dans la misère qui le guettait, suite aux dépenses colossales complètement inconsidérées effectuées en vue de l'achèvement du Grand Mur (ce dernier devait à l'origine faire le tour d'Analand).

La grande débâcle qui suivit l'arrêt brutal de la construction du Grand Mur est aujourd'hui célébrée lors de la fête nationale (le Jour des Imbéciles), au cours de laquelle les gens vêtus à la manière de bouffons se font des grosses farces et se racontent des âneries, en signe de joyeuse dérision pour leur propre folie.

A cause des fortunes englouties par le Grand Mur et de la récente récession provoquée par les contrecoups de la Guerre des Quatre Royaumes, l'Analand n'est pas

encore parvenu à exploiter correctement ses richesses. Mais si l'avenir se montre clément, il est fort possible que le royaume puisse enfin rivaliser économiquement avec Arthebrice et Ocrepierre.

Les grandes cités :

Arkelton : La ravissante capitale d'Analand possède quelque chose de la beauté de Chalannabrad et de l'atmosphère accueillante de la cité royale de Lendel. Les meurtres peuvent parfois constituer un problème, mais l'attitude amicale des citadins est exceptionnelle même comparée aux standards analandais, ainsi que leur volonté de se serrer les coudes dans les temps durs et les combats. Ils se sont montrés circonspects lorsque la Couronne des Rois leur fut volé, mais tous les voyageurs le furent également en cette sombre époque. Il faut noter que la Tour de l'Homme d'Analand se trouve au centre de la cité, à l'intérieur de l'enceinte protégeant la ville-haute. Ce dernier est aujourd'hui devenu l'un des conseillers de la reine ; la rumeur veut que ce soit l'un des plus puissants sorciers ayant jamais vécu en Analand, mais jamais personne ne l'a vu murmurer la plus insignifiante formule magique. Le héros porte autant de noms qu'il existe de récits relatant sa quête de la Couronne des Rois et certaines mauvaises langues ont prétendu qu'en vérité « ils s'y étaient mis à vingt ou trente pour récupérer ce maudit bout d'or taillé pour tenir sur la tête d'un roi ! ».

Scarton : Cette ville minière désordonnée compte parmi ses habitants quelques individus qui, bien que ne dédaignant pas une bonne bagarre de temps en temps, se montrent d'un naturel accommodant. La plupart des mineurs sont en revanche de sombres brutes, qui passent leur vie à chercher querelle aux étrangers aussi bien qu'aux autres mineurs. Ils noient leur pessimisme dans l'alcool et en prenant du bon temps avec les filles de joie. De nombreux soldats sont stationnés aux environs de la ville afin de prévenir toute tentative d'invasion ennemie : en effet, Scarton est située à l'est du Lac aux Eaux d'Or, sous les flancs des collines de Dhamuir, à a peine plus d'une centaine de kilomètres de la frontière nord. La quasi totalité de l'or arraché aux mines est raffinée sur place avant d'être transportée vers la capitale sous bonne escorte. Des brigands essaient régulièrement de dérober le pactole, mais les soldats qui le protègent sont trop nombreux et disciplinés pour que leurs tentatives aient une chance d'aboutir. Quelques orpailleurs fraient parfois avec les mineurs, mais ils n'en sont guère aimé. Ils vivent à l'ouest de Scarton, dans des baraquements de bois rudimentaires situés à la périphérie de la ville et il n'est pas rare que des mineurs échauffés par l'alcool se risquent à venir leur chercher des noises. Fort heureusement pour les orpailleurs, les soldats de l'armée royale veillent de jour comme de nuit, et leurs interventions musclées ont presque toujours empêché que les rixes se terminent par la mort des participants.

Port de Gumm : Au cœur de la baie de Gumm se tient une cité portuaire exotique, dont les rues ne désemplissent pas de jour comme de nuit. Venus des quatre coins de Titan, des individus richement vêtus arpentent les larges allées à la recherche des précieuses marchandises qui transitent par la cité bleue. On y trouve des épices récoltées à l'autre bout du monde, des parfums à la fragrance unique, des armes à la

garde serties de joyaux et à la curieuse lame courbe, des étoffes passées de fils d'or et d'argent, des tissus aux couleurs changeantes selon la position du soleil, des drogues et des poisons, des esclaves et les dieux seuls savent quoi d'autre encore. Influencés par leurs confrères orientaux, les architectes analandais ont fait bâtir de gracieuses tours aux silhouettes de danseuses, de grandes maisons dont les cours à ciel ouvert sont inondées de soleil entre l'aube et le crépuscule, des palais ornés de dômes étincelants et de flèches élancées, des temples aux fines colonnades délicatement ciselées et de fragiles vasques translucides. La plupart des habitations sont peintes en bleu ou en blanc et leurs toits sont couverts de tuiles colorées qui composent pour les chanceux résidents des palais une féerique mosaïque dont ils se souviennent longtemps après avoir quitté la cité. La violence envahit parfois les rues de la ville, mais elle est le plus souvent efficacement réprimée par la milice locale. Lorsque des troupes trop importantes de brigands ou de pirates tentent de s'emparer par la force des richesses de la cité, l'armée royale vient prêter main forte à la milice, ce qui provoque d'inévitables bains de sang.

L'histoire d'Analand : Jadis, le royaume d'Analand était peuplé par de nombreuses tribus humaines et non-humaines, ainsi que par de redoutables créatures. Les abondantes ressources naturelles du pays suffisaient à chacun, et bien qu'il y eut de fréquentes escarmouches entre tribus, jamais les choses n'empirèrent jusqu'à la guerre. Du moins jusqu'à ce que les armées de l'Empire d'Aradax (aujourd'hui séparé en trois pays distincts : Femphry, Gallantaria et Vastelande) puis d'Atlantis tentent de conquérir la « Belle Contrée ». Les tribus analandaises s'unirent pour repousser les envahisseurs successifs et remportèrent de grandes victoires, plus surprenantes les unes que les autres. Les tribus, sous l'influence des prêtres, shamans ou druides, se mirent à révérer les dieux avec une ferveur inégalée. Les Hommes de la tribu d'Arkel, qui vénéraient Libra, décidèrent après ces évènements de fédérer tous les peuples d'Analand et cela aboutit en 1400 de l'Ere Ancienne à la création du royaume d'Analand (cent ans après ceux de Vastelande et d'Arthebrice).

Très tôt, Analand réussit à agrandir ses frontières, tirant profit des conflits qui opposaient les Vastelandais aux terribles créatures descendues des Enclumes des Dieux. L'or du grand lac, les mines de charbon, cuivre et argent ainsi que le labour assurèrent le développement du jeune royaume de même que l'excellente gestion des monarques de la lignée d'Arkel Premier. Déjà à cette époque, les dirigeants consultaient le peuple sur la façon dont serait dépensé l'argent des impôts. Ainsi unis, sujets et souverain marchaient ensemble sur la route de l'opulence.

Les premiers échanges commerciaux eurent bientôt lieu avec les Vastelandais à l'ouest, les Arthebriçois au nord-ouest et les gens d'Ocrepierre au nord. Informés par ce biais de l'excellente santé commerciale d'Analand, ses voisins en prirent ombrage et cela aboutit au commencement des années 1800 de l'Ere Ancienne aux « Raids Barbares ». Subtilement encouragés par la Cabale des Lycanthropes et les prêtres de Slangg, les nomades montés de Vastelande, tout comme les représentants des classes nécessiteuses, pleines de ressentiment, envahirent Analand, assassinant, violant et pillant à tour de bras. Les relations avec le royaume de Vastelande se durcirent : la guerre n'était plus très loin. Après quarante ans de raids, le roi Arkel XIX en eut plus

qu'assez et forma l'idée de la construction d'un mur pour empêcher les cavaliers du nord de poursuivre leurs violentes incursions dans son royaume.

Ce projet devait au départ durer cent-vingt ans. Il ne semblait en effet pas être venu à l'esprit du roi et de ses conseillers que pendant ce temps les raids des pillards allaient continuer. Lorsque ceux-ci firent s'effondrer un pan entier du mur qui avait nécessité les efforts conjoints d'un millier d'ouvrier pendant cinq ans, on commença à se demander si l'édification du Grand Mur était une si bonne chose que ça. Néanmoins, les Analandais repoussèrent les envahisseurs et la construction put continuer. Usant d'ingénieuses tactiques, les pillards ne cessèrent de faire obstacle à la poursuite des travaux et il apparut bientôt que les sommes colossales englouties par le mur menaient tout droit à la ruine du royaume. Suite aux protestations de plus en plus véhémentes des Analandais, le roi Arkel XIX fut déposé et son cousin, Arkel XX le remplaça en 1871.

Mais ce dernier poursuivit contre toute attente la politique de son prédécesseur. Les pillards sautèrent avec jubilation sur l'aubaine et continuèrent années après années d'entraver l'érection du Grand Mur. Les Analandais ne l'entendaient cependant pas de cette oreille et ils renversèrent successivement Arkel XX et XXI avant de mettre sur le trône leur avisé parent. Arkel XXII fit aussitôt arrêter les travaux et s'engagea dans une politique très libérale destinée à redresser la catastrophique situation économique du royaume.

La Deuxième Guerre d'Ocrepierre vint mettre un frein temporaire au rétablissement du royaume d'Analand, à cause de l'arrêt brutal du commerce avec les nations impliquées. En 1998, la découverte du Doigt d'Elim dans la Nécropole poussa les forces du Chaos à investir le Khalkhabad et à s'attaquer à Analand et Ocrepierre. Les Arthebriçois vinrent en aide à Ocrepierre, mais Vastelande refusa de prêter assistance à Analand – ce royaume ayant opposé à ses raids une résistance bien plus farouche que les autres.

En dépit des problèmes causés par le passé, le Grand Mur se montra alors d'une aide précieuse, maintenant à distance une horde d'ennemis incapables de franchir ses défenses. Le point culminant de la guerre fut le Siège des Cinquante Neufs Jours, lorsqu'une partie fragilisée du mur s'éboula et fut assaillie sans discontinuer par une féroce masse de trolls, d'ogres, d'orques, de gobelins et de mort-vivants. Quelques semaines plus tard, la Lumière Purificatrice anéantit les armées du Chaos, mettant définitivement fin à la guerre.

L'Analand était au bord du gouffre, les dépenses militaires ayant pratiquement asséchées le trésor royal. Cent cinquante ans furent nécessaires au royaume pour se remettre. Enfin, l'on pensait que c'en était fini des disettes et des famines. C'était malheureusement sans compter la Cabale des Lycanthropes, de pernicieux nationalistes Arthebriçois dirigés par Karam Gruul prêt à tout pour acquérir plus de puissance. Ils s'emparèrent par la ruse de la cité d'Havrenoir pendant l'été 175 de la Nouvelle Ere, entraînant leur pays dans la guerre contre Gallantaria. Les Norrois puis les Femphyriens entrèrent quelques mois plus tard dans ce qui allait devenir la Guerre des Quatre Royaumes, l'un des pires conflits de l'histoire du Vieux Monde.

Les contrecoups économiques de cette guerre furent désastreux pour l'Analand. De nouveau en pleine crise, le royaume dut traiter ses voisins avec humilité, par peur de s'attirer leur colère. Les marchands analandais continuèrent cependant à

commercer, tandis que des troupes de mercenaires tentèrent quelques raids discrets, parvenant à rapporter de leurs expéditions un maigre butin. Au sortir de la Guerre des Quatre Royaumes, Analand parvenait à se maintenir à un niveau économique acceptable ; mais les analanadais étaient blessés dans leur fierté, eux qui avaient été contraints de s'aplatir devant leurs voisins. Ainsi, tous se demandaient si le prochain conflit n'anéantirait pas définitivement le royaume.

En l'an 280 de la Nouvelle Ere, l'Analand était toujours dans une période de récession économique. Quelques petites guerres avec Vastelande et Ocrepierre l'empêchaient de remonter la pente, car ce qui était gagné d'un côté était aussitôt perdu de l'autre. Mais vers la fin de l'année, un émissaire du roi Fredelric II de Femphry vint apporter la Couronne des Rois au monarque Steiner. En quelques mois, guerres et problèmes financiers devinrent de l'histoire ancienne. Inspiré par la sagesse de la Couronne, Steiner parvint à redresser l'économie analandaise en un temps record. Lorsque la Couronne fut volée par des espions de l'Archimage en l'an 282, la crise menaça de s'installer de nouveau et le peuple devint circonspect.

Fort heureusement, l'Homme d'Analand sauva son royaume en rapportant la Couronne des Rois à Steiner. Ce dernier dut rendre la Couronne en 285, ce qu'il fit de mauvais gré. Il perdit bientôt tout intérêt à gouverner, s'intéressant bien plus aux manœuvres et à la stratégie militaires. Sa fille, Alheesia, encore adolescente, accéda au rang de reine lorsque son père abdiqua en sa faveur en l'an 288.

Il apparut aussitôt qu'elle possédait un don pour diriger, nul n'osant soutenir son regard à l'éclat dur ou contester les ordres qu'elle donnait d'une voix de stentor. Bien que seulement âgée de dix-huit ans lors de son accession au trône, elle sut immédiatement s'imposer, utilisant autant les voies détournées que les manières directes pour se faire obéir.

Alheesia est une belle et grande femme, aux longs cheveux blonds soyeux et aux yeux d'un bleu exceptionnellement vif qui ont rempli plus d'un cœur de désir. Sa silhouette svelte, tout en souples courbes et sa ferme poitrine tendue au dessus d'un ventre plat l'empêchent de passer inaperçue où qu'elle aille. Fière et forte, Alheesia excelle dans l'art de la diplomatie, se servant de son physique comme d'un atout – son seul atout comme prétendent certaines langues de vipère. Mais elle a depuis longtemps démontré qu'elle ne craignait pas les joutes oratoires non plus que de paraître devant les foules.

Elle s'est fait de nombreux ennemis, tant parmi les nobles qui la courtisent et ont essuyé son refus que parmi les organisations malfaisantes qui voient d'un très mauvais œil sa capacité hors du commun à rallier les peuples et les puissants à sa cause. Ragnar, le capitaine de la Garde d'Argent, a déjà déjoué deux tentatives d'assassinat dirigée contre la reine. Il ne lui en a pas parlé, désireux qu'elle continue de mobiliser toutes ses capacités pour gouverner le royaume plutôt qu'à s'inquiéter. Alheesia rêve de se marier, mais elle ne le fera pas tant qu'elle ne sera pas certaine d'avoir rencontré la bonne personne – à savoir quelqu'un dont elle sera amoureuse et qui sera suffisamment compétent pour diriger à ses côtés.

Arthebrice (Royaume d') : Uniquement cité dans le prologue, le royaume d'Arthebrice fera l'objet d'un long développement dans la Partie II.

Bas Xamen (Le) : Cette région montagneuse située au nord-est du Khalkhabad est essentiellement habitée par les hommes-oiseaux et les malévoles. Elle est constituée par les contreforts des monts Zanzunu, de grandes masses rocheuses accidentées sur lesquelles pas un arbuste ne pousse ni aucun animal ne vit. Les légendes disent que cette région fut maudite par le Nécromancien et il est vrai que le visage qu'elle offre aux yeux des rares téméraires à s'y aventurer est particulièrement sinistre. Les gobelins, orques ou ogres ne s'aventurent hors de leurs villages qu'en bandes armées jusqu'aux dents. Seuls les hommes-oiseaux se sentent chez eux ici. Ils patrouillent les étendues rocailleuses à la recherche de proies et d'éventuels aventuriers, et il n'est pas évident de se soustraire à leur regard aiguisé, rares étant les cavités naturelles susceptibles d'abriter un ou plusieurs individus de taille humaine.

Birritanti (Le) : Cette petite rivière serpente dans le vallon où se niche le village du même nom et c'est elle qui forme les célèbres chutes de cristal. Elle se jette ensuite assez tôt dans le Jabaji

Birritanti (Village de) : Lové au fond d'un vallon entouré de trois collines formant un triangle quasiment équilatéral, l'accueillant village de Birritanti est situé au beau milieu des collines de Shamutanti. Les villageois y sont loquaces et aiment faire la fête. Seule ombre au tableau : les prix y sont élevés, Birritanti étant le point de passage obligé pour les voyageurs désireux de poursuivre plus avant leur périple dans les inhospitalières contrées du Kalkhabad. Tharik Glandragor y possède une joyeuse auberge, où l'on peut se restaurer honnêtement pour 3 à 4 pièces d'or. Les lieux sont propres et vierges de toute vermine ou voleur, le patron et sa domesticité y veillant soigneusement. Tharik éprouve une violente nostalgie pour le temps où il brimbalait sa carcasse aux quatre coins du Vieux Monde et rien ne lui fait plus plaisir que de s'asseoir au coin du feu et de parler aventures avec ses hôtes. Le village abrite également les chutes de cristal, qui, bien que ne payant pas de mine, possèdent des vertus curatives inégalées dans tout le Kalkhabad, ainsi qu'une tradition insolite, la fête des jeunes.

Bois de Mâchebaie (Les) : La forêt de feuillus de Mâchebaie est l'une des plus belles du Vieux Monde. Elle abrite en son sein l'académie des maîtres d'armes ainsi qu'un nombre conséquent d'elfes. Ces derniers quittent rarement la forêt, préférant la quiétude des profonds sous-bois à l'agitation incessante qui caractérise le monde des hommes. Ils se sont bâtis des demeures au dessus et au dessous de la canopée, pour pouvoir profiter également de la lumière et de l'ombre. De nombreuses variétés de plantes poussent dans la forêt et mal avisé serait celui qui les ramasserait sans s'y connaître un peu : si certaines possèdent d'intéressantes propriétés curatives, d'autres sont en revanche de violents poisons. Les elfes les reconnaissent sans se tromper ; ils cueillent uniquement celles dont il ont besoin, ne les arrachant jamais par plaisir. Bien que la forêt soit plutôt sûre, les elfes veillent de jour comme de nuit sur leur domaine, dissimulés dans les branches des arbres, aussi légers que les feuilles qui y poussent. Ils ont leur lot de bretteurs experts, dont certains on fait profiter l'académie de leur spectaculaire science martiale en échange de la promesse que les humains ne viendraient pas empiéter sur leur territoire et se porteraient à leur secours en cas

d'agression. Herboristes, savants, sages, artistes, rêveurs et amoureux affectionnent la forêt et s'y promènent innocemment, sans avoir le moins du monde conscience de la surveillance dont ils font l'objet. Parfois, des espions en fuite, des indésirables ou même des criminels recherchés par la justice viennent se cacher dans la forêt, le temps de se faire oublier ou pardonner. La rumeur veut que certains membres de la Lune Levante se retrouvent une fois l'an dans un endroit sacré de la forêt, qui fut autrefois béni par le Seigneur Lune lui-même. Là, ils prennent des décisions dont les répercussions affectent non seulement le Vieux Monde, mais aussi Allansia, Khûl, et jusqu'aux terres les plus reculées de Titan.

Cantopani (Porte de) : Cette imposante porte à double battants est continuellement surveillée par des guerriers aux Yeux de Lynx, afin de prévenir toute tentative d'invasion en provenance du Kalkhabad. L'encadrement de la porte est gravé de motifs religieux évoquant Glantanka et Galana, déesses du soleil et de la fertilité. Il s'agit d'une bénédiction destinée à tous les courageux qui prennent la décision de franchir le Grand Mur pour s'engager sur la route qui mène à Cantopani. La Porte fut étrangement épargnée lors de la Guerre des Sorciers, lorsque suite à la découverte du Doigt d'Elim dans la Nécropole, les hordes du Chaos déferlèrent sur Analand. Il est fort à parier que les Sorciers analandais de ce temps usèrent de leur art pour dissimuler la porte aux yeux de leurs ennemis.

Cantopani (Village de) : Ce petit village d'escrocs et de marchands est en fait un modeste rassemblement de huttes aux murs d'argile et aux toits de chaume. La plupart des gens qui y vivent ont été chassés d'Analand ou sont des individus malhonnêtes qui espèrent extorquer un maximum d'argent aux aventuriers de passage. A Cantopani, tout se paye, que ce soit la nourriture, les armes ou les renseignements. Néanmoins, quand on y met le prix on est certain d'être bien servi. Les inconscients qui exhibent leur or à tout-va finissent souvent avec la gorge tranchée ou la lame d'un poignard planté entre les omoplates. Les gens de Cantopani ont mauvaise réputation en Analand et les guerriers aux Yeux de Lynx mettent toujours leurs compatriotes en partance pour les collines de Shamutanti en garde contre leur vilenie.

Chutes de Cristal (Les) : Cette petite cascade aux eaux claires possède des vertus curatives très puissantes. Quiconque se baigne en sen sein est aussitôt guéri de ses maladies et afflictions diverses (cécité, surdité, etc.). Il est cependant une légende qui affirme que seules les personnes justes et honnêtes bénéficieront des vertus des Chutes de Cristal. Quant aux êtres vils ou corrompus, il est dit que l'eau les brûlera jusqu'à ce qu'apparaisse leur cœur aussi noir qu'un bloc d'anthracite. La légende veut aussi que Libra elle même fît ses ablutions en ce lieu au temps où le monde était jeune. Une partie de son pouvoir imprégna la cuvette dans laquelle bouillonne les eaux du Birritanti et y demeure encore aujourd'hui.

Côte du Fin Fond (La) : Cette côte inhospitalière se compose de hautes falaises de calcaire et de grès qui dominent de près de quarante mètres d'immenses plages de sables, de petits îlots inabordables ainsi que des labyrinthes de récifs. Maints navires aux cales abondamment remplies se sont échoués sur cette côte, dont les

pirates sont maîtres. Leurs cargaisons sont récupérées par les flibustiers qui ont aménagé de véritables cités troglodytes dans les falaises. De longs couloirs étroits éclairés par la pâle lumière de flambeaux et reliés entre eux par des échelles de cordes ou de tortueux escaliers mènent jusqu'aux pièces d'habitation. Couvertes de peaux de bête en tout genre et chauffées par des âtres ingénieusement aménagés dans la roche et connecté à la surface par d'anciens tunnels de Pierreux (de petites créatures aveugles aux griffes et dents capables de creuser la roche la plus dure) elles sont pourvues d'un riche mobilier en bois imputrescible, de babioles venant des quatre coins du monde et de confortables matelas disposés sur des sommiers à lattes de bois. De nombreuses créatures aquatiques et terrestres fort peu amicales pour l'homme et les autres races intelligentes vivent sur la Côte du Fin Fond. Sur la foi de récits douteux ou improbables, des explorateurs se risquent régulièrement jusqu'au panorama froid et désolé de la côte à la recherche de trésors enfouis et de prétendues merveilles, telles les légendaires stélianes, dont personne ne sait s'il s'agit de créatures vivantes ou de végétaux. La plupart du temps, ils finissent dans la gueule du premier prédateur venu ou sont capturés par les pirates qui les vendent ensuite aux esclavagistes descendant le Jabaji. La légende veut que des fées vivent sur la Côte, mais même les pirates ne les ont jamais vues.

Daddu-Ley : Au sud des collines de Shamutanti se trouve le pays de Daddu-Ley, une terre vallonnée, aux grands espaces boisés sur lesquels souffle presque continuellement un vent glacé venu de la mer du Kalkhabad. Quelques villages ogres et gnomes, épars, se sont construits dans cette région dangereuse mais au sol riche en minerai. On y trouve en effet de la chalcopyrite et de la malachite (minerais de cuivre) ainsi que de l'hématite (minerai de fer) et un peu d'argent dans les galènes ou les pyrites. On y trouve aussi de l'or, surtout de l'or blanc (allié de minerai de cuivre et d'argent) et de l'or rouge (allié de cuivre) ; l'or pur y est presque inexistant. Mais l'étonnante ressemblance de la chalcopyrite avec l'or a trompé et continue de tromper nombre d'orpailleurs. « L'or des sots », comme on le nomme, a précipité la ruine de beaucoup de chercheurs d'or, la plupart terminant leur courte vie dans la gamelle d'un ogre ou l'estomac d'un des redoutables prédateurs de la région, dont le chagaye n'est pas le moindre. Mais Daddu-Ley est une terre sacrée, autrefois bénie par les six dieux de la légende de Throben. Les gnomes le savent et c'est pour cela qu'en dépit des nombreuses attaques dont ils furent et sont encore victimes, ils s'obstinent à y demeurer. Beaucoup de shildruims, l'équivalent des saints hommes, y demeurent : en méditation de l'aube au crépuscule et du coucher du soleil jusqu'à son lever ils restent continuellement à l'écoute de la parole des dieux. Ils n'ont que rarement l'occasion de faire usage de leurs dons car il leur faut être en pleine forme pour la prochaine période de méditation. En effet, ils guettent le message des dieux qui d'après la Prophétie des Jours Gris leur sera envoyé lorsque le monde courra un grave péril. Déranger un shildruim dans sa méditation est un crime puni de mort.

Daddu-Yadu : Au sud du desert de Vanti se trouve le pays sec et rocailleux de Daddu-Yadu. Nul arbre n'y pousse, nul cours d'eau, aussi petit soit-il, n'abreuve ses terres incultes, nul signe de réconfort pour le voyageur n'y est visible. De loin en loin, de grands blocs de pierre aux arêtes anguleuses et tranchantes comme des rasoirs,

surmontés de crânes humanoïdes ou de celui d'une bête titanesque, implorent les voyageurs téméraires de s'en revenir d'où ils viennent. Triste comme un vieillard solitaire est Daddu-Yadu, il y a longtemps terrain d'une lutte entre de puissants prêtres, qui épuisèrent les ressources du sol afin d'imposer la loi de leurs divins maîtres. Usée par le temps et les folles ambitions des mortels, Daddu-Yadu n'a rien d'autre à offrir que les lamentations de ceux qui sont morts sur sa peau desséchée et dont les os blancs et pâles tressaillent sous le regard malade de la lune. Spectres et fantômes hantent les lieux, à la recherche de l'ultime repos que seule la magie ou l'épée au corps tatouée de runes pourra leur apporter. Privée du chant des oiseaux, des stridulations des insectes et du murmure des herbes, Daddu Yadu ne connaît que le hurlement de désespoir du vent et ses caresses mortifères.

Désert de Vanti (Le) : Les terres autrefois fertiles de Vanti furent dévastées par les énergies invoquées bien à regret par les Innocents Sauvages. Trompés par un agent du Nécromancien qui prétendit les aider à fortifier le pouvoir de leur mère la Terre, ils libérèrent des pouvoirs incontrôlables : tremblements de terre et tornades magiques s'abattirent sur les forêts verdoyantes et les plaines grasses où ils vivaient, tandis que le Nécromancien s'abreuvait de la vitalité du sol. Aujourd'hui, le désert de Vanti est une vaste désolation constellée de crevasses et de gouffres, peuplée de créatures malveillantes. Quelques aventuriers téméraires s'y risquent, espérant en rapporter pierres précieuses et essences magiques fossilisées. Et si, manifestement, nombreuses sont les richesses, nombreux sont également leurs gardiens : là où brille de l'or scintillent dix paires d'yeux affamés, où affleurent les gemmes guettent les Sentinelles du désert, les effroyables Kraern, à l'endroit où titube le corps osseux d'un temple se meuvent les silhouettes difformes des Brûlés… Les rumeurs prétendent qu'un splendide palais a été bâti au cœur du désert, proche d'une verte oasis où veillent les Shamaryns, nomades à la course véloce et au regard perçant. On dit qu'un prince ou une princesse y est enfermé, et que les étoiles en sont amoureuses. La constellation brillante d'Hélrys, le Porteur d'Espoir, darde en effet ses feux étincelants, au plus fort de l'hiver, sur la terre froide et désolée de Vanti. Certains preux de retour du désert racontent avoir aperçu des tours d'argent lumineuses et la douce clarté de bassins de cristal entre deux tempêtes de sable. Mais ils ne savent pas s'il s'agit d'un mirage puisant sa consistance dans les contes entendus pendant leur enfance ou bien de l'ébauche d'une bâtisse réelle. Un jour, peut-être, quelque fou bercé par la musique des rêves trouvera le palais et en reviendra en possession du bien le plus précieux qui soit, d'une richesse illimitée mais invisible pour les yeux.

Dhumpus : Bâti sur les berges d'une petite rivière, le village de Dhumpus est un assemblage de maisons aux toits de chaume et aux murs de torchis ou d'argile. Très accueillant pour les voyageurs, il est fier de leur proposer une auberge proprette où l'on mange bien et à sa faim pour un prix décent. Ses poutres sont décorées de couronnes de fleurs au printemps, ainsi que de guirlandes multicolores tressées en fibres végétales. Les habitants de Dhumpus entretiennent de bonne relations avec leurs confrères de Kristatanti et acceptent mal qu'on critique ces derniers. Il n'est pas rare, d'ailleurs, que des Kristatanssiens viennent passer quelques jours à Dhumpus, pour bavarder et se changer les idées.

Femphry (Royaume de) : Le royaume de Femphry fera l'objet d'un long développement dans la partie II.

Forêt d'Avanti (La) : Cette forêt de feuillus est la deuxième en importance après la forêt de Snatta de tout le Kalkhabad. De vénérables chênes s'entretiennent avec d'antiques frênes dans les profondeurs de ses sous bois, tandis que le long du cours à la voix cristalline de la rivière Nagomanti, de fiers aulnes rient en compagnie de leurs amis les saules. Champignons comestibles, fraises sauvages, mûres, framboises, et plein d'autres baies délicieuses poussent un peu partout, faisant le bonheur des voyageurs, des hommes-oiseaux ainsi que des elfes. Ces derniers ne sont pas très nombreux et ne sortent quasiment jamais de la forêt. Discrets et prudents à l'extrême, ils veillent en permanence sur leur sanctuaire, une petite île consacrée à Lunara. Entourée de vaillantes rangées d'aulnes, une immense zone déboisée et vallonnée se tient en son centre. De grandes pierres y ont été dressées, et de larges vasques creusées dans la roche. Ancien lieu de culte druidique où l'on pratiquait des sacrifices d'animaux et de grandes cérémonies, l'île fut désertée il y a presque trois siècles lorsque une partie de l'armée du Chaos l'investit et tenta de la brûler. Mais les hommes-oiseaux de Schinn - les ancêtres de Pinson la Trille - ne l'entendaient pas de cette oreille. Aidés sans le savoir par la communauté d'elfes qui avait élue résidence dans la forêt, ils vinrent à bout de leurs assaillants et leur infligèrent une sévère déroute. Peu à peu, les elfes parvinrent à nettoyer l'île de la corruption du Chaos et restaurèrent le sanctuaire. Des membres de la Lune Levante se rendent parfois sur l'île afin de bénéficier de conseils, de soins et de pouvoir se réapprovisionner en matériel. La forêt d'Avanti est sans doute l'endroit le plus en sécurité de tout le Kalkhabad, du fait de la surveillance conjointe des elfes et des hommes-oiseaux, ainsi que du Pouvoir Divin qui y sommeille. Quelques hommes-arbres, connus sous le nom de sylvendres, vivent également dans la forêt, mais, discrets et peu loquaces, ils demeurent invisibles aux yeux de quiconque n'est pas averti de leur présence.

Forêt de Snatta (La) : Etrange forêt que celle de Snatta, où conifères et feuillus se côtoient, dans laquelle on peut ramasser la nourrissante silobe et se faire étrangler par des buissons doués de vie. Ses étroits sentiers étreints de silence serpentent dans l'obscurité produite par les épaisses frondaisons des ifs et des hêtres, des mélèzes et des noisetiers, inquiets de la menace d'invisibles prédateurs. Quelques brigands et forestiers en arpentent les sinueux lacis, ainsi que des gobelins , des ogres, des loups et des ours. Il ne fait pas bon être un voyageur solitaire en ces lieux hostiles : nul oiseau ne chante, aucun insecte ne vient vous rassurer de son irritante présence, pas d'endroit où reposer son regard, seulement un vague malaise et des frissons qui ne cessent qu'avec le retour de la lumière du soleil.

Gallantaria (Royaume de) : Le royaume de Gallantaria fera l'objet d'un long développement dans la partie II.

Grande Porte du Nord (La) : Cette porte monumentale en bois de chêne est d'ordinaire gardée par quelques gardes débraillés qui s'ennuient à mourir. Elle protège

Kharé des incursions des créatures des Fins Fonds. C'est pour cela qu'elle a été renforcée par magie et que nul ne peut l'ouvrir s'il ne connaît les quatre vers du Poème Magique. Les quelques fous qui se sont risqués à l'approcher de près sont tous morts, victimes du fantôme sulfureux qui en est le véritable gardien. L'Homme d'Analand est un des rares individus à l'avoir franchie.

Grottes de Cuivre (Les) : Ces grandes cavités naturelles ont très tôt été transformées en mines par les gobelins et les gnomes à cause de l'importance de leurs gisements de chalcopyrite et malachite. Situées tout le long de la côte sud de Daddu-Ley, les grottes de cuivre résonnèrent de longs siècles du bruit des pioches et des chants des mineurs. Des légendes voulaient que les riches veines de minerai rouge fussent en vérité le sang des Dieux versé durant la Première Bataille qui les opposa à la Mort. Les gobelins se moquaient des gnomes, dont l'attitude révérencieuse à l'égard des grottes ressemblait à s'y méprendre à de la superstition. Mais ces derniers ne prirent nullement ombrage des railleries qu'on leur destinait, persuadés au fond d'eux que l'exploitation des filons de cuivre les rapprochait de l'âme du Vieux Monde. C'est dans le plus grand secret, un jour, qu'ils découvrirent une gigantesque ville aux bâtiments garance au cœur des cavernes. Au sommet de la cité se déployait la silhouette majestueuse d'une construction encadrée de colonnades. Un escalier cyclopéen aux marches presque aussi hautes qu'un gnome conduisait à l'esplanade mosaïquée au centre de laquelle se tenait la statue d'un dieu supportant sur ses épaules voûtées le disque symbolisant le monde. Les gnomes s'agenouillèrent devant le dieu de pierre et de métal et lui jurèrent une foi absolue. Puis ils demandèrent sa bénédiction avant d'entrer dans son temple. Au sein de l'immense enceinte du bâtiment sacré, quelques rouleaux de parchemins miraculeusement intacts gisaient dans un grand coffre d'ivoire sculpté de paysages à la beauté saisissante. Les gnomes apprirent en les lisant une partie de l'histoire glorieuse de leurs ancêtres, les sages et volontaires moines-guerriers de Daddu-Ley, qui vénéraient Leyor Moldarius (nom que les gnomes donnèrent jadis à Titan). Et c'est ainsi qu'ils eurent connaissance de la Prophétie des Jours Gris et de la mission sainte que le Dieu avait demandé à ses fidèles d'accomplir. De ce jour, les gnomes de Daddu-Ley recouvrèrent une partie de la fierté et de la sagesse de leurs ancêtres et chargèrent les shildruims de transmettre les connaissances des moines-guerriers à leur peuple. En quelques siècles les gnomes de Daddu-Ley devinrent une nation forte et déterminée, qui sous des dehors timides cachait une incroyable volonté. Décidés à ne pas attirer l'attention sur eux, ils subirent sans broncher les attaques des gobelins et des prédateurs de Daddu-Ley siècle après siècle. Aujourd'hui, l'imminence de la venue des Jours Gris ne fait plus de doute, et les gnomes sont en effervescence. Seuls les shildruims arborent encore une attitude hiératique, tous leurs sens à l'affût de la révélation divine.

Grottes de la Lamentation (Les) : A l'extrémité méridionale de Daddu-Yadu, les hautes falaises calcaires de la côte sont percées d'une multitude d'excavations naturelles de tailles variables. Si certaines d'entre elles ne sont que de minuscules alcôves abritant des autels couverts d'ex-voto adressés à Hydana, d'autres s'enfoncent sur des centaines de mètres dans la roche. Un phénomène acoustique fort singulier donne l'impression à quiconque s'aventure dans le dédale des cavernes qu'un

chœur se lamente en permanence. Les légendes prétendent qu'alors que l'ensemble des terres émergées se trouvaient encore réunies en un unique continent connu sous le nom d'Irritaria vivaient des races aujourd'hui disparues. Les Syrènes s'ébattaient joyeusement dans les eaux d'un bleu vif du Grand Océan, riant au passage des oiseaux, s'émerveillant du spectacle des flots éclaboussés de soleil, se réjouissant de la venue des hommes sur leurs navires aux voiles blanches. Tous les habitants de la mer vouaient une admiration sans borne aux belles dames à la voix enchanteresse. Ils leur apportaient sans cesse de nouveaux présents, perles, morceaux de corail, gemmes, parures d'algues tressées, désireux de leur plaire et de demeurer à leur côté. Et l'adoration constante dont elles étaient l'objet fit germer dans l'esprit de certaines Syrènes d'étranges pensées, qui jusqu'à là leur étaient demeurées inconnues. Elles devinrent insatisfaites et exigèrent toujours plus de présents, toujours plus d'attention de la part de leurs admirateurs. Elles quittèrent leurs sœurs pour s'en aller vivre de leur côté, emportant comme bagages le train de leur domesticité ravie. La cupidité et l'arrogance s'emparèrent de leurs traits chaleureux et leurs visages aux harmonieuses proportions se figèrent dans des expressions glacées. Alors, leur père à toutes, Hydana, auquel son amour aussi prompt qu'ardent pour Asrel avait donné naissance, entra dans une terrible colère. Il les emporta dans ses bras, deux vagues aussi hautes que les Tours Immaculées, et les noya. Leurs corps graciles privés de vie remontèrent à la surface des eaux, leur visage enfin lavé de l'orgueil dont ils avaient trop longtemps porté les stigmates. Mais la fureur du Dieu ichtyandre ne diminua pas et il décida de punir leurs âmes : il les scella dans le ventre de Throff, les condamnant à demeurer dans les ténèbres jusqu'à la fin des temps. Cependant, il advint un jour que les habitants d'Atlantis irritèrent les immortels et qu'ils furent punis. Le continent originel se scinda en une multitude de terres, et l'endroit où les âmes des Syrènes avaient été enfermées se retrouva sur le littoral. Les soupirs de Pangara et les incessants assauts d'Hydana érodèrent peu à peu ses falaises ; et ce qui devait arriver arriva : les âmes des orgueilleuses filles de l'Océan furent libérées de leur prison. Depuis ce temps, elles se lamentent inlassablement, et l'insoutenable tristesse charriée par leurs voix a conduit beaucoup d'explorateurs au suicide. D'aucuns disent que le cœur de ceux qui ont résisté aux lamentations des Syrènes est à jamais gardé de ses sombres penchants.

Haut Xamen (Le) : Cette région située à l'extrême nord-est du Kalkhabad est constituée essentiellement par la haute chaîne des monts Zanzunus où demeurent non seulement les hommes-oiseaux, mais également de nombreux orques, gobelins, ogres et géants organisés en villages tribaux. Quelques communautés de Satyres Femelles vivent à l'extrémité sud du Haut Xamen, dont l'air raréfié est le seul qu'elles puissent respirer sans risquer la mort. Elles ne s'aventurent jamais en direction du nord, dont elles redoutent les maléfices, demeurant sagement dans les cavernes où elles ont élu domicile. Telle une main griffue tentant désespérément de déchiqueter le soleil et la lune, la citadelle de Mampang se dresse, solitaire, au beau milieu des montagnes. Prétendument déserte, d'horribles cris et de pitoyables gémissement en jaillissent parfois en pleine nuit, tandis qu'une lueur fugitive semble éclairer une silhouette indistincte qui a tôt fait de s'évanouir comme s'il elle n'avait jamais existé. Les ruines de l'ancienne civilisation de Throben se tiennent plus loin vers le nord : de gigantesques dalles de pierre gravées d'inscriptions effacées, d'énormes colonnes aux

fûts arrondis sculptés d'anneaux serpentins, de longues portions de rampes mangées de mousse et de lichen, gisent, effondrées, brisées, tordues, sur des kilomètres et des kilomètres, telles une vivante évocation du chaos primordial. Des murmures rampent le long des bords tranchants des pierres, des soupirs s'extraient avec difficulté des amas branlants scellant l'accès aux ténèbres souterraines, tandis que le vent porte une infâme odeur de chair brûlée et que les étoiles grises scandent inlassablement une mélopée mortifère. L'insidieux pouvoir du Nécromancien a rongé les pierres jusqu'au cœur, là où son esprit maudit veille, guettant le réveil d'antiques pouvoirs susceptibles de le ramener à la vie. Au delà des ruines de Throben, vers l'est, l'on ne trouve plus que quelques Hommes-Oiseaux, ainsi qu'une flore très pauvre et peut-être un ou deux explorateurs ayant à jamais perdu la raison.

Jabaji (Le) : Ce cours d'eau est le plus large de tout le Kalkhabad, mais non le plus long, cet honneur lui étant ravi par le Kharabak. Contrairement à ce dernier, c'est un fleuve parfaitement navigable depuis le lac Lumlé jusqu'à son estuaire, sillonné en permanence par une myriade de galères et de barques de pêche. Ses berges sont le plus souvent abordables, sauf sur les quelques trente derniers kilomètres le séparant de la mer du Kalkhabad, où il s'encaisse entre les épaulements massifs des falaises de Daddu-Yadu et Daddu-Ley. Le cours du fleuve Jabaji accuse une très faible déclivité depuis son point de formation jusqu'à son embouchure, et les pêcheurs et marins apprécient énormément le calme de leurs traversées… tout comme les esclavagistes et les pirates qui en profitent pour se glisser furtivement, de nuit, jusqu'à la rive. De là, ils se faufilent dans les villages établis le long du cours d'eau, y enlèvent quelques futurs esclaves puis repartent aussi silencieusement qu'ils sont venus. Pour parer à ces incursions nocturnes, les chefs de village ont renforcé l'effectif des patrouilles de surveillance, sans grand succès cependant.

Kalkhabad (Le) : Au levant du Vieux Monde, il est un territoire sauvage aussi vaste que l'un des Six Royaumes, qui jadis fut la plus hospitalière des contrées et qui aujourd'hui étend sa lèpre jusqu'au pied du Grand Mur d'Analand au sud et des montagnes aux sommets de brume au nord.

Le nom de Kalkhabad viendrait de l'altération de la phrase d'un Marmouscule : « le grand silence vers l'horizon ». Très ancien, il fut de nouveau usité lorsque les Six Races de la légende de Throben foulèrent pour la première fois le sol du Kalkhabad, quelques deux millénaires avant l'époque actuelle. Mais il ne saurait rendre compte à lui seul des nombreux aspects de l'entité géographique et politique qu'il désigne.

Dès les premiers temps, le Kalkhabad fut une terre d'accueil pour maints individus. Avant les événements fatidiques survenus en l'an 1990 de l'Ancienne Ere, un gouvernement central, appelé la Confédération, maintenait les Six Races en bons termes. Des nations depuis longtemps oubliées – la principauté de Nagomanti dirigée par les Elfes Noirs pervertis, la théocratie des saints moines-guerriers gnomes de Daddu-Ley – brillaient au firmament des territoires civilisés. Les Six races (Hommes-oiseaux, Nains – notons qu'aux nains la Légende de Throben préfère parfois les Gobelins du Lac -, Marmouscules, Yeux-Rouges, Satyres Femelles, et Yeux de Lynx) détenaient la plus grande partie du pouvoir, gouvernant leur territoire dans un respect mutuel. Il y eut certes quelques guerres, surtout quand les sinistres Yeux-Rouges se

laissèrent aller à leur haine pour les Marmouscules. Mais le Kalkhabad formait une unité qui ne pouvait être si facilement brisée.

Rares étaient les humains à arpenter ses terres alors accueillantes. Une tribu importante habitait la région d'Avanti, à l'ouest de la rivière Nagomanti. Elle était composée de gens simples, qui vivaient en harmonie avec la nature ; ceux-ci pratiquaient une forme archaïque de sorcellerie proche de la géomancie, dont les aspects fondamentaux furent transmis aux devins du royaume de Gallantaria.

La nation humaine de Kharilela s'était quant à elle développée le long du Jabaji. Elle reçut plus tard le nom de Terre des Fidèles, car la vénération de Courga et Fourga s'y était imposée comme un second mode de vie. Tout ce qu'il reste aujourd'hui de cette civilisation sont d'inquiétantes ruines à proximité du lac Lumlé et la cité de Kharé, qui à ses débuts ne fut rien d'autre qu'un simple pont de pierre enjambant le Jabaji.

D'autres peuplades dont les Slanggiens et les Vierges à l'Ecu, devinrent les maîtres incontestés de vastes territoires, mais l'histoire a presque tout oublié des hommes qui prirent le nom d'un Dieu pour se l'attribuer.

Il est un peuple clef pour qui veut comprendre l'histoire du Kalkhabad, qui se fit appeler les Enfants de la Terre-Mère et que les érudits désignent dans leurs chroniques sous le nom d'Innocents Sauvages. Ce fut une civilisation prospère, qui partageait sa frontière ouest avec la nation de Kharilela et s'étendait à l'est en plein cœur de la région maintenant connue sous le nom de Bas Xamen. Ils vénéraient Throff avec une ferveur à la limite du fanatisme. Et ce fut ce qui précipita leur chute.

Les Innocents Sauvages étaient sans cesse à la recherche d'une neuve sagesse et il advint qu'un jour - un jour affreux de l'année 1991 de l'Ancienne Ere – ils la trouvèrent. Un marmouscule sans scrupules qui s'en venait du pieds des collines de Throben les aborda amicalement. Il proposa de leur enseigner, moyennant rémunération, l'usage d'une puissante magie très ancienne qui, il le leur assura, leur permettrait d'accroître les forces de leur sainte Mère. Mais ce marmouscule était en vérité un sbire de l'infâme Nécromancien de Throben. Les dons qu'il transmit aux infortunés fidèles de Throff étaient maudits. Sans en avoir conscience, les innocents Sauvages réveillèrent des forces terribles qui sommeillaient depuis des siècles dans les profondeurs de la Terre.

Les plans maléfiques du Nécromancien portèrent leurs fruits en l'an 1997 de l'Ancienne Ere. Les Innocents Sauvages s'étaient détournés de leur allégeance première, corrompus par les pouvoirs trompeurs dont ils usaient avec une foi pourtant inaltérée. Les Funestes Rejetons, Slangg et Tanit, purent enfin récolter ce qu'ils avaient semés après des années de discrète corruption. On ne sait pas grand chose de ce qui se passa alors, la quasi totalité des témoignages, preuves ou indices ayant disparus dans le cataclysme qui dévasta une grande partie du Kalkhabad. Un pouvoir incontrôlable fut libéré qui mit la terre en morceaux. Cela commença par une série de tremblements de terre et de tornades magiques d'une force épouvantable. Throff elle-même se tordit de douleur, agonisante, tandis que la terre partageait ses souffrances.

Le Chaos éclata à travers tout le Kalkhabad. Les champs jadis fertiles du plateau central devinrent le désert d'Avanti, tandis que des créatures jamais observées jaillirent des entrailles du sol pour se ruer à l'assaut des états de la Confédération, dont bientôt ne demeurèrent plus que des cendres éparses.. Des prêtres de Slangg et Tanit

s'opposèrent aux fidèles de Throff, d'Hydana, de Lunara, de Glantanka, de Filash et de Pangara, sur les plaines fleuries de Daddu-Yadu. S'abreuvant de l'énergie de la terre, les adorateurs des Sinistres Rejetons la privèrent de toutes ses forces. Ils furent finalement vaincus, mais la région était à jamais devenue un gigantesque tombeau aride.

Depuis Kharé, on pouvait voir et entendre distinctement les tempêtes cauchemardesques qui s'abattaient sur les terres de l'est, et ses habitants en étaient douloureusement affectés. Des réfugiés se déversèrent dans la cité portuaire et en moins d'un an la population avait presque doublé. De nombreuses races qui n'avaient jamais posé le pied dans une ville humaine – Nains, Elfes Noirs, Svinns, Yeux-Rouges, etc. – bâtirent des quartiers entiers pour y vivre.

Cependant Kharé n'était en aucun cas un asile sûr. Des individus désespérés et furieux cherchèrent un bouc-émissaire et c'est logiquement que la riche église de Fourga devint leur cible. C'était, prétendaient-ils, leur arrogance et leur vaine fierté qui avaient irrité les dieux et provoqué leur colère. En vertu de quoi ils méritaient d'être sévèrement châtiés. Les prêtres du Dieu de Fierté furent massacrés et peu d'entre eux parvinrent à fuir la cité pour disparaître dans le Chaos qui à chaque heure semblait s'intensifier. Trois siècles plus tard, la majestueuse Pyramide Chantante est le seul témoignage de la grandeur passée de l'église de Fourga : elle se dresse, dans sa beauté hiératique, près de la Grande Porte du Nord, celant dans son ventre obscur des trésors qui attendent les aventuriers courageux.

C'est à cette époque que fut érigé le mur nord de Kharé. Comme les forces du Chaos hurlaient encore à l'est, des individus de toutes races se rassemblèrent comme seuls le pouvaient les Kharéens. Matthiun, le Premier Prince de Kharé d'alors, supervisa la construction. En un mois la plus grande partie du mur fut édifiée, et la légendaire Grande Porte du Nord fit depuis ce jour vaillamment face aux menaces de l'Est.

Mais un acte de traîtrise se préparait dans l'ombre. Le Nécromancien avait de longue date infiltré un espion dans Kharé, le vampire Shinva, qui était parvenu à s'élever par le jeu de patientes manœuvres souterraines au rang de Cinquième Prince. Ce démon perfide s'était secrètement constitué une armée de mort-vivants qu'il logeait dans les vastes catacombes reliées à la surface par le réseau d'égouts. La surprise serait totale pour les habitants de Kharé. Cependant, une bande d'Yeux-Rouges guidée par la chance de Cheelah et qui traînait dans les quartiers louches à des heures indues, découvrit les manigances de Shinva juste avant qu'il ne lâche ses troupes sans âme sur la cité. Ils détruisirent le traître et sauvèrent ainsi la cité du mal qui la menaçait de l'intérieur. En rétribution de leur acte de bravoure, on leur octroya un quartier de choix sur la Rive Nord, juste à côté du Pont aux Echanges, afin qu'ils puissent surveiller la traversée du Jabaji. Shinva étant néanmoins l'un des Princes de la ville, certes abusé par plus retors que lui, il fut décidé que son corps carbonisé serait enseveli dans le Cimetière nord non loin de ses défunts pairs.

Un an plus tard, le vénérable Mage Aîné des Marmouscules usa de la magie de Throben pour anéantir les hordes du Chaos et précipiter ses survivants dans le Cœur Desséché du Kalkhabad, là d'où toute vie avait été chassée. La menace était dissipée, mais tant de choses avaient été perdues…

Dans les trois siècles qui suivirent, le Kalkhabad récupéra quelque peu de ses blessures. Les régions les plus touchées - le désert de Vanti et les plaines de Daddu-Yadu – abritent encore en leur sein de nombreuses créatures inféodées au pouvoir du Chaos. Celles-ci sont capables de soumettre à leur joug les esprits des individus assez malchanceux pour les rencontrer. Quelques ruines éparses témoignent de la grandeur passée de la civilisation des innocents Sauvages, mais sous la lumière de la lune elles ressemblent à des carcasses de bêtes cyclopéennes.

Les peuples fiers qui vivaient jadis dans ces régions ont dégénéré : les farouches gens de Klatta et les centaures ont la vie des étrangers en détestation, et se chargent de l'effacer aussi rapidement que brutalement La région de Schinn est aujourd'hui une terre ravagée par la guerre que se sont livrées six années durant les deux factions opposées d'hommes-oiseaux. Les Sylvendres de la forêt d'Avanti ignorent tout de leurs prestigieux ancêtres. Quant aux renégats qui se sont installés sur la rive est de la rivière Nagomanti, ils restent pour le moment silencieux.

Les Six Races de la Légende de Throben se sont dispersées. Les Nains et les Yeux-Rouges ne peuvent être vus nul part ailleurs qu'à Kharé ces derniers jours. Les Satyres Femelles sont incapables de quitter les monts Zanzunu et leur air raréfié. Les Yeux de Lynx se sont réfugiés en Analand, tandis que les Marmouscules ont suivi chacun leur chemin et sont devenus très rares. Quant aux Hommes-Oiseaux, ils sont exsangues après leur longue guerre fratricide.

Le cœur du Kalkhabad est la cité portuaire de Kharé. Maintenant véritablement digne de ce nom, elle abrite en son sein des individus issus de vingt races différentes qui parviennent à cohabiter dans une bonne entente relative. Actuellement, les marchands de la Rive Sud, réalisent des fortunes avec les poissons du lac Lumlé, qu'ils salent à Kharé et font descendre le Jabaji dans les cales de leurs galères manœuvrées par des esclaves. Celles-ci s'éloignent ensuite de la Côte du Fin Fond pour faire voile vers de lointains comptoirs.

Dernièrement, les choses se sont apaisées au Kalkhabad. Les collines de Shamutanti – de longue date un refuge pour ceux qui recherchaient la solitude – sont calmes, et l'on y produit de nombreux biens destinés au commerce. On trouve parmi eux la bomba, un étrange fruit en forme de pomme aux vertus très nourrissantes, la fameuse herbe à fumer (ou Herbe) prisée des Elfes Noirs, la gelée royale produite par les grosses abeilles locales ainsi que la fourrure de borrin mondialement renommée.

Autour du lac Lumlé cependant, tout n'est pas aussi plaisant. Bien que les Vierges à l'Ecu veillent avec opiniâtreté les alentours, une ignoble race d'hommes-singes a revendiqué la totalité de la rive ouest. Des Croliens - un peuple originaire du pays ancien de Crolia, situé dans les collines qui séparent le royaume de Mauristasia du lac - ont raconté qu'un être connu sous le nom de Roi Champaque s'évertue à constituer une nation avec les membres de cette race belliqueuse.

A l'extrême nord-est, les monts Zanzunus demeurent une province interdite aux individus civilisés. Bien que la Citadelle de Mampang soit supposée déserte depuis la mort de son ancien gouverneur, des rumeurs inquiétantes laissent entendre qu'il n'en est rien. Plus loin dans les montagnes méditent les vestiges hantés de Throben, lieux de terrifiantes apparitions. Il n'est que trop conseillé à ceux qui tiennent à leur vie de se tenir éloigné de ce coin du monde. Toutes les expéditions en partance pour les monts

Zanzunus ne sont jamais revenues, et les rumeurs s'accordent à dire que d'anciens pouvoirs émergeant lentement de leur torpeur seraient à l'origine de ces disparitions…

Kharabak (Le) : Ce large cours d'eau prend naissance au lac Ilklala, lui même formé par la réunion des rivières Ilklala, Tinpang et Vischlami. Pris entre la forêt de Snatta à l'ouest et le Bas Xamen à l'est, le fleuve Kharabak se jette dans la mer du Kalkhabad après s'être encaissé entre les parois abruptes de hautes falaises. Sa déclivité trop importante empêche d'y naviguer que ce soit de l'amont vers l'aval ou l'inverse ; seuls les saumons et certaines créatures aquatiques empruntent son cours rapide. Ses eaux sont d'un bleu profond sauf lorsqu'il s'engouffre dans les gorges de Muiren, où elles prennent une magnifique teinte vert émeraude due à la forte teneur en malachite des falaises et du sol.

Kharé : Cité du Chaos et des Pièges, Porte des Terres des Fins Fonds, la ville de Kharé est le centre névralgique du Kalkhabad, par lequel transitent marchandises, informations, voyageurs en quête d'aventures, espions, assassins, membres des organisations occultes, et créatures maléfiques. Kharé fut bâtie à l'endroit du seul gué existant sur le Jabaji entre le lac Lumlé et la mer du Kalkhabad. Elle ne fut à l'origine qu'un pont de pierre enjambant le cours paisible du grand fleuve. Puis, avec la venue des pirates qui faisaient commerce d'esclaves et de poissons, des habitations rudimentaires étoilèrent les alentours du gué. Peu à peu, on utilisa du grès et du calcaire pour construire les maisons et les rues furent pavées.

Les pirates se sédentarisèrent et devinrent des pêcheurs, des éleveurs ou des artisans. La cité prospéra et développa une économie stable fondée sur les échanges commerciaux avec les civilisations de Kharilela, Schinn ou Avanti. Lorsque les plans maléfiques du Nécromancien portèrent leur fruit et que les terres de l'est furent dévastées par des forces titanesques, nombre d'humains et de membres des autres races vinrent trouver refuge à Kharé. Tous se serrèrent les coudes et bâtirent le formidable mur d'enceinte qui est encore en parfait état aujourd'hui.

Réunis sous la férule du Premier Prince de Kharé, anciens et nouveaux habitants parvinrent à cohabiter dans une bonne entente relative. Des quartiers entiers furent édifiés à cette époque. A l'origine, chaque quartier abritait tous les représentants d'une même race ; mais les choses changèrent au fur et à mesure et les races finirent par se mélanger.

Kharé connut des temps difficiles et le tragique épisode de la lutte contre l'église de Fourga comme celui de la conspiration de Shinva sont encore dans toutes les mémoires. Néanmoins, la cité portuaire parvint à surmonter ses difficultés. Les Yeux-Rouges qui reçurent en récompense de leur dévouement le quartier des Echanges firent beaucoup pour la bonne marche du commerce fluvial, la source de revenu la plus importante pour les Kharéens. De même les nains mirent tout en œuvre pour faire profiter la ville de leurs talents architecturaux. Ils construisirent le Princéum, aussi connu sous le nom de Palais des Nobles Princes, dans lequel furent logés tous les Premiers Princes depuis l'époque de Jordhéas, ainsi que les Tours Aveugles, la citadelle qui abrite la haute-milice.

Le seul monument de Kharé susceptible de rivaliser avec ces merveilles architecturales est le Pont aux Echanges, dont les arcs majestueux s'élèvent à plus de

trente mètres au dessus des eaux troubles du Jabaji. De colossales statues se dressent sur ses radiers, leurs silhouettes solennelles adossées aux piles sculptées de hauts-reliefs semblant scruter avec attention le passages des barques, galères, cotres, chalands et frégates. Le tablier pavé, long de cent cinquante mètres, résonne de l'aube au crépuscule des pas et des cris des portefaix, marins, officiers, miliciens et badauds venus admirer un coucher de soleil ou les eaux du fleuve éclaboussées des sourires de Glantanka.

Kharé est à l'heure actuelle l'endroit le plus remuant de vie et d'espoirs de tout le Kalkhabad. Riche sans être opulente, confiante sans être orgueilleuse, sereine sans être inattentive, la cité des pièges continue de faire vivre les rêves de ses vingt-mille habitants.

La vie à Kharé : La cité est dirigée par le Premier Prince, secondé par six conseillers élus à vie (les Deuxième Prince, Troisième Prince, etc.). Chacun d'entre eux gère l'un des domaines suivants : Commerce, Guerre, Economie, Relations étrangères, Affaires intérieures et Esclavage.

Le Quatrième Prince, Martén d'Ecrior, Grand Commandeur de la Garde de Kharé, en charge du domaine de la Guerre est préposé au passage en revue des effectifs de la milice une fois tous les six mois. Il contrôle la bonne tenue de ses hommes, leur connaissance du règlement, ainsi que l'impeccabilité de leur uniforme. Les rumeurs veulent que ce Crolien puissamment bâti et à la voix de stentor ait combattu orques et gobelins dans sa jeunesse, et qu'il ait retiré de ses campagnes militaires les plus grands honneurs. Certaines mauvaises langues prétendent qu'il a usurpé la gloire d'un homme actuellement enfermé dans un cul-de-basse-fosse des Tours Aveugles. Les premiers à avoir ainsi calomnié Martén se sont retrouvés la corde au cou au sommet de potences installées en plein centre de la place de la Justice.

La milice de Kharé est constitué de deux corps distincts : la haute-milice, en charge de la surveillance des beaux-quartiers, et la basse-milice, qui s'occupe de patrouiller les quartiers populaires et mal famés. Les deux milices se détestent cordialement, de même que leurs commandeurs. Les haut-miliciens évoquent leurs confrères sous le terme méprisant de soldatesque, que les bas-miliciens reprennent pour désigner les mercenaires. Mieux équipés et dotés d'une solde plus importante, les hauts-miliciens se pavanent dans leurs tabards aux bandes bleu et blanche (les couleurs de Kharé) et leurs beaux pantalons de velours. N'ayant quasiment jamais à intervenir, ils sont presque toujours d'une propreté irréprochable, ce qui sied aussi bien, quoi que pour des raisons très différentes, aux aristocrates… et à leurs épouses. Les aventures entre haut-miliciens et belles aristocrates ne sont pas rares et leurs échos résonnent dans nombre de tavernes des bas-quartiers.

Méfiants par nature, les habitants des quartiers opulents – situés au nord de la ville – ont truffés les environs de leurs luxueuses demeures de Passages. Ces pièges ressemblent à une brillante flaque de liquide noire. Quiconque y met les pieds est aussitôt projeté soit dans les égouts, soit dans des prisons dont il n'existe nul moyen de sortir. Ces pièges vicieux, tissés par magie, ont été installés en grand nombre pour interdire l'accès des propriétés aux créatures maléfiques. Mais la rumeur suspecte plutôt qu'ils furent conçus et disposés afin de permettre aux aristocrates d'obtenir des esclaves sans qu'il leur en coûtât le moindre sou.

La basse-milice est logée dans de grands baraquements anciens, aux murs lézardés et aux pierres mal jointoyées, plein de courants d'air et de poussière. L'équipement des hommes d'armes est de piètre facture et leur solde légère. Il n'est pas rare qu'ils aient à intervenir pour disperser des attroupements louches ou des mendiants particulièrement disgracieux. Ils ne sont guère enthousiastes à l'idée d'être confrontés à des adversaires d'une valeur égale à la leur, mais ils font aussi souvent que possible contre mauvaise fortune bon cœur. Il est par contre des quartiers où ils ne s'aventurent pas une fois la nuit tombée et quelques personnes qu'ils préfèrent laisser tranquille (comme les amis de Vik, par exemple). Il n'est pas excessivement difficile, pour qui a un peu d'or, de corrompre ces hommes peu satisfaits de leur solde, quoiqu'il soit nécessaire d'user de subtilité afin de ne pas finir derrière les barreaux entièrement dépouillé de ses biens.

La plupart des miliciens sont des humains – et pour être plus précis des Croliens -, mais quelques elfes noirs et yeux-rouges ont rejoint leurs rangs. Ces derniers forment des clans à part à qui personne ne vient jamais chercher querelle.

Des mercenaires viennent parfois vendre leurs services à des nobles désireux de traverser les collines de Shamutanti pour se rendre en Analand ou bien à de riches aventuriers en partance pour la sinistre Daddu-Yadu ou l'hostile Désert de Vanti. Ils ne sont guère appréciés des bas-miliciens qui voient en eux des rivaux les privant de sommes qui devraient normalement leur revenir. Les hauts-miliciens ignorent purement et simplement l'immense majorité des mercenaires, et réciproquement.

Sous la protection de la milice, les habitants de Kharé peuvent tranquillement vaquer à leurs occupations les plus diverses. Sur la Grand Place sud de Kharé se déploient chaque jour les tentes colorées des bateleurs et des artistes les plus divers, les arènes de combat, les étalages des marchands et les devantures des vendeurs. Drainée par ses désirs et ses besoins, une foule dense s'y presse, la bourse remplie, la langue bavarde et l'œil brillant.

Fruits et légumes, habits et étoffes, viandes et poissons, céréales et épices, tourtes fumantes et galettes au miel, paniers et vaisselle, outils et ustensiles, armes et armures s'offrent aux yeux des badauds. D'habiles bonimenteurs et d'adroits coupeurs de bourse arpentent les lieux à la recherche des naïfs et des distraits. De fiers gaillards bousculent qui les serre de trop près, tandis que les miliciens interpellent les individus suspects.

Celui qui veut fumer de l'Herbe ou d'autres substances psychotropes n'a qu'à se glisser dans les tentes des elfes noirs. Le lutteur pourra se rendre aux arènes et y affronter des combattants venus de tout le Kalkhabad, tandis que l'amateur de tours d'adresse pourra admirer les spectacles des saltimbanques, les extravagantes contorsions des jongleurs ou les savantes gesticulations de sauvages animaux dressés. De nombreux jeux de hasard guettent le badaud séduit par la perspective de se remplir les poches en quelques instants. Et si l'on reste insensible aux charmes de toutes ces tentations, l'on peut encore aller se dégourdir les pieds en allant danser avec de belles demoiselles et de fringants damoiseaux.

La nuit, la ville basse tombe le masque et les ruelles étroites et sinueuses se peuplent d'une faune inquiétante. Les femmes de petite vertu tentent d'attirer le chaland en exhibant une jambe blanche ou une ferme poitrine, tandis que des détrousseurs font le guet depuis les ombres. Les arrières salles des auberges se

peuplent d'étranges individus jouant à des jeux cruels, où l'on peut en un rien de temps faire fortune ou perdre la vie. Un bouge miteux ou une bâtisse croulante arbore soudain ses atours vespéraux, se couvrant d'étals fournis en produits rares ou exotiques : poisons, drogues, animaux venimeux en provenance des quatre coins de Titan, parfums au envoûtantes fragrances, cartes de lieux légendaires, portulans indiquant l'existence d'îles paradisiaques, objets d'arts dérobés dans le quartier des aristocrates… Beaucoup d'or, quelques onces d'éloquence et d'assurance ainsi qu'une garde rapprochée sont recommandés pour acquérir le bien convoité et ressortir en un seul morceau des bas quartiers.

Le voyageur sans le sou, obligé de passer la nuit dans les auberges proches du port, se devra de faire preuve de la plus extrême prudence. Beaucoup de complices des marchands d'esclaves font semblant de se lier d'amitié avec les nouveaux-venus, leur offrant des boissons droguées, avant de les entraîner dehors, dans quelque ruelle envahie par les ténèbres. Là, un bon coup sur la tête et le voyageur s'écroule sur le pavé humide. Il se réveillera le lendemain dans les cales d'une galère en direction de la mer du Kalkhabad ou du lac Lumlé, privé à jamais de sa précieuse liberté. Assassins et voleurs n'hésitent pas à empoisonner ou à poignarder le quidam afin de lui dérober sa maigre fortune, silhouettes invisibles blotties sous des arcades ou au contraire visages joviaux désireux d'inspirer confiance.

Le voyageur averti ou prudent fera mieux de préférer les auberges des quartiers bourgeois, bien tenues et où il disposera d'un minimum de confort et d'intimité. Se risquer dans les rues mangées d'ombre est une idée très mauvaise qu'il s'efforcera d'écarter de ses pensées s'il veut être en état de poursuivre son séjour à Kharé le lendemain.

Les somptueux manoirs de l'aristocratie scintillent de mille feux dans l'obscurité, résonnant de plaisanteries et de chansons, des pleurs des violons et du mélancolique sourire des harpes, des bruits de coupes entrechoquées et du tintement des couverts contre les plats de cristal. Les sols de marbre réfléchissent les danseurs tandis que les salons aux murs tendus de pourpre se font confidents des pensées de leurs hôtes. D'importantes décisions se prennent dans des pièces secrètes, des trahisons se fomentent derrière les tentures masquant les alcôves et des complots se trament sur un ton badin.

Ce rapide survol des différents aspects de la vie à Kharé serait incomplet si nous n'évoquions pas la place que tient la religion dans le cœur de ses habitants. Le culte de Fourga est tombé en désuétude et rarissimes sont les prêtres vêtus de robes rouges qui osent encore se montrer Cheelah, la déesse de la chance et Vlada, le demi-dieu des jeux et de la prospérité, sont des divinités certes mineures mais qui sont très aimées du peuple. Leurs autels sont couverts d'or et d'offrandes votives, et les prêtres de ces cultes richement vêtus. L'éclat de Lunara et Glantanka s'est terni suite aux sournoises menées des cultes de Slangg et Tanit. Si l'église de Slangg a pignon sur rue et que ses prêtres se lancent quotidiennement dans de grands sermons consacrant l'abnégation et la peine comme des vertus, les prêtresses de Tanit se montrent très discrètes. Le plus grand temple de Tanit se trouve au nord-ouest de la ville : pour le commun des Kharéens, il ne s'agit que d'un pensionnat pour jeunes filles de bonne famille jouissant d'une excellente réputation. Dame Syshèlle, grande prêtresse de Tanit, s'occupe de l'éducation des jeunes filles de telle façon qu'elles finissent par adhérer aux préceptes

du culte. Une fois de retour chez elles, les jeunes prêtresses sèment les germes du doute entre maris et femmes, défaisant le travail d'Asrel et de ses fidèles. Fort belles pour la plupart, elles tentent de débaucher les hommes ou de leur faire croire que leur épouse les trompe. Elles n'hésitent pas à employer pour cela les charmes dont la nature les a indignement pourvus, ainsi que quelques mots de pouvoir appris auprès de Dame Syshèlle. Expertes en tromperies et mensonges, les servantes de Tanit agissent avec infiniment de discrétion ; parfois, cependant, leur envie dévorante prend le pas sur leur froide logique, et les pousse à commettre de grossières erreurs. La grande prêtresse veille à ce que des incidents de ce genre ne se reproduisent pas en punissant sévèrement les fautives. Ces dernières arborent ensuite une expression soumise, leur beau visage légèrement penché. Mais quiconque serait en mesure d'observer leurs yeux s'apercevrait qu'ils couvent un feu vengeur.

Kristatanti : Ce petit village situé à environ une journée de marche de Cantopani est constitué d'un assemblage de maisons aux toits de branchages ou de chaume et aux murs de torchis ou d'argile. Les habitants de Kristatanti portent des habits rudimentaires de mauvaise facture et vivent principalement de chasse, de cueillette et de la production de breuvages alcoolisés d'une qualité très douteuse. Ils portent les cheveux dressés sur leur tête, maintenus ainsi par des épingles ou des os. Leurs paupières sont peintes en noir et il leur arrive parfois de se dessiner des motifs de protection sur les joues lorsqu'ils partent pour la chasse. Une petite auberge crasseuse où brûle tous les soirs un feu incapable de réchauffer les lieux, permet aux quelques voyageurs de passage de se restaurer et de passer une nuit à peu près tranquille (si l'on fait exception des puces et autres vermines ayant élu domicile dans les paillasses). Les Kristatanssiens sont des gens plutôt accueillants, bruyants et bavards. A cause de cela, certains les ont traité de « bouffons », chose qu'ils ont par dessus toutes les autres en horreur. De Kristatanti partent trois routes : l'une se dirige vers le Léa-Ki, l'autre vers la demeure d'Alianna, et la dernière mène vers Dhumpus.

Lac Ilklala (Le) : Formé par la réunion des rivières Ilklala, Tinpang et Vischlami, ce grand lac situé au nord de la forêt de Snatta héberge en ses eaux glaciales une population de poissons-volants carnivores extrêmement agressifs. Une créature tentaculaire vit également dans ses profondeurs, émergeant occasionnellement à la surface pour se nourrir. Le lac Ilklala est un lac d'eau douce très paisible dans lequel aime à se refléter la brumeuse clarté des astres, voilés par la magie maléfique des Terres des Fins Fonds. Quelques gobelins y naviguent parfois pour aller pêcher du poisson, mais la seule embarcation qui le traverse régulièrement est la barque du passeur Tek Kramin. Quoique l'Homme d'Analand ait assisté à sa mort, il existe des aventuriers qui affirment avoir traversé le lac grâce à son aide. Quoi qu'il en soit, le lac Ilklala ne possède aucun attrait notable et ses rives sont presque toujours désertes.

Lac Lumlé (Le) : Les eaux poissonneuses du lac Lumlé attirent nombre de pêcheurs de Kharé et des villages situés sur les berges du Jabaji. Tous savent qu'ils doivent s'en tenir à jeter leurs filets pour prendre du poisson, s'ils ne désirent pas avoir de problèmes avec les Vierges à l'Ecu. Ces dernières surveillent constamment l'endroit où le lac Lumlé s'étrangle pour donner naissance au fleuve Jabaji,

emprisonnant tous ceux qui ne sont pas venus pour pêcher. La rive ouest cependant n'est pas sûre, car de redoutables hommes-singes dirigés par le roi Champaque l'ont annexé. Les eaux du lac Lumlé sont étonnamment claires, et il est des pêcheurs pour affirmer avoir vu briller d'étranges lueurs dans leurs profondeurs. Des érudits pensent qu'il s'agirait là d'une des manifestations du dieu endormi au fond du lac, tandis que des esprits chagrins prétendent que ce ne peut être l'œuvre que de quelque puissance de l'Inframonde.

Léa-Ki (Le) : Le Domaine des géants, situé en plein cœur des collines de Shamutanti, doit son nom à la présence de ruines cyclopéennes bâties par une race depuis longtemps disparus d'humanoïdes gigantesques. Quelques géants des collines, rejetons abâtardis de leurs glorieux ancêtres, arpentent parfois les alentours des ruines, en quête de gibier. Les titanesques blocs de grès qui ont jadis servi à édifier les constructions pèsent plus d'une demi-tonne. Il arrive parfois que l'un d'entre eux se détache des murs mangées par la végétation, écrasant un animal ou un malheureux érudit en train d'examiner les incompréhensibles figures et signes gravés dans la roche. Certains pensent qu'il s'agit de prières apotropaïques, d'autres de simples décorations. Malgré les nombreux efforts consentis, personne n'est encore parvenu à percer le secret de ces symboles. Il émane des ruines une puissante aura de mélancolie mêlée de solennité, et les esprits aisément impressionnables prétendent que les pierres chantent à la lumière des étoiles…

Mampang (La Citadelle de) : L'impressionnante forteresse du défunt Archimage, telle une main squelettique aux longs ongles crochus, semble se tendre désespérément vers le ciel pour le déchirer. On ne peut l'atteindre qu'en franchissant un long tunnel creusé dans la montagne. De l'autre côté, s'offre à la vue de l'aventurier téméraire la masse vertigineuse d'un assemblage de tours sculptées et contournées qui, telles des orants suppliant quelque divinité indifférente au destin du Vieux Monde, se dressent vers les hauteurs célestes en signe d'abjecte dévotion. Les murailles de la citadelle s'ornent de gargouilles démoniaques, tandis que ses contours dessinant en tous sens des angles aigus la font ressembler à une monstrueuse créature hérissée de piquants. Le mur d'enceinte, haut de quelques vingt mètres, domine de toute sa morgue la large esplanade rocailleuse qui permet d'atteindre son pied. Une porte à double battants, encadrée par le crâne terrifiant d'un titanesque démon, s'ouvre dans la paroi extérieure. De mémoire d'aventurier, jamais cette porte ne fut ouverte. En revanche, se découpant dans son vantail droit, une petite porte donne accès à la citadelle. Du temps de l'Archimage, elle était placée sous la surveillance de quatre gardes, mais elle bée maintenant sur la courette qui précède la cour principale de la forteresse. Passé ce seuil, les Dieux du Bien ne peuvent plus rien pour leurs fidèles, car les divinités maléfiques régnant sur Mampang sont trop puissantes.

Véritable labyrinthe de pièces aux formes bizarres et aux fonctions souvent mystérieuses, Mampang, autrefois grouillante des séides de l'Archimage, est aujourd'hui un endroit désert, sur lequel plane le spectre omniprésent d'une terrible menace. De tous les anciens serviteurs du maître de Mampang, seul le Bélier-Qui-Ne-Ferme-Pas-l'Œil n'a pas quitté la citadelle. Complètement immobile, il attend l'aventurier assez fou pour vouloir le défier, à moins qu'il guette encore le retour de

l'Archimage. Des rumeurs prétendent que la citadelle est toujours le siège d'un sombre pouvoir et parfois des lueurs fugitives illuminent l'intérieur d'un couloir ou d'une pièce, comme si quelqu'un cherchait quelque chose dans le dédale serpentin de Mampang. Certains osent affirmer que l'Archimage aurait un enfant et que celui-ci grandirait dans le réseau de corridors souterrains qui serait tout ce qui subsisterait d'un ancien temple dédié à Sith…

Marais de Vischlami (Les) : A l'extrémité est du lac Ilklala s'étend un immonde bourbier pullulant d'insectes suceurs de sang. Créés par les crues fréquentes de la rivière Vischlami, les marais du même nom sont le repaire d'une tribu de gobelins assez bien organisés qui se risquent rarement à attaquer les voyageurs. De nombreux prédateurs vicieux vivent dans les marais, qui donnent plus que du fil à retordre aux gobelins qui y ont élu domicile. Les hommes-lézards descendent parfois jusque dans les marais pour capturer les victimes des prochains sacrifices qu'ils adresseront à leurs dieux cruels. Outre les dangers constitués par la faune hostile et les maladies véhiculées par les moustiques, les trous plein de tourbe menacent d'engloutir le voyageur au moindre faux-pas, tandis que des vapeurs pestilentielles et toxiques peuvent jaillir sans prévenir des eaux stagnantes. On l'aura compris, il y a nombre de destinations préférables aux marais de Vischlami pour les aventuriers en herbe.

Mauristasia (Royaume de) : Le royaume de Mauristasia fera l'objet d'un long développement dans la partie II.

Mer du Kalkhabad (La) : Surnommée la mer de la traîtrise ou l'océan des larmes, l'immense étendue d'eau salée qui gémit sans discontinuer au sud du Kalkhabad est de toutes les mers du Vieux Monde celle qui a la plus mauvaise réputation. Chaque marin se préparant à naviguer sur ses flots houleux fait auparavant maintes offrandes et dépose moult ex-voto sur les autels dédiés à Hydana. Quiconque ne sacrifie pas à ces pratiques n'est pas autorisé à être du voyage. Si par extraordinaire on découvre qu'un individu s'est soustrait aux rites sacrés, il est purement et simplement jeté par dessus bord. Les marins pensent ainsi apaiser les capricieuses humeurs du Seigneur Ichthyandre. Aucune femme, pas même la reine Alheesia, n'a le droit d'embarquer sur un navire s'aventurant en mer, car les marins sont persuadés, depuis que Throff a quitté Hydana pour se remarier avec Filash, que la simple présence d'une représentante du sexe faible à leur côté entraînera leur mort. Quelques aventurières téméraires déguisées en homme, ont par le passé réussi l'exploit d'atteindre les lointains rivages d'Allansia ou de Khul, mais ils faut bien avouer que ce sont des cas exceptionnels. Très poissonneuse, la mer du Kalkhabad est malheureusement agitée de fréquentes tempêtes d'une phénoménale violence. « Qui n'a jamais affronté une tempête en mer du Kalkhabad ignore ce que l'expression « fin du monde » signifie vraiment », prétend un célèbre proverbe. Outre ce danger, des récifs semblables à des dents titanesques composent de vicieux dédales que l'imagination débordante des marins peuple de féroces tritons et d'inquiétants ichthyocentaures. Le corps de ces derniers est semblable jusqu'à la taille à celui d'un homme tandis qu'en dessous il revêt la forme d'une longue nageoire caudale ; leurs pattes sont celles de lions ou de tigres ainsi que leurs dents. D'après les légendes, ces

terribles créatures sont les serviteurs préférés d'Hydana, dont ils ont l'honneur de tirer le char lorsque le dieu désire arpenter la surface des océans.

Montagnes aux Sommets de Brume (Les) : Au nord-ouest du Kalkhabad s'élève la haute chaîne des montagnes aux Sommets de Brume. Cette gigantesque barrière rocheuse gris-bleue constitue la frontière naturelle avec les royaumes de Mauristasia et d'Arthebrice. Ses pics les plus éminents culminent à la fantastique altitude de six mille trois cents mètres, perçant de leur orgueilleux chef enneigé la houle cotonneuse des nuages. Absolument infranchissables, les peuples ayant élu domicile dans les contreforts des montagnes les ont très tôt considérés comme le séjour des Dieux. Les Croliens, notamment, ont toujours pensé que Farigiss (Dieu de la Glace et du Froid), Telak et Kilanirax (Seigneur des Dragon) habitaient les Trois Pics. Lorsque le Vieux Monde comptait encore beaucoup de dragons, la plupart de ces créatures fabuleuses vivaient dans les montagnes, se lovant au creux des cavernes sculptées par Pangara, méditant sur le sens de l'existence et le destin du monde.

Les Croliens, une population de farouches barbares dont les ancêtres avaient fui le royaume de Mauristasia après le tragique épisode de la mort d'Ellémornia, craignent encore les dragons, bien qu'un seul d'entre eux ait été aperçu au cours des cent dernières années. Leurs armures, boucliers et parures sont décorées de dragons stylisés qui, prétendent-ils, les protègent des mauvais esprits qui errent dans les montagnes. Ils vivent d'élevage et de cueillette, et résident dans des cabanes en bois de sapin. Les hommes se laissent pousser la barbe, tandis que les femmes portent de longs cheveux coiffés en tresses. Les Croliens se répartissent en plusieurs clans dirigés par un Valeureux. Ce dernier obtient l'honneur de gouverner les siens seulement après avoir accompli un exploit digne d'un héros. Il est conseillé par la Femme aux Herbes, qui remplit les rôles de sage et de guérisseuse. Elle seule sait infailliblement reconnaître herbes médicinales, baies comestibles et poisons. Elle confectionne avec les plantes emplâtres, décoctions et potions capables de soulager vertiges, nausées et douleur.

Ours, bouquetins, écureuils roux et bien d'autres animaux vivent dans les montagnes. Ils sont surtout chassés par les orques et les gobelins, car les Croliens élèvent moutons et chèvres. Ils ne manquent ainsi ni de lait, ni de viande, ni de laine pour leurs vêtements. Lorsque l'herbe des basses prairies se fait rare, les Croliens estivent en moyenne montagne. Ils y demeurent jusqu'à la mi-automne puis redescendent dans leur village au retour de la saison froide pour que le bétail hiverne dans les étables.

Les érudits pensent qu'une ancienne civilisation très pieuse vécu autrefois dans les hauteurs des montagnes aux Sommets de Brume. Composée d'hommes et de femmes entièrement dévoués au service des immortels, elle sculpta la roche de représentations des dieux sur une bande d'une centaine de kilomètres. Des temples furent creusés dans les parois de la montagne, et leurs intérieurs peints et décorés de haut-reliefs. Des chroniques de l'Ancienne Ere racontent que des millier de statues des dieux y furent créées pour être ensuite allongées dans des niches aménagées dans les murs. Rares sont aujourd'hui les explorateurs assez audacieux pour se hisser jusqu'à l'entrée de ces lieux sacrés emplis des hurlements du vent et de la poussière des siècles.

Monts Zanzunu (Les) : Nom portée par la haute chaîne montagneuse sur laquelle s'étend le Haut-Xamen. (Pour de plus amples renseignements, se reporter à l'article sur le Haut-Xamen).

Ocrepierre (Royaume d') : Le royaume d'Ocrepierre fera l'objet d'un long développement dans la partie II.

Plaines de Baddu (Les) : A l'est de Kharé s'étendent des terres rocailleuses tapissées par endroits d'une herbe rase et jaunie et plantée d'arbres malingres. Le voyageur se devra de ne pas quitter les pistes rectilignes tracées par ses prédécesseurs s'il veut ne pas errer pour l'éternité dans la poussière brune soulevée par le vent. Les elfes noirs s'aventurent parfois sur les plaines de Baddu pour proposer nourriture et marchandises à ceux qu'ils rencontrent. Comme il est bien connu que les choses rares sont chères, une simple gourde d'eau peut ainsi se négocier pour pas moins de 5PO. Et puisque les elfes noirs sont les meilleurs commerçants du Vieux Monde et qu'il est fort peu probable qu'ils cèdent à quelque tentative d'intimidation que ce soit du fait de leur nombre, on peut parier qu'ils auront pratiquement dépouillé le malheureux voyageur de son tout son or contre le don d'une miche de pain, d'un bout de fromage et d'une cruche de vin. A l'exception de l'incursion occasionnelle de centaures, et de l'irruption d'un scarabée de Baddu ou d'un Tourbillon Noir, les plaines ignorent le pas des espèces civilisées en dehors des pistes qui les traversent. Les rumeurs parlent cependant d'une caravane dirigée par un clan de nomades dont l'activité principale consisterait en rapines, viols, meurtres et autres actes de brigandage. Un caravansérail situé dans un val secret arrosé par le cours un instant aérien d'une rivière souterraine, abriterait la totalité de leurs richesses. Un paltoquet kharéen désireux d'étaler sa feinte érudition prétend pour sa part que les nomades de Baddu sont en vérité les descendants de la civilisation de Kharilela et que ce sont de grands sages.

Portes de Throben (Les) : Nom donné aux quatre portes à double vantail barrant l'accès aux appartements autrefois secrets de l'Archimage. La première de celles-ci s'ouvre dans le bas de la gigantesque porte d'entrée de Mampang et était jadis défendue par quatre gardes pas très futés. La deuxième donne accès à la grande cour intérieure de la forteresse ; du temps de son infâme splendeur, elle était continuellement fermée à clef. La troisième porte est quant à elle toujours protégée par la puissante magie évoquée par la guilde des nécromanciens de Throben : on ne peut la franchir qu'en collant sa bouche à la serrure puis en murmurant le bon mot de passe (Alaralatanalara). Quiconque se trompe perd aussitôt l'esprit, oubliant jusqu'à son nom. Un brasier illusoire défend aujourd'hui encore la quatrième et dernière porte de Throben : il suffit de ne pas y croire pour le franchir. Mais l'illusion est si puissante que toute personne s'essayant à le traverser sans connaître sa nature véritable court à une mort certaine. De nos jours, seuls quelques individus connaissent encore les secrets des portes de Throben, mais ils se refusent à dispenser à quiconque ce savoir interdit.

Rivière Chalmo (La) : Ce cours d'eau glacé prend sa source au Haut Pic de l'Est des montagnes aux sommets de brume. Entièrement gelé du début de l'automne à

la fin de l'hiver, il déverse ses eaux limpides comme le cristal dans le lac Lumlé à la saison chaude. La rivière Chalmo n'est navigable que sur une trentaine de kilomètres, mais il est très rare d'y apercevoir ne serait-ce qu'une seule barque de pêcheur.

Rivière Ilklala (La) : Ce cours d'eau étroit prend sa source à environ deux cents kilomètres du lac Ilklala, dans lequel il se jette. Impropre à la navigation, il cascade bruyamment sur le relief désolé où il a creusé son lit avec l'aide du vent.

Rivière Kroo (La) : La légende raconte que cette rivière est née des larmes du dragon Krooënlendalore, lorsque celui-ci fut quitté par Jaelnyée du peuple des elfes. Le grand ver se perdit dans sa tristesse et demeura immobile pendant des années. La mort finit par l'emporter et son corps durcit et prit au fil des siècles l'apparence de la pierre. Mais par delà la mort sa peine continua de s'épancher par ses yeux devenus les deux diamants les plus majestueux du Vieux Monde. Celui qui aura l'audace de s'emparer d'un des yeux du dragon serait voué à pleurer jusqu'au terme de ses jours. Et s'il lui prenait la folle envie de s'approprier les deux yeux, une indicible peine ferait taire aussitôt les battements de son cœur… du moins sont-ce ce que les rumeurs qui courent et jamais ne s'arrêtent prétendent.

Rivière Lumlé (La) : Ce cours d'eau glacé prend sa source au Haut Pic de l'Ouest et se jette dans le lac Lumlé. Il est de même que la rivière Chalmo gelé la moitié de l'année. Très poissonneuse, ses eaux font le bonheur des pêcheurs tout au long de la courte distance sur laquelle il est navigable.

Rivière Nagomanti (La) : Surnommée par les hommes-oiseaux de Schinn « rivière au cours paisible et à la voix de cristal », ce cours d'eau prend naissance au cœur de la forêt d'Avanti. Il fut autrefois béni par les druides, qui l'imprégnèrent du pouvoir de Lunara. Aujourd'hui encore, l'onde fraîche et pure de la rivière Nagomanti ondule telle un long serpent d'argent entre les vertes collines du pays de l'ouest. Sa vue soulage de la tristesse et de la mélancolie, tandis que ses harmonieux murmures bannissent la peur et le désespoir du cœur de ceux qui savent les écouter. Les eaux de la rivière sont sacrées et nul n'a le droit d'y naviguer sous peine de subir un antique rituel qui le privera de son ouïe et de sa vue. Seuls quelques pirates inconscients remontent parfois la Nagomanti en quête de pillages et d'esclaves. Ils disparaissent un beau jour comme par enchantement, et personne n'entend plus jamais parler d'eux.

Rivière Tinpang (La) : C'est l'un des trois cours d'eau qui alimentent le lac Ilklala. Son onde calme et claire, la tranquillité de ses berges, ses éternels chuchotis tintant comme des cloches d'airain, font de la rivière Tinpang un lieu propice aux méditations et au repos de l'âme et l'un des endroit les plus pittoresques de tout le Vieux Monde. De nombreux artistes ont bravé l'hostilité du Kalkhabad, l'étrangeté des Terres des Fins-Fonds ainsi que la froideur hiératique du lac Ilklala en compagnie d'une valeureuse escorte, rien que pour pouvoir peindre la rivière et ses environs. Malgré la désolation qui règne dans les monts Zanzunus, la rivière Tinpang est bordée par de fertiles bandes gazonnées, étoilées d'arbres et de fleurs, qui s'étendent sur une dizaine de kilomètres. La légende raconte que le shen-lung, un esprit-dragon venu

d'une terre lointaine, habiterait la rivière et que son nom viendrait du son de son rire. Au fil des siècles, sa sagesse imprégna si complètement les eaux de la Tinpang, que quiconque se regarde en leur miroir se voit tel qu'il est vraiment, du moins est-ce ce que l'on prétend. L'amour du shen-lung pour sa rivière crût au point qu'il voulut lui donner un écrin digne d'elle : il transforma alors les terres arides qui l'enserraient en prairies fleuries et parfumées, défaisant en ces lieux les maléfices du Nécromancien de Throben. Les hommes-oiseaux de Schinn, bien qu'amoureux de la Nagomanti, viennent parfois rentrer en contemplation sur les berges de la Tinpang. Au terme de la guerre fratricide qui opposa les factions ennemies de Schinn et des monts Zanzunus, une grande partie des rescapés vinrent se ressourcer au bord de la douce transparence du cours d'eau enchanteur.

Rivière Vischlami (La) : La plus orientale des rivières qui se jettent dans le lac Ilklala est un long ruban torturé dont les méandres se perdent dans les marais de Vischlami. Ses eaux vert-brunes et limoneuses ont attiré sur ses rives marécageuses une importante tribu d'hommes-lézards. Ces derniers chassent toutes les créatures qui ont la folie de s'aventurer sur leur territoire et les offrent en sacrifice à leurs dieux tyranniques. La rivière Vischlami est révérée sous le nom d'Ochquitectal par le peuple saurien et chaque mois sont jetés dans son cours dix infortunés à qui on a pris soin de tordre le cou au préalable.

Schinn : Belle et longtemps prospère, la civilisation de Schinn s'est développée sur la côte ouest du Kalkhabad. La rivière Nagomanti constitue sa frontière naturelle au ponant, tandis qu'au levant la mer du Kalkhabad épouse les contours réguliers de son littoral verdoyant. Grâce à ses longues plages de sable fin et à ses baies protégées du vent, de nombreux navires aux cales chargées de précieuses marchandises purent accoster sans mal, et ainsi s'élabora un fructueux commerce. Les Schinnols troquaient bois rare, fruits et légumes, huile végétale et minerai d'argent contre de la soie, des parfums enivrants, des épices colorées et de la porcelaine. Leur nature pacifique et raffinée s'observait dans chacune de leurs réalisations : vêtements diaphanes aux coupes mettant en valeur les mouvements du corps, parures légères et délicates embellissant l'individu sans l'entraver, maquillage soulignant la beauté naturelle d'un visage sans l'occulter, habitations spacieuses et ouvertes à la lumière du soleil…

Trop peu de textes peuvent aujourd'hui nous décrire les fastes de la civilisation de Schinn au temps de sa grandeur. Ils racontent tous qu'un gigantesque palais en jade fut bâti, et que ses trois cent trente-trois cours abritaient de larges bassins dans lesquels nageaient des poissons dont les écailles changeaient de couleur suivant la position du soleil. Une rivière artificielle le traversait, alimentant un réseau de fontaines égayant de l'aube au crépuscule les visiteurs de leurs fantastiques jeux d'eau. Partout des arbres, des parterres fleuris harmonieusement conçus, des arbustes ornementaux rappellent la présence de la nature et abritent vases de porcelaine, statues en jade, ivoire ou marbre, pierres sculptées de rinceaux foliacés ou d'arabesques peints à la feuille d'or, kiosques à musique, bancs de bois blancs ou rouges… Comme il est agréable de se plonger dans la description des splendeurs d'antan, de retrouver le contact de cette eau délicieusement fraîche tandis que nos yeux parcourent avec ravissement les détails des colonnades et des fenêtres géminées aux rideaux de

mousseline ondés par le souffle discret du zéphyr. Lavis et aquarelles, dessins à l'encre de Schinn et eaux-fortes prennent vie dans l'esprit des individus épris d'histoire et de beautés, donnant un court instant naissance à la vision d'un paradis terrestre sur lequel le temps n'aurait pas prise.

Ô toi, Schinn la magnifique qui trop tôt se flétrit, sache que ta fin a fait verser plus de larmes aux gens de la Nouvelle Ere qu'aux peuples de l'Ancien Temps. Poètes et ménestrels, peintres et sculpteurs, dames au cœur empli de mélancolie, aventuriers aux yeux enchantés de rêves qui pour eux seuls ne meurent pas, tous t'ont supplié de ne point disparaître, mais tu t'en es allé dans les replis des siècles, en silence, muette après tant de rires, ombre après avoir tant resplendit, désespérée après avoir connu tant de bonheur. Le miroir de ton présent s'est brisé en mille fragments, et tu vis maintenant, souvenir, telle un souriant soleil endormi dans notre cœur, telle un soupir de lune mélangée à nos pensées…

Schinn n'avait pas plus de trône que de roi, seulement un Arbre vénérable qui prodiguait ses conseils à tous ceux qui les sollicitaient. Nul n'était inférieur ou supérieur à autrui, et le langage de cette civilisation ignorait le sens de ces deux mots. Chacun pratiquait l'activité qui lui convenait le mieux sans jamais avoir à redire au travail de ses semblables. Le gîte et le couvert ne faisaient défaut à personne. Les jours s'enfilaient les uns à la suite des autres tels de parfaites perles sur le collier du Temps. Tout n'était que félicité. Or, il advint par un hasard malheureux, qu'un habitant de Schinn posât à l'Arbre vénérable une question à laquelle il ne connaissait pas de réponses. L'habitant se mit en colère et l'Arbre en fut blessé. Ses feuilles flétrirent, ses branches se racornirent, son écorce se détacha et sa sève se dessécha. En quelques jours, l'arbre mourut.

Le peuple de Schinn pleura l'Arbre chéri et se mura dans sa douleur. Les ombres recouvrirent l'éclat de l'architecture et de la nature, tandis que le peuple de Schinn demeurait immobile. Peu à peu, il ne fit plus qu'un avec le pays qu'il avait tant aimé, et ses neuves racines fouaillèrent les profondeurs de la terre jusqu'à temps qu'elles se mêlent à celle de l'Arbre.

Plus tard, des hommes-oiseaux en désaccord avec la majorité de leurs frères vinrent habiter la région. Ils édifièrent une paisible civilisation sur les ruines invisibles de Schinn la disparue. Pacifiques et désireux de vivre dans le calme et la contemplation, on leur donna bientôt le nom de Samaritains, en référence à Samarie (l'un des noms d'Asrel). L'harmonie patiemment instaurée fut brisée lors de la guerre fratricide au cours de laquelle Pinson la Trille et ses suivants défendirent avec courage leurs terres et familles. Aujourd'hui, Schinn est de nouveau une terre meurtrie. Parviendra-t-elle à retrouver son lustre d'antan ou bien sera-t-elle dévastée par quelque fléau issu des âges les plus reculés de Titan ?

Shamutanti (Collines de) : Nom donné aux terres vallonnées comprises entre la partie est du mur de Shamutanti et le cours du Jabaji. De nombreux villages y ont été bâtis au cours des siècles par les hommes, et de larges portions de terre défrichées et mises en culture. Il n'en reste pas moins que la grande majorité de la région est sauvage, pleine de dangereux prédateurs et d'elvins farceurs, de coupeurs de têtes et de mineurs gobelins. D'une beauté surnaturelle, les collines de Shamutanti dissimulent pièges et périls de toutes sortes, et l'aventurier qui tient à sa vie devra faire preuve

d'une vigilance de chaque instant pour la conserver. Pour qui connaît la nature, il est facile de trouver de quoi se nourrir, la terre fertile abondant en baies et fruits sauvages. Au nord, au delà de Kharé, l'herbe se fait rase et la terre sèche, tandis qu'apparaissent les contreforts des montagnes aux sommets de brume. Le voyageur se dirigeant vers la cité des pièges constatera que des rizières cultivées en terrasses ont été aménagées sur les collines, sur une bande large d'une dizaine de kilomètres pour trente kilomètres de long. Le riz qui y est produit est d'excellente qualité et accompagne agréablement le poisson ramené du lac Lumlé dans les assiettes des Kharéens. Les excédents sont acheminés vers les villages civilisés des collines de Shamutanti puis échangés contre divers biens de consommation courante ; ils servent également dans la confection d'un alcool particulièrement fort, le saùré, très apprécié des marins comme des aristocrates.

Shamutanti (Mur de) : Ce gigantesque mur resté inachevé, fut bâti par les Analandais sur l'ordre de leurs souverains afin de contenir les raids des nomades montés de Vastelande et de certains clans barbares venus de Mauristasia. Construit en pierres de taille (grés, granite et calcaire), sable et briques, d'après les plans du grand architecte Rodstrom de Scarton, le mur devait à l'origine courir sur la totalité du pourtour du royaume d'Analand.. Mais la féroce détermination des assaillants ainsi que le coût exorbitant exigé pour l'édification d'un structure architecturale d'une taille aussi démesurée empêchèrent que les travaux soient menés à leur terme. Aujourd'hui, le mur d'Analand est fragmenté en quatre tronçons, dont les deux plus importants protègent les frontières nord (avec le Kalkhabad – c'est cette partie qui porte le nom de mur de Shamutanti) et nord-ouest (avec le royaume de Vastelande).

Haut d'une trentaine de mètres, le grand mur d'Analand a été construit selon une méthode bien particulière : un premier mur en pierre de taille, reposant sur d'imposants contreforts, a été édifié. Ensuite, deux mètres en deçà, un mur de briques a été élevé, puis, à la même distance, un autre mur en pierre de taille. Les espaces vides ont ensuite été comblés avec une couche de sable tassé au maximum. Tout choc subi par le mur est amorti par le sable, puis par les briques, qui se lézardent en absorbant la plus grande partie de l'impact. C'est pourquoi le mur a si bien résisté aux assauts des hordes du Chaos et qu'il ne s'est effondré qu'en un seul endroit après qu'une puissante sorcellerie ait réussi à le disloquer. Dans certaines parties du mur ont été ménagés d'étroits escaliers menant jusqu'au chemin de ronde qui court sur toute sa longueur. Des rumeurs prétendent que des passages souterrains permettraient de franchir le mur par en dessous, mais elles n'ont jamais été vérifiées. La totalité des tronçons du Grand Mur d'Analand ont été bénis par des prêtres de Libra et Sindla, et l'on murmure que des prêtres d'Hydana, Pangara, Filash et Throff ont inscrit des runes de protection sur les pierres afin de protéger le mur contre les tremblements de terre, les glissements de terrain dus à des pluies diluviennes, les tornades et les incendies.

Toutes les portes ménagées dans le mur sont gardées par les Guerriers aux Yeux de Lynx, dont la vue perçante repère un individu à plusieurs kilomètres de distance. Ces derniers sont également postés sur le chemin de ronde tous les dix kilomètres, se relayant jour et nuit pour assurer la sécurité du royaume d'Analand.

Steppes de Klatta (Les) : Balayée par des vents glacials, cette grande étendue inculte dépourvu d'arbres s'étend jusqu'à l'orée de la forêt de Snatta. A l'exception

des archanthropes, de quelques mammifères fouisseurs, serpents et scorpions ainsi que de la sorcière Dintonta, nul ne vit dans les steppes. Le sol uniformément plat et couvert d'une herbe jaunie rase et sèche plonge rapidement le voyageur dans la morosité. Nul part on ne peut trouver d'eau ou de quoi se nourrir. Le temps y est toujours maussade et la nuit succède au jour sans la moindre apparence de raison. Comme cela se murmure en Analand, des forces surnaturelles régissent la contrée et bouleversent l'ordre imposé partout ailleurs par Glantanka et Lunara. Terre autrefois fertile, le pays de Klatta devint ce qu'il est aujourd'hui lorsque les pouvoirs malencontreusement libérés par les Innocents sauvages le dévastèrent.

Terres des Fins Fonds (Les) : Nom donné à l'ensemble des terres désolées comprises entre la rive ouest du Jabaji et la forêt de Snatta (désert de Vanti, plaines de Baddu et steppes de Klatta).

Torrepani : A une journée de Kharé, le petit village des svinns étale ses huttes de bois et de paille avec circonspection au bas d'une colline. De nature peureuse et méfiante, les hommes-orques maintiennent une surveillance constante sur leurs habitations. Bien que fort bavards entre eux, ils se montrent peu loquaces dès qu'ils ont affaire aux étrangers, du moins tant que la glace n'a pas été brisée. L'auberge située non loin de la grand-place propose repas chauds et chambres bien entretenues (mais attention, les lits ne mesurent pas plus d'1m50) pour des prix élevés. Un réseau de cavernes est accessible depuis un puits ménagé au sommet de la colline qui se trouve à l'est du village. Une manticore y habitait autrefois, mais elle fut tuée par l'Homme d'Analand venu secourir la fille de Proséus, le chef des svinns. A l'heure actuelle, les cavernes servent de repaire à une vingtaine de sectateurs humains adorant d'obscurs démons à qui ils offrent aussi souvent qu'ils le peuvent des sacrifices. Ceux-ci prennent la forme de tout individu (svinn, elvin, humain, etc.) qu'ils capturent. Les sectateurs espèrent ainsi s'attirer les faveurs des êtres supérieurs qu'ils vénèrent et gagner assez de pouvoir pour, dans un premier temps, prendre le contrôle de la proche région. Ils conduisent leurs cérémonies mortifères dans les ruines d'un antique temple aux colonnes obliques et voûtes tordues. Les parois de l'édifice sacré sont couvertes de fresques à la peinture écaillée représentant des êtres à la peau pâle et aux têtes ophidiennes, tenant dans leurs mains aux longs doigts noueux de fines épées noires aux lames sinueuses décorées de serpentins entrelacs.

Vallée des Elvins (La) : Il est un lieu plein de magie, où la lumière sidérale baigne de sa clarté d'argent les eaux d'un paisible étang et où les elvins farceurs aiment à se réunir. Il est une vallée où les arbres mêlent leurs frondaisons et leurs soupirs, où le voyageur est assuré de recevoir des glands sur la tête et où il aura tout intérêt à garder son calme, s'il ne veut pas passer des heures à subir la capricieuse humeur du petit peuple. Les elvins habitent de petites cahutes perchées dans les arbres, invisibles au regard des voyageurs, où ils entreposent leurs provisions et leurs quelques biens. Les créatures mauvaises et celles inféodées au Chaos se sentent prises de malaise et de constantes démangeaisons lorsqu'elles pénètrent dans la vallée. Au contraire, les esprits rêveurs et mélancoliques se sentent aussitôt emplis d'une grande joie, tandis que les individus allègres se laissent aller à une gaieté presque hystérique.

La Lune Levante sait qu'un pouvoir bénéfique a élu domicile dans la vallée et a cherché à entrer en contact avec lui, sans encore y parvenir.

Vastelande (Royaume de) : Le royaume de Vastelande fera l'objet d'un long développement dans la partie II.

V Objets enchantés et insolites

Notes : le nom du possesseur de l'objet figure entre parenthèses après celui-ci.

Amulette Porte-Bonheur (Fenestra) : Cette amulette consiste en une chaîne d'argent à laquelle est attaché un petit disque de métal d'un diamètre de 5cm.. Le visage d'une belle femme souriante est peint sur sa surface : il s'agit d'une représentation de Sindla, la déesse de la chance. Cette amulette restaure une unique fois le score de chance d'un personnage à sa valeur initiale.

Anneau du Serpent (L') (Septième prince de Kharé) : Cet anneau en argent représentant un serpent en train de se mordre la queue est un puissant objet magique. Il oblige en effet toute créature ophidienne intelligente à donner des informations importantes au porteur de l'anneau la première fois qu'il le verra.

Bâton Ophidien (Dintonta des Steppes) : Ce bâton noueux taillé dans du bois de chêne arbore la forme d'un serpent dont la gueule forme le pommeau. Il s'adapte à la taille de son propriétaire pour lui servir de bâton de marche. Il affaiblit toute créature ophidienne combattant son porteur, lui infligeant une pénalité de 2 points à tous ses jets d'Habileté.

Bottes en fourrure de Gascal : Ces superbes bottes de fourrure immunisent son propriétaire contre les feux naturels ou magiques. De plus, elles lui confèrent un bonus de +2 à ses jets pour garder l'équilibre.

Boulettes Hybrides : Créés par les alchimistes (apothicaires) de Throben pour le compte d'un monarque fou, ces boulettes avaient initialement pour fonction de transformer l'organisme des créatures qui les ingéreraient afin de les transformer en indestructibles soldats. Malheureusement, elles donnèrent naissance à de pitoyables mutants. Ingérer des boulettes hybrides provoque les effets suivants (lancez 1d12 pour déterminer ce qu'il advient) :

1) Les boulettes rétablissent l'Endurance et l'Habileté du personnage à leur niveau initial.

2) L'une des jambes du personnage se change en queue. Sa vitesse de déplacement est divisé par deux ainsi que sa caractéristique Habileté.

3) Une corne pousse sur le front du personnage : la corne peut être utilisée pour attaquer : elle cause 1d6 de dégat(s) mais est considérée comme une arme non maîtrisée.

4) La peau du personnage devient d'un noir de jais tandis que de longs poils noirs lui poussent sur les mains, les joues et le front (+2 aux jets de Déguisement)

5) Le cerveau du personnage gonfle démesurément et provoque la mort immédiate de celui-ci.

6) Une trompe pousse à la place du nez du personnage : cela lui cause une perte de 2 points de vie et diminue son score initial d'Endurance de 2.

7) Le personnage se métamorphose en un humanoïde à la peau squameuse et acquiert aussitôt une peur mortelle des reptiles et batraciens. Si jamais le personnage en rencontre un, il est victime d'une crise cardiaque qui l'emporte dans l'autre monde.

8) S'il est Sorcier, le personnage perd l'usage de toutes ses formules magiques.

9) Le personnage grossit démesurément : son poids est multiplié par 2, tandis qu'il perd 2 points d'Habileté et 1d6 point(s) de vie.

10) Un troisième bras pousse au personnage, ce qui lui cause une perte de 1d6 point(s) de vie, mais lui permet de porter une seconde attaque à chacune de ses actions offensives ou de parer deux fois s'il est en train de se défendre. Cette deuxième attaque ou parade est affligée d'un malus de 2 points.

11) Le personnage meurt dans d'atroces souffrances.

12) Le personnage est une des rares personnes à être immunisé à l'effet des boulettes.

Boussole magique : Cette boussole magique existe en plusieurs exemplaires. Elle indique non pas le nord, mais l'endroit où se trouve la plus proche des quatre personnes connaissant quelque chose sur le poème magique qui permet d'ouvrir la Grande Porte Nord de Kharé.

Bouteille au Génie (Satyres Femelles) : Cette bouteille contient un vieux génie capable d'exaucer le premier vœu de la personne qui le libérera.

Brassard d'escrime de Ragnar (Alianna) : Cette pièce d'armure en cuir protégeant l'avant-bras est gaufrée de motifs martiaux et religieux en relief. On y aperçoit notamment le visage de Libra et des épées de toutes sortes. Son porteur bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque lorsqu'il combat avec une épée (rapière, fleuret, cimeterre, épée longue). Ce brassard appartenait au maître d'armes Ragnar de Mâchebaie qui l'offrit à Alianna pour lui prouver son amour.

Chaîne magique (Fabricant de chaînes de Kharé) : Cette chaîne de fin acier longue de 4 mètres est enchantée de telle façon qu'elle s'enroule d'elle même autour d'un objet ou d'un adversaire immobile sur ordre de son possesseur. Sa Puissance est de 16 et il faut que la créature qu'elle entrave soit vainqueur à deux jets d'opposition de Puissance successifs pour réussir à se libérer. Une créature entravée est considérée comme étant immobilisée.

Chakram magique : Ce disque aux bords tranchant ne rate jamais sa cible : il lui cause 1d6 point(s) de dégât(s) et tranche tout net sa tête en cas de réussite critique.

Chandelle sanglante (Nylock) : Cette chandelle constituée du sang séché d'un renard de feu et d'autres matériaux plus mystérieux absorbe le sang de son porteur dès que celui-ci est blessé (au rythme de 1d6 point(s) de vie par action). Dès que la chandelle est éteinte, elle cesse d'absorber le sang de son porteur.

Couronne des Rois (La) : Cette couronne en or massif est peut-être le plus connu de tous les objets magiques existant sur le vieux Monde. Elle fut transmise à

Chalanna le réformateur, roi de Femphry, par Libra elle-même, ainsi que le veut sa légende. Conférant des dons exceptionnels en matière de justice et de commandement au monarque qui s'en coiffe, la Couronne a apporté paix et prospérité aux différents royaumes du Vieux Monde. Elle fut volée lors de la Nuit de la Lune Noire par des traîtres inféodés à l'Archimage de Mampang, qui la remirent aux hommes-oiseaux des monts Zanzunu. L'homme d'Analand (aussi appelé l'Analandais ou Le Héros) réussit à remettre la main dessus après une quête éprouvante qui dura plus d'une année. La Couronne des Rois est également connue sous le nom de Couronne du Pouvoir.

Eau de la Source Sacrée de Daddu-Ley : Cette eau soigne toute affliction naturelle et magique, pourvu qu'on s'abreuve directement à sa source. Enfermée dans un quelconque récipient, elle perd aussitôt tous ses pouvoirs.

Essence d'Ecorce : Ce mélange de différentes essences végétales tue aussitôt n'importe quelle plante ou créature végétale sur laquelle elle est projetée.

Fiole d'eau Bénite de la Rivière Tinpang (Javinne) : L'eau bénite possède le pouvoir d'exorciser les démons et ainsi de les obliger à sortir des corps qu'ils possèdent De plus, utilisée conjointement avec la formule MOR – KA – RES, elle permet de ressusciter un défunt.

Flèches en argent : Ces flèches à la pointe en argent sont très utiles, car susceptibles de blesser des créatures comme les loups-garous ou les spectres de la mort.

Fléchettes explosives (Meuble de la Fortune de l'Honnête Hanna) : Ces fléchettes magiques explosent au contact de la première surface tangible qu'elles rencontrent pour 2d6 de dégâts supplémentaires.

Gantelets en cuir : Lorsque un personnage est sérieusement blessé (comprenez lorsqu'il lui reste moins de la moitié de ses points de vie), ces gantelets de cuir lui permettent une seule fois par jour de relancer l'un des deux dés de son jet d'attaque.

Gantelets en mailles de fer : Ces gantelets de fines mailles de fer sont enchantés de telle façon que leur porteur croit être plus expérimenté au métier des armes qu'il ne l'est en réalité. Au lieu de bénéficier d'un bonus de +2 sur son jet d'attaque les gantelets le handicapent d'un malus similaire.

Glaive magique : Malgré son aspect anodin, cette courte épée est magique et peut donc rendre d'inestimables services à son possesseur.

Hache-Couperet : Capable de couper un arbre en deux d'un seul coup, la hache-couperet est en revanche peu maniable et efficace en combat : son porteur est affligé d'un malus de 2 points à son jet d'attaque, sans causer pour autant des dommages plus importants à son adversaire. Toute plante ou créature végétale touchée par la hache-couperet est instantanément détruite.

Hache de Glandragor : Fabriquée l'Année du Bœuf par un armurier versé dans la sorcellerie, cette superbe hache au fer damasquiné fut commandée par Belkar Glandragor, capitaine de la garde royale d'Analand. Destinée à protéger son porteur des mauvais coups et des mauvais sorts, elle sauva maintes fois la vie à Belkar et à nombre de ses descendants. Alors qu'elle aurait du échoir à Darsim Glandragor, elle fut dérobée à son père par des elfes noirs. Ce dernier les poursuivit mais tomba dans une embuscade où il trouva la mort. La hache prit le chemin du Kalkhabad où elle est encore aujourd'hui. Seul un descendant légitime de Belkar peut bénéficier des pouvoirs de la hache : cette dernière lui confère un bonus de +3 à ses jets de parade et à son score de défense passive ainsi qu'un bonus équivalent pour résister aux malédictions et sortilèges affectant l'esprit.

Incantation de Fenestra : Cette formule magique est destinée spécifiquement à venir à bout du Serpent du Temps : elle annule totalement son pouvoir de Célérité et diminue son Habileté de 2d6 points. Utilisée contre n'importe quel autre adversaire, cette incantation n'a strictement aucun effet.

Joyau de Glace : Cette superbe pierre précieuse fond au soleil en 1d6 x 10 minutes. Sa valeur varie entre 30 et 50 PO tant qu'elle n'a pas commencé à fondre.

Lance en bois-béni (Satyres Femelles / bénie par Colletus) : Cette lance en bois toute simple est une arme extrêmement puissante contre des adversaires maléfiques. Une simple blessure reçue de cette lance est mortelle pour eux, en cas d'échec à un jet d'Endurance [18]. La lance en bois bénie peut tuer treize fois avant de perdre son pouvoir.

Lettre portant le Sceau du Seigneur d'Analand : Cette lettre est remise à l'homme d'Analand à son arrivée dans les Terres des Fins Fonds par un aigle royal. Elle le prévient des dangers qui l'attendent, lui dévoilant la découverte de sa mission par les Sept Serpents et lui conseillant de chercher Shadrak l'ermite afin de solliciter son aide. Les Seigneurs d'Analand ont maintes fois fait appel aux aigles royaux pour délivrer des lettres d'importance au cours de l'histoire tourmentée de leur royaume et cela leur a permis d'éviter le pire. Se conférer au § 314 des Sept Serpents pour le contenu exact de la lettre.

Porte-Bonheur : Cette petite médaille d'argent se porte traditionnellement contre le cœur. Elle est gravée du visage souriant de Sindla et permet d'ôter 1 aux jets de Chance. Une autre version plus puissante du porte-bonheur existe : c'est Javinne qui le remet au héros, lui permettant d'augmenter de 1 point sa caractéristique de Chance et d'élever son score actuel à ce niveau.

Poteau de magnétite : Ce cylindre métallique de trois mètres de haut se trouve au centre de la cour principale de la forteresse de Mampang. Il est sculpté sur son pourtour des visages grimaçants des divinités maléfiques qui régnaient autrefois sur la citadelle. Quiconque approche un objet métallique à 2d6x10cm ou moins du poteau

doit réussir un jet de Puissance de difficulté Périlleux pour ne pas que l'objet y reste définitivement collé.

Potion de Calvitie : Versée sur toute partie du corps fournie en pilosité, cette lotion à l'odeur désagréable en fait aussitôt tomber tous les poils ou cheveux. Ces derniers repoussent dès que la partie du corps concernée est nettoyée avec de l'eau.

Potion de Mystère : Cette potion téléporte la personne venant de l'ingérer vers une destination aléatoire située à 1d6 kilomètre(s) de son point de départ.

Potion médicinale de Fenestra : Cette potion confectionnée par la belle sorcière elfe noire guérit celui qui en boit le contenu de toutes les maladies qu'il aurait pu contracter précédemment.

Sifflet du Passeur (Fenestra) : Ce sifflet émet des ultrasons que seuls certains animaux et le passeur du lac Ilklala peuvent entendre, et ce à plus de trente kilomètres à la ronde. Comme Tek Kramin est toujours en vadrouille, il est peu probable de réussir à le rencontrer sans l'aide du sifflet.

Talismans de Chance : Ces talismans se présentent le plus souvent sous la forme de triangles en argent gravés du visage souriant de Sindla ou de Libra. Les aventuriers les portent en gourmettes ou en chaînettes. Ces talismans peuvent annuler toute perte de points chance quand un personnage est malchanceux ou bien ôter 1 point au résultat des jets de Chance.

VI Nourriture & Boissons

Baies sauvages : Les collines de Shamutanti regorgent de baies de tout type : myrtille, cassis, framboise, mûre, cerise, merise, airelle, sorbe accompagnent les plats de viande ou se consomment seules à la belle saison. Disposées dans de grands plats, elles sont également utilisées à fin décorative. Enfin, les elvins adorent les lancer sur les voyageurs, car elles tâchent leurs vêtements, ce qui les fait jurer épouvantablement.

Bière : Il existe différent type de bière : la plus courante est réalisée à partir d'orge fermenté parfumé avec des fleurs de houblons. La cervoise, elle, est faite avec de l'orge et du blé, sans adjonction de houblon. La sanglie est aromatisée avec du lotus noir : elle est extrêmement forte et a d'importantes propriétés euphorisantes. La bière brassée dans les collines de Shamutanti ou à Kharé est d'une qualité correcte, sans plus.

Bomba : Ce fruit en forme de pomme aux vertus très curatives est particulièrement difficile à cultiver, car il a besoin d'une alternance constante de pluie et de soleil. Privé de l'une ou de l'autre trop longtemps, il se flétrit et meurt. Si on le mange au repas, il double le gain de points de vie récupérés.

Bouillon de renard des collines : La viande de renard des collines est coriace et on s'en sert essentiellement pour parfumer la soupe avant de la donner aux chiens. Ce plat se consomme habituellement avec du riz et le village de Dhumpus en a fait sa spécialité.

Bousiers bien juteux : Ces petits scarabées coprophages sont infects et uniquement appréciés des gobelins. Peu nourrissants et imbibés de l'eau dans laquelle ils ont cuit, ils faisaient, paraît-il, le bonheur des Croupitures. Les bousiers cuits sont une spécialité que Throg (voir ce nom) tenait de sa grand-mère maternelle. Ce qui ne donne guère envie d'en savoir plus sur sa famille !

Cochon à la broche : Le meilleur cochon à la broche de tout Kharé se déguste au Repos du Voyageur, auberge où officie souvent Vangorn l'assassin. Bien grillé et accompagné de pommes de terre cuites dans sa graisse, c'est un véritable délice.

Epinards : Ce légume est très prisé des Kharéens, qui ont appris à le cuisiner de cent façons différentes. Le seul inconvénient est qu'il faut passer une bonne demi-heure à le laver avant de le faire cuire.

Fromage de chèvre : Il s'agit du fromage le plus consommé à Kharé. Son goût relevé et sa fraîcheur s'apprécient autant en entrée qu'en plat de résistance, ou avant le dessert, allongé sur une bonne tranche de pain.

Fruit curatif : Ce fruit qui ressemble à une petite poire à la peau et à la pulpe translucides traversées de reflets aux couleurs changeantes ne se cueille que sur les

branches des sélényr, de petits arbustes aux branches et feuilles argentées poussant dans les montagnes. Il a l'étonnante propriété de se conserver une année durant sans rien perdre de sa fraîcheur et de ses vertus curatives. L'absorption de ce fruit redonne 2d6 points de vie à celui qui a la chance de profiter de sa saveur unique. Extrêmement rare, il est considéré par les satyres-Femelles comme un don d'Alishanka, leur déesse tutélaire.

Gâteau de farine d'avoine : Ce délicieux gâteau enchanté ou béni permet à celui qui en mange la moitié d'être automatiquement chanceux lorsqu'il effectue un jet de Chance.

Gloître : Cet aliment au goût épouvantable qui a la consistance d'un fromage moelleux possède le pouvoir unique de rétablir à son score initial le total de Chance de celui qui l'ingère. On ne sait trop s'il s'agit d'un fruit, d'un légume, mais il est connu qu'il ne pousse qu'à l'endroit où un miracle a eu lieu. Le gloître est rarement mangé car il s'agit d'une offrande dont on dit qu'elle est susceptible d'attirer à coup sûr la bienveillance des immortels sur celui qui l'a faite.

Jambon grillé : Il s'agit là d'un plat couramment proposé au menu des auberges de Kharé, au prix relativement abordable du fait de la prédominance de la gente porcine sur les bovins et ovins.

Lait : Elément essentiel, le lait sert à confectionner fromages et beurre et rentre dans la préparation de nombreux plats (gâteaux, tourtes, crêpes, etc.). Son goût est très différent suivant qu'il vienne de la vache, de la brebis, de la chèvre ou de la chiangre (petit animal à la fourrure blanche qui ressemble à une grosse marmotte). Ce dernier est le plus épais et le plus nourrissant des quatre.

Myrtibelle : Ce fruit semblable à une grosse prune pourpre, à l'odeur répugnante, est détestée aussi bien des animaux que des hommes. Elle possède néanmoins d'étonnantes propriétés curatives et redonne 1d6+2 points de vie à la personne assez courageuse pour l'avaler. Celle-ci devra réussir un jet d'Endurance de difficulté Délicat pour ne pas régurgiter la myrtibelle, tellement son goût est atroce.

Myrtilles (Soupe de) : Ce potage est une spécialité elfe noir. Son goût sucré et sa consistance onctueuse en font un plat très apprécié qui possède la particularité de pouvoir être servi aussi bien en entrée qu'en dessert. Il donne des pustules rougeâtres la première fois que l'on en prend : celles-ci disparaissent sans laisser la moindre trace au bout de dix à douze heures.

Noix : Ces fruits secs entrent dans la confection de pains délicieux, de galettes et de gâteaux parfumés. On en fait aussi une sorte de confiture, qui a plus l'aspect d'une pâte épaisse et dont les enfants raffolent.

Pain : Il existe toutes sortes de pain, depuis le pain bis des pauvres (de couleur grise à cause du son qu'il renferme) jusqu'au pain aux excyls parfumé au safran en

passant par le pain au froment, le pain de seigle garnis de pignons et saupoudré de cumin ou le pain aux raisins et aux noix. Les aristocrates changent de variété de pain à chaque nouveau repas car il est considéré comme de très mauvais goût de servir toujours le même.

Rognons de bête hérissée : Les reins de ce gros lézard aux écailles hérissées de piquants fondent littéralement sous la dent. Il s'agit d'un met fin que seuls les bourgeois et les aristocrates ont les moyens de consommer.

Ragoût d'oursconse : La chair de l'oursconse est filandreuse et son goût très prononcé. Préparé avec des haricots vert et des patates douces et agrémenté d'une sauce aux câpres et au raifort, il s'agit d'un des plats les plus succulents qui soient.

Riz : Il existe deux variétés de riz au Kalkhabad : un riz brun assez quelconque et un riz blanc très parfumé. Le premier est servi dans la plupart des auberges, tandis que le second fait le bonheur du palais des bourgeois et de l'estomac des nobles.

Tisane d'herbes : Idéale avant d'aller se coucher, cette boisson où ont infusé, macéré, ou bouilli des herbes aux propriétés médicamenteuses apaise l'esprit et délasse le corps.

Viande rôtie : On trouve toutes sortes de viande rôties dans les auberges, poulet, mouton, chagaye, bœuf, porc, mouette des bois, ours et serpent. Les tables des aristocrates sont parfois garnis de renard de feu rôti, un met aussi rare que dangereux, car certaines personnes perdent la raison après en avoir mangé. On murmure que la chair du renard de feu serait un puissant aphrodisiaque, capable de réveiller l'ardeur du plus mal en point des vieillards.

Vitalines : Ce sont des boulettes de pâte farcies de viande séchée. Très nourrissantes, peu encombrantes et se conservant longtemps, les Vitalines sont de parfaites provisions de voyage.

VII Autres Formules Magiques

KOS – LAM – FOL [Arme Vivante]

Portée : 10 m / Durée : 2D6 PhA / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier pointe son doigt vers l'arme de son adversaire tout en incantant la formule magique. L'arme s'anime d'elle même et se met à attaquer son porteur. Elle est dotée d'une Puissance et d'une Habileté de 6 (qui peuvent être augmentées à 8, 10 ou 12 par l'usage des syllabes fortifiantes VOR, KOR ou ROR ; néanmoins, l'usage d'une syllabe n'augmente que l'une des deux caractéristiques de l'arme) et se déplace en flottant au dessus du sol à une VD égale à celle d'un humain (15/30/60) Cette formule est utilisée par l'Archimage.

AZ – POC – LUZ [Choc électrique]

Portée : 20 m / Durée : 2d6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier tend les cinq doigts de sa main droite en direction de la poignée d'une arme métallique rangée dans le fourreau de sa cible, tandis qu'une nuée de petits éclairs crépitants se forme autour de sa main. Au terme de l'incantation, la nuée électrique fuse vers la poignée de l'arme et s'y enroule. Un jet de résistance devra être réussi pour dégainer l'arme, mais son porteur perdra 1d6 point(s) de vie et subira un malus de 2 points à son score d'Habileté du fait de la douleur. Tant que l'arme est tenu en main, son porteur perd 1d6 point(s) de vie au début de chaque PhA. Cette formule peut-être utilisée également sur tout objet métallique possédant une poignée. Elle est utilisée par Fenestra.

BAL – SER – COR [Corde enchantée]

Portée : 10 m / Durée : 2D6 PhA / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier anime par le biais de son incantation une corde située dans les limites de la portée du sortilège. Il peut faire exécuter à celle-ci tous les mouvements qu'il veut, mais cela exige de lui qu'il reste concentré sur ceux-ci. Ainsi, il peut faire s'enrouler la corde autour de son adversaire, ou bien la faire se tendre au travers d'un couloir. La corde possède une Habileté de 8 et une Puissance de 6 (ces deux caractéristiques peuvent être augmentées de la même façon que pour la formule de Koslamfol). Si la corde remporte un jet d'opposition d'Habileté, elle s'enroule autour de la créature et lui lie les bras ; au terme de la seconde PhA, elle lui lie les pieds si elle n'a pas réussi à se libérer (jet d'opposition de Puissance). Cette formule est utilisée par l'Archimage.

DAN – FAL – JIG [Danse des souliers]

Portée : 10 m / Durée : 2D6 PhA / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier anime les chaussures de la cible, de sorte qu'elles se mettent à danser dans tous les sens, l'empêchant de réaliser la moindre action coordonnée. La cible doit réussir à chaque PhA un jet d'Habileté de difficulté Délicat pour ne pas tomber par terre. Si elle réussit, elle peut attaquer avec un malus de –4. Cette formule est utilisée par Dintonta des steppes.

DO – REZ – LOR [Douleur]

Portée : 10 m / Durée : 1d6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier inflige une douleur atroce à la cible si cette dernière rate son jet de résistance. Elle perd chaque PhA 1D3 PF ainsi qu'1D3 points de vie et toutes ses actions sont pénalisées d'un malus de –4. La cible a le droit d'effectuer un nouveau jet de résistance à chaque PhA pour faire taire la douleur. Cette formule est utilisée par Vancass.

MAG – NUL – IUS [Embrouille (Sort d')]

Portée : 10 m / Durée : 2d6 PhA / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 3 / PE : 2 / Temps d'incantation : 1 action : cette puissante formule permet d'instiller le chaos dans les pensées de la cible, de telle sorte qu'elle ne soit plus capable de tenir un raisonnement cohérent. Elle ne peut bien évidemment plus lancer de sortilèges et toutes les actions qu'elle entreprend sont frappées d'un malus de –2 du à ses nombreuses hésitations. De plus, son score d'initiative est divisé par 2 à chaque PhA.

PA – TEL – TAN [Foulées de Titan]

Portée : 5m / Durée : Instantanée / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier désigne une cible volontaire en psalmodiant sa formule. Le premier pas de celle-ci la transportera instantanément à 2d6 kilomètres dans la direction où elle se rendait. Ce sortilège est utilisé par Louche-Lune.

ZUR – HOB – NUI [Malédiction de l'Œil Noir]

Portée : 20 m / Durée : Instantanée / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 4 / PE : 2 / Temps d'incantation : 2 actions : cette terrible malédiction provoque une cécité permanente chez sa victime, que la plupart des prêtres sont incapables de guérir. Seul un saint homme serait susceptible de lever le voile démoniaque qui obscurcit totalement la vue. Un individu aveugle divise son score d'Habileté par 2. Au choix du maître de jeu, ce malus peut être réduit à –4 (voire –2) au bout de plusieurs mois ou années. Cette malédiction est connue des prêtres de Slangg et de Tanit.

AR – ZAM – TUR [Malédiction]

Portée : 10 m / Durée : Instantanée / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 2 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : il existe de nombreuses malédictions. Toutes handicapent leur cible en diminuant leurs scores de caractéristiques ou en leur infligeant quelque mal pénible à supporter. L'esprit de Mananka, par exemple, invoque une malédiction qui a pour effet de faire baisser le score d'Endurance de sa victime de 1d4 point(s) et d'augmenter toutes ses pertes de points de vie de moitié. La malédiction d'Alianna, quant à elle, fait baisser le score d'Habileté de sa cible de 1d6 point(s), mais ne dure que 3d6 PhA.

OF – ZER – FI [Métamorphose ophidienne]

Portée : 10 m / Durée : Instantanée / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 3 / PE : 2 / Temps d'incantation : 2 actions : le lancement de cette formule requiert l'usage d'une flûte de bambou. Le Sorcier métamorphose la cible du sortilège en un serpent venimeux (du type élapidé) qui lui obéit en tout dès qu'il joue de la flûte. Il est

à noter que la métamorphose oblitère complètement les facultés de raisonnement de sa cible, qui ne retrouve ces dernières que si la magie l'ayant transformée est annulée. Cette horrible formule est utilisée par Manata, le Charmeur de Serpents.

HO – BLI – BUL [Pluie (Sort de)]

Portée : 20 m / Durée : 2D6 PhA / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier provoque l'irruption d'une pluie battante sur un carré de 20m d'arête. Celle-ci gêne la visibilité et provoque un malus de –1 pour toutes actions où il est nécessaire de se repérer correctement dans son environnement (attaque, esquive, parade, fouille, etc.). Cette formule est utilisée par Fenestra lorsqu'elle capture le Serpent du Soleil.

HOR – LA – KAZ [Renvoi de l'importun]

Portée : 10 m / Durée : Instantanée / Résistance : Connaissance vs Endurance / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : cette formule sert exclusivement à chasser un marmouscule s'étant attaché aux pas d'un Sorcier. La petite créature se retrouve téléportée à 2d6 kilomètres du Sorcier, dans une direction aléatoire. Elle est utilisée par Louche-Lune afin d'expédier Jann loin de l'Homme d'Analand.

HO – BLI – BUL [Transformation d'objet en serpent]

Portée : 10 m / Durée : 2D6 PhA / PF : 1 / PE : 1 / Temps d'incantation : 1 action : le Sorcier désigne un objet autonome* (dont le volume ne doit pas excéder un cube de 1m d'arête) et le transforme en serpent. Ce dernier possède les mêmes caractéristiques qu'un élapidé, sauf en ce qui concerne son venin ([15] : perte de 1d4 point(s) d'Habileté et d'Endurance en cas d'échec, et de seulement 1 point si le jet de résistance est réussi). Les effets du venin se dissipent instantanément au terme de la durée du sortilège. Cette formule est utilisée par Dintonta des steppes.

*On entend par objet autonome, un objet qui n'est pas rattaché à un autre pour fonctionner : ainsi une porte ou la roue d'un chariot ne peuvent pas être transformés.

GAR – TROL – HYM [Trolls en armure]

Portée : dents touchées puis lancées par le Sorcier / Durée : 2d6 PhA / PF : 2 / troll créé / PE : 1 / troll créé / Temps d'incantation : 2 actions : le Sorcier lance autant de dents de Trolls qu'il le souhaite et les transforme en Trolls protégés par une armure de mailles qui rempliront une unique tâche pour lui. Si les Trolls meurent ou que la tâche fixée par le Sorcier est exécutée, le sort prend fin même s'il n'est pas parvenu au terme de sa durée. Cette puissante formule est utilisée par l'Archimage.

HOR – AES – DIR – ZED [Explications complètes sur]

Laissons la parole à Jann le marmouscule afin qu'il nous enseigne certains secrets depuis longtemps oubliés par les Sorciers d'Analand :

« On pense généralement que la formule ZED a pris naissance à Throben. Or c'est faux. C'est ici à Mampang, que les prêtres de Chronada, Dieu du temps, l'ont mise au point. L'un de mes congénères a découvert ce secret et nous l'a rapporté. Lorsque notre peuple s'est dispersé, le Marmouscule qui avait dérobé la formule est parti à Throben où il l'a révélée à un nécromancien en échange de quelques…

services. Cette formule permet de voyager dans l'espace, mais aussi *dans le temps*. Elle présente cependant de grands dangers et exige une parfaite concentration. Si vous parvenez à cet état de concentration absolue, vous pourrez alors voyager dans le temps et dans l'espace à votre gré. Mais, avant de prononcer cette formule, il vous faudra déterminer exactement l'endroit où vous souhaitez aller. Conservez bien cette image dans votre esprit et ne la laissez surtout pas s'estomper car sinon, vous seriez emporté au hasard et, tout comme le nécromancien de Throben, vous vous retrouveriez on ne sait où, on ne sait quand. Voilà tout ce que je sais de la formule ZED. J'ignore comment on doit faire pour la prononcer, et je ne souhaite pas le savoir jamais. »

Ce discours est le texte exact de la deuxième partie du paragraphe 374 de la Couronne des Rois.

VIII Maladies

Mal Bleu : Cette pénible maladie est transmise par les mouches bleues. Quiconque demeure plus de quelques minutes à proximité d'un essaim de ses charmants insectes doit effectuer un jet d'Endurance contre un seuil de [15]. En cas d'échec, la victime perd chaque jour 1 point d'Habileté et d'Endurance jusqu'à temps qu'elle soit soignée ou qu'elle décède.

Mal-Tremblant : Quiconque est atteint de cette maladie peut contaminer autrui pour peu qu'il demeure au moins une journée à ses côtés. Le mal-tremblant induit une confusion mentale et empêche l'organisme de récupérer de sa fatigue ou de ses blessures. Ainsi il devient impossible de récupérer points de fatigue ou points de vie tant que la maladie n'a pas été éliminée. De plus, le malade perd 1 point d'Habileté et 2 points d'Endurance par jour. La confusion mentale est mineure mais suffisante pour perturber sérieusement un Sorcier désireux de faire usage de ses formules magiques : à chaque fois qu'il tente d'en mettre une en pratique, il doit réussir un jet de Connaissance de difficulté Absurde ou alors se tromper et réciter une autre formule connue. Le seuil de virulence du mal-tremblant est de [18].

Peste : Cette horrible maladie infectieuse, contagieuse et épidémique se transmet par la piqûre de puces s'étant au préalable nourries du sang de rongeurs (surtout des rats) infectés. Elle se caractérise par l'apparition de bubons dans la région ganglionnaire et provoque en (12-Endurance) jours une septicémie qui est toujours fatale. Le malade perd 1 point d'Habileté et 2 points d'Endurance par jour. Le seuil de virulence de la peste est de [15]. En outre, si le jet d'Endurance initial est raté, aucun autre ne peut être tenté après.

Peste Jaune : La peste jaune est une détestable variante de la peste, qui se caractérise par un jaunissement de la peau ainsi que par l'inflammation et le gonflement des ganglions. A l'exception de son seuil de virulence qui est de [18], la peste jaune possède des caractéristiques similaires à la peste.

Pneumonie : Il s'agit d'une inflammation pulmonaire aiguë d'origine infectieuse qui se caractérise dans un premier temps par des frissons, un point de côté thoracique omniprésent, une toux sèche et une hyperthermie générale du corps. Vers le troisième jour, le malade commence à cracher du sang. La guérison naturelle survient aux environs du neuvième jour, et se traduit par une chute brutale de la température ainsi qu'une incontinence urinaire. Mais en cas de complications, le décès du malade sera prononcé dans les prochains jours. Une pneumonie s'attrape essentiellement dans le cadre d'une évolution prolongée ou brutale (chute dans des eaux glacées) dans un milieu froid. Un personnage insuffisamment couvert ou affrontant des conditions climatiques extrêmes (-20° celsius ou plus) peut être amené à effectuer un jet d'Endurance contre une difficulté de seuil Délicat. C'est au maître de jeu de décider de la nécessité de tels jets.

Purulence : Cette maladie transmise par les gobeurs de vase empêche les blessures de cicatriser normalement et les fait suinter d'un pus noirâtre et nauséabond. Chaque plaie cause 1 point de dommage par jour au malade et ne peut être définitivement refermée tant que l'organisme ne s'est pas purgé de l'infection.

Maladie et Guérison naturelle : En divisant le seuil de virulence d'une maladie par 4 (et en arrondissant à l'entier inférieur le plus proche) on obtient la période après laquelle un nouveau jet d'Endurance doit être effectué afin de savoir si l'organisme arrive à se purger ou non du mal qui l'habite.

Récupération des points de caractéristiques perdus : Les caractéristiques perdues se récupèrent au rythme de 1 point par jour de repos complet que ce soit pendant ou après la maladie. Par exemple, si une maladie fait perdre 2 points d'Endurance par jour, un individu au repos complet n'en perdra qu'un seul ; son trépas sera malgré tout inéluctable sauf s'il guérit par voie naturelle, médicale ou magique.

IX Plantes

Herbe : Il s'agit d'une substance psychotrope issue de la décoction puis du broyage de fleurs de violacine, plante grimpante prisée de l'aristocratie kharéenne pour ses vives couleurs et des elfes noirs pour ses vertus apaisantes et voluptueuses. Les feuilles broyées se fument à la pipe ou plus couramment au narguilé. L'herbe provoque une sensation de plénitude durant environ 1 heure avant d'inciter le consommateur à s'endormir (jet d'Endurance contre une difficulté de seuil Délicat toutes les dix minutes). Toutes les facultés tant mentales que physiques du fumeur sont handicapées d'un malus de 2 points tant que celui-ci n'a pas dormi une nuit complète.

Lotus noir : Cette plante splendide qui arbore de grandes fleurs noires aux reflets pourpres, est en vérité un poison mortel. Le simple fait de la respirer provoque une mort rapide et sans souffrance. Dans un premier temps, le lotus noir amène l'euphorie, avant de donner des vertiges de plus en plus violents jusqu'à temps que le corps de la victime s'écroule sur le sol, sans vie. Le seuil de virulence du lotus noir est de [21] et il agit en (Endurance/2) minutes. Le jet de résistance devra être effectué de nouveau au bout de chaque période de temps égale à la première si l'individu continue à respirer la fragrance létale du lotus noir. Un individu affecté par le lotus noir est handicapé d'un malus de –4 à toutes ses actions avant son trépas prochain.

Silobe : Cette plante aux épaisses feuilles vertes à six lobes est la seule substance comestible pour les mouettes des bois avec le poisson. Infusées, ces feuilles ont un goût acide et sucré semblable à celui qu'auraient ensemble un citron et une orange.

X Jeux & Divertissements

Bal : Il est de notoriété publique que les jeunes kharéens (roturiers, bourgeois ou aristocrates) raffolent des bals. Les bals populaires sont souvent le moyen idéal pour parvenir à séduire l'élue de son cœur ainsi que le lieu de quelques rixes sans gravité. Les meilleurs danseurs ont souvent la chance de pouvoir exprimer leur aisance sur une estrade qui les place en vue de tous. Infatigables fêtards, les kharéens virevoltent parfois la nuit entière, au grand dam des étrangers entraînés dans leur folle sarabande. On raconte que l'Homme d'Analand lui même éprouva quelques difficultés à quitter la foule endiablée et qu'il ne put leur fausser compagnie qu'au petit matin, complètement mort de fatigue. Les bals aristocratiques permettent de conclure des alliances entre familles nobles, de tramer complots et intrigues ou bien de mener quelques discrètes tractations au vu et au su de tous. Les participants ont presque toujours le visage dissimulé par des loups ou des masques complets ce qui permet d'ajouter aux joies de la danse le plaisir raffiné de la séduction d'un partenaire à l'anonymat plus ou moins bien gardé.

Il est de coutume chez les roturiers et les bourgeois d'inviter à danser la femme avec qui l'on désire se marier un an jour pour jour avant la cérémonie conduite par les prêtresses d'Asrel.

Blagues sur les Gobelins : S'il est une espèce qui invite à la moquerie, il s'agit évidemment des gobelins. Humains et elfes noirs raffolent de l'humour douteux véhiculé par les *blagues sur les gobelins*. En voici deux, que l'Homme d'Analand utilisa judicieusement pour s'attirer la sympathie de Cesstar et de ses congénères.

« Savez-vous pourquoi les Gobelins préparent leur gâteau de mariage avec des crottes d'Oursconse ?… Pour écarter les mouches de la mariée ! »

« Savez-vous pourquoi les Gobelins croient que les magiciens ne peuvent jeter un sort qu'après avoir mangé du riz ?… Parce que le sort, c'est le riz [Parce que le Sorcellerie !!] »

Dés (Jeux de) : Les Kharéens prêtent à Vlada, le demi-dieu des jeux et de la prospérité l'invention des dés. Ils racontent qu'un jour que Vlada s'ennuyait à mourir, vint le voir Laérios le farceur. Ce dernier, voyant que le demi-dieu était d'une humeur massacrante tenta de lui faire recouvrer le sourire. Il essaya grimaces, gesticulations grotesques, plaisanteries, contorsions extravagantes, mais rien n'y faisait. Vlada gardait un visage obstinément fermé. Alors Laérios eut une idée. Il demanda à Vlada de deviner le nombre auquel il pensait. Vlada prononça un nombre au hasard et Laérios le félicita d'être tombé juste. Vlada souhaita recommencer et trois fois il réussit à trouver le nombre auquel pensait Laérios. Des soupçons lui caressèrent l'esprit et, braquant un regard menaçant sur le farceur, il lui lança : « Je sais bien que tu te joues de moi, Laérios. Tu acquiesces à chaque fois, mais c'est seulement pour chasser mon ennui ». Laérios récusa les paroles de Vlada et lui affirma qu'il ne lui mentait pas. « Bien, répondit le demi-dieu, je veux une preuve de ce que tu avances. Tu vas inscrire le nombre auquel tu penses derrière ce rocher et je viendrais vérifier que ma réponse est juste » Laérios hocha la tête et inscrivit du doigt le nombre à

deviner dans la terre meuble. Par trois fois, il s'avéra que Vlada avait bien deviné. Enthousiasmé par ce don qu'il se découvrait, le demi-dieu se demanda comment l'exploiter plus à fond. C'est alors qu'il eut une nouvelle idée : il demanda à Laérios de marquer chacune des faces d'un caillou de forme carrée de différents nombres à l'aide d'une craie puis de le lancer une fois qu'il aurait annoncé quel nombre apparaîtrait sur la face supérieure du caillou. Par trois fois Vlada fit une annonce correcte et Laérios en fut stupéfait. Il quitta son compagnon de jeu et courut rapporter la nouvelle de l'extraordinaire faculté du demi-dieu à deviner les nombres à qui voulait l'entendre. Il ne fut pas prix au sérieux par les dieux qui se disaient : « Ce Laérios n'est pas méchant mais il ment comme il respire ». Quelque temps plus tard, Vlada vint trouver les dieux et leur proposa une nouvelle distraction : il s'agissait de trois cailloux de forme carrée sur lesquels il avait tracé à la craie les nombres I à VI. Il fallait les lancer après avoir deviné quelle serait la somme des nombres qui apparaîtraient sur leur face supérieure. Vlada venait d'inventer le Devin, le premier jeu de dés du monde de Titan.

Il existe aujourd'hui de nombreux jeux de dés comme la Tempête, le Hurlant, le Soupir de Pangara, la Prédiction (version moderne du Devin) ou la Remnaise (du nom de la ville arthebriçoise de Rèmne dans laquelle ce jeu fut inventé). Ce dernier consiste à obtenir le premier tous les scores possibles (3,4,5… jusqu'à 18) en lançant 3 dés à six faces. Il s'agit donc uniquement d'un jeu de hasard. Le Hurlant, quant à lui, est plus complexe, même s'il demeure un jeu de hasard. Il se joue généralement à quatre. Chaque joueur lance trois fois trois dés à six faces et répartit les scores obtenus entre les catégories suivantes : bouclier, épée et estomac. Ces trois scores sont invariables pour la durée du jeu. Chaque joueur lance ensuite un dé : le joueur ayant obtenu le plus haut score débutera les hostilités puis viendra le tour du joueur situé à sa droite et ainsi de suite. Au début du tour de jeu, chaque joueur doit choisir son point faible, symbolisé par un chiffre compris entre 3 et 18. Puis le joueur 1 lance les dés et attaque son voisin de droite : si son score est inférieur au score d'épée de son adversaire, il perd 1 point d'estomac ; si son score est supérieur au score de bouclier de son adversaire, il lui fait perdre 1 point d'estomac. Enfin, si le chiffre sorti par les dés indique la valeur du point faible de son adversaire, ce dernier *hurle* : son score d'estomac est aussitôt ramené à 0 et le jeu prend fin pour lui. Le Hurlant se joue avec des ardoises et des craies. Un *Hurleur* (généralement un valet d'auberge un peu plus futé que les autres) seconde les joueurs en remplissant pour eux les ardoises et en vérifiant que personne ne triche.

Dix-ou-moins : il s'agit d'un jeu de fléchettes très populaire parmi les gardes en ce sens qu'il leur permet de passer le temps de façon plutôt agréable. Ce jeu se joue souvent avec trois à six participants. Chaque joueur doit lancer à tour de rôle une fléchette sur un tableau divisé en cases noires et blanches. Chaque fléchette qui vient se planter dans une case noire marque le nombre de points indiqué. En revanche, les fléchettes qui atteignent les cases blanches réduisent le score total du nombre de points correspondant. Il n'existe qu'un seul score pour tout le jeu – et non pas pour chaque joueur ; ce score est modifié toutes les fois qu'un joueur lance une fléchette. Quiconque parviendra à ramener le score total à dix points ou moins gagnera la partie. Avant de débuter celle-ci, chaque joueur doit miser une somme identique

(généralement, cela va de 2 à 4PO). Une table de dix ou moins (réplique agrandie mais exacte de l'illustration originale située en regard du paragraphe 481 de la Couronne des Rois) se trouve dans les annexes, au côté de la Feuille de personnage.

Fête des Jeunes (La) : Il s'agit d'une tradition particulière au village de Birritanti, qui a lieu une fois par an, le premier jour de la quatrième semaine du printemps. Les garçons et les filles âgés de seize ans ou moins sont autorisés à boire de la bière et à faire toutes sortes de farces plus ou moins sympathiques aux étrangers et aux autres habitants du village. Ils leur font des croche-pieds, les bousculent, versent de l'amérine dans leur boisson, glissent du poil à gratter sous leurs vêtements, les poussent dans l'eau des chutes de cristal, miment leur démarche en la caricaturant ou se moquent d'eux dans une bonne humeur générale. Aucun adulte n'a le droit de les gronder ce jour là, à moins qu'ils ne dépassent vraiment les bornes. Les voyageurs de passage, peu au fait des coutumes locales, s'attirent souvent des ennuis ce jour là.

Fête Foraine : Chaque année, des artistes courageux ayant traversé les collines de Shamutanti dressent leurs chapiteaux colorés au centre des grandes places de Kharé. Musiciens jouant des gigues endiablées, dresseurs faisant accomplir des merveilles à leurs animaux savants, chiromanciennes lisant l'avenir dans les lignes de la main, jongleurs montrant leur époustouflante dextérité et acrobates exécutant saltos et voltes avec une incroyable aisance rivalisent de faconde pour attirer les badauds et faire pleurer leurs escarcelles. Bien trop souvent, des voleurs à la tire de connivence avec les forains fendent la foule avec adresse en quête d'une bourse à dérober. Malgré cela, nombreux sont les curieux, les fêtards et les naïfs à se presser aux attractions qui leur sont proposées et à dépenser leur or inconsidérément.

Feux d'artifice : Inventés par la lointaine civilisation d'Hachiman, les feux d'artifices connaissent aujourd'hui auprès des aristocrates un succès phénoménal. Comme leur fabrication est onéreuse et qu'elle fait appel aux secrets de la corporation des maîtres-artificiers, le bas-peuple n'a pas les moyens d'en profiter. Au cours des somptueuses fêtes données par la noblesse, il est fréquent qu'il soit fait usage de feux d'artifice de natures très diverses : *tourniquets, fontaines, manèges, dragons, fleurétoiles, arquenboucles, évardents, traînes enflammées, lancéclats* dispensent leur céleste féerie à une foule assoiffée d'astres et de lumière, se reflétant dans les longs bassins et les vasques fleuries, conférant un instant aux cyprès et aux hêtres une scintillante parure, drapant les hautes demeures d'un voile de mystérieuses splendeurs…

Lutte : Cette discipline sportive vieille comme le monde est pratiquée par quelques champions destinés à être défiés par des fiers-à-bras et de jeunes écervelés. Ils remportent de nombreux combats dans l'arène (ou le *carré*, comme disent les lutteurs) avant de se retirer ou d'être humilié publiquement. Parfois, les combats se terminent par la mort d'un des adversaires, mais c'est là chose rare depuis que le fils d'un puissant noble a été tué en se mesurant à beaucoup plus fort que lui. Les badauds sont invités à faire des paris sur l'issue de la lutte et peuvent remporter jusqu'à dix fois

leur mise de départ lorsque le champion se fait terrasser par un étranger ne payant pas de mine.

Roue de la Fortune (La) : Il s'agit là d'un des jeux de hasards préférés des habitués de la Salle des Jeux de Vlada. Une roue superbement décorée de représentations grimaçantes et souriantes de Lunara et Glantanka est actionnée manuellement par un croupier. Elle est séparée en cent cases marquées pour vingt d'entre elles d'un gain compris entre 1PO et 100PO, tandis que les quatre-vingt autres sont vierges. Une flèche de bronze fichée sur l'axe de la roue tourne avec elle, mais en sens inverse : si elle s'est arrêtée sur une case marquée d'un gain après arrêt de la roue, le joueur remporte la somme indiquée. Dans le cas contraire, il reste bredouille. Il est permis de jouer jusqu'à temps qu'on décroche le gros lot (les 100PO) après quoi on est interdit de roue de la fortune pour une semaine.

XI Histoire & Politique

Alliance de Femphry (L') : C'est sous l'impulsion de Chalanna le réformateur que fut fondée l'Alliance de Femphry. Le sage monarque, sans doute appuyé dans l'ombre par des membres de la Lune Levante, transmit à ses pairs la Couronne des Rois avec pour condition qu'ils gouvernassent généreusement et pacifiquement. Inspirés par les pouvoirs magiques ou divins de la Couronne, les souverains firent prospérer leur royaume comme jamais ils ne l'auraient cru possible. Pendant cette période bénie des dieux, le Vieux Monde ne connut plus de disette ni de famine et le taux de criminalité diminua de façon miraculeuse. Aujourd'hui, malgré le retour de la Couronne des Rois, l'équilibre de l'échiquier politique du Vieux Monde est branlant. Complots et intrigues se trament dans l'ombre, menaçant jusqu'aux souverains eux-mêmes. Il est temps que de valeureux héros s'occupent de la situation avant qu'elle ne devienne catastrophique.

Année du Bœuf (L') : C'est à cette période que fut fabriquée la hache actuellement en la possession de Tharik Glandragor. Les chroniques rapportent qu'il y eut cette année là une éclipse de lune et une éclipse de soleil et que des comètes traversèrent les cieux avant d'être englouties par la Mer des Grandes Anguilles. De nombreux phénomènes étranges se produisirent aux quatre coins du Vieux Monde, et l'on raconte que les animaux montraient des signes de nervosité dès la tombée de la nuit. Des lumières blanches, vertes et bleues furent aperçues dans les ténèbres sylvestres, et des rires cristallins totalement inhumains furent entendus sous les frondaisons des arbres centenaires. L'eau des fontaines se changea parfois en sang, parfois en vin. Des hommes parlèrent avec une voix douce et troublante tandis que des femmes s'exprimèrent avec force et autorité. Des lueurs rusées apparurent dans les prunelles des animaux domestiques et des bébés firent des prédictions avec une voix d'outre-tombe. Les érudits qui se penchent sur les textes relatant les évènements extraordinaires qui se produisirent l'année du bœuf, ne voient là qu'exagération grotesque et tentative maladroite pour exploiter la crédulité naturelle des petites gens. Néanmoins, si l'on examine avec attention les cent détails troublants surgissant aux détours de faits apparemment anodins, il est à se demander si ces vénérables penseurs n'essayent pas de fuir une réalité par trop incroyable pour leurs esprits raisonnables.

Nuit de la Lune Noire (La) : Cette nuit de sinistre mémoire fut celle où des traîtres inféodés à l'Archimage dérobèrent la Couronne des Rois et la remirent aux féroces hommes-oiseaux venus des monts Zanzunus. Ce fut le début d'une longue année hantée par la crainte de la catastrophe à venir, où des individus d'ordinaire joyeux et insouciants affichèrent le masque du doute et de la méfiance, qui vit de faux prophètes tenter de rallier des esprits égarés à leurs cultes blasphématoires et des devins prédire la fin de la liberté pour les peuples civilisés et la venue de l'Ombre de la Mort. Tous ces oiseaux de mauvais augure furent sévèrement châtiés lorsque l'Homme d'Analand rapporta la Couronne au roi Steiner et la sérénité et l'allégresse régnèrent de nouveau dans les rues d'Arkelton.